

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situs Lengkong Kyai merupakan sebuah bukti sejarah mengenai Raden Arya Wangsa Di Kara yang merupakan seorang pangeran Wiraraja II dari Sumedang yang menyebarkan agama islam di Desa Lengkong, Serpong. Peninggalan sejarah fisik situs Lengkong Kyai merupakan sebuah masjid Raden Aria Wangsakara dan makam Raden Aria Wangsakara terletak di dalam masjid. Wilayah Lengkong Kyai menjadi salah satu pusat budaya kaligrafi di kabupaten Tangerang. Situs ini memiliki sejarah yang kelam, namun pertumbuhan pembangunan yang masif di tengah kota BSD dan disekelilingnya memiliki kecenderungan menghilangkan jejak sejarah. Situs Lengkong kyai memiliki sejarah yang tidak terabadikan seperti tembok masjid dengan bekas peluru sebagai bukti sejarah sebelum meninggalnya Mohammad Natsir karena ditembak oleh VOC Belanda (Banten, 2021). Hal ini menciptakan suasana kelam yang pernah terjadi, namun karena sudah dibangun ulang tembok tersebut tidak dapat dilestarikan. Tembok yang dapat dianggap sebagai situs sebuah tempat bersejarah dihancurkan dan dibangun kembali karena adanya renovasi (Banten, 2021). Salah satu elemen yang dianggap dapat menceritakan bagaimana perjalanan seorang pahlawan yang berjuang. Ketika elemen tersebut hilang bagaimana sebuah karya arsitektur dapat digunakan untu mengembalikan ingatan atau peristiwa yang pernah terjadi.

Dalam hal ini penggunaan indera berperan untuk menciptakan sebuah karya arsitektur dapat diciptakan melalui pendekatan *multi-sensory* untuk menciptakan arsitektur yang bersifat ekspresionis Dalam membangun sebuah karya arsitektur berhubungan dengan identitas dan memori sehingga setiap pengalaman yang ada dijadikan sebagai pengingat namun apakah kejadian kelam

perlu untuk diingat. Arsitektur menciptakan sebuah pengalaman dan pengalaman sendiri didapat berdasarkan indera yang manusia miliki, melalui indera dan menghasilkan memori.

Manusia berinteraksi dengan ruang melalui *multi-sensory* terutama melalui indera penglihatan sehingga munculnya persepsi. Indera manusia dianggap sebuah mekanisme untuk mengkategorikan indera manusia sebagai sistem visual, sistem pendengaran, sistem rasa bau, sistem *haptic*, dan system orientasi dasar menurut Psikolog James J Gibson. Persepsi mempengaruhi emosi sehingga mempengaruhi bagaimana tubuh kita terlibat dalam ruang (Christopher Tilley & Wayne Bennet, 2008). *Multi-sensory* melibatkan setiap panca indera yang dimiliki manusia untuk menganalisis dan mengamati dalam visual. Hal ini mempengaruhi pengalaman arsitektur berdasarkan *multi-sensory* dapat menganalisis dan mengamati kualitas ruang, material, dan skala yang diukur berdasarkan indera manusia (Juhani Pallasmaa, 2005). Ruang tidak dapat terpisah dengan kondisi manusia, manusia dan ruang kita merasakan pengalaman perpaduan antara suasana lingkungan, suasana budaya, dan sosial yang dapat menciptakan perasaan bebas, takut, senang, dan menginspirasi karena saat kita memasuki sebuah ruang, ruang juga memasuki manusia. Pengalaman ruang dalam arsitektur menggunakan *multi-sensory* atau indera manusia untuk memahami bagaimana suasana atau perasaan dalam kualitas ruang tersebut. Suasana atau kualitas ruang dapat dilihat berdasarkan interaksi antar indera manusia yang dialami secara emosional.

Arsitektur melibatkan pengalaman inderawi manusia sehingga bangunan arsitektur berusaha untuk mengekspresikan dan memperkuat bagaimana perasaan seseorang sehingga setiap bangunan memorial ditujukan untuk memiliki latar yang baik dalam bentuk memori. *“Atmosfir yang tercipta melalui arsitektur dapat mengekspresikan dan memperkuat perasaan dalam setiap bangunan memorial. Hal ini memungkinkan bangunan tersebut memiliki latar yang baik”* (Matthew Frederick, 2007). Dalam mengalami sebuah karya arsitektur bagaimana sebuah ruang dapat memproyeksikan aura dan emosi manusia yang berada di ruang tersebut. Bagaimana seorang arsitek dapat mempengaruhi pikiran hanya dengan

berada di satu ruang dan menciptakan perasaan pada setiap manusia yang mengalaminya dan elemen arsitektur apa yang dapat menggambarkan perasaan dan melakukan pendekatan terhadap indera manusia. Hal ini didukung dengan penggunaan material yang menjadi sebuah entitas yang dapat menceritakan bagaimana bangunan tersebut dapat hidup dan merevitalisasi dari bangunan sebelumnya atau masa lalu sehingga setiap bangunan atau karya arsitektur tidak hanya berlaku pada saat zaman tertentu namun dapat mengikuti setiap perkembangan waktu yang berbeda-beda.

Sebuah karya arsitektur dapat dibentuk oleh perangkat memori yang membawa kembali pada perasaan tertentu (Juhani Pallasmaa, 2007). Perasaan yang terbawa oleh memori dapat berupa keterasingan, kesenangan, ketenangan atau keputusan yang menampilkan emosi tertentu (Juhani Pallasmaa, 2007). Arsitektur dapat menimbulkan emosi melalui otoritas atau aura sebuah ruang berdasarkan indera yang dimiliki setiap manusia sehingga dapat menciptakan perasaan kita seolah-olah terhubung dengan kejadian tersebut. *“Sebuah bangunan bermakna membawa kita kembali bagaimana rasa diri kita, memperhatikan sebuah karya arsitektur membentuk diri kita sebagai makhluk yang diwujudkan dan bersifat spiritual secara keseluruhan”* (Juhani Pallasmaa, 2012). Identifikasi memori dalam ruang arsitektur mempengaruhi kesadaran diri tentang bagaimana seseorang mengalami sebuah bangunan (Pasqualini et al., 2013). Ruang dapat membantu bagaimana kita memahami diri sendiri dan arsitektur memiliki peran sebagai kunci dari memori untuk mengekspresikan manusia dan budaya (Juhani Pallasmaa, 2007). Memori arsitektural berhubungan dengan sejarah, hal ini berpengaruh pada elemen-elemen arsitektur namun karena perkembangan jaman seringkali terjadi perubahan tanpa mempertimbangkan asal usul tempat yang menyebabkan amnesia dalam hal arsitektur.

Arsitektur memiliki berbagai jenis memori dimana perasaan trauma pada masa lalu atau memori yang terus menerus dikenang. Setiap bangunan arsitektur mempertahankan elemen-elemen arsitektur untuk mengenang sebuah peristiwa sehingga bangunan arsitektur merevitalisasi bangunan sebelumnya tanpa

menghilangkan jejak peristiwa yang pernah terjadi (Juhani Pallasmaa, 2007). Setiap karya arsitektur bersifat berlapis dan mengikuti perkembangan jaman namun akibat pembangunan yang pesat di area sekitar menyebabkan terjadinya amnesia arsitektur. Menurut Juhani Pallasmaa, studi arsitektur berorientasi pada pengalaman manusia dengan tujuan untuk memulihkan dan mengenang kembali peristiwa yang pernah terjadi melalui elemen arsitektur seperti lantai atau atap sebuah bangunan.

Saat ini untuk menciptakan solusi untuk menghubungkan bagaimana emosi manusia dapat terkait dengan arsitektur, berdasarkan buku "*Atlas of emotion*" (Giuliana Bruno, 2018) arsitektur berpengaruh bagaimana kita berperilaku sehingga membentuk memori. Dalam hal ini kami menggunakan pendekatan melalui penelitian yang dimiliki oleh manusia itu sendiri, yaitu menggunakan indera. Tubuh manusia dijadikan sebagai alat untuk merekam bagaimana proses untuk mendesain. Manfaat penggunaan indera manusia dalam proses desain sebuah karya arsitektur dapat didukung dengan penggunaan material seperti cahaya, tekstur atau suara itu sendiri hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan bagaimana setiap orang memiliki pengalaman ruang ketika berada di suatu tempat dan bisa merasakan bagaimana emosi dapat menyatu dengan setiap konsep selama menciptakan karya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang alur sequence pada museum dengan memanfaatkan elemen visual pembentuk ruang?
2. Bagaimana merancang elemen arsitektur yang dapat mendukung kualitas indera peraba?
3. Bagaimana merancang ruang memorial untuk menceritakan sebuah kejadian melalui indera pendengaran dan indera penciuman?
4. Bagaimana merancang dimensi ruang memorial dengan memanfaatkan dukungan indera manusia untuk menceritakan sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui kualitas ruang sebagai strategi desain bangunan memorial untuk merancang elemen arsitektur yang dapat mempengaruhi memori masyarakat.
2. Menciptakan alur sequence sesuai dengan sejarah untuk mengembalikan memori masyarakat berdasarkan pendekatan *multi-sensory* untuk mengenang kembali peristiwa yang pernah terjadi melalui pengalaman ruang melalui indera peraba
3. Mengetahui bagaimana ruang berinteraksi dengan manusia melalui bentuk ruang untuk menciptakan memori.
4. Mengetahui elemen indera manusia untuk menciptakan dimensi ruang yang sesuai dengan *multi-sensory* manusia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk meneliti bagaimana desain sebuah bangunan memorial yang baik untuk menciptakan bangunan memorial berdasarkan pendekatan *multi-sensory* yang dimiliki oleh manusia dengan harapan mengembalikan memori sejarah yang pernah terjadi di kawasan Lengkong Kyai, Tangerang.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian berjudul “Strategi Desain Bangunan Memorial dengan Pendekatan *multi-sensory*, Kasus Studi: Lengkong Kyai, Tangerang”, penulis menguraikan tulisan melalui 6 bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I berisi penjelasan mengenai amnesia arsitektur yang terjadi akibat pembangunan yang masif di lingkungan sekitar pada bangunan memorial yang terletak di Desa Lengkong Kulon, BSD. Pada bab I menjelaskan bagaimana fenomena amnesia arsitektur terjadi dan menggunakan pendekatan berdasarkan *multi-sensory* sehingga masyarakat dapat mengenang kembali perjuangan dan peristiwa yang pernah terjadi pada desa tersebut.

BAB II: KAJIAN LITERATUR

Bab II berisi penjelasan mengenai kajian literatur berdasarkan teori mengenai kualitas ruang sebuah bangunan memorial, memori dalam arsitektur, indera manusia, pendekatan *multi-sensory* untuk menciptakan kualitas ruang yang baik berdasarkan pengalaman manusia, dan penggunaan elemen arsitektur untuk menciptakan pengalaman ruang.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan mengenai strategi desain melalui kesimpulan yang didapat berdasarkan analisis preseden *multi-sensory* pada bangunan memorial. Strategi desain yang didasari oleh pendekatan *multi-sensory* menciptakan eksplorasi ruang yang sesuai dengan indera manusia. Eksplorasi pada strategi desain guna menciptakan ruang dengan kualitas yang baik dan sesuai dengan indera manusia sehingga dapat menciptakan memori dan emosi manusia pada bangunan memorial.

BAB IV OBJEK PERANCANGAN

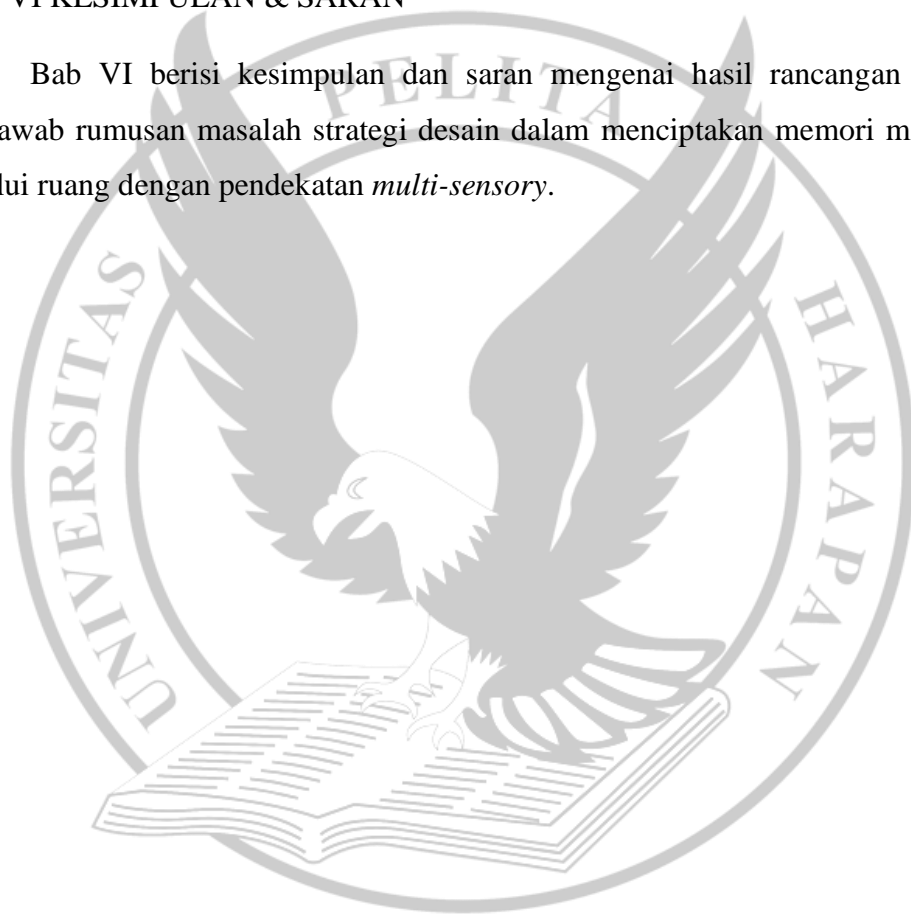
Bab IV berisi penjelasan mengenai objek perancangan melalui penjelasan site dan proses perancangan eksplorasi desain berdasarkan pendekatan *multi-sensory*. Eksplorasi desain dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan museum dan memorial site dengan kualitas yang baik dan mudah dipahami oleh setiap pengguna ruang sehingga bangunan bersejarah dapat menjadi sebuah daya tarik untuk mengembalikan sebuah memori.

BAB V HASIL PERANCANGAN

Bab V berisi penjelasan mengenai hasil rancangan yang didapat melalui eksplorasi pada bab 4. Hasil rancangan final desain area memorial dan museum didasari beberapa aspek melalui pendekatan *multi-sensory*. Hasil perancangan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna ruang untuk menciptakan memori mengenai kawasan memorial Lengkong Kyai.

BAB VI KESIMPULAN & SARAN

Bab VI berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil rancangan untuk menjawab rumusan masalah strategi desain dalam menciptakan memori manusia melalui ruang dengan pendekatan *multi-sensory*.



1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.0 Kerangka Pemikiran