

# Penjelajahan Pengalaman Ruang berdasarkan Basis *Filosofis* dan *Epistimologi Intuisionisme* dan *Pragmatisisme*

Akhyar Maulidan<sup>(1)</sup>, Susilo Kusdiwanggo<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup> Mahasiswa Program Sarjana, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bina Nusantara.

<sup>(2)</sup> Laboratorium Teori Arsitektur, Jurusan Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bina Nusantara.

## Abstrak

Pengalaman ruang memegang peran penting dalam desain. Pengalaman ruang bersifat individualistik. Setiap individu memiliki pengalaman ruang yang berbeda sebagai jejak kognisi yang mengendap pada setiap orang. Jejak kognisi tersebut bersifat laten atau bawah sadar yang suatu saat bisa dibangkitkan. Desain sering diasumsikan sebagai kemampuan intuitif dan pragmatis tanpa pijakan kokoh dan tanpa ada sumbangan pengetahuan. Perkembangan pengetahuan sekarang ini telah memasukkan desain menjadi satu disiplin dan budaya baru sebagai artikulasi dari dua kebudayaan seni dan sains yang telah hadir sebelumnya. Penelitian ini bertujuan mengupas pengalaman ruang arsitektur yang berpijak pada jejak memori Banda Neira, sebagai sarana literasi dengan mengkolaborasi dua basis filosofis dan epistimologis, yaitu intuisionisme dan pragmatisisme serta mengelaborasinya dalam kasus desain museum sebagai sarana eksporasi melalui berbagai alternatif desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) perlu hadirnya tema universal sebagai jembatan yang menghubungkan kedua basis filosofis dan epistimologis; (2) dalam strategi desain intuitif, dibutuhkan emosi subjek yang jujur dan kreativitas yang spontan; dan (3) dalam strategi desain pragmatik, terbuka segala kemungkinan sehingga eksplorasi desain tidak akan pernah berhenti (*open ended*).

**Kata-kunci** : *intuisionisme*, kognisi, pengalaman ruang, *pragmatisisme*, spontanitas

Selain dimensi-dimensi fisik dan juga psikologis, ruang juga dapat mempunyai karakteristik yang dapat dirasakan, didengar, dicium baunya dan dirasakan temperaturnya yang mempengaruhi bagaimana kita merasa di dalamnya. Dialog manusia dengan ruang selain melalui proses visual seperti permainan jarak jauh dan dekat, nilai-nilai warna, tekstur, bentuk, dapat juga melalui pendengaran, perabaan, penciuman. Seperti efek gema dapat memperkuat kesan dari volume ruang, bau lembab dapat mempertegas perasaan tertutup (Sari, 2005).

Hildebrand (1907) menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dalam dua persepsi, yaitu melalui visi murni (*pure vision*) dan visi kinetik (*kinetic vision*). Persepsi tergantung pada faktor-faktor variabel, seperti pencahayaan, skala dan perspektif si pengamat. Ketiganya hanya bisa mewujudkan ketika terjadi hubungan antar ketiga-

nya. Ketiganya juga membentuk pengalaman spasial.

Bagaimana pengalaman ruang dalam arsitektur? Pengalaman ruang bersifat individualistik. Masing-masing individu memiliki perspektif yang beragam, sehingga pengalaman ruang bersifat nisbi. Salah satu yang diperlukan adalah daya intuisi. Kognisi setiap orang yang telah mengendap dari waktu ke waktu turut andil membangkitkan dan membangun pengalaman ruang tersebut. Kognisi yang mengendap tersebut bersifat laten, sehingga terkadang menyeruak keluar dalam wadah memori bawah sadar. Salah satu memori bawah sadar yang dikenal adalah arketipe.

Arketipe adalah imaji-imaji masa lalu bahkan arkais yang berasal dari alam bawah sadar kolektif. Arketipe sifatnya lebih umum dan berasal dari kandungan alam bawah sadar kolektif.

Arketipe harus dibedakan dari insting. Jung (1981) mendefinisikan insting sebagai impuls fisik bawah sadar bagi tindakan, sedangkan arketipe sebagai tandingan insting karena bersifat psikis. Baik arketipe maupun insting bersifat bawah sadar dan keduanya dapat membantu membentuk kepribadian.

### Pengantar

*We must always remember that the design studio is not the real world.* Kalimat tersebut disampaikan oleh Wang (2015:11) memperkuat pernyataan Cross (2001:49). Pernyataan ini ditujukan kepada para pendidik desain agar mengingat bahwa sebarang strategi pembelajaran desain di dalam studio, dia selalu dalam ranah bukan pada dunia sebenarnya (profesional). Proses perancangan dalam studio tidak semata berorientasi *seolah proyek*, masih ada ceruk kreativitas dan imajinasi peserta didik yang harus tetap mendapat keleluasaan aktiitas dan ruang alih-alih mengungkungnya dengan instruksi berbalut kompetensi.

Wang (2015) menyatakan bahwa dalam proses desain di dunia pendidikan hadir dalam dua dikotomi, yaitu *create* dan *make*. Keduanya memiliki definisi yang berbeda. *Create* lebih berafiliasi kepada *ex nihilo* proses penciptaan dari ketiadaan, sedangkan *make* sisi *pre-exist*; proses pembuatan dari potensi ada sebelumnya. proses desain sendiri lebih cenderung sebagai proses *make*.

Bagi Cross (2001) desain adalah sebagai sebuah disiplin. Cross meniti tiga pemahaman desain sebelum sampai pada pernyataan tersebut, yaitu *scientific design*, *design science*, dan *science of design*. Selama ini beredar anggapan bahwa kebudayaan ilmu pengetahuan dilatarbelakangi oleh dua pandangan saja, yaitu budaya seni dan budaya sains. Berdasarkan pemikiran CP Snow, Cross (1999) mengusulkan satu budaya lagi sebagai artikulasi dari kedua kebudayaan tersebut, yaitu budaya desain (*culture of design*). Jika ketiganya disandingkan maka akan dihasilkan taksonomi seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Taksonomi Budaya Ilmu Pengetahuan

	Kebudayaan sains	Kebudayaan seni	Kebudayaan desain
<i>thing to know</i>	dunia alamiah	pengalaman manusia	dunia artifisial
<i>way of knowing</i>	nilai adalah rasional dan objektif	nilai adalah reflektif dan subjektif	nilai adalah imagination dan praktis
<i>ways of finding out</i>	eksperimen dan analisis	kritikisme dan evaluasi	modeling dan sintesis

Sumber: Cross (1999)

Sumber (ilmu) pengetahuan berasal dari tiga kategori, yaitu *people*, *process* dan *product*. Berdasarkan ketiga kategori ini, Cross (1999) membuat paradigma taksonomi khusus desain, yaitu epistemologi (telaah tentang dari bagaimana cara perancang mengetahui), aksiologi (telaah tentang dari praktek dan proses dalam desain), dan fenomenologi (telaah tentang bentuk dan konfigurasi artefak). Desain merupakan satu disiplin dan kebudayaan sendiri.

Desain sebagai sebuah disiplin dan kebudayaan serta menjadi latar ilmu pengetahuan tentunya memiliki spektrum paradigmatik dalam basis filosofis dan epistemologis. Setidaknya terdapat enam basis filosofis dan epistemologis yang mendasari desain (proses desain), yaitu rasionalisme, empirisisme, strukturalisme, pragmatisme, fenomenologi (Downing & Gribou, 1993: 45), dan intuisiisme (Numbers, 1993:74). Keenamnya memuat pandangan filosofis dan epistemologis yang berbeda.

Dari enam basis filosofis dan epistemologis tersebut, masing-masing terperinci menjadi delapan doktrin, yaitu *knowledge*, *methods*, *procedure*, *truth*, *beauty*, *meaning*, *assumptions*, dan *design strategy*. Doktrin tersebut menuntun desainer dengan cara-cara yang lebih *rigid* dan *rigorous* dalam proses desain seperti halnya metode riset. Fokus pada *design strategy*, doktrin ini menyediakan tahapan mendesain yang ketat namun bisa diikuti. Dengan basis filosofis dan epistemologis ini dikotomi lebar antara desain arsitektur dengan penelitian dalam arsitektur dapat dipersempit. Justifikasi bahwa para desainer hanya bersifat pragmatis dan intuitif tanpa upaya pengembangan pengetahuan baru akan

terkikis. Desainer (arsitek) dapat mendesain dengan kaidah-kaidah ilmiah tertentu.

Bagaimana jika proses desain didasarkan atas kolaborasi dan elaborasi dari dua basis filosofis dan epistemologi? Apakah terjadi benturan sudut pandang dan desain menjadi *chaos*. Apakah justru akan terjadi nilai kebaruan dalam metode desain? Tulisan ini bertujuan mengupas pengalaman ruang arsitektur yang berpijak pada jejak memori Banda Neira, sebagai sarana literasi dengan mengkolaborasi dua basis filosofis dan epistemologis, yaitu intuisiisme dan pragmatisme serta mengelaborasinya dalam kasus desain museum sebagai sarana eksplorasi melalui berbagai alternatif desain.

### Metode

Eksplorasi desain didasarkan atas representasi kasus jejak kognisi historis perbudakan Banda Neira di Kampung Bandan sebagai simbol awal praktik perbudakan di Indonesia. Eksplorasi desain diimplementasikan dalam kasus museum.

Eksplorasi desain dilakukan secara bertahap. Tahap pertama, adalah membuat narasi arsitektural berdasarkan basis filosofis dan epistemologis intuisiisme. Tahap kedua adalah membuat eksplorasi arsitektural melalui eksperimen desain berdasarkan basis filosofis dan epistemologis pragmatisme. Narasi arsitektural diterapkan dalam upaya menginterpretasikan *archi-types* (jejak kognitif) sejarah Kampung Bandan melalui pendekatan *poetic expression* untuk menghasilkan *'quality of content'* elemen-elemen arsitektural pada museum yang didesain. Eksplorasi arsitektural dimaksudkan untuk membaca potensi tapak terpilih dalam memperoleh *'quality of form'* dalam berbagai bentuk alternatif.

Tahap narasi arsitektural dilakukan dengan proses literasi, yaitu melalui proses (1) membuat puisi, (2) kritis puisi, dan (3) visualisasi puisi dan ilustrasi arsitektural. Tahap eksplorasi arsitektural dilakukan dengan proses transformasi tema literatur ke arsitektur, yaitu (1) penjelajahan pola gugus massa yang berulang sebagai unsur ekstrinsik di luar tapak yang pada akhirnya menjadi alternatif desain I; (2) penjelajahan

garis imajiner yang saling terkoneksi antara tapak dengan lingkungan di luar tapak yang pada akhirnya menjadi alternatif desain II; dan (3) penjelajahan potensi elemen tapak sebagai unsur intrinsik di dalam tapak yang pada akhirnya menjadi alternatif desain III.

### Analisis dan Interpretasi

Literasi jejak kognisi dilakukan melalui *poetic Aristotle* secara individu-internal, yang terdiri dari enam unsur penting *plot, characters, diction, thought, spectacle, dan melody*. Berdasarkan analisis *poetic Aristotle* dihasilkan empat tema jejak kognitif, yaitu ironi, emosi, takut, dan pasrah. Diksi ironi menggambarkan Kampung Bandan saat ini sebagai tempat bersejarah yang terlupakan. Diksi emosi merujuk pada Banda Neira 1602 di mana terjadi pembunuhan Laksamana *Verhoeven* sebagai pemimpin Belanda saat itu. Tema takut menngisahkan Banda Neira 1621 di mana telah terjadi pembantaian 15.000 rakyat Banda Neira. Tema pasrah mengilustrasikan terjadinya perbudakan Banda Neira di Batavia.

Setiap diksi yang dihasilkan diproduksi dalam bentuk puisi, yaitu (1) *Melawan Lupa*; (2) *Mirah dari Banda*; (3) *Takut*; dan (4) *Ingin Bebas*. Berdasarkan kritik sastra puisi yang dilakukan secara individu-eksternal, rata-rata kritikus sastra memiliki pesan yang relatif sama terhadap proses literasi-individu sebelumnya. Pesan-pesan dari para kritikus masih berwujud literatur juga, sehingga perlu upaya transformasi visual.

Visualisasi puisi adalah sebuah pilihan diantara banyak pilihan ekspresi seni untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, perasaan dan sekitarnya dalam wujud visual. Visualisasi puisi merupakan tahap akhir dari narasi arsitektural. Proses visualisasi ini dibantu dengan model. Model bisa berperan dan memvisualisasikan gagasan dalam bentuk tiga dimensional secara nyata.

Proses visualisasi puisi menghasilkan elemen-elemen desain sebagai sebuah gagasan desain, yaitu (1) "Sumur Memori" dan "Ruang

Memori pada puisi Melawan Lupa; (2) "*The Secret Garden*" dan "Sekuen Perlawanan pada puisi Mirah dari Banda; (3) "kalut" dan "takut" pada puisi Takut; dan (4) "Bayang dan Bayang" pada puisi Ingin Bebas.

Dari tiga eksperimen desain (pragmatik), proses desain didominasi oleh proses spontanitas. Hukum spontanitas diyakini menjadi kata kunci daya-daya kreatif. Walaupun pada awal-awal desain (desain I), perspektif desainer masih tertambat pada kerangka logika, namun lambat laun selama melakukan aktivitas mendesain, proses spontanitas serta-merta bisa keluar lebih mengalir dan lancar.

## Kesimpulan

Dalam mengkolaborasikan dua basis filosofis dan epistemologis intuisiisme dan pragmatisme, dibutuhkan tema universal sebagai jembatan yang menghubungkan keduanya. Dalam strategi desain intuitif, dibutuhkan emosi subjek yang jujur dan kreativitas yang spontan. Desain tidak akan lepas dari pemikiran intuitif, bahkan dalam tahap pragmatik, intuisi seorang perancang akan keluar secara spontan. Dalam strategi desain pragmatik, bahwa desain tidak akan pernah berhenti dieksplorasi (*open ended*).

## Daftar Pustaka

- Cross, Nigel. (1999). Design Research: A Disciplined Conservation, in *Design Issues* 12, no. 2 (Summer 1999). Cambridge: MIT Press. Pp.5-10.
- Cross, Nigel. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science, in *Design Issues* 17, no. 3 (Summer 2001). Cambridge: MIT Press. Pp. 49-55
- Downing, Frances & Gribou, Julius. (1993). Begining Again in *Proceeding of the ACSA/EAAE Conference, Prague*. NY & DC: Aassociation of Collegiate Schools of Architecture. Pp. 44-45.
- Hildebrand, Adolf. (1907). *The Problem of Form in Painting and Sculpture*. Reprint in 2014. Literary Licensing LLC.
- Jung, Carl Gustav. (1981). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton University Press.

- Numbers, Joe. (1993). Notes from a Sensuous Life: Text and Materiality in Beginning Design Education in *Proceeding of the ACSA/EAAE Conference, Prague*. NY & DC: Aassociation of Collegiate Schools of Architecture. Pp. 73-74.
- Rahayu, Ida Sapta. (2007). Kolaborasi Metode Intuitif dan Pragmatik: Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang. *Skripsi Arsitektur*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sari, Sritti Mayang. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang, dalam *Desain Interior*, Volume 3 (2). Pp.166-170.
- Wang, James T. (2015). To Make or to Create? What Should Students of Design be Taught?, in *Design Issues* 31, no. 3 (Summer 2015). Cambridge: MIT Press. Pp. 3-15.