

# Pengalaman Ruang Demi Menyadarkan Nilai Bertukang

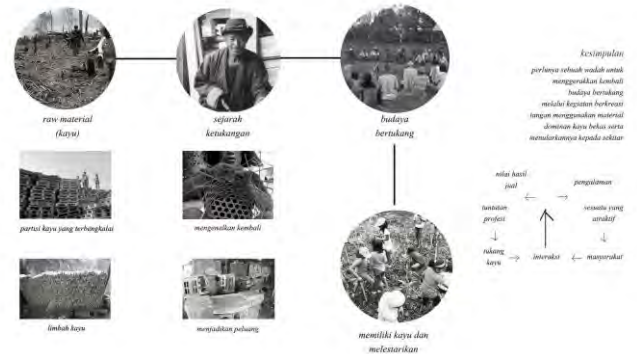
Cahyo Septianto Hutomo dan Rullan Nirwansjah  
 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
 Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia  
*e-mail: rullan@arch.its.ac.id*

**Abstrak**— Indonesia merupakan salah satu negara dengan komposisi hutan hujan tropis terbaik di dunia, sehingga potensi kayu yang diperoleh juga cukup banyak. Banyak suku dan adat yang mulai mengandalkan kayu sebagai bagian dari nilai kehidupan, terutama elemen dalam membangun arsitektur. Budaya tersebut lambat laun hilang karena pergeseran ekonomi yang terjadi di Indonesia, khususnya pulau Jawa dengan potensi kayu Jati, Sonokeling, dll. Pembalakkan liar seringkali terjadi hanya semata-mata untuk memenuhi kebutuhan jangka pendek semata. Banyak masyarakat yang mulai kehilangan makna bahwa kayu merupakan bagian dari budaya membangun yang sudah lama berkembang selama ini. Tujuan dari desain ini adalah membangun sebuah wadah di lingkungan rural dalam kelompok masyarakat menengah ke bawah agar tercipta kembali budaya bertukang pada tiap masyarakat kecil pemanen hasil hutan. Penyelesaian desain ini berkaca pada metode desain dari Bernard Tschumi tentang pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman yang diperoleh dari ruang, pergerakan, serta kegiatan yang diadakan dalam sebuah objek arsitektur.

**Kata Kunci**— Bertukang, Budaya, Hutan, Kayu, Masyarakat, Pengalaman.

## I. PENDAHULUAN

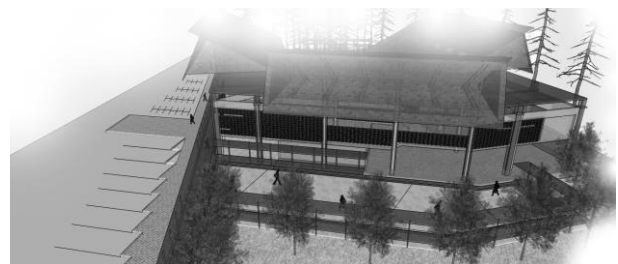
Budaya bertukang di Indonesia merupakan nilai kesadaran pada material bangunan umum yang dimiliki untuk menerapkan keterampilan tangan dalam membangun arsitektur. Nilai ini sepatutnya dikembangkan setelah mengetahui latar belakangnya yang menuntun arsitektur di Indonesia ke jenjang yang lebih menantang sampai hari ini telah menghilang karena pengaruh teknologi dalam membangun serta gaya arsitektur yang datang dari luar. [1] Penyelesaian secara arsitektural tentunya melibatkan pengalaman spasial sehingga pada hakikatnya harus menjawab permasalahan yang dikaji di atas. Penulis mencoba meningkatkan minat dan pengetahuan dalam bertukang melalui objek arsitektur yang mewadahi aktivitas yang sekiranya dapat menyadarkan pengguna bangunan tersebut untuk menghargai perkembangan nilai dan budaya bertukang di Indonesia (gambar 1).



Gambar 1. Mengembalikan Budaya Bertukang



Gambar 2. Tampak Bangunan Industri Kayu Sisa



Gambar 3. Suasana Rural pada Bangunan

Melalui aktivitas, suasana ruang, serta mobilisasi yang diatur dan direncanakan yang terjadi dalam objek arsitektur, tujuan yang diharapkan dalam bangunan dapat tercapai. Dalam penulisan ini, penulis mencoba mencapai pengalaman ruang dalam bangunan dengan mengandalkan tiga poin penting yakni aktivitas, ruang, dan pergerakan yang dialami manusia sehingga pada bagian itulah desain ini dirancang.

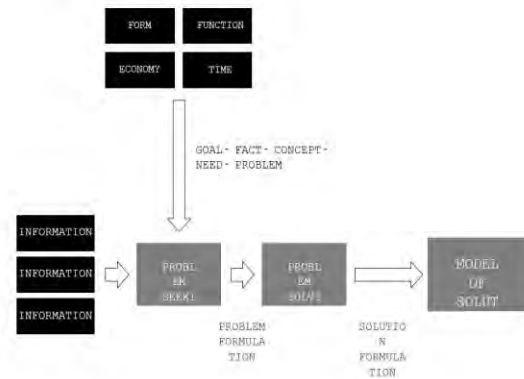
II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dengan menyimpulkan masalah dari beberapa potensi masalah terkait lalu dikumpulkan menjadi sebuah formulasi permasalahan desain yang berfungsi untuk mencari sebuah permasalahan utama yang dihadapi dalam mendesain (gambar 4). Dengan menggunakan metode ini, harapannya agar setiap detail permasalahan yang terjadi pada sebuah *site* bisa diselesaikan dengan baik ketika sudah dirumuskan permasalahan utama dan solusinya. [2]

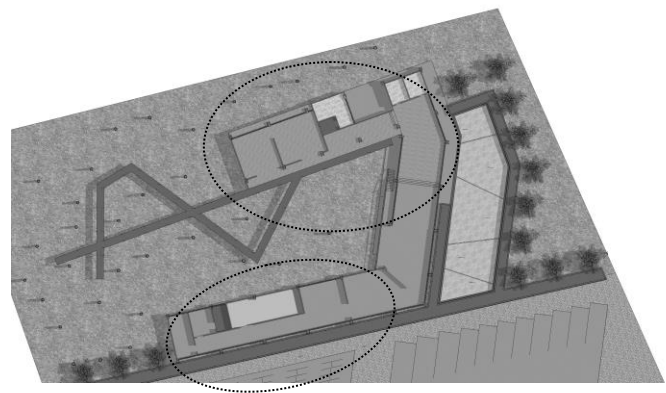
Permasalahan yang dihadapi antara lain bagaimana sebuah lingkungan rural. Pendekatan dalam merancang yang digunakan adalah teori *event cities* milik Bernard Tschumi yang memandang bahwa *activity*, *space*, dan *movement* adalah nilai utama pada bangunan arsitektur. Ketiga aspek ini dapat menjadi inti dari bangunan yang berdiri. Dengan mengandalkan tiga aspek tersebut, aktivitas yang diadakan, pengaturan tatanan, serta material yang akan ditunjukkan kepada pengunjung menjadi satu-satunya cara dalam menyampaikan pesan dan tujuan bangunan. [3]

Bernard Tschumi membuat arsitektur menjadi lebih bertujuan dan bermakna untuk dirancang dengan mengacu pada ketiga poin tersebut yakni aktivitas, ruang, dan sirkulasi manusia. Bangunan yang beliau rancang selalu memiliki aktivitas yang beragam dalam satu tipologi bangunan dan mewujudkan sosok bangunannya demi memenuhi kebutuhan pengalaman yang diperoleh oleh pengunjung. [4]

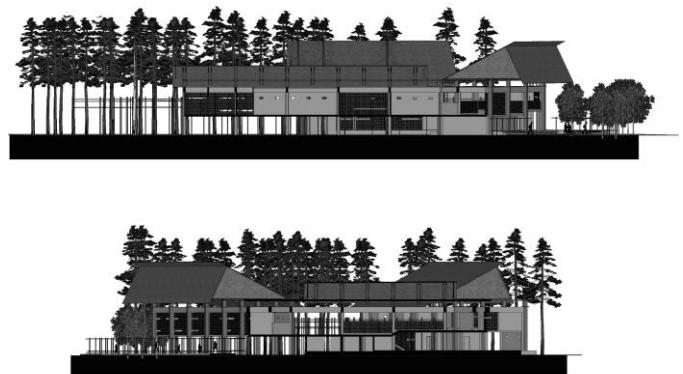
Kembali ke tujuan bangunan yang ingin menyadarkan penggunaanya bahwa budaya bertukang merupakan bagian dari perjalanan konstruksi bangunan di Indonesia, maka aktivitas yang diadakan dapat bersifat multifungsional dengan memadukan bangunan yang bersifat industri lokal dan galeri (gambar 5). Lalu untuk menampilkan suasana ruang, penulis mencoba menghadirkan material alam yang umum digunakan pada bangunan rumah lokal sekitar dan dieksplorasi sedemikian mungkin untuk menggugah inspirasi pengunjung bahwa kesederhanaan material yang dimiliki Indonesia memiliki wajah yang beragam apabila dieksplorasi dengan baik. Pengunjung diatur melalui sirkulasinya yang diharapkan pengunjung mengalami semua proses dari aktivitas yang ada sehingga dapat menstimulasi kesadaran yang ada pada pengunjung tentang pentingnya budaya bertukang.



Gambar 4. Problem Seeking yang diusulkan oleh William M Pena



Gambar 5. Zoning menurut Tipologi pada Bangunan



Gambar 6. Potongan Bangunan

### III. HASIL PERANCANGAN

Melalui ekspresi material lokal yang menyesuaikan terhadap lingkungan rural pada lokasi perancangan, harapannya, masyarakat sekitar serta pengunjung yang hendak memperoleh pengalaman edukasi dapat disadarkan dengan tampilan desain yang disusun (gambar 7). Suasana rural pada ruangan diciptakan melalui kisi-kisi, atap, dinding, dan lantai yang diwujudkan dalam bentuk tropis dan lokal. Dengan menggunakan bata dekoratif pada selubung dinding bangunan, pengunjung diharapkan dapat melihat susunan dekoratif tersebut sebagai sebuah inspirasi bahwa kekayaan material alam di Indonesia bisa berubah menjadi sesuatu yang estetis (gambar 8). Lalu dengan potensi vegetasi alam berupa pepohonan hutan, tujuan desain berupa menyadarkan pengguna bangunan ditampilkan dengan *observation track* (gambar 9) dengan memberikan kesan pada pengguna bahwa hutan sebagai objek alam yang harapannya bisa menyadarkan pengguna yang melalui sarana tersebut.

### IV. KESIMPULAN

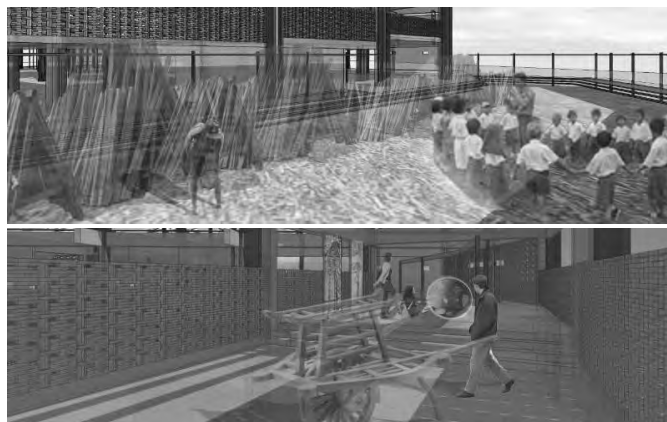
Pengalaman ruang merupakan nilai tambah dalam arsitektur yang diwujudkan demi memperoleh wawasan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang penasaran menjadi penasaran. Perwujudan material dalam konten budaya bertukang perlu disesuaikan mulai dari tipologi bangunan, aktivitas, suasana ruang, serta proses yang dialami selama berada dalam bangunan tersebut.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Bapak Ir. Rullan Nirwansjah M.T, selaku pembimbing, atas segala ilmu dan pedoman yang diberikan, serta kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam proses penulisan jurnal ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] IMAJI. 2013. Ketukangan : Kesadaran Material.
- [2] Pena, William. 2002. *Problem Seeking : An Architectural Programming 4<sup>th</sup> Edition*. New York : Wiley.
- [3] Tschumi, Bernard. 2004. *Event Cities 3<sup>rd</sup> Edition : Concept vs. Context vs. Content*. Manhattan : The MIT Press.
- [4] Tschumi, Bernard. 1994. *Architecture and Disjunction*. Manhattan : The MIT Press.



Gambar 7. Proses Pengolahan Kayu Sisa sebagai Fokus Utama dalam menyadarkan pengunjung



Gambar 8. Kisi-kisi yang dimunculkan pada dinding bata dekoratif sebagai Stimulasi pada kepekaan pengunjung



Gambar 9. Konsep *Observation Track* dengan menempatkan pengunjung pada ketinggian tertentu dalam sebuah ruang observasi