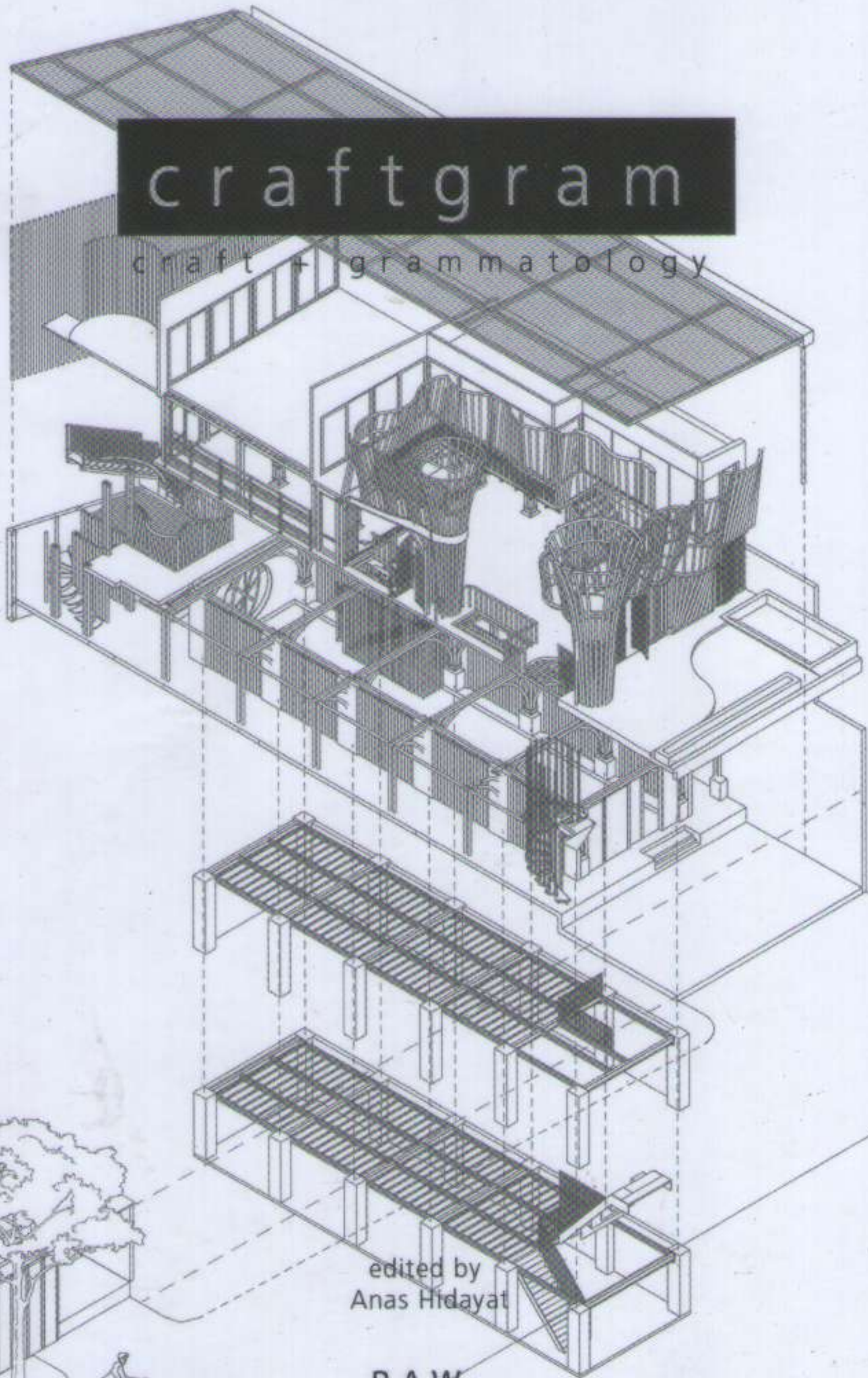


Johanes Adiyanto + Realrich Sjarief

craftgram

craft + grammatology



edited by
Anas Hidayat

RAW
Architecture Library in National Year



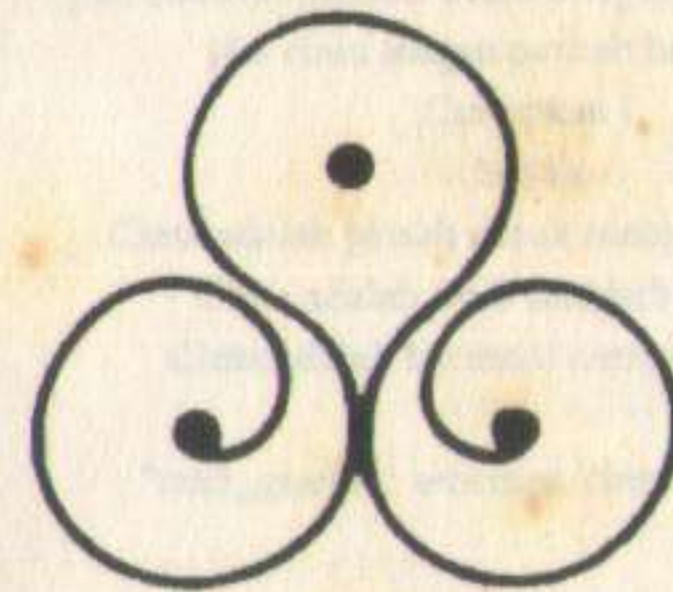
m i s t e r i s t r o

craftgram

craft + grammatology

Johannes Adiyanto + Realrich Sjarief

disunting oleh Anas Hidayat



Diterbitkan Oleh

RAW Architecture
 Jl. Aries Utama H4 | A
 Jakarta Barat — 11620
 www.raw.co.id

Edisi Indonesia © 2020

Hak Cipta dipegang penuh oleh RAW Press

Diterbitkan pertama kali dengan judul

Craftgram | Craftsmanship Grammar

Copyright © 2020 by RAW Press

Penulis Utama

Johannes Adiyanto
 Realrich Sjarief

Penyunting

Anas Hidayat

Tim Penulis

Satria A. Permana
 Kirana Ardy Garini
 Amelia Mega Djaja
 Dimas Dwi Mukti Purwanto
 Olivia Iendah Permatasari

Sampul

Satria A. Permana

Tata Letak

Amelia Mega Djaja
 Kirana A. Garini

Ilustrasi Grafis Arsitektural

RAW Architecture

Paper

Cover

Art Paper 310 gsm

Content

Book Paper 57 gsm

Typeface

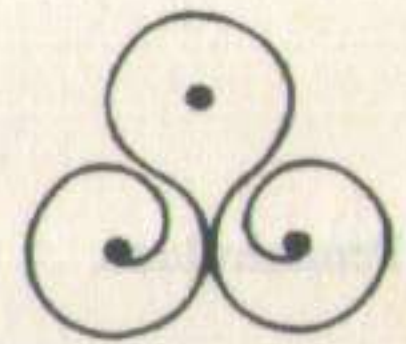
Minion Pro, Open Sans

ISBN

978-602-5615-88-7

Daftar Isi

Contents



00 —	Pengantar Titik Awal <i>Johannes Adiyanto + Realrich Sjarief</i>	06
	Tangan Adalah Rumah Sang Ada <i>Anas Hidayat</i>	10
	Pendahuluan <i>Johannes Adiyanto + Realrich Sjarief</i>	16
01 —	Babak 1 Filosofi <i>Craft</i>	22
02 —	Babak 2 Arsitektur dan Rajin	76
03 —	Babak 3 Realitas Indonesia	112
04 —	Babak 4 Proses Belajar yang Rajin di Gua Bambu	142
05 —	Penutup Ke-cinta-an pada Kehidupan yang Rajin	218
	Interpretasi	238

Craftgram

by Johannes Adiyanto

Submission date: 10-Apr-2023 06:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 2060468107

File name: Craftgram_book.pdf (1.48M)

Word count: 29664

Character count: 189095

Craftgram

Kerajinan yang rajin
Rajin hingga keranjingan
Keranjingan bercinta

Sebab

jika cinta jangan pernah berharap imbalan
jika cinta jangan pernah berhitung
jika cinta jangan melihat beda
jika cinta bercintalah dengan tulus
jika cinta bermainlah dengan kecintaan
jika cinta lembutkan hatimu seperti selembut sutera
jika cinta jangan pernah berkata lagi

Cukupkan !

Sebab

Cinta adalah penuh untuk menjadi tidak penuh
Cinta adalah utuh menjadi tidak utuh
Cinta adalah harmoni menjadi kebajikan

"craft_gram..... seberapa 'cinta' kerajinanmu?"



TITIK AWAL

Berbicara tentang *craft* maka mau tidak mau kita harus juga harus menoleh kepada buku 'ketukangan: kesadaran material' (*craftsmanship : material consciousness*). Buku 'ketukangan' ini ditulis sebagai 'pertanggungjawaban' terhadap kegiatan pameran arsitektur di Venezia (Indonesia Pavilion : 14th International Architecture Exhibition la Biennale)¹.

Buku 'ketukangan' berangkat dari interpretasi tema 'besar' dari kegiatan Pameran arsitektur ke 14 tersebut yaitu 'absorbing modernity : 1914 - 2014'. Tema ini kemudian diterjemahkan oleh para kurator paviliun Indonesia sebagai sebuah pertanyaan 'kita' dalam sejarah ke-arsitektur-an di Indonesia. Ada masalah persinggungan antara modernitas, ada masalah karakter nasional, ada masalah identitas.

Untuk menjawab masalah tersebut, tim kurator —salah satunya— mengacu pada pemikiran Sennett dalam buku *The Craftsman* dengan fokus bahwa 'ketukangan' mendasarkan pada

¹ Armand, Avianti; Sopandi, Setiadi; Hutama, David; Hartanto, David; Tardiyana, Achmad D; (2014), Ketukangan: Kesadaran Material, Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Jakarta, Jakarta

'kesadaran material', karena semakin menipisnya kesadaran material sehingga sumber daya —baik manusia maupun alam— hanya sebagai instrumen dalam garis produksi². Tulisan dan keikutsertaan Indonesia dalam kegiatan di Venezia menjadi 'pemicu' tulisan Prof. Kemas Ridwan. Makalah yang dipublikasikan dalam jurnal Nalar juga dilandasi oleh 'kegamangan' terhadap masalah identitas arsitektur Indonesia yang secara literal dan cenderung hanyalah visual fisik (estetika kasat mata) saja³.

Dengan dasar dua ' pijakan' pemikiran diatas itulah buku ini disusun. Perspektif buku ini bukan lagi pada visual fisik semata, namun lebih kepada 'kerja' yang terkait dengan ketukangan itu sendiri. Pijakan pemikiran - sama seperti buku ketukangan - yaitu pemikiran Sennett namun lebih mendalami sudut pandang dari Hannah Arendt yang oleh Sennett juga menjadi pijakan. Ketika berbicara tentang 'kerja' dan prosesnya serta pemikiran Arendt maka 'munculah' tulisan dari Prof Gunawan Tjahjono yang berjudul Rajin⁴. Bagi Tjahjono 'rajin' bukan sekedar lawan kata dari 'malas' dalam bekerja. Namun juga menunjukkan kepuasan pencapaian terhadap apa yang dikerjakan; rajin juga menunjukkan semangat giat dan penuh disiplin kerja yang terkait dengan 'produk karya' bukan sekedar 'bekerja'.

Dengan dasar pemikiran Tjahjono tersebut maka konteks buku ini adalah craft sebagai sebuah ke-rajinan dan craftsmen (pengerajin - orangnya) dipahami sebagai 'tukang' yang rajin, yang melakukan 'perjalanan' dalam menggabungkan teknis, proses membuat serta 'bermain-main' untuk menghasilkan suatu produk.

² Arman, Avianti; Sopandi, Setiadi; Utama, David; Hartanto, David; Tardiyana, Achmad D; (2014). P 18

³ Ridwan, Kemas, (2017), Dinamika Arsitektur Indonesia Dan Representasi 'Politik Identitas' Pasca Reformasi, NALARs: Jurnal Arsitektur, Vol 17, No.1, Januari, pp 65-78, p-ISSN 1412-3266/e-ISSN 2549-6832 <https://doi.org/10.24853/nalars.17.1.65-78>

⁴ <https://www.academia.edu/6049608/RAJIN>

Pendahuluan

Craftgram berasal dari kata *craft* + *grammatology*. Definisi *craft* adalah kata yang dikaitkan dengan keterampilan tertentu. Dalam bahasa Indonesia, *craft* berarti kerajinan. Hal-hal yang berkaitan dengan ketrampilan tangan. Dan arti kata *craftsman* adalah pengrajin atau tukang, sehingga terkadang *craftsmanship* diartikan – dalam konteks arsitektural – menjadi ketukangan atau ke-*empu*”an atau ke-mumpuni-an, yang mengacu pada sosok yang ahli di ketrampilan tertentu. Ini juga yang mendasari penelusuran Richard Sennett dalam buku ‘Craftsmanship’ dengan yang terlihat di sampul buku dengan gambar sebuah tangan. Buku ini mencoba ‘belajar’ dari apa yang sedang dicari dalam buku Sennett tersebut dengan perspektif arsitektur.

Grammatology sering dikaitkan dengan karya Derrida yaitu ‘Of Grammatology’. Sebenarnya Grammatology adalah sebuah bidang kajian yang menjelajah sistem penulisan. Grammatology juga bicara tentang hubungan antara ‘hal yang tertulis’ dengan ‘hal yang diucap’ dalam konteks bidang ilmu bahasa. Buku ini menempatkan ‘craft’ sebagai objek kajian dengan meminjam cara berpikir dan berjalan Grammatology yaitu dengan mencari kaitan antara ‘hal yang tertulis’ dengan ‘hal yang dilakukan’ manusia terhadap *craft*-nya itu. Di dalam buku of grammatology, dibahas mengenai *grapheme* bahwa, pada dasarnya hal - hal yang terlihat sederhana itu sungguhlah kompleks dan ‘of grammatology’ membahas potensi - potensi yang terjadi dari kekuatan sebuah konsep. Di dalam hal ini *Craftgram* membahas potensi yang akan menelusuri sifat dasar manusia. Buku ini akan menelusuri secara etimologi – ilmu yang mencari asal usul kata – lalu apa yang dilakukan manusia dengan dua buah kata - kata tersebut, *craft* dan *gram*. Kedua kata - kata tersebut mendapatkan bahwa pada dasarnya ada kategori pemisahan di dalam tradisi berbuat yang digagas oleh Hannah Arendt berupa Animal Laboran, Homo Faber, dan Homo Ludens yang mendasari kemampuan bekerja, berpikir, dan bermain - main.

Dengan demikian buku yang ditulis Richard Sennett sebelumnya hanya titik pijak awalan untuk menjelajah ke pemahaman cara berpikir manusia dan kemampuan tangannya untuk menelusuri adaptasi keduanya dan mempertanyakan posisi kemampuan teknik, berpikir, dan bermain - main. Hal ini dimulai dengan mempertanyakan apa korelasi ketiganya? Apakah berpikir atau bermain saat manusia menggunakan tangannya? Apa kaitan semua itu dengan perkembangan ber-arsitektur dalam konteks global dan konteks Indonesia? Pertanyaan-pertanyaan itu menggiring dan menjadi penuntun untuk menelusuri pertanyaan selanjutnya, apakah makna *craftsmanship* bagi ilmu arsitektur, apakah hanya sekedar korelasi tukang/pengrajin dengan materialnya? Sebuah pemahaman ketukangan-kah? Atau bahkan sebuah pemahaman kerajinan yang merupakan manifestasi cara berpikir manusia? Jelajah eksplorasi buku ini sebagai penyanding pemikiran bahwa *craftmanship* dalam arsitektur telah ‘usai’ pada masa revolusi industri 4.0. *Craftsmanship* yang sering dimaknai sebagai ketukangan adalah level primitif dalam perjalanan arsitektur. Spekulasi dari *Craftgram* adalah integrasi kemampuan teknik, berpikir dan bermain - main akan menimbulkan penguasaan total akan hakikat manusia sebagai pribadi yang memiliki keseimbangan, kesetaraan, kebijaksanaan melalui sebuah sutera tentang cinta. Cerita cinta yang dielaborasi di buku ini ke dalam perjalanan terminologi “rajin” yang membuat arsitektur yang terhubung dengan ke-rajin-an. Sebuah hal yang lebih dari yang tampak berupa fisik atau material namun lebih di perpaduan jiwa - jiwa. Sehingga selesainya

revolusi industri 4.0 akan memulai sebuah era yang dinamakan era "rajin". Sebuah perjalanan penuh cinta.

Babak 1

Filosofi Craft

Pemahaman dasar

Definisi *craftsmen* (pengrajin) berbeda dengan artisan / seniman karena pengrajin memiliki alasan bahwa karya diciptakan untuk berusaha mencapai kesempurnaan. Plato menamakannya sebagai *arete*, sebuah standar kesempurnaan yang terlihat dari sikap untuk mempertahankan kualitas⁵ yang membuat pengrajin akan meningkatkan kemampuannya di dalam berkarya.

Ketika manusia telah dapat hidup bersama-sama, mendirikan rumah dan desa-desa, disitulah Richard Sennett meyakini munculnya perayaan terhadap adanya *craftsmen* di dunia yang diinisiasi oleh manusia, setelah sebelumnya hidup di gua seperti hewan liar. *Craftsmen* menandai era dimana manusia mulai menggunakan peralatan yang perlu dikuasai seperti pisau untuk memotong dan menguliti buruan hingga kapak untuk mengumpulkan sumber daya kayu-kayu hutan.^[6] Saat itulah *craft* menjadi salah satu kemampuan yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya ketika Tuhan menciptakan manusia dengan akal, sebuah kemampuan untuk berpikir. Menurut Khaldun, kemampuan berpikir ini dibagi dalam beberapa derajat; yang pertama kecerdasan intelektual untuk memahami benda di dunia yang alami dan buatan, sehingga mereka dapat merajutnya dengan kemampuannya masing-masing. Derajat berikutnya adalah kemampuan untuk berpikir tentang ide dan memahami perilaku. Hingga derajat ketiga dimana manusia memahami apa itu pengetahuan dan bagaimana menjalani hidupnya dengan pengetahuan tersebut.^[7] Khaldun melengkapi penjelasannya dengan menyebutkan bahwa instruksi saintifik merupakan kata yang melengkapi maksud dari kerajinan —*craft*. Instruksi saintifik ini membentuk *habit* atau kebiasaan yang membuat seseorang menjadi mahir dalam bidang yang ia kuasai, menunjukkan perbedaan yang jelas bahwa kemahiran adalah sesuatu yang dikuasai (*mastery*), tidak hanya sekedar dipahami (*understanding*).^[8] Sennett sepakat dengan menjelaskan bahwa keahlian yang rajin ini memerlukan penguasaan yang dipelajari secara rutin hingga menjadi mahir. ^[9]

Dalam sudut pandang terminologi, kata '*craftsman*' dari bahasa Inggris ketika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, memiliki makna 'seseorang yang memiliki kecakapan dalam suatu kerajinan'. Namun ketika memilih kata 'tukang' dalam menjelaskan makna '*craftsman*', kata 'tukang' memiliki dua makna yang berbeda. Bisa diartikan sebagai seseorang yang ahli dalam suatu kerajinan, bisa juga memiliki makna bias ketika kata tukang disandingkan

59

⁵ <http://www.ptta.pl/pef/haslaen/a/arete.pdf>

⁶ Sennett, Richard. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press. Pg. 21

⁷ Ibn, K., & Rosenthal, F. (1967). *The Muqaddimah: An introduction to history*. Princeton, N.J: Princeton University Press.

⁸ Ibn, K., & Rosenthal, F. op.cit

⁹ Sennett, Richard. op.cit pg. 38

dengan kata kerja —misalnya tukang batu, tukang kayu; dimana memiliki makna positif, tukang serobot, tukang copet; dimana memiliki makna negatif, dan tukang-tukang lainnya. Di dalam buku ini akan dibahas mengenai bagaimana *craft* berkembang dari satu tradisi ke tradisi lainnya dimana justru individu-individu yang memberikan *antecedent*, berpikir kritis dimana menggunakan tradisi sebagai sebuah lompatan untuk meredefinisi ulang *craft* pada jamannya dengan menggunakan alat, sumber daya (material), cara bekerja yang lebih optimal dibanding sebelumnya. Sejauh ini penelusuran di *Craftgram* mencatat ada beberapa titik tolak tradisi tersebut, seperti :

1. Munculnya Le Corbusier membentuk ekosistem penggabungan aspek teknik, berpikir dan bermain - main yang menjadi master yang berpengaruh di Eropa.
2. Pendalaman sisi filosofi dan spiritual arsitektur jepang yang mewakili arsitektur timur melalui warisan budaya yang digagas oleh Arata Isozaki melalui Japan-ness in Architecture.
3. Masuknya tradisi dari barat ke Jepang yang dibawa oleh Frank Lloyd Wright dan kemudian dielaborasi secara kritis oleh Antonin dan Noemi Raymond ke dalam tradisi konstruksi beton.
4. Masuknya figur - figur yang memberikan solusi perumahan murah seperti yang terjadi di India yang dicetuskan oleh Laurie Baker dengan konstruksi penggunaan batu bata.

Hal ini menggarisbawahi munculnya arsitektur sebagai craftsman yang merupakan agen perubahan. Disini definisi tukang (*craftsman*) lepas dari definisi tukang sebagai status sosial namun sebagai aspek filosofis untuk tekun bekerja sebaik mungkin sebagai wujud cinta akan profesi arsitek yang oleh Tjahjono disimpulkan ke dalam semangat rajin. Dari elaborasi titik tolak elaborasi tersebut akan didapatkan sebuah basis budaya untuk memulai mengetahui kondisi profesi arsitek di Indonesia dan kemudian lebih lanjutnya menganalisa dan memberikan tawaran apa yang perlu diwaspadai dan apa yang bisa dilakukan untuk membuka pintu inovasi selanjutnya.

Craftsmanship sebuah Dialektika

Ketukangan dilakukan oleh tukang. Tukang yang baik selalu mengatasi dialektika antara kemampuan praktikal dan cara berpikirnya. Dialektika ini mengacu pada pembuatan penyelesaian masalah dan penentuan masalah. Konsekuensinya dalam diri tukang terjadi dialektika antara tangan yang terampil dengan apa yang dihasilkannya^[11]. Tukang di dalam buku *craftgram* ini memiliki definisi yang lepas dari stereotip manusia yang hanya ada di dalam stereotip status bawahan, dan atasan yang merupakan jabatan. Tukang didalam *craftgram* didefinisikan sebagai seseorang yang melakukan proses elaborasi ide, konsep, dan teknik yang diawali dengan telusuran terhadap hubungan antara *master*, *journeyman*, dan *apprentice* untuk memproduksi karya. Produksi karya yang baik dan *pener*¹² didasarkan pada sikap kerja yang rajin, inilah yang dimaksud Gunawan Tjahjono bahwa hasil produk mencerminkan proses kerjanya (akan dibahas lebih detail pada babak dua) .

Dialektika antara praktikal dengan cara berpikir dijabarkan Pallasmaa dengan menyatakan bahwa proses membayangkan —dalam imajinasi di kepala— lalu diwujudkannyatakan melalui perantara tangan merupakan proses 'di dalam dan diluar' terhadap kesadaran obyek pada waktu yang sama. Kerja kreatif —termasuk kerja tukang— merupakan 'ajakan' bagi tubuh fisik dan identifikasi mental (pemikiran), sebuah kegiatan 'empatik dan kecintaan'^[13].

Dialektika 'tukang' tidak hanya terjadi dalam diri tukang itu sendiri (dialektika internal) namun juga dialektika 'kulit tangan' tukang dengan material. Pallasmaa mencatat bahwa 'kulit tukang' berdialektika dengan kondisi material yang 'mentah' dan diolah dengan alat-alat tukang. Disini ada 'tangan yang rajin' dalam mengolah material mentah menjadi material jadi. Disini ada 'waktu' yang terpakai dalam proses 'pembuatan' material mentah ke material jadi^[14]. Dialektika 'bertukang' tidak hanya dialektika dalam diri tukang —imaji dan proses membuat— tapi juga ada faktor 'waktu' yang dihabiskan dalam proses pembuatan dan 'perlengkapan pertukangan' yang akrab dengan tangan tukang sebagai pelakunya dan perlengkapan yang digunakan oleh tukang tersebut di dalam proses 'membuat'.

Sikap Kerja Craft

¹⁰ Pallasmaa, Juhani, (2012) , *The Eye of The Skin*, John Wiley & Sons, Ltd, Chichester, UK. pg 17

¹¹ Sennet, Richard. op.cit pg. 9 – 10

¹² *Pener* (jawa) berarti benar, namun tidak sekedar benar secara kata, tapi juga secara etika dan sifat.

¹³ Pemahamannya adalah benar secara tempat dan kondisi/situasi, benar dalam ruang dan waktu.

¹³ Pallasmaa, Juhani, op.cit. pg 14

¹⁴ Pallasmaa, Juhani, op.cit. pg 62

Hannah Arendt mendasarkan pemahaman 'bekerja' pada pemahaman yang dijabarkan oleh Locke yang memisahkan antara 'bekerja dengan tangan' (*working hands*) dan 'mempekerjakan badan' (*a laboring body*). '*Working han'd* lebih mengacu pada kata *cherotechnes*, asal usul kata '*craftman*', yang dalam bahasa Jerman dikenal dengan kata '*handwerker*'. Sedangkan '*a laboring body*' mengacu pada kata Yunani, '*somatic egzesthai*' yang mempunyai pemahaman bekerja dengan tubuhnya, dan menjadi fokus bukan pada kata '*ponein*' yang berarti buruh tapi pada kata '*ergazesthai*' yang berarti bekerja. Disini Arendt menyatakan bahwa '*labor*' tidak di 'rancang' sebagai 'produk akhir' atau hasil dari pekerjaan, tapi kata benda yang masuk dalam kategori '*gerund*'^[15] sedangkan produknya lebih mengacu pada kata 'pekerjaan'^[16]. Hal ini terlihat di dalam penelusuran terhadap rekam jejak beberapa arsitek seperti Le Corbusier, Antonin Raymond, Laurie Baker, dimana mereka memiliki pentahapan dari menjadi *animal laboran*, *homo faber* dan *homo ludens* untuk menjadi pribadi yang mumpuni.

Animal Laboran

Dengan dasar inilah kemudian Arendt membagi dua tipe manusia yaitu: *Animal laborans* dan *Homo faber*. *Animal Laboran* berpikir tentang rutinitas, teknikal, bagaimana menyelesaikan beban pekerjaan sebaik mungkin. *Animal laboran* memiliki titik fokus kepada bagaimana satu pekerjaan itu bisa diselesaikan, paling tidak untuk bertahan hidup.^[17] Produk yang dihasilkan bukan menjadi sebuah siklus yang berputar, melainkan tahapan yang linear atau menerus, dan berorientasi pada produk yang dihasilkan.^[18]

Namun Sennett merasa bahwa definisi tersebut memiliki kelemahan dan perlu dilengkapi. *Animal laboran* —tidak seperti yang diterangkan Arendt— memiliki kemampuan berpikir, berdiskusi dengan manusia lain tentang bagaimana pekerjaan tersebut dapat diselesaikan. Terutama ketika kita berbicara tentang *craftsman*, saat-saat rutinitas pengrajin, pekerjaan untuk bertahan hidup yang mereka lakukan membuat diri mereka lebih mahir. *Animal laboran* menjadi petunjuk bagi lahirnya *Homo faber*, dan kemampuannya berpikir yang lebih jauh dari *Animal laboran* dengan mengawali pertanyaan dalam dirinya dengan "mengapa?"^[19].

Pemahaman *animal laboran* terkait dengan adanya perbudakan pada masa lalu. *Animal laboran* 'bekerja' berdasarkan tuntutan dan untuk bertahan hidup. Di masa modern, perbudakan sudah

¹⁵ Gerund phrase adalah bentuk noun phrase secara simpel yang diawali dengan betuk dasar gerund. Gerund berasal dari kata kerja yang ditambahkan -ing dan memiliki fungsi sebagai kata benda (noun). Sedangkan susunan gerund phrase berasal dari kata gerund yang digabung dengan object dan modifier. Fungsi utama gerund phrase adalah sebagai kata benda (noun). Sehingga gerund phrase juga bisa berfungsi sebagai subject, subject complement, dan juga object. Jangan terkecoh dengan participle phrase yang juga diawali dengan verb+ing karena kedua hal ini sangat beda sekali dalam fungsi. Participle phrase berfungsi untuk menjelaskan sebuah kata di sebuah kalimat. Tautan:

<https://bit.ly/30A777n>

¹⁶ Arendt, Hannah (1958), *The Human Condition*, University of Chicago Press, Chicago. pp 80-81

¹⁷ Lihat tulisan Majid Yar. Hannah Arendt. Internet Encyclopedia of Philosophy <https://www.iep.utm.edu/arendt/>

¹⁸ Solloway, Hannah S. (2016). Hannah Arendt and The Animal Laborans (Book Review of *The Human Condition*, Second Edition, 1998).

¹⁹ Sennet, Richard. op.cit pg. 7-8

tidak ada lagi secara formal, namun bekerja di bawah tuntutan dan dibawah tekanan dan tidak punya pilihan sebab bekerja hanya untuk bertahan hidup sepertinya masih terjadi di masa modern. Pekerjaan dilakukan dengan standar tertentu dengan target capaian yang telah ditentukan. Bekerja dalam pemahaman *animal laboran* adalah kegiatan bertahan hidup, dan hal itu adalah insting makhluk hidup. Disini bekerja 'rajin' adalah dengan tidak melakukan kesalahan produksi dan menghasilkan 'barang' sebanyak-banyaknya. Kerja rajin bagi *animal laboran* adalah bekerja menurut 'tatanan' (Standar Operasional Prosedur) sehingga apa yang dihasilkan sesuai dengan mutu yang di syaratkan. Rajin bekerja berkorelasi langsung dengan 'jumlah' dengan kualitas tertentu.

Homo Faber

Lawan dari *animal laborans* adalah *Homo Faber*, menurut Arendt atau *Homo Ludens*, menurut Huizinga. Kedua kata ini muncul dalam kajian Sennett. Mari kita telusuri lebih dalam mengapa Sennett mengacu pada 2 kata ini untuk 'dibandingkan' dengan *animal laboran*.

Kata '*faber*' berkaitan dengan kata '*facere*' yang berarti membuat sesuatu dalam sebuah pemahaman produksi. Sering juga dikaitkan dengan kata *tekton* - kata dalam Yunani²⁰. Arendt mengacu pada pemikiran Hume - sebagai filsuf yang pertama yang mempertentangkan perbedaan manusia dengan hewan dalam konteks 'labor' / pekerja. Sebagai pekerja, dalam sudut pandang Hume, tidak membuat manusia lebih produktif, tapi hanya lebih menyiksa dan lebih menyakitkan daripada kehidupan hewan, dan dalam konteks ini hewan mampu lebih baik daripada manusia²¹. Pembahasan kemudian masuk dalam produktifitas⁵⁰. Pada masa modern, *homo faber* dan *animal laborans* sering terjebak dalam pemahaman '*the labour of our body dan the work of our hands*'. Pemahaman ini mengukur 'manusia' pada produktifitas produk yang dihasilkan. Produktifitas ini kemudian menjadi pertentangan antara kerja masinal dengan kerja dengan tangan. *Animal laborans* melakukan pekerjaannya didorong atas kebutuhan 'tubuhnya', Sementara *Homo faber*, yang memiliki arti manusia pembuat, adalah manusia yang berusaha memikirkan kenapa, kenapa saya perlu membuat ini itu? Ia akan berhenti dan mulai berpikir memproduksi untuk kemudian memikirkan pertanyaan-pertanyaan yang memulai sebuah wacana. *Homo faber* yang lebih 'bebas' dalam penggunaan 'tangannya' untuk memanfaatkan 'peralatannya'. Pemahaman ini mengacu pada perbedaan antara 'buruh' dalam perspektif 'budak pekerja' yang tidak mempunyai kemampuan terhadap 'kebebasan' dirinya²². Hal yang kemudian juga membedakan antara 'animal laborans' dengan 'homo faber' adalah kemampuan memproduksi alat bantu dalam bekerja. *Animal laboran* tidak mempunyai kemampuan untuk memproduksi, fokus mereka hanya bekerja, sedangkan *homo faber* mampu menciptakan alat/perkakas yang membantu mereka untuk mempermudah proses kerjanya. Alat bantu /perkakas ini dapat dipandang sebagai perubahan yang terukur jumlahnya dalam hal produksi, namun pada sisi lain juga merupakan perubahan kualitas, sehingga perkakas tersebut menjadi *master work of art* jika kemudian alat bantu /perkakas itu memadai dalam sebuah rangkaian produksi. Sebab alat bantu / perkakas tersebut dirancang untuk memproduksi lebih

²⁰ Arendt, Hannah, (1958), ¹⁴ *Human Condition*, University of Chicago Press, Chicago pp 136

²¹ Arendt, Hannah, (1958), *The Human Condition*, University of Chicago Press, Chicago pp 86

²² Arendt, Hannah (1958) p118.

dari yang sebelumnya digunakan, kedua hal ini kemudian membuat 'kelas baru' dalam tatanan buruh, ada yang menjadi pekerja ada yang menjadi perancang sehingga dengan cara berpikir gang baru dan spesialisasi profesi yang baru dalam bekerja tersebut, manusia tidak hanya 'bekerja' tapi juga 'berbuat'²³. Makna rajin bagi kaum homo faber adalah rajin untuk berpikir agar pekerjaannya menjadi lebih mudah, rajin berkreasi menciptakan 'alat bantu', rajin mengeksplor kemampuan dirinya. Rajin disini membawa efek pada peningkatan 'kualitas' dan juga akan berdampak pada peningkatan 'kuantitas'. Homo Faber yang rajin akan mempermudah proses kerja sehingga kerja menjadi menyenangkan. Ini dasar untuk masuk ke Homo Ludens, keceriaan bekerja.

Homo Ludens

Senneth kemudian mengacu pada studi Huizinga tentang 'manusia bermain' (Homo Ludens)²⁴. Bermain mewakili sebuah aspek yang penting di dalam craft. Johan Huizinga membahas ini di dalam bukunya Homo Ludens. Huizinga membahas pentingnya permainan di dalam pembentukan budaya di masyarakat. Bermain berada di luar struktur kehidupan yang terjadi. Bermain membentuk 'aturan' yang justru terjadi sebelum budaya.

Kata Latin ludens adalah partisip aktif saat ini dari kata kerja ludere, yang dengan sendirinya sama dengan kata benda ludus²⁵. Ludus tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa Inggris, karena secara bersamaan mengacu pada olahraga, bermain, sekolah, dan latihan. Beberapa prinsip bermain menurut Huizinga adalah (1) insting, (2) melepaskan emosi, (3) asumsi terhadap aturan, (4) kegembiraan. (Per)main(an) juga terlepas dari kehidupan nyata, juga terkadang dilakukan dengan 'ruang dan tempat' yang terbatas²⁶. Bermain juga terjadi ketegangan antara yang 'baik' dengan yang 'buruk' dari sudut aturan permainan. Ada 'aturan', ada kesepakatan, ada yang mengatur²⁷.

Konsepsi bermain dalam bahasa sansekerta terdapat 4 perkataan yang menjelaskannya. Kata yang paling umum digunakan adalah 'kridati' yang bermakna permainan dari hewan, anak-anak dan orang dewasa, yang juga terdapat dalam bahasa Jerman yang berarti 'pergerakan angin atau ombak'. Hal ini dapat dipahami sebagai sebuah gerakan melompat atau menari tanpa terikat pada 'aturan' atau permainan secara khusus. Kata kedua adalah *divyati* yang bermakna perjudian, atau permainan dadu, namun juga bisa bermakna candaan. Kata ini sebenarnya mempunyai makna awal 'melempar' yang kemudian juga terkait dengan 'bersinar'. Kata ketiga adalah *vilasa* yang makna gabungan dari pemahaman bersinar dan tiba-tiba muncul, tiba-tiba ramai/berisik. Terakhir, terkait dengan kata *lila* dengan kata kerja *lilayati* yang mengekspresikan kesembronoan, ketidakpentingan dan mudah. Kata *lila* juga mempunyai pemahaman 'mirip,

²³ andt, Hannah (1958) p121-123.

²⁴ Huizinga, Johan, (1949), Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture, Routledge & Kegan Paul, London.

²⁵ <https://latin-dictionary.net/search/latin/ludere>

²⁶ Huizinga, Johan, (1949) p 9 -10

²⁷ Huizinga, Johan, (1949) p 11

imitasi, peniruan' yang dalam bahasa Inggris terungkap dalam kata 'like, likeness'. Contoh kata 'gajalilaya' berarti permainan menirukan gajah²⁸.

Homo Ludens adalah manusia yang telah mampu bermain, tidak hanya 'berbuat' tapi telah mencapai pemahaman bahwa perbuatannya itu adalah sebuah permainan. Jika Homo Faber, berbuat sesuatu untuk memperbaiki sistem 'bekerja', Homo Ludens berpikir lebih luas lagi, dengan pertanyaan bagaimana rangkaian-rangkaian pekerjaan itu menjadi menyenangkan, menjadi proses yang menggembirakan. Homo ludens berpikir demi tujuan yang lebih 'bersinar' dengan sebuah pertarungan (makna kata *divyati*), terkadang memang sembrono (makna kata *lilayati*), disusun dalam sebuah peniruan (makna kata *lila*) yang sering kali menimbulkan gejala (makna kata *kridati*). Homo Ludens adalah manusia yang irasional dan berjarak dengan kehidupan sehari-hari. Merekalah yang menyusun '*role of a game of life*'. Pekerjaan homo ludens adalah bermain. Kreatifitas menjadi hal penting dalam pekerjaannya. Kreatifitas dan ketekunan. Disinilah Rajin yang dipahami oleh Gunawan Tjahjono sebagai sikap dalam proses 'mencipta'. Homo Ludens adalah manusia yang telah mampu 'keluar' dari 'batas-batasan' kewajaran yang baku dalam kehidupan masyarakat pada umumnya. Keluar karena kreatifitas dan ketekunan - yang merupakan sifat rajin - menuntun mereka untuk menemukan sesuatu, menciptakan. Disinilah arsitek(tur) seharusnya berada.

Craftman diantara Teknologi dan Ketukangan Manual

Jika pemahaman *craftsman* sebatas pada ketukangan semata, maka teknologi bukanlah bagian perbincangan *craftman*. Namun dalam buku *craftgram* menempatkan *craftman* sebagai sebuah sikap bekerja. Sennett mengacu pada pendapat Plato yang menyatakan bahwa semua kualitas pekerjaan *craftsmanship* mempunyai kesetaraan dengan hasil 'pekerjaan' penyair yang mendorong tukang meningkatkan kualitas pekerjaan dari waktu ke waktu, tidak hanya sekedar bertahan hidup. Pada masa lalu kemampuan 'pekerja' terkait juga dengan dukungan dan kebersamaan dalam sebuah komunitas. Hal itu yang perlahan hilang. Namun di jaman *internet of things* (IoT), ada perubahan besar terjadi. Senneth mencontohkan sistem Linux sebagai sebuah 'keterampilan bersama/*public craft*²⁹, sebab sistem di Linux memperlihatkan adanya penemuan masalah dan penyelesaiannya. Sistem kerja 'gotong royong' juga menjadi dasar pengembangan *software* atau aplikasi berbasis internet, lalu ada beberapa 'situs' yang mencoba menyelesaikan masalah secara bersama-sama - *crowdfunding* adalah salah satu contoh kasusnya. Disini komunitas dengan dasar 'sumbangsih' kemampuan menjadi dasar *craftsmanship* masa depan. Bukan hanya sekedar ketukangan tradisional yang memahami pertukangan dengan perangkat sederhana. *Craftsmanship* sebagai proses transformasi manual (tangan) menuju teknologi mesin kualitas berdasar kekuatan konsep, biaya, dan pengaturan waktu yang lebih efisien. Hal ini menimbulkan warisan sebuah kerja kriya/kerajinan yang tak lekang waktu seperti yang ditunjukkan di dalam sederhananya pembuatan biola dari kualitas

²⁸ ²⁷ Izinga, Johan, (1949) p 32

²⁹ Sennett, Richard. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press. Pg. 26

dielaborasi oleh Stardivasi dan keluarga Guaneri sebelum membuka ke pintu gerbang rajin yang terkait ke arsitektur.

Resonansi Tangan dan Hati; Biola Stradivari dan Keluarga Guarneri



"In the Autobiography, Cellini says that the "secrets of his art would die" with him." [30]
- Richard Sennet

Sebuah halaman di depan gereja St. Domenico pada abad ke-17 telah menjadi saksi bisu yang mempertemukan enam belas pengrajin biola yang hidup dan bekerja berdampingan. Salah satunya Antonio Stradivari dengan ruang kerja kecilnya yang menghasilkan ratusan biola yang masih berdawai hingga saat ini. Stradivari belajar bersama Andrea Guarneri pada *Master Nicolò Amati* sebagai *Apprentices* di workshop milik Amati dan mendapatkan pengetahuan membuat biola dari beliau setelah sekian tahun sebelumnya bekerja sebagai tukang kayu. Stradivari dan Guarneri menjadi legenda biola hingga saat ini karena selain biolanya yang memiliki ciri khas tersendiri, usaha dan resep masing-masing tidak diwariskan. Bedanya, Stradivari menjalankan usahanya sendiri bersama *apprentice* nya Carlo Bergonzi. Kedua putra Stradivari memilih tidak meneruskan usahanya. Sementara Guarneri adalah keluarga pembuat biola. Sang perintis, Andrea Guarneri memiliki anak dan cucu yang meneruskan usahanya, menjadi keluarga Guameri, sang pengrajin biola.

Semasa hidupnya, Stradivari telah memberikan sepenuh jiwa dan waktu yang ia miliki ketika berada di ruang kerjanya, merakit seribu seratus enam belas biola, dimana terdapat sekitar tujuh ratus biola yang masih ada hingga saat ini. Henley membagi proses penciptaan biola

³⁰ Sennett, Richard. Op.cit. Pg.74

Stradivari dalam empat masa; 1) Periode Amati, 1666-1690, ketika Stradivari mengikuti apa yang Amati ajarkan hingga mencari pendekatannya sendiri. 2) Periode Eksperimen, 1690-1700, dimana Stradivari secara bertahap membuat perubahan, detail yang lebih dalam, teliti, serta percobaan-percobaan warna pernis. 3) Periode Emas, 1700-1720, dimana Stradivari sepenuhnya mengerjakan biola sebagai pengejawantahan karya seni. 4) Periode Menurun, 1720-1732, saat-saat menurunnya kualitas biola dibanding sebelumnya, ketika ia mulai tidak bekerja sendirian, menyalurkan instruksi yang ia berikan yang mungkin terdapat beberapa persepsi berbeda ketika instruksi itu sampai pada tangan orang lain.^[31] Dua periode awal Stradivari menandai dirinya sebagai *Journeyman* —orang yang mencari, hingga menjadi *Master* pada dua periode akhirnya, menandai fase *Homo Ludens* seorang Stradivari.

H.R Haweis, seorang pendeta dari Inggris pernah mengunjungi ruang kerja milik Stradivari pada suatu musim panas. Haweis pergi ke kota Cremona dan berjalan menuju halaman gereja St. Domenico. Antonio Stradivari tinggal dan bekerja di samping plaza jalanan, pada sebuah bangunan tiga lantai dengan jendela lebar, layaknya pertokoan di samping jalanan yang ada di eropa lainnya. Di samping kanannya juga terdapat workshop milik Carlo Bergonzi, yang sama-sama pembuat biola. Tanpa ragu, Haweis memasuki workshop Stradivari dari pintu yang berada di samping kiri jendela.^[32] Ketika ia masuk, ia merasakan suasana di dalamnya seperti berada di ruang dengan perapian di tengahnya. Pada musim panas, sangat jelas bahwa akan terasa panas di dalam workshop. Membuatnya tidak memungkinkan bekerja di tengah hari, dan memulai bekerja kembali pada pukul 3 sore hingga 7 malam. Ruang itu berada di lantai dasar dengan langit-langit dan jendela yang tinggi, membuatnya dingin di malam hari. Stradivari menggunakan lilin dan perapian yang terbuat dari terakota untuk menunjang pekerjaannya membuat biola, seperti memanaskan lem hingga membengkokkan besi menjadi pembentuk rangka biola. Cahaya lilin dengan api yang tidak menentu tadi membuat kedua mata Stradivari tidak terasa begitu lelah saat ia bekerja di malam hari serta terhibur dengan proyeksi bayangan yang berubah-ubah.^[33] Haweis juga mengingat adanya ruangan *seccadour* ^[34] untuk memberi sentuhan akhir pada biola-biola yang dibuat di *workshop* Stradivari.

Sebuah biola yang pernah dijumpai oleh John Marchese, tertulis tulisan tangan yang berbunyi “*made by me at age 91*”, dan Marchese menganggap Stradivari seperti berkata: “*I can still do it!*”.³⁵ Hal ini menunjukkan dedikasi yang sangat tinggi, hampir sebagian besar masa hidupnya ia serahkan penuh pada pembuatan biola-biolanya. Tidak ada satupun, hingga saat ini pengrajin yang mampu menyamai suara khas biola-biola Stradivari. Ditambah, tidak ada satu dokumen

³¹ Wali, Kameshwar C. (2009). *Cremona Violins: A Physicist's Quest for Secrets of Stradivari*. World Scientific Publishing Company. Pg 21-22

³² Wali, Kameshwar C. (2009). *op.cit*. Pg 19

³³ Lutherie. (2020). *Exploring the secrets of Stradivari's workshop*. <https://www.thestrads.com/lutherie/exploring-the-secrets-of-stradivaris-workshop/2141.article> [19/1/2020]

³⁴ *Seccadour* (penyebutan dari dialek Cremona), adalah teras datar di lantai atap yang digunakan untuk mengeringkan linen atau buah-buahan. Pada pembuatan biola, ruang ini digunakan untuk menggantung biola-biola yang sudah di pernis. <http://www.cello.org/heaven/hill/one.htm> [19/1/2020]

³⁵ Marchese, John. (2008). *The Violin Maker: a Search for the Secrets of Craftmanship, Sound, and Stradivari*. Pg. 28.

pun juga yang menunjukkan rahasia-rahasia tentang cara dan metode Stradivari membuat biola-biolanya. Carlo Bergonzi, salah satu *apprentince*-nya juga tidak dapat melanjutkan apa yang Stradivari lakukan, karena dia meninggal dua tahun setelah kematian Stradivari. Paolo, putra Stradivari memilih menjual seluruh workshop milik ayahnya.^[36]

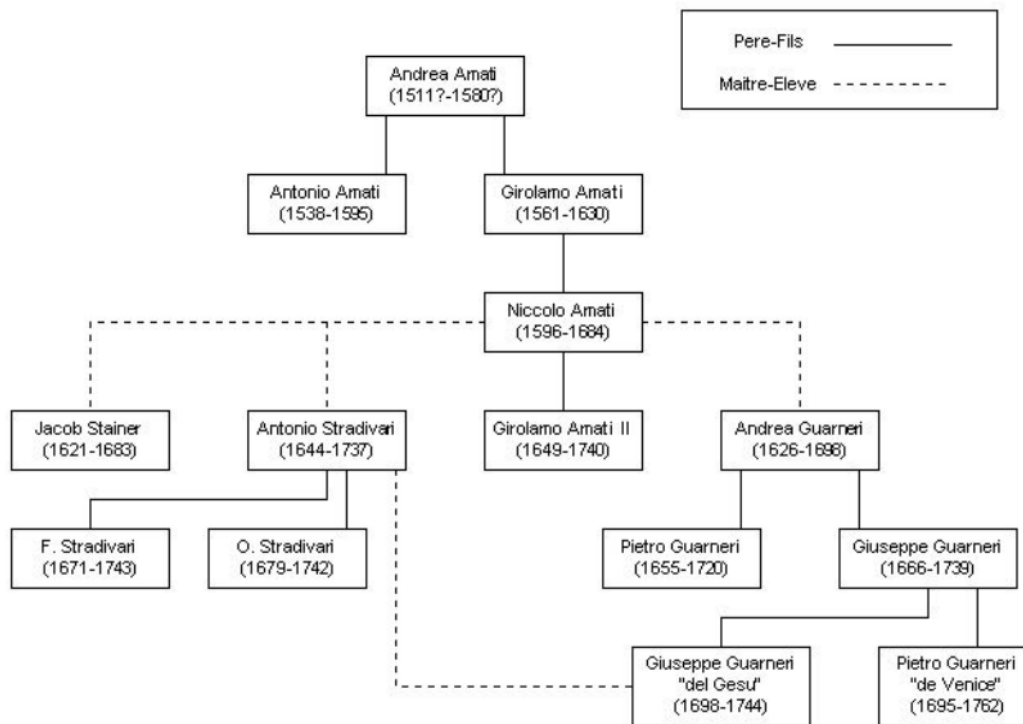
Stradivari memiliki sejawat yang menemaninya menjadi *apprentice* dibawah Amati, yaitu Andrea Guameri yang sama-sama memiliki ciri khas di pecinta instrumen. Andrea mendidik kedua anaknya untuk melanjutkan apa yang dilakukannya dan menjadi keluarga pengrajin biola. Berbeda dengan Stradivari dengan klien skala internasional yang luas, biola keluarga Guameri memiliki pemain humble yang menyebar dan bermain di sekitar Cremona. Persamaannya, mereka berdua hanya dapat menjalankan workshopnya selama hidupnya saja, dan menjumpai kesulitan untuk mewariskan metode *craftsmanship*-nya —sebagian besar adalah pengetahuan *tacit*— pada *apprentice*-nya.^[37] Pengetahuan *tacit* ini memang tidak mudah diwariskan karena melekat pada kebiasaan harian seseorang.

Simonie Sacconi, seorang pembuat dan restorasi biola, pada tahun 1958 memutuskan untuk pergi ke Cremona untuk mengunjungi *workshop* para pembuat biola di sana, dan berharap menemukan rahasia yang Stradivari wariskan. Menyinggahi gereja-gereja, mengikuti firasatnya kembali, dan berspekulasi bahwa dengan mengelaborasi para seniman kayu di gereja dapat memberikannya petunjuk. Meneliti biola yang dibuat Stradivari dengan menganalisa prinsip matematis dari bentuk dan dekorasinya, bahkan tebal kayu yang digunakan, serta spekulasi-spekulasi lain tentang rahasia Stradivari. Bertahun-tahun membuat duplikat, dengan teliti, dan hati-hati. Pada akhirnya, Sacconi menyimpulkan hal yang mengejutkan, bahwa tidak ada rahasia sama sekali dibalik pembuatan biola Stradivari. Membuatnya memutuskan bahwa Stradivari adalah salah satu pembuat biola terbaik pada masanya, bukan karena adanya mitos rahasia apapun. Sacconi berkata, “*This craftsmanship had become a myth because it was not understood. The simple truth of a daily routine of work and of the use of techniques which contained nothing mysterious.*”^[38] Hal ini menjadi pertanda bahwa *craftsmanship* yang berlaku tidak selalu dapat diturunkan, seperti halnya jiwa sepenuh hati sang pembuat yang melekat, tidak dapat diwariskan. Atau jika melihat dari perspektif lain, mengingat bahwa Stradivari tidak memiliki kebiasaan mencatat setiap resepnya, resep itu hanya bermuara di ruang kepala dan hatinya. Tidak ada buku instruksi yang lahir dari *workshop* Stradivari untuk kemudian diteruskan dan dipelajari. Apa yang dikatakan Sacconi ini yang dikatakan Gunawan Tjahjono sebagai sikap rajin, dan rajin itu tercermin dalam karyanya

³⁶ Marchese, John. op.cit. Pg. 29

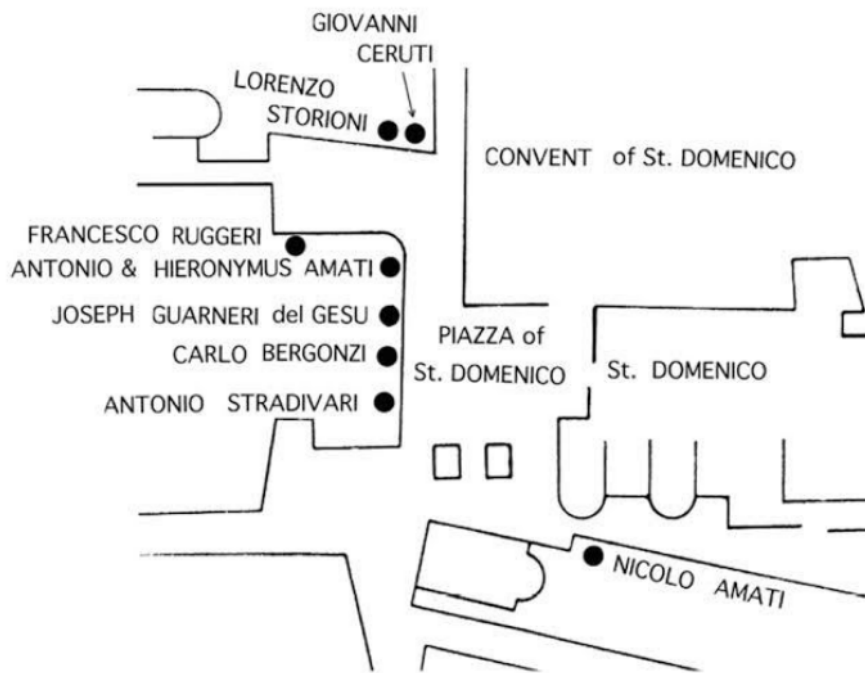
³⁷ Sennett, Richard. Op.cit. Pg 77

³⁸ Marchese, John. op.cit. Pg. 168



Lantas bagaimana dengan Guarneri ? Guarneri adalah keluarga pengrajin biola yang dimulai dari Andrea Guarneri. Andrea adalah Guarneri yang menjadi *apprentice* bersama Stradivari dibawah Nicolò Amati. Andrea kemudian memiliki seorang anak bernama Giuseppe Guarneri yang melanjutkan workshop milik ayahnya. Pietro, anak Andrea yang lain juga melanjutkan apa yang dilakukan ayahnya, namun memilih pindah dari Cremona menuju Mantua. Giuseppe memiliki dua orang anak yang memiliki nama yang serupa, Giuseppe dan Pietro. Giuseppe juga memilih meneruskan apa yang ayahnya lakukan di Cremona, sementara Pietro yang lain juga memilih pindah ke Venice.^[39]

³⁹ Britannica, Guarneri Family. [<https://www.britannica.com/topic/Guarneri-family#ref5240>] 31/1/2020



Bartolomeo Giuseppe Guarneri, cucu Andrea Guarneri menjadi salah satu yang paling terkenal diantaranya. Ia memiliki julukan 'del Gesù'. Giuseppe Guarneri del Gesù lahir di Cremona pada 1698, menjadi generasi ketiga keluarga pengrajin biola Guarneri. Guarneri del Gesù menjadi rival Stradivari pada usianya yang masih muda sementara Stradivari sudah mulai berumur —meski Guarneri del Gesù hanya hidup selama 46 tahun. Workshop Guarneri dan workshop milik Stradivari dipisahkan oleh workshop milik Carlo Bergonzi —pembuat biola yang terkenal juga. Del Gesù memulai dari menjadi *apprentice* ayahnya hingga menjelajahi cara khasnya sendiri setelah tahun 1730. Del Gesù memilih dengan cermat material yang ia pakai. Kayu yang ia pakai bukan kayu murah seperti poplar, willow, atau beech. Kayu pinus terbaik yang ia peroleh dari manapun. Era keemasannya terlihat dari pesona biola-biola terbaiknya yang keluar pada tahun 1730 hingga 1735. Biola-biola tersebut memperlihatkan detail yang kentara, menunjukkan bagaimana ia menggunakan alat-alatnya serta pernis yang mengkilap dan lembut dengan kombinasi warna oranye merah.^[40] Lima atau enam tahun berikutnya, menandai masa puncak Giuseppe del Gesù. Bentuk dan proporsi biola tetap sama, namun memiliki lekukan garis yang lebih tebal. Biola-biola yang dibuat hingga tahun 1740 atau 1741 menunjukkan karakter yang kuat dan sentuhan khas yang menunjukkan jati dirinya.^[41] Del Gesù meninggal pada tahun 1744 karena alasan yang simpang siur.

Tahun 1744 juga menjadi tahun berakhirnya keemasan biola yang dibuat para master seperti Stradivari, keluarga Guarneri, Amati, Rugeri, dan Bergonzi di samping halaman gereja St.

Domenico di Cremona.⁴² Tidak ada metode yang diwariskan, dan tetap menjadi pengetahuan *tacit*, yang diketahui masing-masing pribadinya sendiri. Sacconi meyakini bahwa tidak ada yang misterius dari pembuatan biola mereka. Tetapi rasa ingin tahu tetap membuat alam bawah sadar kita bertanya-tanya, sebenarnya apa yang Stradivari, keluarga Guameri, dan masternya amati pada saat itu. Tidak berlebihan bila menyebut mereka sebagai seorang seniman pengrajin biola. *Homo Ludens* yang telah melewati fase dari sekedar *Homo faber* maupun *Animal laboran*. Di dunia yang serba cepat saat ini, kekriyaan telah terbagi menjadi dua arus, saat kriya menyatu dengan seni sehingga menjadi karya seni dan produk kriya yang diciptakan secara massal sehingga menjadi produk semi-mesinal, karena masih menggunakan 'tangan' dalam prosesnya. Eksperimen-eksperimen replikasi biola buatan Cremona yang dilakukan pun tidak menjangkau titik terang, hanya hampir mirip saja. Bahkan nama-nama itu juga direplikasi menjadi *brand* yang mudah kita jumpai di situs jual-beli daring dengan harga miring. Saat *craft* meninggalkan *art*, kekriyaan itu akhirnya menjadi sebatas produk massal, walaupun baik dan masih tetap nyaman dimainkan.^[43] Disini yang Prof Gunawan katakan sebagai 'mencipta', walau prosesnya 'berulang-ulang' dengan metode yang 'sama' pada tiap tahapnya, tapi produk yang dihasilkan adalah 'otentik' dan 'satu-satunya', sebab tiap produk punya spesifikasi berbeda. Inilah karya seni, ini karya kerja rajin yang mencipta.

Untuk melengkapi tulisan ini, mari kita coba membayangkan diri kita sebagai Stradivari, Guameri, maupun Amati dengan gaya kita masing-masing. Tuhan telah menciptakan kedua tangan kita secara paripurna pada setiap sentuhan kulit, genggaman, dan perabaan. Kedua tangan itu telah terhubung dengan pikiran sadar dan bawah sadar serta suasana hati. Meski dalam remang-remang di dalam *workshop* mereka, dengan jeli merangkai sepenuh hati sebuah karya kriya, mungkin sambil membayangkan ketika biola itu dimainkan dengan merdu. Barangkali disitulah rahasia yang bukan lagi rahasia itu bila mengilhami yang dipercaya oleh Sennett tentang tangan-tangan *craftsman*.^[44] Jika boleh diibaratkan, seperti masakan ibu kita yang tidak akan pernah tergantikan. Saat itulah kita telah sepenuhnya menjadi *Homo Ludens*, bermain serta membuat kriya dengan sepenuh hati. Tetapi dengan perkembangan pengetahuan saat ini, mungkinkah *mastery* itu dapat diwariskan? Keseimbangan antara *tacit knowledge* dan *explicit knowledge* dari *Master* ke *Journeyman* dan *Apprentice* mungkin bisa menjadi jalan tengah.

Craftsmen dan Sarang Hidupnya

Proses pembuatan karya adalah sebuah proses yang membutuhkan tempat dan siklus produksi, disinilah diperkenalkan definisi sarang atau biasa disebut dengan The Guild yang adalah tempat berkumpulnya para pengrajin dengan 3 buah hirarki : Master (pemimpin), Journeymen (tukang), dan Apprentices (kenek). Di dalam arsitektur hal ini terlihat di dalam 3 buah tipe sarang : 1. Sarang yang merupakan tempat berproduksi, 2. Sarang yang merupakan

⁴² Hill, William. Op.cit pg 105

⁴³ Sennet, Richard. Op.cit pg 149

⁴⁴ Sennett, Richard. Op.cit pg 169-171

tempat untuk melayani klien, 3. Sarang yang merupakan tempat pembentukan dan uji coba ide - ide, dimana hal ini dibahas oleh Piven dan Perkins ke dalam 3 kategori studio : 1. Strong Idea, 2. Strong Services, 3. Strong Production.⁴⁵ Justru proses craftsmanship akan menggabungkan ketiga kategori tersebut ke dalam adaptasi yang sesuai dengan karakter yang mumpuni (*Master*). Hal ini terlihat di dalam proses kehidupan dari Le Corbusier, Antoni Gaudi, dan Laurie Baker. Mereka adalah arsitek mumpuni yang telah mengalami ketiga tahapan hirarki dan memiliki sarang pribadi untuk menciptakan lingkungan yang menunjang siklus pengembangan produksi kreativitas pada karyanya.

Le Corbusier Terlahir di La Chaux de Fonds, Swiss canton pada tahun 1887 dengan nama Charles-Eduard Jeanneret⁴⁶. Ia memulai masa pembelajarannya sebagai *apprentice* di Chaux de Fonds Art college pada April 1902, kemudian melanjutkan *Advanced Course* sebagai desainer interior pada tahun 1905 dibawah bimbingan langsung Charles L'Eplattenier (pelukis asal Neuchatel) dimana ia belajar banyak tentang menggambar, kerajinan logam, dekorasi interior, dan arsitektur⁴⁷. Le Corbusier mendapat proyek pertama "The Fallet Villa (1906-1907)" dari L'Eplattenier, kemudian memulai perjalanan studi keliling Eropa pada bulan September 1907 dan merintis karir pada Juli 1908, bekerja di Auguste, Gustave, and Claude Perret dengan mentor Auguste⁴⁸. Ia kemudian pindah ke Peter Behrens⁵⁶ Neubabelsberg sebagai *draftsman* pada Oktober 1910 hingga April 1911, bersama dengan Walter Gropius dan Mies van der Rohe. Pada tahun 1911, Le Corbusier memutuskan untuk mendirikan studio arsitektur miliknya⁴⁹ yang merupakan sebuah laboratorium rahasia tempat ia mematenkan "Dom-ino"⁵⁰, melukis, dan menyusun literasi berupa teori - teori desain sampai ke skala kota. Kegiatan melukis merupakan media Le Corbusier untuk bersenang-senang sekaligus bereksperimen terhadap perkembangan seni di dalam dirinya dan perkembangan karya arsitekturnya dalam fase *journeyman*. Menjadi pelukis membuatnya selalu mengasah imajinasi. Melukis adalah cara Le Corbusier 'bermain'.

Le Corbusier mengalami proses awal yang menggabungkan Animal Laboran dengan Homo Faber pada Desember 1916, ia mematenkan "Dom-ino", sebuah sistem "*economic and extendable construction in reinforced concrete*" yang mulai diteliti bersama *engineer* Max Dubois sejak 1914⁵¹. Pada Januari 1917 ia pindah ke Paris, mengadopsi nama Le Corbusier pada tahun 1920, membuka *brand* diri sebagai arsitek, pelukis, dan penulis. Le Corbusier memiliki sebuah laboratorium rahasia tempat ia meluangkan waktu untuk melukis dan membuat refleksi atas ide - ide di atas kanvas yang lebih bebas. Cara terapi ini didapatkan dari

⁴⁵ Piven, Bradfor Perkins, Architects Essential of Starting Design Firm.

⁴⁶ Cohen, Jean-Louis. *Le Corbusier's Secret Laboratory from Painting to Architecture*. 2013. Germany: Hatje Cantz Verlag. Pp. 57

⁴⁷ Cohen, Jean-Louis. Op. Cit. Pp. 58

⁴⁸ He had first discovered concrete working in the office of Auguste Perret, the pioneer of reinforced concrete architecture in Paris, but now wanted to use it in new ways.

⁴⁹ Cohen, Jean-Louis. Op. Cit. Pp. 60-66

⁵⁰ Dom-ino House is an open floor plan modular structure designed by architect Le Corbusier in 1928-1930

⁵¹ Tim, benton, "From Jeanneret to Le Corbusier: Rusting iron, Brick and Coal and The Modern Utopia," *Massilia 2* (Barcelona, 2003), pp. 28

perkenalannya dengan Amedee Ozenfant⁵². Hidup Le Corbusier adalah soal teori yang diusungnya sendiri yang dicobanya di dalam skala - skala kecil dalam kesehariannya, setelah ia mengeluarkan konsep *modulor* dalam konteks arsitektur, ia mencoba teori tersebut di dalam proyek 'Le Cabanon' (*the cabin or hut*) berupa kabin kayu yang merupakan rumah istirahatnya berukuran 2.26 x 2.26 x 2.26 m⁵³. Le Cabanon menunjukkan kemampuan ukuran ruang minimum untuk memfasilitasi kebutuhan dasar hidup manusia. Kabin tersebut merupakan representasi kekontrasan kulit kerang dimana citra eksteriornya kasar sementara interiornya halus. Alur di dalam ruang tersebut mengadaptasi pola spiral kerang alami yang ternyata efisien. Kabin tersebut menjadi ruang pribadinya, dengan pemandangan dan akses langsung menuju laut Mediterania dan konsep yang ia adaptasi langsung dari objek laut, kabin ini mampu membebaskan pandangan dan pikiran sang arsitek, membuka gerbang imajinasi dan ide arsitektural yang tidak bisa ia dapatkan pada lingkungan urban. Le Corbusier yang dipandang sebagai arsitek rasional, modernis yang berorientasi pada mesin, kini merepresentasikan dirinya sebagai visioner pencari bentuk dan keterhubungan masyarakat dalam batasan antara *nature* dan *culture*⁵⁴. Pada tahun 1950, Le Cabanon mengubah *image* Le Corbusier dari yang semula fokus orientasi bentuk desainnya matematis, proporsi, dan konseptual metafora menjadi berorientasi pada alam, mencari bentuk dan struktur formal diantara batasan daratan dan lautan. Teori *modulor* yang syarat akan hitungan matematis dan sistem ukuran dan proporsi bergeser menjadi '*objets à réaction poétique*' (objek reaksi puitis) yang selanjutnya menjadi prinsip teori dasar praktik arsitekturnya. Di titik ini, ia menggabungkan ketiga elemen Animal Laboran, Homo Faber, dan Homo Ludens.

Ia merubah dirinya ketika berbenturan dengan Jane Jacobs, dan stigma - stigma negatif yang menerpa paham rasionalis untuk beralih ke alam. Beberapa tahun pasca perang dunia kedua dimana arsitektur modern dengan paham rasionalitasnya menjadi panutan dalam pembangunan dunia, mulai bermunculan opini yang menuduh bahwa arsitektur modern justru menghasilkan arsitektur tanpa jiwa, tidak ramah huni, dan hanya sebagai bangun⁷⁸ yang didominasi oleh mesin. Kritik keras muncul setelah tahun 1951 dalam konferensi CIAM (Congrès International⁵³ x d'Architecture Moderne) dengan puncaknya Jane Jacobs yang menyerang dengan bukunya berjudul *The Death and life of Great American Cities* pada tahun 1961⁵⁵. Prinsip baru Le Corbusier '*objets à réaction poétique*' dalam berpraktik mampu mereduksi keadaan panas tersebut dan menggiring arsitektur modern beridentik rasionalis berbasis teknologi menuju imajinasi berbasis alam. Le Corbusier pun mulai merayakan kemerdekaannya menikmati keindahan alam, ia mulai sering berperilaku seperti turis, berenang dan berjemur di pantai sambil menikmati deburan ombak, jejak kaki di pasir, ranting pohon yang

⁵² Amédée Ozenfant (15 April 1886 – 4 May 1966) was a French cubist painter and writer. He met the Swiss architect and painter Charles-Edouard Jeanneret (Le Corbusier) in 1917, and they jointly expounded the doctrines of Purism in their book *Après le cubisme*. Its publication coincided with the first Purist exhibition, held at the Galerie Thomas in Paris in 1917, in which Ozenfant exhibited. There was a further collaboration between them in the journal *L'Esprit Nouveau*, which was published from 1920 to 1925.

⁵³ Maak, Niklas. Le Corbusier The Architect on the Beach. pp.38

⁵⁴ Maak, Niklas. Op Cit. pp.44

⁵⁵ Maak, Niklas. Op Cit. pp.46

hanyut dan terdampar oleh lautan, dan juga cangkang kerang. Sebagian ia abadikan berupa foto, beberapa ia kumpulkan sebagai koleksi '*objets trouvés*' layaknya seniman. Pada tahun 1930, Le Corbusier mulai mengoleksi objek natural yang secara alami hadir dalam ekosistem pantai tempat tinggalnya, ia mengumpulkan benda yang menurutnya adalah kombinasi hasil generatif oleh alam, aktivitas manusia, dan kekuatan alam yang merusak. Pada masa inilah ia menyebut koleksinya sebagai '*objets à réaction poétique*' untuk pertama kalinya. Le Corbusier sangat tertarik oleh tulang belulang yang terpahat alami, ranting pohon, bata yang terbakar akibat ulah manusia yang kemudian jatuh dan hanyut ke laut, ditransformasikan oleh air laut dari yang semula berbentuk balok dengan tekstur kasar menjadi bentuk menyerupai telur yang halus. Ada pula cangkang kerang heliks yang pecah, bagian dalam dan luarnya seperti tidak memiliki perbedaan, konstruksi spiralnya tampak jelas.⁵⁶ Le Corbusier merupakan individu *restless spirit*, '*objets à réaction poétique*' yang merupakan objek metamorfosis sebagai sumber ide arsitektur(al) maupun penggugah imajinasi Le Corbusier menciptakan karya seni lukisan surealis sebagai hobinya, membantunya untuk terus mencari ide-ide segar. Pada titik ini ia mulai berubah dari *man of rational* menjadi *man of nature*. Hal tersebut dilakukannya sebagai cara memberikan jarak kepada partner seniman lukisnya, Ozenfant.

Le Corbusier sebelumnya tidak dianggap sebagai seorang pelukis, ia menerbitkan majalah L'Esprit Nouveau sebagai teori seni sebelum ia bekerja sebagai pelukis⁵⁷. Le Corbusier pernah mengatakan bahwa lukisannya merupakan '*key to my existence*'⁵⁸, dan ia mendeskripsikan '*painting, architecture, sculpture [as] a unique phenomenon of plastic nature*'⁵⁹. Lukisan pertamanya berisi sebuah lukisan anti kubistis yang dinamakan purism kemudian ia melanjutkan untuk melukis *Harmonie Perilleuse* (Harmoni Berbahaya, 1931). Keindahan karya tersebut terletak pada keseluruhan objek lukisan yang merupakan konfigurasi ketegasan bentuk geometri yang kaku dibaurkan dengan kedinamisan bentuk *biomorphic* yang diputar 180 dan saling bertemu antara ujung akhir satu objek dengan ujung awal objek lainnya. Lukisan tersebut menggambarkan keresahan yang sedang ingin dipecahkan Le Corbusier melalui objek koleksinya, tersirat pertanyaan seperti pada di titik manakah sebuah benda dikatakan bentuk dan untuk berapa lama, seberapa jauh kemungkinan sebuah bentuk bermetamorfosa menjadi bentukan baru yang sangat menarik, serta proses mana yang menghasilkan bentukan baru yang mengimbangi dan mana yang justru merusak⁶⁰. *Harmonie Perilleuse* menunjukkan bahwa lukisan Le Corbusier merupakan platformnya dalam bereksperimen menemukan bentukan baru, mengasah proporsi dan komposisi dalam arsitekturnya yang kemudian ia terapkan dalam desain bangunan dengan tetap menggunakan hitungan matematis *golden section*⁶¹.

⁵⁶ Maak, Niklas. Op Cit. pp.49

⁵⁷ He was Starting L'esprit Nouveau journal with Ozenfant, and Paul Dermée (1920-1925). It includes reviews, essays on aesthetics and music (By Albert), cinema, experimental psychology, and psychoanalysis.

⁵⁸ Letter of 6 April 1955, quoted in Bosman 1987, p.30

⁵⁹ Boesiger 1957, p.II

⁶⁰ Maak, Niklas. Op Cit. pp.74

⁶¹ Maak, Niklas. Op Cit. pp.99

Menurut Maak, ada tiga tahapan untuk mentransformasikan *object of poetic reaction* menjadi desain⁶², yaitu (1) memegang objek tersebut, (2) membuka bagaimana objek tersebut terbuat di dalam kerangka struktur atau spiral, dan (3) mengidentifikasi hal - hal yang menjadi keunikan objek tersebut misalnya, retakkan, sisi pinggir yang bulat atau halus yang disebabkan interaksi dengan air sebagai sebuah bukti hasil dari hukum alam yang terkadang menghasilkan bentuk yang tidak terduga.

Inspirasi teori arsitektur Le Corbusier mengenai ini didapatkan dari buku yang ditulis oleh Paul Valéry yang berjudul *Eupalinos*⁶³. Eupalinos berisi sebuah cerita tentang Socrates yang menemukan "*ambiguous object*" di tepi pantai, ketika melihat bentuknya yang aneh ia dihadapkan pada pilihan: membuangnya atau menyimpannya. Tulis Valéry, "di tanganku ada sebuah objek, yang ambigu dan memberikan imajinasi, sebuah refleksi tanpa batas yang menjadikan saya sebagai seorang filsuf sekaligus seniman. Ini adalah awal mula sebuah pemikiran, dipisahkan dari objek yang terkonstruksi dan pengetahuan yang tersimpan di dalamnya."⁶⁴. Dari sini kita bisa mengerti bagaimana sebuah konstruksi imajinasi di dalam perjalanan Le Corbusier terbentuk.

Ketiga hal yang menjadi benang merah dari perjalanan hidup Le Corbusier bahwa ia memulai dari membentuk sebuah sarang, mengisi sarang tersebut dengan kegiatan bermain - main, dan membentuk kegiatan sebagai homo faber, dan animal laboran berupa pengumpulan *object of poetic reaction*, mendesain dan kemudian mengkulminasikannya dengan menulis teori - teori yang berkaitan dengan literasi. Bentuk - bentuk alam yang dikonstruksikan oleh Le Corbusier merupakan kombinasi bentuk platonis yang digabungkan ke dalam bentuk lengkung.

Bentuk-bentuk alam yang melengkung dan berbentuk figuratif menjadi 'identitas' Antoni Gaudi. Lalu apa bedanya dengan karya Le Corbusier? Spekulasi bentuk - bentuk alam ke dalam arsitektur terlihat di dalam karya Gaudi yang mengkombinasikan bentuk alam ke dalam bahasa yang literal, banal, liar, dan tidak terduga. Antoni Gaudi (1852-1926) hidup dan berkarya di rentang waktu yang didominasi oleh pencarian bentuk-bentuk modern, Gaudi malah memilih untuk mengikuti ketertarikannya pada benda-benda di alam: langit, awan, air, tumbuhan, binatang, gunung. Dimulai dari kontemplasinya di rumah kecilnya di Riudoms dan terinspirasi oleh lanskap pedesaan Tarragona. Gaudi yang menderita radang sendi pada umur 5 tahun tidak banyak bermain di ladang rumahnya atau membantu ibunya mengelola peternakan, tetapi ia menghabiskan banyak waktu di kedua tempat tersebut memperhatikan sekitarnya dan berimajinasi. Ketika keadaannya membaik, Gaudi juga membantu ayahnya atau sekedar menunggu di workshop tembaganya. [⁶⁵] Walaupun keadaan ekonomi keluarganya naik turun, orang tua Gaudi berhasil mengirimnya ke Barcelona untuk mengambil sertifikasi arsitek dan kakaknya, Francesc sebagai dokter. Di umur 21 tahun, Gaudi memulai karirnya di arsitektur

⁶² Maak, Niklas. Op Cit. pp.95

⁶³ Maak, Niklas. Op Cit. pp.119

⁶⁴ Valéry 1958a, pp.IIO, III.

⁶⁵ Castellar-Gassol, Joan, Gaudi: The Life of a Visionary. Edicions de 1984, 1999. English translation. Pg. 26.

sebagai *drafter* di sebuah workshop.⁶⁶ Kemudian Gaudi menjadi asisten seorang arsitek senior, Joan Martorell, yang mengajarnya untuk menggunakan geometri dan mengenalkan Gaudi ke berbagai klien.

Gaudi merasa bahwa bentuk-bentuk geometri yang dipakai manusia, yang terdiri dari garis lurus dan bentuk planar, tidak dapat ditemukannya di alam^[67]. Baginya, alam bukan hanya sekedar objek seni, melainkan sebuah struktur yang fungsional. Ia berpendapat, "tidak ada kolom yang lebih baik dari sebuah batang pohon atau tulang utama dari tengkorak manusia, tidak ada kubah yang lebih baik dari tempurung kepala manusia, dan tidak ada bangunan yang mempunyai kestabilan sebuah gunung. Jika seorang arsitek mencari kesempurnaan struktur dan fungsi, ia akan mendapatkan keindahan, tetapi jika dari awal ia mencari keindahan, ia akan sampai pada teori dan filosofi abstrak."^[68] Jadi, studi mengenai alam adalah studi untuk menemukan fungsi yang sempurna. Bentuk dan keindahan yang dicapai Gaudi merupakan hasil dari keberhasilan geometri yang ditelusurinya selama fase hidupnya sebagai Homo Ludens, bermain-main dengan ilmu dasar saintifik dan observasinya yang mendalam terhadap lingkungan hidupnya.

Pemahamannya tentang bentuk alam membuat Gaudi memiliki 4 bentuk struktural khasnya⁶⁹:

1. Helicoid, yang menyerupai batang tumbuhan kayu putih, digunakan di kolom-kolom bangunan Colegio Teresiano de Ganduxer.
2. Hyperboloid, yang menyerupai tulang femur, digunakan di kolom-kolom La Sagrada Familia
3. Conoid, yang menyerupai daun-daun pepohonan, digunakan di atap bangunan Escuelas Provisionales de la Sagrada Familia
4. Hyperbolic paraboloid, yang menyerupai tendon di antara jari-jari, digunakan di vaulting di beranda bawah tanah Colonia Guell Church

Studi yang dilakukan Gaudi sebelum mendesain sebuah bangunan dilakukannya dengan eksperimen maket. Contohnya, maket stereostatik dari gereja Colonia Guell yang dibuat dari menggantung gambar denah 1:10 di langit-langit dan menggantungkan tali dari titik-titik kolomnya. Kemudian karung-karung digantungkan dari tali, yang berisi berat 10.000 kali lebih kecil dari beban yang sesungguhnya akan ditopang oleh struktur tersebut. Setelah mengambil foto dan membalik gambarnya 180 derajat, Gaudi mendapatkan bentuk lengkung struktur bangunannya. Pemikirannya yang unik ini menjadi studi para insinyur yang menemukan bahwa cara ini menghasilkan penghitungan struktur yang sangat akurat. Contoh lain adalah bentuk menara lonceng di gereja Sagrada Familia yang dihasilkan dari studi hukum gravitasi dengan

⁶⁶ Castellar-Gassol, Pg. 46, 77

⁶⁷ Nonell, Joan Bassegoda, "Eusebio Guell Bacigalupi, The Catedra Gaudii and the Personality and thought of the architect Antonio Gaudii Cornet", in *Pro Architect 02: Antoni Gaudi*. Archiworld (1997). Pg. 22

⁶⁸ Nonell, Pg 23

⁶⁹ Nonell, Pg 23-24

menjatuhkan pasir basah dari sebuah ketinggian⁷⁰. Studi intuitif yang dilakukan Gaudi ini kemungkinan bisa terpikirkan karena kemumpunian dari material-material bangunan yang didapatkannya dari berbagai mentor. Gaudi yang terlahir di keluarga pengrajin tembaga⁷¹, pada masa mudanya, bekerja di perdagangan penempaan besi milik pamannya di Reus. Kemudian ia bekerja di workshop Eudaldo Punt di Barcelona, yang membuatnya mahir akan pekerjaan kayu, pandai besi, dan teknik-teknik membentuk dan memahat plaster⁷². Di samping kemahiran tektonika, yang mendorong sosok arsitek Gaudi untuk terus mencapai 'kesempurnaan' struktur alam adalah sisi spiritualitasnya dan pencarian ilahinya. Pada saat eranya mencoba mensimplifikasi keadaan dunia melalui bentuk-bentuk modern purist, Gaudi memilih untuk menerima kenyataan bahwa dunia terdiri dari hal-hal yang rumit dan saling bertolak belakang. Menurut Cirlot (2002), sudut pandang pemikiran Gaudi dipengaruhi dari teori Viollet-le-Duc yang dibacanya, serta kedekatannya kepada 2 orang guru favoritnya: Francesc Llorens yang mengajarkan filosofi spiritual dan literatur, dan Pablo Mila sang guru teori dan sejarah seni⁷³. Dari ulasan ini kita bisa mengerti bahwa proses untuk meningkatkan diri erat kaitannya dengan proses belajar kepada guru - guru tidak hanya ilmu mengenai material namun juga literasi yang mendorong eksplorasi yang material maupun immaterial. Ditunjang dari endapan memori masa kecil dan pengalaman masa remajanya. Ini memicu proses lanjutan dan terjadi ledakan-ledakan pemikiran. Eksplorasi dan 'ledakan pemikiran' tersebut sebenarnya lintas batas, lintas batas yang tidak terbatas pada klien dengan kondisi keuangan yang mapan. Hal ini ditunjukkan oleh Laurie Baker.

Laurie Baker juga mendirikan COSTFORD, dimana COSTFORD adalah tempat ia berkarya dan menulis, menerbitkan buku berupa panduan⁷⁰ untuk desain dan konstruksi rumah murah. Laurie Baker mendirikan COSTFORD atau *The Centre of Science and Technology for Rural Development* di tahun 1985 bersama-sama dengan perdana menteri Kerala C. Achuta Menon, ahli ekonomi K.N. Raj, dan aktivis sosial T.R. Chandradutt. Pendirian institusi bertujuan agar Baker dapat mendedikasikan dirinya untuk membawa perubahan dalam bidang sosial, ekonomi, dan politik yang berpihak pada kaum marjinal dan terlantar di dalam masyarakat yang lebih luas. Tujuan utama dari COSTFORD diseminasi pengetahuan lintas disiplin, mulai dari evaluasi terhadap keberadaan wanita di dalam negara hingga evaluasi penggunaan bahan bangunan untuk wilayah bekas bencana. Filosofi pendekatan yang dilakukan selalu menekankan pada teknologi alternatif, dengan menyesuaikan budaya, iklim, dan nilai lingkungan hidup yang ada. Baker sering terlibat aktif menangani proyek-proyek yang dikerjakan oleh COSTFORD, yang sebagian besar adalah pekerjaan non-profit. Selama bekerja disini, banyak proyek yang telah dikerjakannya dan Baker selalu mengambil peranan bukan hanya sebagai perancang yang bekerja dari balik meja, melainkan juga terjun langsung ke lapangan dan mengedukasi kliennya.

"Saya belajar arsitektur dengan melihat apa yang orang - orang awam lakukan, yang mereka lakukan dengan cara yang termurah, tersederhana. Mereka tidak menggaji tukang namun mereka melakukan sendiri bersama keluarga.; sebagai seorang arsitek,

⁷⁰ Nonell, Pg. 25

⁷¹ Castellar-Gassol, Pg. 20.

⁷² Nonell, Pg. 26

⁷³ Cirlot, Juan-Eduardo, Gaudi. Triangle Postal: 2002. Pg. 25

*saya tidak hendak membuat monumen dimana bangunan itu kemudian selalu sebagai bangunan Laurie Baker. Tetapi rumah sederhana dimana klien saya bisa tinggal bahagia dengan keluarganya.*⁷⁴

Di tahun 1943, ketika menunggu kapal di Bombay, Laurie Baker bertemu dengan Mahatma Gandhi. Gandhi berkata, "kamu membawa ilmu pengetahuan dan kualifikasi dari barat namun itu tidak akan berguna kecuali kamu mencoba untuk mengerti apa yang kita butuhkan disini. Ada 3 buah pendekatan dari Gandhi yang menjadi relasi dengan Laurie Baker secara langsung atau tidak langsung dilihat dari lingkungan yang membentuk Baker:

1. *Satya* atau kejujuran, Gandhi mendedikasikan hidupnya untuk kepentingan yang lebih besar, ia mencoba untuk belajar dari kesalahannya dan mencoba bereksperimen untuk menemukan kejujuran dalam berkarya.
2. *Swaraj* atau self rule, kemandirian yang tidak menggantungkan diri terhadap struktur pemerintahan, namun kemandirian individual dan pembangunan komunitas lokal .
3. Lokalitas. Seperti prinsip Gandhi bahwa rumah ideal seharusnya dibangun dengan bahan bangunan yang tidak lebih dari radius 5 mil dari lokasi.

*"Dalam pelatihan saya sebagai seorang arsitek, saya sudah melihat contoh - contoh dari prinsip Gandhi. Kayu untuk atap diperoleh di tempat, seluruh cabang - cabang pohon digunakan untuk kuda - kuda, tiang, balok. Gelondongan kayu pinus, ditudurkan seperti rakit yang digunakan untuk membawa batu split atau genteng yang tergeletak di atas tanah."*⁷⁵ (Bhatia:234)

Awal mulanya Baker menganggap ideologi ini terlalu mengada-ada. Tetapi setelah 45 tahun berkarya dalam dunia arsitektur, Baker percaya ternyata apa yang dikatakan oleh Mahatma Gandhi benar. Baker juga mengakui bahwa jika ia tidak terlalu bangga akan apa yang telah dipelajari dan pengalaman-pengalaman yang telah ia jalani selama ini, ia seharusnya melihat dan mempelajari lebih banyak kebijaksanaan Gandhi selama ia tinggal di Pithoragarh. Salah satu pesan Gandhi yang melekat pada pemikiran Baker bahwa kemerdekaan hanya bisa dicapai lewat kemandirian dan pemberdayaan keahlian dan kebijaksanaan penduduk lokal. Pekerjaan-pekerjaan Baker yang hadir sekarang menunjukkan konsistensi kualitas, kerajinan, dan desain yang disebarluaskan Baker selama 45 tahun karirnya.

Hal tersebut memberikan kesan yang membekas seperti Kolonel John Jacob, salah seorang klien yang meminta untuk dibuatkan rumah pribadinya oleh Laurie Baker lebih memilih untuk memanggil Laurie Baker dengan panggilan "*Daddy*". Begitu pula para kolega, tukang, dan murid-murid memanggilmu. Sebagaimana mereka menganggap dirinya sebagai ayah, Laurie Baker pun memperlakukan muridnya sebagai anak, ia selalu menyapa mereka dengan panggilan "*Kids*".⁷⁶

⁷⁴ Gautham Bhatia

⁷⁵

⁷⁶ (<http://lauriebaker.net/index.php/work/documentaries-books-periodical-articles-on-baker>)

Setidaknya ada empat hal yang penting yang mendorong Laurie Baker untuk bisa memiliki ikatan yang kuat dengan orang-orang di sekitarnya, yaitu karakter dirinya sebagai seorang makhluk sosial, ketajaman kalkulasi ekonomi bangunan yang disampaikan dengan lugas, kehidupannya sebagai seorang pengajar, dan hubungannya dengan pemerintah Kerala yang dimulai dari perjuangan hidupnya, konsep The Guild : COSTFORD, Relasi yang kuat antara Laurie Baker dan orang-orang di sekitarnya adalah cerminan dari kepribadiannya yang begitu menghargai ikatan hubungan antar sesama manusia. Cara pandang humanis pada arsitekturnya masih melekat dan cukup relevan hingga kini. Kota Kerala, Laurie Baker Center, dan COSTFORD, adalah beberapa bukti yang bisa dilihat sebagai muara dari pemikiran Laurie Baker yang masih terus berkembang hingga kini.

Dari investigasi terhadap ketiga arsitek tersebut, kita bisa melihat sebuah runtunan bahwa kehidupan sebagai arsitek adalah sebuah misi yang mulia untuk berkarya yang memiliki sebuah proses yang panjang dimulai dari pembentukan sarang, memulai proses penggabungan sisi animal laboran, homo faber, dan homo ludens. Dimana penggabungan ketiganya membuat pengabdian terhadap manusia, lingkungan, dan misi sosial (spiritualitas) menciptakan Harmoni yang mengingatkan kita semua terhadap prinsip Tri Hita Karana yang merupakan sebuah prinsip kearifan untuk hidup penuh cinta.

Craft dalam Sikap Belajar

Setelah memahami sikap bekerja maka perlu juga memahami motivasi dalam bekerja, apat tugas hidup? Pembahasan ini untuk menggali lebih jauh tujuan hidup dan kehidupan tersebut. Dalam buku 'Mastery' dari Robert Greene⁷⁷ diawali dengan pernyataan Goethe yaitu:

Everyone holds his fortune in his own hands, like a sculptor the raw material he will fashion in a figure.... The skill to mold the material into what we want must be learned and attentively cultivated⁷⁸.

Ada proses belajar dan hal itu harus tumbuh dari dalam diri, itu inti dari pernyataan Goethe yang disadur oleh Greene.

Tahapan pertama dalam sikap belajar ala Greene adalah memahami tujuan hidup. Setiap makhluk hidup yang tercipta dan hidup di dunia ini mempunyai 'peran' dan 'tugasnya'. Namun seringkali manusia sebagai makhluk berakal budi belum dan bahkan tidak memahami untuk apa dia hidup di dunia, perannya apa, dan apa sebenarnya tugas kehidupannya?

Menurut Greene, kelahiran seorang manusia dibekali dengan sebuah benih yang membuat diri manusia itu unik. Keunikan itu yang ingin tumbuh dan menuntun manusia tersebut untuk berkembang maksimal. Tugas hidup manusia adalah menumbuhkan kembangkan benih tersebut, sehingga manusia tersebut bisa mengekspresikan keunikannya melalui apa yang manusia

⁷⁷ Greene, Robert (2012), *Mastery*, Viking Penguin, London

⁷⁸ Greene, Robert (2012), *Mastery*, Viking Penguin, London. P 1.

tersebut kerjakan. Pemahaman akan hal itu dan mengembangkannya/melatihnya sebagai sebuah kekuatan, suara hati dan apapun bentuknya akan membuat peluang manusia tersebut menyelesaikan tugas hidupnya dan mencapai apa yang diharapkan manusia tersebut⁷⁹.

Dalam memahami tujuan hidup ada tiga tahapan yang penting dipahami yaitu (1) memahami kecenderungan yang terjadi dalam kehidupan untuk memahami keunikan diri. Pemahaman ini dapat terpenuhi jika mampu berdialog dengan diri dan mencari karakter diri sedalam mungkin. (2) mengkoneksikan keunikan diri dengan jalur pekerjaan yang dilakukan. Pekerjaan yang membuat kita 'menghasilkan uang' untuk kelangsungan hidup, tapi juga perlu terkait dengan kebahagiaan diri dalam melakukan pekerjaan tersebut. (3) Pelajari dan pahami jalur pekerjaan yang telah dijalani. Apakah memang sesuai atau tidak? Jika tidak segera lakukan perubahan, jika memang sesuai kembangkan diri dan selalu melatih kemampuan diri. Intinya dari ketiga tahapan ini adalah memahami alur hidup dan selalu membuka diri untuk mengembangkan kemampuan diri⁸⁰.

Bagaimana menemukan 'tugas hidup' ?

Nampaknya 'tugas hidup' adalah hal yang personal dan mudah serta alami bagi keberlangsungan hidup seseorang. Namun sebaliknya, menemukan 'tugas hidup' perlu rencana yang matang dan strategi untuk memahaminya. Greene menyampaikan 5 strategi yaitu (1) kembali ke asal usul kita. Strategi ini adalah untuk melihat latar belakang seseorang kita. Apa saja yang telah dilakukan orang tua, kakek kita? Apa yang terjadi pada masa kecil kita? Hal-hal sederhana yang ternyata menuntun kita ke dalam 'tugas hidup' kita. (2) temukan bidang yang unik. Bidang yang unik dan spesifik mungkin akan cocok dan lebih tepat dengan keunikan diri. Terkadang bidang itu juga kurang diminati sehingga kurang ada pesaingnya. Kita akan 'bebas', kita dapat menentukan target dan mengerahkan sumber daya yang ada di 'ceruk sempit' ini. Dengan sedikitnya persaingan, kita dapat mengembangkan diri secara lebih maksimal sesuai dengan 'tugas hidup' kita. (3) lupakan langkah yang salah. Strategi ini mengajak segera bangkit dari kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan dan segera berpandangan ke depan. Keadaan 'salah' ini dapat diminimalisir dengan: sesegera mungkin menyadari adanya kesalahan dan berani segera melawan keadaan-keadaan yang mengganggu langkah kita. (4) beradaptasi sebab 'tugas hidup' adalah hal yang hidup layaknya sebuah makhluk hidup. (5) konsistensi. Akan banyak 'gangguan' dalam menempuh jalan yang mengacu pada 'tugas hidup'. Godaan akan datang silih berganti untuk membelokkan arah tujuan hidup kita. Proses ini bukan proses yang mudah dan perlu pengorbanan serta perlu juga ketekunan⁸¹.

Setelah memahami 'tugas hidup' apa yang harus dilakukan? BELAJAR

TRANSFORMASI PERTAMA

Greene membagi tahapan belajar - yang disebutnya sebagai fase pemagangan / *apprenticeship phase* - menjadi 3 tahapan yaitu:

⁷⁹ Greene, Robert (2012), *Mastery*, Viking Penguin, London. P 26

⁸⁰ Greene, Robert (2012), *Mastery*, Viking Penguin, London. P 27 - 28

⁸¹ Greene, Robert (2012), *Mastery*, Viking Penguin, London. P 29 - 43

Pertama, tahapan untuk mengamati secara mendalam, sebagai sebuah kegiatan pasif. Ini biasanya terjadi pada awal-awal seseorang bekerja. Hal yang perlu diamati secara mendalam adalah aturan kerja dan prosedur pelaksanaannya. Hal berikutnya yang perlu diamati adalah bagaimana komunikasi antar bagian, siapa yang berperan sebagai kontrol komunikasi, bagaimana budaya kerjanya.

Kedua, tahapan memperoleh keterampilan, sebagai sebuah kegiatan mengasah ketrampilan. Tahap ini adalah lanjutan dari pengamatan mendalam diatas. Pilihlah satu keterampilan yang anda duga bisa membuat anda lebih baik dan menjadi ahli, lalu keterampilan tersebut tempatkan sebagai landasan untuk keterampilan selanjutnya. Jangan memaksa untuk belajar beberapa keahlian secara bersamaan, tingkatkan kemampuan untuk fokus dan konsentrasi serta perlu dipahami bahwa pekerjaan multitasking akan mengabaikan proses belajar.

Ketiga, tahapan eksperimen sebagai sebuah kegiatan aktif. Disini adalah tahap yang paling menentukan. Setelah mengamati dan meningkatkan keterampilan saatnya 'berbuat' sesuatu. Pada tahap ini anda menjadi 'mandiri' dan maju melangkah ke arah selanjutnya.

Tahapan diatas adalah tahapan yang berlaku pada diri sendiri, dan dilakukan untuk diri sendiri. Setelah selesai dengan 'pembekalan' terhadap diri sendiri, apa yang akan terjadi.

TRANSFORMASI KEDUA

Setelah proses 'belajar' yang dilalui, pikiran kita akan terbuka dan mulailah muncul ide-ide baru, ide-ide orisinal kita. Dalam kepala kita akan muncul pertanyaan-pertanyaan tentang semua hal di sekitar kita. Disinilah muncul apa yang disebut dengan *original mind*, pemikiran orisinal tentang keadaan disekitar kita. 'Pemikiran orisinal' lebih memandang dunia secara langsung - apa adanya, seperti anak kecil memandang dunia.

Cara berpikir berikutnya adalah cara berpikir konvensional. Cara berpikir ini sudah dipengaruhi oleh hal-hal kesulitan kehidupan dan tentang ketegangan yang terjadi di masyarakat. Hal itu membuat cara berpikir kita menjadi sempit dan pendek. Cara berpikir konvensional perlu dibebaskan dengan pemahaman yang lebih luas tentang dunia. Cara berpikir konvensional merupakan cara berpikir yang tidak kreatif. Cara berpikir yang mengandalkan semangat anak-anak, spontanitas tinggi yang merupakan sumber energi kreatif namun juga perlu kesabaran dan disiplin tinggi serta ketekunan, adalah cara berpikir yang disebut sebagai *dimensional mind*. Cara berpikir secara dimensional ini adalah cara berpikir aktif, mampu mentransformasikan intisari hal-hal yang terjadi di kehidupan menjadi hal yang baru dan orisinal, lebih menciptakan sesuatu daripada mengkonsumsi sesuatu. Kuncinya pada kreativitas. Kreativitas adalah buah dari latihan yang bertahun-tahun, rutinitas tak berhenti, pertarungan akan keraguan, dan keuletan menghadapi semua tantangan. Kreatifitas tidak bisa dihasilkan dengan tiba-tiba.

TRANSFORMASI KETIGA

Tahapan ini adalah tahap terakhir atau bisa dikatakan sebagai tahapan tertinggi. Tahap ini yang penting bukan pada rasional berpikir tapi justru kekuatan intuisi. Pada tahap rasional kita

bekerja dengan tahap-tahap yang jelas dan masuk akal serta kita mengontrol setiap tahap kerja kita. Namun pada tahapan kerja intuitif, terkadang tahap kerjanya tidak jelas dan irasional dan tidak dapat dijelaskan secara nyata.

Cara kerja intuitif - yang mungkin primitif namun pada titik tertinggi - di dorong oleh kemampuan endapan memori yang telah terkumpul pada tahap-tahapan sebelumnya. Saat menerima informasi tentang apapun, hal itu akan 'memanggil' pengalaman-pengalaman kita di masa lalu terhadap kejadian serupa. Hal ini membuat kemampuan intuitif adalah kemampuan tertinggi karena didalamnya terdapat keterampilan dan pengalaman yang luas dan dalam.

Awalnya, cara intuitif sering dianggap ceroboh dan diremehkan. Namun bila dilatih terus menerus, kita justru dapat melatih kemampuan cara berpikir rasional kita. Kemampuan intuitif dapat dikembangkan untuk membantu kita dalam menganalisa informasi yang kompleks dan mendapatkan pemahaman yang utuh dari masalah tersebut. Dan juga kemampuan intuitif dapat membantu kita untuk lebih berpikir kritis.

Craftgram : sikap hidup kerajinan - bekerja dengan rajin dan hidup dengan penuh cinta

Setelah memahami sikap bekerja dalam *The Craftsman* karya Sennett yang mengacu pada pemikiran Hannah Arendt, dan juga sikap belajar atau lebih tepatnya kemampuan adaptasi dalam menghadapi masalah dalam buku *Mastery* yang ditulis oleh Robert Greene. Kalau melihat dari sudut pandang etik, *The Craftsman* membuka pintu gerbang di tataran Deontologi yang merupakan sudut pandang dari sebuah atribut yang melekat di dalam diri manusia. Sedangkan *Mastery* membuka pintu gerbang di tataran Teleologi yang merupakan sudut pandang dari sebuah motif, niatan untuk berbuat baik di dalam kehidupan.

Lebih detailnya Sennett menyatakan tiga tahapan sikap bekerja yaitu : Animal laboran, yang bekerja berdasarkan sikap bekerja untuk bertahan hidup. Homo faber, yang bekerja karena ingin meningkatkan produksi dengan memperbaiki proses kerja yang dilakukan pada saat bekerja pada tahapan animal laboran. Homo ludens, yang bekerja bagaikan 'permainan'. Konteks kerjanya bukan lagi peningkatan kuantitas produksi tapi dengan konteks yang lebih luas. Namun 'proses kerjanya' dilakukan dalam perspektif 'bermain'. Sedangkan, Robert Greene membagi kehidupan dalam proses belajar dalam tiga tahapan transformasi.

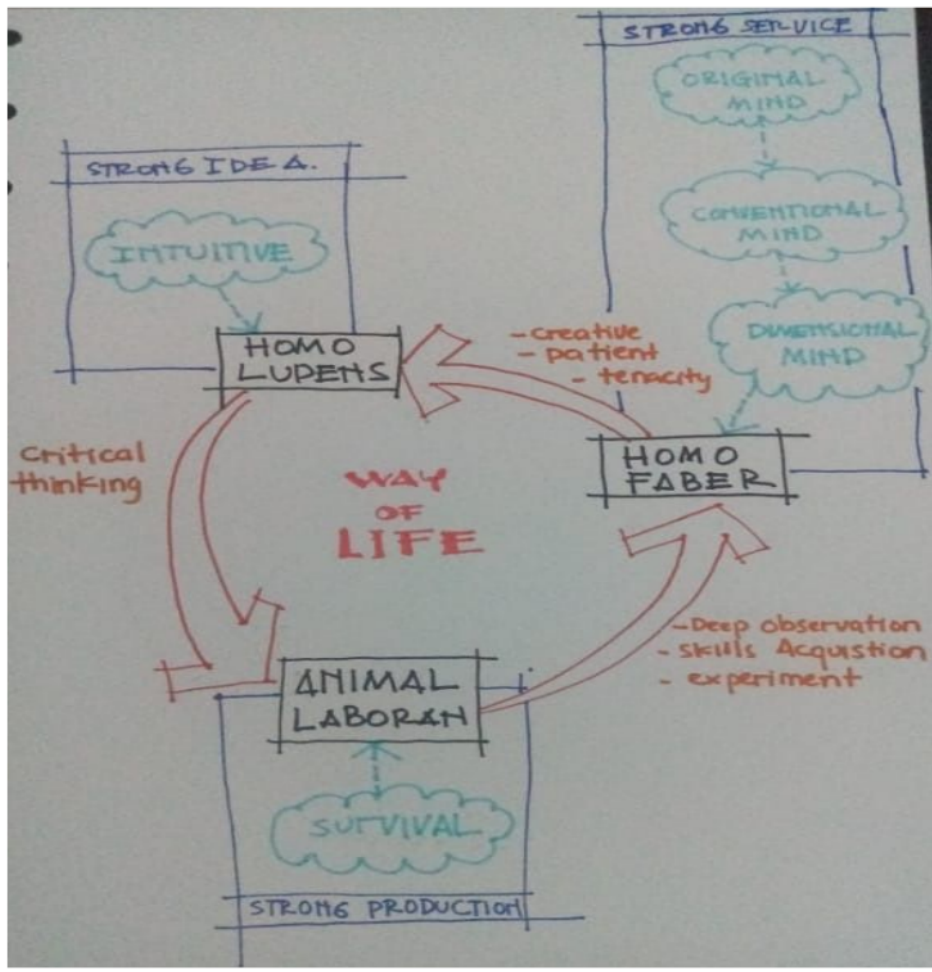
1. Transformasi pertama dilakukan setelah kita sadar akan tujuan hidup kita. Setelah paham akan tujuan hidup kita akan belajar pada seseorang yang lebih ahli. Proses magang itu juga dilalui dengan mengamati, melatih keterampilan dan bereksperimen.
2. Transformasi kedua dilakukan setelah kita terampil. Transformasi kedua ini mengolah kreativitas dan mengolah kemampuan bereaksi secara spontan. Proses ini dilakukan secara sabar dan tekun.

3. Transformasi ketiga adalah mengolah kemampuan intuitif. Intuitif dilakukan setelah mempunyai pengalaman dan keterampilan yang mumpuni. Pada tahapan ini diperlukan pemikiran yang kritis.

Lalu mengaitkannya ke dalam kondisi ekosistem tempat berlatih yang disebut Sarang atau The Guild kita dapat pemahaman bahwa ada 3 tingkatan hirarki yaitu: Apprentice (kenek), Journeymen (tukang) dan Master (pemimpin) dengan 3 'ruang kerja'/sarang yang: *strong production, strong service* dan *strong idea*.

1. Ruang Apprentice : Ruang hidup ini adalah ruang awal bagi sebuah perjalanan. Ruang hidup ini didasarkan pada semangat survival, semangat bertahan hidup. Semangat kerjanya pada ruang ini adalah *strong production*, jumlah kuantitas produk. Pada ruang hidup ini kita belajar hidup. Pengalaman-pengalaman di ruang ini menjadi dasar ruang-ruang hidup selanjutnya.
2. Ruang Journeymen : Ruang hidup Journeymen adalah ruang hidup yang mempertanyakan tujuan hidup kita, belajar dengan mengamati, melatih keterampilan dan bereksperimen. Pengalaman-pengalaman masa lalu yang terpendam dalam pemikiran orisinal / *original mind*, lalu tertuang dalam sikap dan cara berpikir konvensional / *conventional mind* menjadi dasar dalam pengembangan diri selanjutnya. Ruang hidup ini belajar dengan sabar dan tekun untuk menjadikan diri kreatif. Kemampuan tidak lagi diukur secara kuantitatif, namun sudah menjadi ukuran kualitatif, kualitas hidup menjadi pertanyaan mendasar. Konsekuensinya pada ruang hidup ini yang menjadi perhatian adalah pelayanan / *strong service*. Disinilah kemudian terbangun cara berpikir *dimensional*. Ruang hidup Journeymen juga merupakan ruang penyadaran. Sadar akan tugas kehidupan yang 'dibebankan' pada diri, atau dengan kata lain, ruang hidup ini merupakan ruang perenungan untuk sadar akan panggilan hidupnya. Tugas hidup manusia di dunia untuk apa.
3. Ruang Kemumpunian (*Mastery*) : Ruang hidup Kemumpunian dihuni oleh *homo ludens* yang jiwanya adalah jiwa 'bermain'. Kemampuan, keterampilan dan pengalaman yang luas mendasarkan cara pikirnya yang intuitif. Cara berpikir irasional dengan dasar berpikir 'bermain', menjadi kental pada ruang hidup mastery. Hal ini perlu dilakukan karena ruang hidup *mastery* ini mengacu pada produksi idea / *strong idea*.

Ketiga ruang hidup di atas bukanlah ruang hidup yang sifatnya hirarkis terputus, namun sebuah lingkaran tertutup yang saling mengisi sebagai sebuah lingkaran kehidupan. Sebab ruang apprentice tidak dapat memproduksi secara maksimal jika tidak ada ide-ide segar dari ruang hidup mastery. Idea-idea intuitif perlu diwujudkan sebagai sebuah 'produk'. Ruang apprentice juga sebenarnya menghidupkan ruang-ruang hidup lainnya. Kerja produktif juga tidak bisa 'stagnan' di satu titik jika tidak ada kreatifitas dari ruang Journeymen yang memperbaiki kualitas produk sekaligus ruang 'pembelajaran' dari lingkaran ruang hidup tersebut. Ruang journey adalah ruang 'belajar' akan segala hal. Ruang apprentice adalah ruang 'kelangsungan hidup', sedangkan ruang mastery adalah ruang 'produksi ide kehidupan'. Ketiga ruang tersebut adalah sebuah ekosistem, tidak ada yang lebih dan kurang jika dibandingkan, satu sama lain saling membutuhkan. Disinilah guna peran hidup.



Babak 2

Arsitektur dan Rajin⁸²

Prof. Gunawan Tjahjono mengaitkan antara arsitektur dan 'kata' dan 'pemahaman' rajin. Arsitektur - seperti pada pemahaman umum - adalah pengetahuan dan/atau seni membangun bangunan. Arsitek - ditilik dari sejarahnya - dipahami sebagai kepala tukang dan lebih spesifik lagi adalah kepala tukang kayu, sehingga ada istilah *master builder* dan *overseer of works*⁸³. Untuk bisa menjadi kepala - apalagi master - dan pengawas pekerjaan, perlu menguasai pekerjaan yang akan di kepalai dan / atau diawasi. Penguasaan ini yang menjadi tolok ukur kemampuan kepala atau pengawas tersebut, tidak sekedar hanya 'perintah' dan 'omongan' belaka. Hal inilah yang membuat 'pengetahuan' yang harus dikuasai 'arsitek' menjadi sedemikian luas. Bahwa Pada masa Kerajaan Romawi, profesi arsitek profesional ditempuh dengan tiga tahapan, yaitu : pertama pelatihan tentang seni dilanjutkan dengan belajar tentang teknis konstruksi dan terlibat dalam proses pembangunan infrastruktur untuk menunjang perang; kedua tahap magang di arsitek profesional; dan terakhir menangani proyek-proyek yang terkait dengan fasilitas yang disediakan oleh Kekaisaran sebagai sebuah pelayanan kepada masyarakat sipil⁸⁴. Disini terlihat ada korelasi dengan pemikiran Arendt.

Lalu dimana letak hubungan rajin dan arsitek? Disinilah Tjahjono mengacu pada cara mengupas Heidegger dengan menghadirkan pemahaman kata *techne*. Tjahjono berargumen bahwa "*Techne* berkonotasi dan sikap mengetahui. Mencipta adalah menghadirkan sesuatu seakan ia tumbuh. Seniman itu pencipta yang tak sekedar membuat alat". Argumen ini sejalan dengan pendapat Adiwijaya dan Rizky yang menyatakan bahwa: "*.. techne, as Heidegger suggested, does not merely bring forth instrumental things (i.e. tools or technology) but also non instrumental yet meaning-bestowing artworks..*"⁸⁵Dari kata *techne* inilah muncul kata *tekton*, lalu ada kata *arche*, *archi*, atau *arch* dalam bahasa Yunani yang berarti kepala utama; yang kemudian menjadi *architekton* atau *architectonic*⁸⁶ yang berarti arsitek.

Hal inilah yang kemudian ditinjau ulang oleh Tjahjono dengan meletakkan Y.B. Mangunwijaya dan mengusulkan kata *wastu* yang berarti "norma, tolok ukur, hidup susila, hidup secara betul, dan pegangan normatif semesta"⁸⁷. Lalu kata *wastu* ini 'dilekatkan' dengan kata *widya* yang

⁸² Disarikan dari tulisan "Rajin" karya Gunawan Tjahjono (<https://www.academia.edu/6049608/RAJIN>)

⁸³ S. Kostof. (1977) "The Practice of Architecture in the Ancient World." Dalam S. Kostof(ed.). *The Architect: Chapters in the History of the Profession*. Oxford; Oxford University Press, . Hal. 3-27.

⁸⁴ W.L. MacDonald. "Roman Architects." dalam S. Kostof (ed.). Op.cit. hal. 28-58.

⁸⁵ Adiwijaya, Rio; Rizky, Yasser, (2018), *Techne as Technology and Techne as Art: Heidegger's Phenomenological Perspective*; IJCS: Volume 5 Number 1 June 2018; DOI: [10.24821/ijcas.v5i1.2210](https://doi.org/10.24821/ijcas.v5i1.2210); https://www.researchgate.net/publication/329039700_Techne_as_technology_and_Techne_as_Art_Heidegger's_phenomenological_perspective/stats

⁸⁶ <https://latin-dictionary.net/definition/4534/architecton-architectonis>

⁸⁷ Y.B. Mangunwijaya. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia, 1988. hal 330.

berarti ilmu pengetahuan, kepandaian, dan sekaligus kebijaksanaan⁸⁸. *Wastuwidya* bagi Mangunwijaya lebih luas pemahamannya dari sekedar *architekton*.

Hal ini makin terlihat berbedanya saat membuka lagi naskah *kawruh kalang* atau *kawruh Griya*, dimana peran 'tukang kayu' dalam proses pembangunan sangatlah penting dalam menentukan ukuran yang akan membawa dampak bagi penghuni nantinya. Penjelasan bagian ini akan dijabarkan lebih dalam pada bagian tiga buku ini.

Jika pada masa lampau, peran dan kedudukan *master builder*, dan dalam konteks nusantara, ada yang disebut undagi sebagai penentu keberadaan bangunan, maka di jaman yang modern ini, pemilik modal menjadi mempunyai peran lebih penting daripada kedudukan arsitek. Kedudukan bangsawan atau pemuka agama berpindah ke pemilik modal sehingga proses kerja rajin menjadi berbeda konteks. Arsitek 'dibayar' untuk melakukan suatu pekerjaan perancangan sebagai awal mula proses pembangunan. Kerja rajin bukan lagi milik golongan 'terpilih' demi suatu tujuan tertentu, namun tereduksi menjadi milik kaum yang 'punya', konteks ekonomi menjadi kuat.

Konsekuensinya 'mutu' kerja 'rajin' menjadi berbeda lagi, semua diukur dari tataran ekonomi. Rajin menjadi berjarak terhadap hasil. Tjahjono menyatakan bahwa rajin itu menampakkan diri dalam setiap bagian bangunan yang mampu ditangkap oleh indera manusia. Indera manusia itu peka terhadap apa yang tampil, baik dalam wujud ragawi maupun tan-ragawi setelah semuanya terwujud nyatakan. Mutu ruang, suasana, ukuran dan material perlu keserasian yang membangkitkan rasa nyaman. Mutu ini dihasilkan dari proses kerja yang rajin. Dan untuk rajin perlu waktu. Selanjutnya Tjahjono menyebutkan bahwa

"Perbedaan cukup hakiki antara masa lalu dan kini adalah kini pembagian kerja amat ketat dan jika dapat, cara perakitan Ford Motor yang kita kenal sebagai "Fordism" diterapkan dalam pembangunan sehingga mencapai efisiensi tinggi penanganan proyek⁸⁹. Dalam cara demikian nama baik seseorang tertelan nama besar perusahaan. Perusahaan pemborongan pekerjaan senantiasa memacu pekerjaan karena waktu adalah uang. Semakin lambat menyelesaikan suatu pekerjaan semakin kurang labanya. Dalam keadaan demikian tak terelak kemungkinan terjadi kekurangcermatan mengendalikan mutu".

Sehingga Tjahjono kemudian menyimpulkan bahwa karya arsitektur yang tergantung pada pasar dengan tuntutan akan cepat selesai, maka rajin bekerja menghasilkan karya kerajinan,

⁸⁸ Widya dalam arti sebagai kebijaksanaan perlu periksa sumber lain selain Kamus-kamus tentang bahasa Jawa dan Jawa Kuna seperti karya P.J. Zoetmoelder dan S.O. Robson. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2004. Dan S. Prawiroatmojo. *Bausastra Jawa-Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung, 1985. Periksa juga penjelasan tentang *vid* asal kata widya, sebagai kebijaksanaan selain pengetahuan, dalam P. Watson. *Ideas: A History from Fire to Freud*. London: Orion House, 2006, hal. 156.

⁸⁹ Bandingkan dengan, dan simak R. Sennett, op.cit. hal. 45-47

bukan penciptaan. Arsitektur sudah menjadi 'produk' kerajinan bukan proses penciptaan seni. Lebih lanjut Tjahjono menyatakan:

“Jika kita ingin mengangkat kembali karya arsitektur sebagai seni, maka rajin perlu ditempatkan dalam tataran penciptaan. Dengan demikian jiwa rajin merasuk ke dalam sikap berkarya, bukan hanya bekerja”.

Seperti sebuah pintu, Gunawan Tjahjono telah menciptakan sebuah pintu, dan buku craftgram ini mewujudkan pintu dan menyediakan anak kunci untuk membuka pintu tersebut.

Craft sebagai sebuah Ekosistem

Jepang seringkali menjadi referensi karena kualitas teknis dan konsep yang didasari oleh budaya yang memiliki tradisi yang terpreservasi dengan baik sebagai manifestasi pola pikir rajin. Investigasi terhadap kualitas tersebut digagas oleh Arata Isozaki di dalam *Japan-ness in Architecture*. Isozaki menulis beberapa kualitas yang membuat “kualitas Jepang” nampak di dalam arsitektur, melalui penelusuran terhadap 4 kasus studi yaitu konstruksi kuil Ise Jingu, kuil Tōdai-ji, gerbang Nara dan istana Katsura. 4 buah kasus studi ini menarik karena menunjukkan bahwa arsitektur terkait dengan perkembangan spiritualitas yang membentuk budaya. Spiritualitas tersebut digunakan membentuk sebuah pola pikir untuk membentuk pola pikir rajin yang dibahas di bab sebelumnya. Manifestasi bentuk yang terjadi adalah sebagai hasil dari rajin yang menjadi warisan yang diteruskan, sebagian menginspirasi, sebagian meniru, dan menjadi salah satu penanda zaman arsitektur di Asia. Sementara itu, Antonin Raymond dan Noémi Pernessin dan Laurie Baker menggawangi sebuah pendekatan yang kritis dan kontekstual menjawab warisan rajin tersebut di era yang lebih baru, sehingga pendekatan - pendekatan rajin mereka menjadi warisan yang baru untuk orang yang baru di era setelah mereka.

A Mimicry of Origin: Emperor Tenmu's Ise Jingu

Kuil Ise Jingu di Jepang mulai mendapat perhatian oleh para arsitek modern Jepang di tahun 1930. Susunannya begitu sederhana dan kompleks dan menarik membuat para ahli berpendapat tentang hal ini. Menurut Chuta Ito pemaknaan bangunan kuil di Jepang digambarkan sebagai seorang 'anak' di arsitektur, dimana pemaknaannya dalam dan murni. Secara fisik kuil disusun material yang organik, struktur yang sederhana, dan citra yang apa adanya. Dasar kebudayaan Jepang senantiasa mengambil interpretasi dari alam ('*kami*') yang juga mereka praktikan dalam pembangunan kuil. Material seperti batu, pohon dan air menjadi akrab dalam arsitektur mereka⁹⁰.

Ise Jingu adalah sebuah contoh dimana tradisi di preservasi, dimana hal ini sejalan dengan apa yang digagas Richard Sennett untuk merayakan *craft* dibutuhkan sebuah pendekatan spiritual

yang akhirnya membuat ritual - ritual untuk mempreservasi *craftsmanship* sebagai sebuah cara untuk merayakan kembali ritual tersebut. Bruno Taut kemudian membandingkan hal ini dengan situs suci lainnya yaitu Parthenon. Parthenon saat ini merupakan monumen peninggalan yang tak digunakan kembali, berbeda dengan kuil memiliki peran yang penting yang memberikan pengaruh, tujuan, dan persepsi yang akan membuat kuil akan selalu baru dan tidak ditinggalkan.

Jika mendalami kuil ise jingu melalui segi arsitektur, kuil ini mengajarkan kita lebih dari hanya sekadar elemen "ise" (shinto) melainkan sangat berhubungan antara ruang dalam dan lingkungannya sendiri. Bisa dibayangkan bagaimana kuil ini berdiri. Pertama dimulai dari mengambil stok hutan yang luas (menebangi pohon) dan membatasi wilayah suci, jika saja dibuat dinding atau pagar sederhana di sekitarnya, tempat itu akan menjadi *iwasaka* (altar batu) altar batu yang dimaksud adalah ruang suci untuk memanggil dewa ; dengan penambahan kolom pusat suci itu akan lebih mirip dengan *himogori* (pagar ilahi) pagar ilahi yang dimaksud adalah dalam terminologi shinto mengenai ruang suci atau altar yang digunakan untuk beribadah. Penambahan kolom pusat suci itu dimaksudkan untuk mencapai status prototipikal atau gambar kuno "kuil". Dari paparan ini terlihat bagaimana hubungan antara ruang luar dan dalam kuil yang tidak dibatasi dengan pagar ataupun dinding, kuil ini di bangun dengan dasar logika pemikiran bahwa manusia selayaknya tidak membatasi diri dengan lingkungan melainkan menjadikannya satu kesatuan hingga akhirnya menghasilkan konsep *Biophilic Architecture*.

Craftsmanship : Chogen membuat kuil Daibutsu-den di Todai-ji, Ludens di dalam sosok pendeta yang terinspirasi Kuil dari dinasti Song, Cina.

Chōgen, seorang biksu Budha dari Jepang yang sepanjang hidupnya banyak membangun kuil-kuil dengan sistem *daibutsu-yō* (*Big Buddha style*), yang paling dikenal adakah rekonstruksinya di kuil Todai-ji. Asal mula dari langgam yang menjadi populer pada abad ke-12 Jepang itu terdapat di rekonstruksi Daibutsu-den atau *Big Buddha Pavilion* (1190); Nandai-mon atau *Great South Gate* (1199) yang terdapat di Tōdai-ji, Nara; dan Jōdo-dō atau *Pure Land Pavilion* (1192) dari Jōdo-ji, salah satu cabang Tōdai-ji di Hyōgo prefecture. Langgam *daibutsu-yō* kemudian tenggelam dibandingkan dengan *zenshu-yō* (*Zen sect style*) dan gaya Japanisasi *wayō*, keduanya kemudian terpadu ke dalam *secchu-yō* (*eclectic style*). Bagi orang Jepang, *daibutsu-yō* dan *zenshu-yō* merupakan adaptasi dari gaya yang dipakai di Cina pada dinasti Song. Sedangkan *wayō* berkembang dari tradisi konstruksi di Jepang, yang bibitnya tetap diadopsi dari kultur-kultur luar⁹¹.

Walaupun Jōdo-dō di Jōdo-ji merupakan satu-satunya contoh aula kuil dengan langgam *daibutsu-yō* yang masih utuh, Daibutsu-den di Tōdai-ji merupakan contoh hal yang serupa dengan skala yang jauh lebih besar. Namun Daibutsu-den yang sekarang merupakan rekonstruksi tahun 1705 setelah runtuh karena kebakaran di tahun 1567, dan besarnya hanya setengah dari struktur asli yang dibuat Chōgen, namun tetap merupakan struktur kayu terbesar

di dunia⁹². Pembangunan yang dilakukan Chōgen pada tahun 1190 juga merupakan rekonstruksi dari struktur asli yang berumur 4,5 abad dan dalam kondisi yang sangat buruk. Kuil Daibutsu-den yang dirancang Chōgen terdiri dari panjang 12 kolom dan lebar 8 kolom, menggantikan struktur awal yang berukuran 8 kolom x 4 kolom.

Gambar konstruksi dari Daibutsu-den yang asli dimulai di tahun 745 (era Tenpyō). Pada saat Chōgen memulai kerja rekonstruksinya, *wayō-ka* merupakan gaya yang populer saat itu. Konstruksi Jepang yang menitikberatkan pada kehalusan dan detail-detail kompleks itu mulai meninggalkan cara-cara membangun dengan skala yang besar. Padahal, patung Budha dari Daibutsu-den mempunyai ketinggian sekitar 16 meter, dan ditambah dengan lingkaran cahaya besar di sekitar kepala dan tubuhnya. Karena itu, dalam rekonstruksinya Chōgen mengadopsi teknik struktural dari insinyur dinasti Song, Cina bernama Chin Nakei yang kebetulan sedang berada di Jepang.

Secara konfigurasi ruang, 4 kolom paling tengah yang membentuk bagian sentral tempat patung Budha berada disebut *omoya* (ruang suci), sedangkan area di luar itu disebut *hisashi* (ruang sekular). Berbeda dengan kuil Jepang lainnya pada saat itu, struktur atap dari kuil *daibutsu-yō* tidak memiliki penutup atap atau plafon di atas *omoya* dan *hisashi*, khas kuil-kuil di Cina. Hal lain yang mencolok dari kuil ini adalah beberapa struktur kolom atau balok yang bentuknya bukan persegi, melainkan bulat atau hampir bulat yang akan terlihat terlalu kasar untuk estetika *wayō-ka*. Perbedaan ini dikarenakan dalam prinsip konstruksi Cina, memotong gelondongan kayu yang bulat menjadi persegi tidaklah efisien. Chōgen memutuskan untuk membuat bangunan dengan gabungan dari logika struktur dinasti Song dengan sedikit estetika *wayō-ka* di pendetailan elemen strukturnya yang menggunakan kayu berbentuk persegi. Arata Isozaki membuat paralel antara Daibutsu-den yang dibangun Chōgen dengan Katedral Chartres dan Duomo di Florence dari segi keindahan dan skala pengaruhnya. Ketiga struktur merupakan aplikasi estetik dari teknologi dan teknik.⁹³

Chōgen mendapatkan inspirasi dari dinasti Song merepresentasikan ulang inspirasi yang didapat dengan konteks kesulitan konstruksi dan sumber daya yang ada di Todai-ji. Masing-masing kolom pada bangunan yang dirancangnya itu mempunyai diameter sebesar 1,5 meter, dengan tinggi berkisar dari 20 sampai dengan 30 meter. Dengan prinsip Song, tiap kolom harus merupakan satu batang pohon utuh yang dilubangi dengan celah untuk mengaitkan reng atau tambahan struktur lainnya. Upaya Chōgen untuk mendekati para biksu di Ise untuk mendapatkan suplai bahan bangunan gagal. Jadi ia hanya punya pilihan untuk memindahkan batang-batang kayu dari hutan di prefektur Yamaguchi yang jaraknya 100 kilometer dari lokasi Daibutsu-den.

Solusi muncul begitu ia memikirkan aspek teknis mulai dari pemindahan bahan baku berupa kayu gelondongan, memikirkan konstruksi yang efisien dan kuat, dan konstruksi yang bisa

⁹²

⁹³ Isozaki, Arata (2006). *Japan-ness in Architecture*. Cambridge: MIT Press, p. 211.

memberikan skala yang tepat untuk objek patung Budha yang ada di dalam kuil Daibutsu-den. Untuk satu batang pohon kolom yang dibutuhkan, 1000 orang dibutuhkan untuk memindahkannya secara manual. Namun dengan alat bantu rokuro—sejenis rol untuk mengangkut, dan pembuatan bendungan di beberapa titik pada sungai agar dapat dilewati dengan rakit, hanya 70 orang yang dibutuhkan untuk memindahkan 1 batang pohon. Hal paling sulit dalam proses ini adalah Chogen diburu waktu karena masih harus mengumpulkan dana dari para donor untuk pembangunan kuil tersebut.

Upaya rekonstruksi ini ia lakukan dengan tujuan untuk menggantikan energi yang ada di Jepang pada era itu, yang menurut Isozaki [⁹⁴] dilanda kehampaan berdasarkan kepercayaan Budha Mahayana yang meramalkan akhir dari zaman. Visi ini dilandasi oleh tiga tujuan: (1) untuk membangun sebuah struktur yang besarnya tak terbayangkan; (2) untuk memutuskan tradisi kultural yang ada saat itu; dan (3) menciptakan sebuah *mise-en-scène* atau latar visual yang kuat.

Great South Gate di Tōdai-ji

Nandai-mon atau Great South Gate juga merupakan salah satu contoh konstruksi dengan style *daibutsu-yo* yang dibangun oleh biksu Chogen. Menurut Isozaki, bangunan gerbang ini merupakan salah satu arsitektur historis Jepang yang penting, karena di sini Chogen berhasil menciptakan suatu bentuk arsitektur yang universal di Jepang. Selain itu gerbang Nandai-mon yang jarang di'irik' oleh para Modernis barat terdapat di posisi ambigu yang tidak dapat dikategorikan sebagai sebuah "arsitektur" dalam definisi konvensional, tetapi merupakan titik penting dalam perkembangan Arsitektur di Jepang. Selain itu, walaupun terdapat pengaruh dari style *wayo*, Nandai-mon adalah satu-satunya peninggalan Chogen dan *daibutsu-yo* nya yang paling asli, karena rekonstruksi Daibutsu-den sudah runtuh dan restorasi saintifik dari Jodo-do telah merubah bangunannya secara drastis. [⁹⁵]

Perbedaan dari gerbang Nandai-mon dari gerbang-gerbang lain di Jepang membuatnya menjadi sebuah arsitektur tanpa *antecedent* dan tanpa 'turunan'. Berbeda dengan gerbang lain yang berfungsi untuk mengartikulasikan sebuah tempat atau sebagai elemen dekoratif, gerbang yang dibangun Chogen menggunakan prinsip arsitektur tipologi kuil, dan berdiri sendiri di lokasinya secara monolit. Dibangun di tahun 1199, di mana Jepang sedang mengalami era transisi antara kekuasaan keluarga samurai Minamoto dengan klan Hojo, Chogen memutuskan untuk membuat sebuah arsitektur yang definitif—mengambil inspirasi dari teknik konstruksi Cina dan membuat sebuah struktur yang hampir tidak ada dekorasi.

A Diagonal Strategy: Katsura as Envisioned by "Enshu Taste"

Katsura Imperial Villa adalah sebuah istana peninggalan Kerajaan Jepang yang disusun sebagai bangunan-bangunan villa yang dikelilingi taman. Kompleks villa yang merupakan sebuah bentuk pencapaian signifikan arsitektur dan lanskap Jepang ini dibangun dalam kurun

⁹⁴ Isozaki, p. 214.

⁹⁵ Isozaki, p. 239-41

waktu kurang lebih 50 tahun. Jadi, desain bangunan dan taman dari bangunan ini merupakan akumulasi dari beberapa gaya yang menciptakan ambiguitas. Tahun 1960 menjadi salah satu penyebab ambiguitas Katsura karena mulai adanya perdebatan antara nasionalisme dan modernisme. Perdebatan tentang nasionalisme dan modernisme pada arsitektur Jepang ini telah dimulai di tahun 1930, untuk mencari jalan atas penafsiran Arsitektur Jepang.

Banyak orang yang telah menuliskan mengenai Katsura dan pengalaman ruang yang dialami masing-masing. Pangeran Yakihito (1703-1762), pangeran ketujuh Hachijo yang sering berdiam di Katsura menuliskan banyak puisi mengenai bangunan tersebut dan menghubungkan Katsura dengan *Enshu-gonomi*, *style* yang dipakai oleh Kobori Enshu seorang desainer taman dan pakar teh pada zaman Edo. Pada 1920-an, yang membuat Katsura menjadi sebuah arsitektur yang melandasi modernisme di Jepang adalah kunjungan dan tulisan Bruno Taut tentang villa tersebut. Taut yang merupakan salah satu figur modernisme di Eropa mendefinisikan Katsura sebagai manifestasi fisik dari roh arsitektur modern Jepang. Hal ini memberikan amunisi bagi pro-modernisme di Jepang yang pada saat itu sedang melawan pejuang nasionalis yang mengadopsi teikan *style* yang cenderung mengambil secara eklektik unsur-unsur tradisional Jepang.⁹⁶

Menurut Horiguchi (1938), arsitektur muncul melalui material yang dapat memecahkan masalah dalam pembangunan. *Style* sendiri bersifat kontemporer dan dapat berubah berdasarkan perkembangan ilmu dan bahan alam. Dari pernyataan tersebut muncullah istilah '*style without style*'. Menurutnya, karakteristik modern memang sudah ada di dalam tradisi arsitektur Jepang melalui artikulasi linear dan penggunaan material tanpa finis⁹⁷. Hal-hal ganjil dari sudut pandang modernisme, seperti susunan jembatan berwarna merah dan pola interior berwarna putih-indigo yang pada akhirnya menjadi penting untuk menciptakan sebuah komposisi yang menjadikan Katsura seperti layaknya sebuah kiasan, atau jembatan antara arsitektur modern dan arsitektur Jepang.

Arata Isozaki membandingkan ketiga pembacaan mengenai apakah Enshu sesungguhnya adalah arsitek dari Katsura. Ia berpendapat bahwa ada perbedaan mengenai arsitektur Jepang mengenai pembacaan yang dilakukan oleh Kenzo Tange, Bruno Taut dan Sutemi Horiguchi yang menggunakan definisi arsitektur barat. Walaupun Katsura bisa dibilang mempunyai unsur *style* Enshu, tidak ada arsip mengenai campur tangan *tea master* tersebut dalam perancangan atau pembangunan Katsura sama sekali. Dalam tradisi membangun di Jepang, klien akan mengungkapkan sebuah *style* atau selera yang diinginkan kepada *master carpenter*, yang kemudian akan membangun sesuai dengan pengetahuan historis dan keterampilannya masing-masing. Pada akhirnya, konsep Jepang yang terdiri dari *konomi* (selera/langgam), *saku* (membuat), dan *sekkei* (desain) sangat kontras dengan konsep seorang "arsitek" dalam budaya barat. Namun Enshu dapat disebut sebagai arsitek Katsura Villa karena metodologi desain yang dipakai untuk memproduksi Katsura Villa adalah Metodologi dari Enshu.^[98]

⁹⁶

⁹⁷

⁹⁸ Isozaki, p. 295.

Osamu Mori lah yang mempelajari kriteria metodologi arsitektur dari Enshu yang disebutnya *Enshu-gonomi* atau "*Enshu style*". Kata ini berarti membayangkan dan memahami apa yang Enshu pikirkan (desainnya), seseorang dapat menentukan bentuk-bentuk yang akan diciptakan oleh Enshu. Menurut Mori⁹⁹, atribusi yang menunjukkan Enshu-gonomi di dalam konteks *teahouse* adalah:

1. Ruangannya seharusnya sedikit lebih besar dari 4 buah ukuran tatami—4 buah tatami yang disusun ditambah dengan setengah besar tatami; atau sedikit lebih besar dari 3 buah ukuran tatami—3 buah tatami yang disusun ditambah dengan setengah besar tatami;
2. Tamu seharusnya duduk di sebelah kanan dari tuan rumah;
3. Perlu ditempatkan ruangan tambahan yang disebut *kusari-no-ma* di sebelah ruang minum teh yang utama, di mana para tamu bisa melihat-lihat koleksi perkakas teh;
4. Perlu ada 8 buah jendela;
5. Proporsi dari grid shoji yang digunakan seharusnya 1 : 2; dan
6. Lukisan atau gambar seharusnya diletakkan di titik utama dari sebuah ruang.

Sedangkan untuk konteks taman dan lanskap :

1. Sebuah taman perlu menggunakan batu yang dipotong untuk menghindari mimicry dari alam;
2. Perlu menggunakan teknik *shakkei* (*borrowed-landscape*);
3. Penggunaan simbol kemakmuran dan panjang umur (seperti burung bangau dan penyu);
4. Disarankan menggunakan perlengkapan tua dari batu (seperti lentera) yang diambil dari konteks lama
5. Menitikberatkan pada penggunaan teknik penyusunan sudut *sumi-kake*.

Setelah itu, Toshinori Nakamura mendefinisikan ulang atribut-atribut tersebut secara lebih abstrak: [¹⁰⁰]

1. Kombinasi elemen-elemen heterogen: buatan dan alami, garis lurus dan kurva, cembung dan cekung, tamu dan tuan rumah, dan, secara general, penggunaan berbagai macam material;
2. Penataan secara sederhana dan ringkas, dengan titik utama sebagai tempat pandangan bertambat;
3. Formalisasi elemen lantai: *temae-za* (posisi tuan rumah membuat teh) ditempatkan di tengah depan tempat duduk para tamu, mendorong pembacaan aksi tuan rumah secara simbolik;
4. Artikulasi komposisi taman, contohnya dengan menanam pohon berbunga di *nan-tei* (taman selatan) —secara literal berarti area di depan istana utama, di mana pasir putih biasanya diletakkan di kedua sisi tangga masuk.

⁹⁹

¹⁰⁰ Isozaki, p. 296.

Nantinya, penghidupan kembali Enshu-gonomi di abad ke-18 banyak mengadaptasi dari elemen-elemen yang ada di Katsura. Karena imbuhan -konomi menjadi alat untuk membaca, namun independen dari objek itu sendiri, Enshu-gonomi bisa dikatakan sebagai sebuah karakteristik yang otonom. Isozaki menyimpulkan elemen-elemen Enshu-gonomi dan definisi Nakamura ke dalam strategi pergeseran diagonal. Hal ini dilandasi oleh dua momen yang berbeda: komposisi yang terlepas dari pandangan yang terdiri dari sepasang elemen yang berlawanan; dan munculnya fokus dinamis yang muncul secara sekuensial saat tubuh melintasi ruang-ruang tersebut. Poin ke-2 merupakan aspek strategis atau aktif.

Susunan ruang yang diagonal menyebabkan sebuah ekuilibrium yang dinamis, mirip dengan dinamisme era Barok yang menyebabkan terbacanya sebuah gerakan. Hal yang dibayangkan oleh Enshu ini bertolak belakang dengan gaya-gaya tearoom klasik, Rikyu, dimana ruangan disusun dengan sebuah titik pusat. Diagonalitas yang diciptakan Enshu menyebabkan sebuah pluralitas yang menggambarkan keadaan politik Jepang pada saat Enshu merumuskan *style*-nya.¹⁰¹

Antonin Raymond “*the Journeyman*” dengan Pengaruh dari Frank Lloyd Wright dan perjalanan menuju “*master*” untuk memulai *craft* beton

Sebagai contoh sejarah *craft* di timur terkait dengan perkembangan budaya dan masuknya arsitek dan teknologi bangunan dari Eropa. Salah satu arsitek terkenal, Frank Lloyd Wright di New York pada tahun 1952, ia berbicara tentang “*the destruction of box*” dimana ia mengingat kembali keheranannya setelah membaca *The Book of Tea*, sebuah buku yang ditulis oleh Okakura. Dimana terdapat perkataan Lao-tse : “realitas sebuah ruangan ... dapat ditemukan di ruang kosong yang tertutupi oleh atap dan dinding, bukan di atap dan dinding diri mereka. kegunaan kendi air berdiam di dalam kekosongan di mana air bisa dimasukkan, bukan dalam bentuk kendi atau bahan penyihir yang dibuatnya. Vakum sangat ampuh karena semua mengandung.”¹⁰²

Dalam menarik perhatian pada konsep Taoisme tentang “kehampaan yang ada di mana-mana”, Okakura menekankan pendapatnya bahwa ruang teh dan peralatan teh hanya memiliki arti penting dalam hal kekosongan. tetapi Wright salah mengartikan masalah utamanya bukanlah sebagai “kehampaan di mana-mana” tetapi sebagai ruang internal yang dibangun secara teleologis (ilmu ketuhanan). Hal ini terlihat di dalam karyanya di Jepang.

Antonin Raymond adalah seorang arsitek berdarah Republik Ceko dan Amerika yang tinggal dan bekerja di New York, Tokyo, dan New Hope (Pennsylvania) dari tahun 1910-an hingga 1970-an. Sebagai arsitek muda, ia terlibat dalam pembangunan beberapa gedung luar biasa pada seperempat abad jamannya, meliputi bangunan Cass Gilbert’s Woolworth Building di New York City dan Imperial Hotel di Tokyo oleh Frank Lloyd Wright. Ia bersama istrinya kemudian

101

102

bekerja bersama, Noémi Pernessin menangani desain interior di setiap bangunan karya Antonin Raymond. Singkat cerita, Antonin Raymond bersama istri sekaligus *creative partnernya*, selanjutnya memperkenalkan desain dan arsitektur modern ke Jepang dan India, menciptakan lebih dari 300 karya terbangun selama 50 tahun praktik mereka. [103]

Pada bulan Mei tahun 1916, Antonin Raymond beserta istrinya diundang untuk tinggal dan magang tanpa dibayar di Wright's Taliesin House and Studio^[104]. Barulah kemudian tahun 1919 dan 1920 di Taliesin dan Tokyo, mereka diangkat sebagai pekerja kantor tetap dan diberi upah atas hasil kerjanya. Frank Lloyd Wright kemudian menawarkan mereka untuk bergabung bersama tim nya menyelesaikan tahapan akhir dalam proyek desain Tokyo Imperial Hotel yang baru (1914-1923). Mereka kemudian terlibat dalam proyek tersebut sebagai asisten Frank Lloyd Wright dan pindah ke Jepang pada tahun 1919 dimana Antonin bertindak sebagai *project architect* sementara Noémi Pernessin menangani elemen dekoratif.

Antonin Raymond memandang Frank Lloyd Wright tidak hanya sebagai atasan namun juga sebagai mentor karena memiliki visi yang nyata, mengangkat ekspresi keharmonisan dengan alam dan seni dalam hidup kesehariannya. Nilai tersebut tidak pernah Raymond temukan selama hidupnya di Bohemia (saat ini adalah Republik Ceko). Ia mengatakan, "*Wright had restated the principles of building; he had overcome the cell, liberated the plan, made space flow, given buildings a human scale and blended them with nature, all in a romantic, sensual and original way which left us breathless. He was what we had been longing for, a real revolutionary.*"^[105]

Meskipun begitu, dalam proyek Tokyo Imperial Hotel, Antonin Raymond merasa jenuh dengan repetisi *ornamental grammar* milik Wright. Frank Lloyd Wright mendesain agar setiap sudut ruang, *interior* maupun *exterior*, permukaannya diselimuti oleh ketangkasan omamen yang memiliki bentuk dasar segitiga dan *T-square*. Desain tersebut pun direalisasikan oleh para tukang kayu asli Jepang. Raymond memandang hal tersebut sebagai bentuk kehampaan. Ia kemudian mengatakan, "*It was not long before I began to feel that design had nothing in common with Japan, it's climate, its tradition, its people, and its culture.*"^[106]

Raymond memandang bahwa Wright hanya melihat budaya Jepang sebagai sumber inspirasi bentuk saja. Padahal menurutnya, Jepang memiliki potensi penuh dalam segala bidang, mulai dari pendekatan mendesain hingga proses pembangunan yang dapat diadaptasi dalam kebutuhan kontemporer. Pendekatan ke-Jepang-an (*the Japanese method*) merupakan proses

¹⁰³ Raymond Farm Center for Living Arts & Design. Tautan: <http://www.raymondfarmcenter.org/theraymonds>. Diakses tanggal 17 Jan 2020

¹⁰⁴ Taliesin is the home, studio, school, and 800-acre estate of Frank Lloyd Wright (1867-1959). Located in the Driftless Region of southwestern Wisconsin near Spring Green, Taliesin is the name of Wright's 37,000 square foot home as well as the estate that includes buildings from nearly every decade of Wright's career from the 1890s to the 1950s. In 1976, Taliesin is designated as a National Historic Landmark and part of a UNESCO World Heritage Site.

¹⁰⁵ Antonin Raymond, *An Autobiography*, Tokyo, Charles E. Tuttle, 1973 p. 24.

¹⁰⁶ Raymond, *ibid*, p. 76

holistik bagaimana membangun segalanya. Perhatian terhadap aspek *craft* dalam desain menjadi aturan fundamental yang menunjukkan proses detail dalam tiap tahapan kreasi desain, mulai dari pemilihan tekstur material, berupa kayu maupun beton, hingga konstruksi furnitur, serta rajutan tenun dan jahitan kain yang digunakan.

Idealisme seni dan kerajinan (*the arts-and-crafts idealism*) yang menjadi dasar keyakinan Antonin Raymond dan Noémi Pernessin bersumber dari kebutuhan mereka mencari kesederhanaan dan kebenaran yang kemudian ditemukan dalam kondisi alam lingkungan tempat mereka tinggal di Jepang. Budaya tradisional Jepang menghadirkan contoh sederhana dari idealisme mereka yang menurut mereka layak dibawa dan diadaptasikan ke dalam kehidupan Barat. Bagi Antonin Raymond, begitu banyak budaya Jepang yang dapat disintesis ke dalam praktik berarsitektur. Pelajaran paling besar terletak pada cara hidup masyarakat Jepang. Yang paling penting bagi arsitek adalah untuk tidak memikirkan tampilan/kulit dan material luarnya saja melainkan filosofi yang membuat mereka hadir dalam kehidupan, ide maupun pikiran mendasar di balik struktur dan bentuk.

Antonin Raymond berpraktik sebagai arsitek pada zaman kepopuleran beton sebagai material bahan bangunan, dimana gaya International Style sedang marak digunakan. Perjalanan hidup seorang Antonin Raymond sebagai *the journeyman* sempat merasakan pengalaman bekerja dibawah bimbingan Cass Gilbert (1859-1934) dan Frank Lloyd Wright (1867-1954), serta ia juga aktif mengobservasi karya dan sosok Auguste Perret (1874-1954) dimana seluruh arsitek tersebut sangat identik dengan karakter permainan betonnya masing-masing. Antonin Raymond bekerja dengan Gilbert sejak tahun 1913 hingga 1916, ia terlibat dalam pembangunan gedung tinggi bergaya Gothic setinggi 55 lantai, the Woolworth Building di kota New York, dan bangunan beton bertulang Austin, Nichols, and Company Warehouse (1913) di seberang sungai di Brooklyn.^[107] Bagi Gilbert, beton tidak hanya berfungsi sebagai struktur namun juga memberikan peluang terhadap eksplorasi permukaan. Dari pengalaman Raymond bekerja mendesain *warehouse* di Brooklyn, ia menemukan potensi ekonomis dan pematangan desain dari pemanfaatan beton dan mewariskan ambisi Gilbert untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tekstur yang bisa dihadirkan dengan material beton.

Setelah bekerja dibawah Frank Lloyd Wright, Noémi dan Antonin Raymond mendirikan kantor arsitektur mereka sendiri bernama American Architectural and Engineering Company di Jepang pada tahun 1921, dimana mereka kemudian tinggal dan mengembangkan *craft material* beton selama 18 tahun setelahnya¹⁰⁸. Pada tahun 1923, setelah gempa bumi besar melanda Jepang -the Kanto Great Earthquake-, mereka mendirikan kantor mereka kembali dengan nama Raymond Architectural Design Office/Reymondo sekkei jimusho.

Pelajaran yang diambil Raymond dari seorang Frank L. Wright memberikan sedikit pandangan berbeda terhadap material beton. Pengalamannya mendesain berbagai bangunan di Jepang

¹⁰⁷ Kurt Helfrich & William Whitaker, *Crafting a Modern World*, (2006), New York: Princeton Architectural Press, p.66

¹⁰⁸ <http://www.raymondsekkei.co.jp/english/index.html#rw>

pada masa kerjanya bersama Wright membuat Raymond menemukan potensi kekayaan material beton dan mendapatkan pelatihan yang dibutuhkan untuk membangun di Jepang. Pandangan Wright akan beton sangat kontradiksi dengan Gilbert. Wright memandang beton sebagai elemen struktural yang harus disaring dan diselubungi oleh bata atau batuan yang diukir. Selama di Jepang, Antonin Raymond menyaksikan langsung ketahanan beton menghadapi kondisi alam ekstrim Jepang yang sering terjadi gempa. Pasca gempa the Great Kanto tahun 1923, ia semakin yakin dengan material beton sebagai solusi bangunan kontemporer di Jepang yang mampu menanggapi konteks kebencanaan alam.

Karya mandiri Antonin Raymond pertama di Jepang adalah Hoshi Pharmaceutical School (1921-1924), salah satu dari bangunan beton bertulang pertama di Tokyo dan dinobatkan sebagai 'the most modern school building in the Far East' oleh koran *The Japan Advertiser*¹⁰⁹. Raymond berkolaborasi secara langsung dengan ahli tukang kayu Jepang dalam proyek ini. Dalam menghasilkan desain bangunan ini, Raymond mensintesa pembelajaran dari kedua mentornya (Gilbert dan Wright) dan juga mengadaptasi dari arsitek favoritnya, Auguste Perret, untuk me-reinterpretasi-gaya klasik ke dalam sifat "material plastis dan mudah beradaptasi" beton bertulang. Penggunaan beton precast sudah digunakan dalam karya ini untuk mempermudah imitasi bentukan antik Gothic. Antonin Raymond memilih menghadirkan ekspresi ornamen dengan mengeksplorasi permukaan beton, membentuknya dengan cetakan kayu, daripada hanya memperbanyak replika ornamen historis yang telah ada.

Disaat bersamaan dengan Hoshi School, Raymond juga mulai mendesain proyek Women's Christian College di pinggir kota Tokyo. Proyek masterplan ini merupakan proyek terpanjangnya (1921 hingga 1938), memiliki luas lahan 16,3 acre (6,5 Ha), proyek kampus ini terdiri dari masterplan, bangunan kelas, asrama mahasiswa, dan perumahan pegawai kampus. Keseluruhan bangunan ini berbahan beton dan didesain (sengaja) identik dengan tampilan Eropa. Fasad solid bangunan sangat kontradiksi dengan arsitektur Jepang yang menggunakan sistem material kayu yang menghadirkan peluang keterbukaan ruang dalam dengan alam luar. Hal tersebut sengaja dilakukan oleh Raymond untuk mendukung permintaan klien dan memantapkan posisi mereka dimana sekolah tersebut mengajarkan ilmu asing yang mencitrakan sentuhan internasional (ajaran Kristen di Jepang). Berangkat dari pengalaman ini, Raymond kemudian mendapat berbagai kesempatan membangun fasilitas pendidikan di Jepang, dengan material beton^[110]. Perkembangan desain Raymond dapat kita lihat melalui kematangan karyanya, misal pada elemen atap yang terdapat di perpustakaan pusat kampus ini (1921), bangunan tersebut menggunakan atap dome yang menyerupai atap pada Hoshi Pharmaceutical School, namun pada tahun 1929, ia mendesain atap gable terpusat. Atap

¹⁰⁹ "Hoshi Will Build Pharmacy School," *The Japan advertiser*, 23 Desember, 1921. The precise dates of the project remain unclear. Raymond's autobiography lists the project as 1920-22, however this would imply that it began before his office was founded. The actual construction drawings were drawn between April 1922 and June 1923, and the 1923 Tokyo Earthquake would most likely have delayed completion until 1924.

¹¹⁰ Proyek tersebut meliputi Seishin Gakuin, Tokyo, 1924-1925; Seishin Gakuin, Takarazuka, 1926-1927; Seishin Jogakuin, Osaka, 1934; International Christian University, Tokyo, 1959-1960; Rikkyo High School, Shiki, Shaitama Prefecture, 1959-1961; and Nanzan University, Nagoya, 1962-1964.

tersebut tidak hanya memberikan keamanan akan iklim dan cuaca hujan di Jepang tapi juga desain abstraksi dari *parti* yang sering digunakan pada kuil Jepang seperti Hooden (Phoenix Hall), Uji (1053).^[11] Karya Raymond pada masa ini sangat mengeksplorasi sifat plastis beton yang dapat dibentuk untuk menyesuaikan konteks iklim regional dan budaya. Pemakaian Antonin Raymond akan material beton berkembang pada masa desain dan konstruksi rumah pribadinya (sarangnya), the Reinzaka House, diambil dari nama area lokasi rumah itu didirikan, di kota Tokyo. Bangunan tersebut meleburkan modernisme Barat dan tradisi Jepang. Pada satu sisi, kita bisa melihatnya sebagai kesatuan yang abstrak, komposisi geometri bidang, mirip dengan prinsip pergerakan desain *de Stijl*. Di sisi lain, desain rumahnya juga mengandung lokalitas rumah Jepang meliputi fleksibilitas ruang keluarga yang berorientasi ke taman dan berbagai elemen/detail lain seperti sistem drainase berupa saluran tali yang menggantung dari *overhang* jendela, dan asimetri kesatuan rumah dan lanskap. Pada rumah ini, Raymond tidak hanya memperlakukan beton sebagai konstruksi yang menjadi *frame* bangunan namun juga menciptakan *monolithic enclosure* terhadap rumah serta taman. Dinding beton ekspos pada rumahnya menekankan keyakinan Raymond akan keindahan karakter beton. Ia pun pernah menyatakan "*there is inherent beauty in concrete and it has its own character if studied and understood*"^[12].

Berbeda dengan Gilbert dan Wright yang mengalami kesulitan sumber daya manusia untuk membangun bangunan beton di Amerika, Raymond mendapatkan tenaga kerja lokal terampil yang terbuka untuk menggabungkan dan eksplorasi material baru (beton). Dinding beton pada Reinanzaka sangat mencitrakan dinding tanah tebal *kura* (*Japanese storehouses*) dan sangat diterima baik oleh pekerja Jepang. Terampil dalam merakit kayu, para tukang sangat ahli dalam merakit bekisting, dan kemudian mencetak permukaan beton dengan butiran khas tekstur pohon Cedar Jepang^[13]. Perlakuan seperti itu kemudian menjadi populer dan sebagai lambang *Japanese modernist architecture* pada tahun 1950-an. Interior Reinanzaka memiliki kemiripan dengan rumah produksi massal Le Corbusier yang memiliki ruang dengan plafon *double height*. The Reinanzaka House merupakan hunian yang berakar dari konteks regional, budaya, dan bangunan. Koneksi antara material beton dan kayu dihayati dalam proses pembuatan hunian dengan *Japanese cedar-imprinted surface* dan secara eksplisit dapat kita rasakan dengan kehadiran taman asimetri dengan pohon pinus Jepang sebagai pelengkap komposisi.

Dalam perjalanannya menjadi seorang *master*, Antonin Raymond berusaha menyempurnakan teknik ekspos beton bertulang sebagai ekspresi bahasa yang dapat dibaca dari sudut pandang internasional maupun konteks regional. Ia sangat terinspirasi oleh arsitek Perancis, Auguste Perret yang menganggap arsitek adalah seorang penyair yang berpikir dan menciptakan puisi melalui ekspresi terhadap struktur bangunan. Namun bukan berarti Raymond mengikuti jejak Perret sepenuhnya, ia memodifikasi bahasa arsitektur miliknya dengan memasukkan konteks

¹¹¹ Meskipun alasan perubahan desain tersebut tidak didokumentasikan, pada tahun 1929 Raymond telah pe¹⁵ dengan elemen *parti* ini, didukung dengan masa hidupnya di Jepang selama 9 tahun.

¹¹² Antonin Raymond, "Concrete for New Designs," *The Architectural record* 79 (Ja²⁰ry 1936): 7.

¹¹³ Antonin Raymond, "Natural Concrete Finish and Reasons for Its Development," *Kenchiku bunka* 16 (March 1961): 6-9.

43 pang. Contoh perbandingan antara desain keduanya dapat kita lihat pada bangunan Notre-Dame-de-la Consolation, Le Raincy, oleh Perret (1923) dan Tokyo Women's Christian College, Chapel/Auditorium, oleh Raymond (1934-38). Kita dapat melihat beragam kemungkinan memodifikasi bahasa yang sama untuk digunakan dalam konteks berbeda. Perret menyesuaikan bahasa arsitekturnya terhadap keberagaman di dalam kota kecil Montmagny sekaligus area urban Le Havre berskala besar di Perancis. Sementara dalam desain chapalnya, Raymond mengartikan gaya berbahasa Perret ke dalam skala yang lebih kecil, dengan area jangkauan secara umum di Jepang dan khusus di Tokyo Women's Christian College. Seperti grammar bahasa Perancis dan Jepang yang berkebalikan, esensi bangunan sisi belakang Raincy dapat kita lihat pada sisi depan Tokyo Chapel. Pada bagian kaki bangunan, Perret mengekspresikan tekstur pasir khas Perancis sementara Raymond menghadirkan karakter bebatuan Jepang. Meskipun kedua karya tersebut memiliki bahasa yang sama namun masing-masing bangunan seperti memberikan pernyataan berbeda berdasarkan konteks regionalnya. Perbandingan keduanya lebih menekankan pentingnya artikulasi yang terampil dan kreatif terhadap bahasa daripada melahirkan penemuan baru dari bahasa itu sendiri.^[114]

Pada 1938, dengan adanya perang dunia yang semakin memanas baik di Eropa dan Asia, Raymond memutuskan untuk kembali ke Amerika Serikat, pertama di New York, dan kemudian ke sebuah pertanian di New Hope, Pennsylvania. Baginya, peternakan dan studio harus menjadi tempat kerja/mengajar, mirip dengan milik Taliesin Fellowship karya Frank Lloyd Wright, di mana peserta magang akan naik dan belajar dengan bekerja di studio, serta membantu dengan pertanian itu sendiri. Itu bukan hanya sekolah atau kantor profesional, tetapi cara hidup. Mereka menyebutnya New Experimental Hope. Setelah perang dunia kedua berakhir, Raymond membuka kembali kantor mereka di Tokyo pada tahun 1948 untuk membantu pembangunan kembali Jepang. Mereka kemudian hidup dan berpraktik di dua lokasi bersamaan, Amerika Serikat dan Jepang, selama 25 tahun selanjutnya. Masa tersebut merupakan periode paling produktif dari karir mereka yang luar biasa. The Raymonds Readers Digest Tokyo Office yang dibangun tahun 1951 secara luas diakui sebagai salah satu bangunan paling berani dalam sejarah arsitektur Jepang modern.

Antonin Raymond memiliki prinsip dasar mendesain berdasarkan apa yang ia rasakan selama hidup dan ber-arsitekturnya di Jepang, yaitu menghormati orientasi yang tepat, dekat dengan alam, dan kelugasan dalam penggunaan material. Menurut Raymond, kunci sukses mengawinkan tradisional Jepang dengan arsitektur modern adalah kebijakan yang kita ambil. Perjuangan Antonin Raymond menjadi seorang master craft beton sangat panjang, pembelajarannya bertahap, mulai dari masa ia kuliah dengan metode mengamati dan menganalisa karya arsitek senior hingga berusaha mendapatkan mentor arsitek mumpuni. Namun Raymond tidak berhenti sampai di titik itu, proses belajar dan mengasah sisi *craftsmanship* dalam dirinya berlanjut bahkan fase tanjakannya dimulai ketika ia lepas dari mentornya. Pengembangan keahliannya terus ditempa dengan mengeksplorasi kemungkinan terhadap perlakuan beton yang tidak hanya sebagai elemen struktural namun juga sebagai

¹¹⁴ Kurt Helfrich & William Whitaker, *ibid*, p.70

kesatuan bangunan, menunjang jiwa spiritual, memaknai filosofi dan regionalitas, dan menambah nilai artistik. Apabila dunia internasional memandang beton sebagai material kaku dan dingin, Antonin Raymond berhasil membalikkan pandangan tersebut, mengungkap sisi kelembutan beton yang ramah terhadap alam dan budaya Jepang. Dedikasi terhadap riset dan pengembangan beton tidak pernah selesai, bersama timnya, Raymond bereksperimen menambahkan berbagai macam pigmen sebagai bahan *additive* untuk menghidupkan permukaan bangunan terhadap sentuhan cahaya matahari, memadupadankan metal maupun kayu dengan beton demi menghasilkan *pattern* dan *texture* abstrak lokalitas Jepang, dan bermain dengan variasi probabilitas bentukan beton (dengan teknik melipat, memotong/menyayat, maupun repetisi perlubangan) guna mengolah cahaya dan bayangan alami untuk menghadirkan roh dalam ruangan. Ia berhasil membuktikan bahwa beton bisa menjadi material internasional sekaligus regional, tradisional sekaligus modern.

Perlakuan Antonin Raymond untuk mengekspos tekstur beton sebenarnya sejalan dengan idealisme arsitektur Jepang yang menghormati ketidakteraturan tekstur permukaan kayu. Idealisme tersebut secara tegas ia terapkan pada material beton. Pandangan masyarakat luas tentang (arsitektur) “Japaneseness” sebagai elemen dekoratif seperti atap lengkung pada kuil mulai menurun, namun mereka mulai memandangnya sebagai keutuhan bangunan yang lugas dalam mengekspresikan berbagai material. [115] Saat ini, bangunan ekspos beton bertulang selalu identik dengan Arsitektur Modern Jepang, namun sebenarnya hal tersebut adalah langgam internasional. Berkat keunikan karakter Antonin Raymond lah hal tersebut muncul, ia mampu menjembatani perkembangan teknologi pengolahan material beton antara dunia Eropa, Amerika, dan Jepang. Ia menyerap karakter internasional Perret, Gilbert, dan Wright lalu meleburnya dengan keahlian metode kerajinan Jepang. Sebagai *outsider* di Jepang, ia tidak terkungkung oleh cara masyarakatnya hidup, Antonin Raymond justru bebas menginterpretasikan segala aspek kehidupan Jepang yang mempengaruhi jati diri dalam berarsitektur.

Laurie Baker: masuknya tradisi dari barat ke India

Laurie Baker adalah seorang arsitek kelahiran Inggris yang dikenal dengan karya-karyanya yang berupa rumah murah bagi kaum miskin di India yang menggunakan modifikasi material bata, beton, dan kombinasi material bekas dan material kayu. Setelah lulus dari Birmingham School of Architecture, Baker pindah ke India pada tahun 1940-an dan menghabiskan sisa hidup dan karyanya di sana¹¹⁶. Baker adalah seseorang yang mementingkan sisi humanis dari arsitektur modern. Kepindahannya ke India atas dorongan dari Mahatma Gandhi bertujuan untuk menolong orang-orang yang menurutnya telah ditindas dan miskin akibat penjajahan Inggris.

Laurie Baker percaya bahwa desain sebaiknya dibuat sebagai respon yang jujur dari lokasi atau tapak dimana bangunan tersebut berada. Karyanya The Center for Development Studies, yang

¹¹⁵ Yoshioka Yasugorô, “Architectural Concrete as Texture,” *Shin kenchiku* 34 (March 1958): 43

¹¹⁶

terletak di area pemukiman Thiruvananthapuram bagian utara, merupakan salah satu karya Laurie Baker yang merupakan respon dari keadaan lingkungannya. Bentuk bangunannya melingkar mengikuti bentuk site. Pohon – pohon yang sudah tertanam tidak ditebang, melainkan bangunan tersebut memberikan ruang untuk pohon tersebut untuk terus tumbuh. Pola jali disusun dengan dinding yang terbuat dari bata untuk membuat permainan “play” dari cahaya yang masuk dari susunan *solid-void* ke dalam ruang luar dan dalam. Beberapa teknik yang efisien dari segi pembiayaan dipakai untuk memberikan kenyamanan termal yang membuat suhu di dalam lebih rendah dari di luar sekaligus memberikan efek visual yang dramatis.

Dinding bata telanjang disusun maju mundur membentuk pola gelap terang ketika cahaya masuk, cahaya dan udara bisa masuk ke dalam ruangan lewat lubang-lubang yang terbentuk diantaranya. Bata itu tersusun begitu apik mengelilingi ruang terbuka dengan pohon sebagai pusatnya. Tritisan pada atap dinding mengikuti sirkulasi yang memutar sehingga efisien untuk mencegah tampias. Lumut - lumut menyelimuti batu bata yang disusun tersebut adalah tanda bahwa bangunan ini ada di lokasi yang memiliki kelembapan tinggi. Renju Raveendran dan Jayesh S. Pillai menulis bahwa CDS (Centre of Development studies) adalah sebuah platform untuk mengkulminasikan pengalaman konstruksi tradisional, dan percobaan - percobaannya menggunakan material - material yang umumnya digunakan dengan cara yang orisinal dan inovatif. CDS didesain dengan masterplan yang tumbuh dan organik, dimulai dari tahun 1970 sampai tahun 2008, dimana Laurie Baker melakukan supervisi desain sampai CDS terbangun.

¹¹⁷

Ada 3 hal yang menjadi pendekatan desain Baker dalam memecahkan masalah, penguasaan pengolahan keterampilan mendesain, pertimbangan akan penguasaan ketukangan sumber daya manusia lokal yang termudah dalam konstruksinya dan penggunaan material lokal yang efisien. Prinsip - prinsip dasar seperti kejujuran, kesederhanaan, ketajaman dalam proses membangun dieksplorasi dalam hal - hal yang terlihat kompleks namun sederhana. Setiap bangunan di CDS pada contohnya ini secara visual dan fungsional memiliki alasan, terhadap posisi, dan orientasi. Meskipun secara bentuk satu sama lain berbeda namun mereka menggunakan sistem konstruksi yang sama. Efisiensi bahan, penghematan energi, dan teknik untuk menyelaraskan bangunan dengan alam digunakan dalam pendekatan desain dan konstruksi, menggabungkan keseluruhan kampus menjadi satu kesatuan di dalam, bata ekspos yang membentuk pola yang disebut jalis, bentuk yang melengkung yang didesain sebagai ruang-ruang terbuka didalam bangunan dengan konstruksi plat beton yang diisi dengan genteng tanah liat dan langit- langit yang terekspos menjadi ekspresi keseluruhan.

Bata yang digunakan di CDS adalah bata yang mengandung silika. Dalam proses pembentukannya, silika di dalam bata meleleh dan membentuk lapisan anti air yang melapisi permukaannya. Lapisan luar ini mampu untuk melindungi bata ini dan tidak memerlukan lagi lapisan plaster ataupun cat anti air. Kejujuran material bata ini yang mewarnai tekstur permukaan bangunan yang didesain Laurie Baker. Dinding dilindungi dari cahaya matahari dan curah hujan dengan tampias dimana konstruksi pengisi atap menggunakan kombinasi genteng

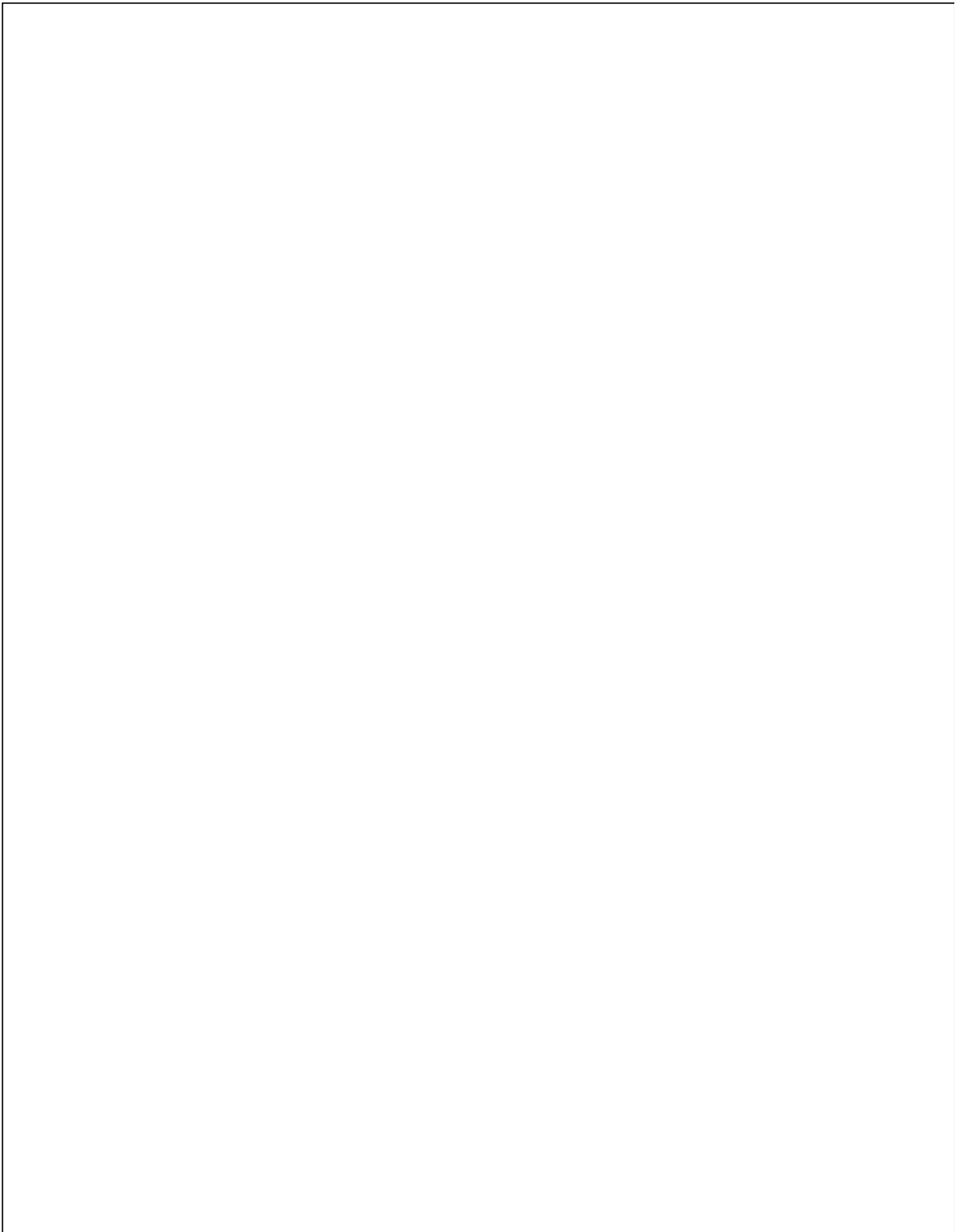
¹¹⁷ (Ravendran, Pillai :18)

dari Mangalore yang ditempatkan diantara tulangan besi, dan mereduksi volume beton untuk menjaga efisiensi sembari tetap mempertahankan kekuatan struktural. Konstruksi ini terbukti mampu untuk menghemat sampai 2/3 harga dari harga plat beton pada umumnya. Tekstur dari cetakan tanah liat membentuk pola tanah liat di langit-langit pelat beton. Didalam CDS, sirkulasi udara didalam setiap bangunan dikendalikan oleh jalis yang memberikan kesan estetik terhadap pengalaman ruang-ruang dalam (interior). Hal ini juga menciptakan permainan cahaya dan bayangan ke dalam ruang-ruang koridor, tangga, dan ruang tunggu. Jendela-jendela didesain menggunakan engsel pivot secara horizontal yang bisa dibuka setengah tertutup sembari berfungsi sebagai tampias ketika hujan.

Batu bata juga digunakan untuk membentuk balok gantung di atas bukaan pintu dan jendela dengan bentuk kurva parabolic untuk mereduksi penggunaan beton untuk mereduksi biaya. Struktur yang didesain seakan-akan tumbuh organik, memperlihatkan desain yang sensitif dan unik, sirkulasi saling berhubungan mengalir, dengan sirkulasi yang menggunakan garis-garis lengkung membentuk kesan yang natural.

Apabila, pergerakan arsitektur Barat banyak terpengaruh dari perkembangan teknologi dan industri massal bahan bangunan. Dalam konteks ini, fokus utama arsitek adalah secara umum menyampaikan ide-idenya secara rasional dan menyampaikan argumentasi untuk idenya. Arsitek merupakan penerjemah antara bahan bangunan produksi massal dengan kebutuhan klien. Disisi lain, juga hidup budaya dan kebiasaan lokal di dalam keterbatasan material dan teknologi, sosok tukang hadir di dalamnya. Laurie Baker hadir diantaranya. Baginya arsitektur merupakan media untuk menyalurkan tradisi dan keterampilan lokal, dan juga ekonomi. Ia mengakomodasi keterampilan-keterampilan lokal ke dalam arsitekturnya. Dan, Apabila Arsitektur India di masa kini seringkali membawa lokalitas hanya ke arah ekspresi desain lewat ornamentasi. Menurut Lewis Mumford merupakan sebuah kesalahan ketika membawa sebuah tradisi kedalam sebuah ruang kosong, hasilnya adalah imitasi tanpa jiwa. Sebenarnya arsitektur terbentuk karena dialog terus menerus antara manusia dengan alam lingkungannya. Oleh karena itu jauh lebih penting untuk mengenal kondisi dan kebutuhan. Hal tersebut yang akan menciptakan karakter dari bangunannya sendiri.

Maka paradoks dengan hal tersebut kejujurannya, desain Laurie Baker memperlihatkan penguasaan teknologi bangunan yang matang, terencana dimana ini adalah hal-hal yang rasional, tanpa melupakan harmoni, kreativitas merancang, hal-hal yang impulsif, dan natural. Keduanya membentuk bangunan yang efisien, hemat energi, dan fungsional dalam harmoni dengan alam. Hal tersebut relevan dengan yang dibutuhkan di dalam era sekarang ini bagaimana membuat sebuah desain yang kreatif dan menyelesaikan permasalahan di tengah sumber daya yang terbatas.



Babak 3

Realitas Indonesia

Ke-rajin-an Pelaut (sebuah spekulasi)

Tukang di Indonesia tidak muncul dari kemampuan terdidik. Keterampilan bertukang diajarkan turun temurun sesuai dengan konteks dan keadaan lingkungannya. Salah satu faktor yang kemungkinan besar mempengaruhi perkembangan keterampilan bertukang adalah kondisi perairan dan pengaruh migrasi manusia nusantara. Perahu pada masa 'pergerakan manusia' membuat ketrampilan tukang membuat perahu menjadi sangat penting di masa itu. Perahu tidak lagi sekedar alat transportasi, tapi juga 'hunian' atau 'shelter'. Konsekuensinya, perahu dianggap sebagai wadah kehidupan yang rentang waktu penggunaannya juga lama, karena proses migrasi melalui laut yang memakan waktu lama¹¹⁸.

Hunian di perahu inilah yang membuat pola berpikir konstruksi kapal menjadi dasar pertukangannya. Saat manusia 'selesai' berlayar dan 'mendarat' kemampuan dasar membuat perahu menjadi dasar pertukangan di sebagian besar Indonesia. Rumah di darat namun dalam kerangka berpikir pertukangan perahu / budaya air. Dengan kata lain, perahunya di daratkan dan menjadi 'hunian' di darat yang kemudian bertransformasi dan mulai meninggalkan 'ke-air-annya'¹¹⁹.

Setelah selesai sebagai penjelajah melalui air, masuklah ke masa 'darat' dimana penghuni nusantara menjadi petani. Keterampilan bertani atau budaya agraris merupakan budaya 'leluhur' saat penghuni nusantara masih berada di China daratan atau berada di India. Peninggalan keterampilan itu dijelajahi oleh Koji Sato dengan artefak lumbung, yang bagi Sato adalah asal-usul konstruksi rumah panggung di Asia Pasifik¹²⁰. Tjahjono juga mencatat budaya agraris, namun bukan dari artefak fisik tapi tradisi mempersembahkan kepada dewa atau kemudian kepada Yang Maha Kuasa dan leluhur sebagai suatu kewajiban memberi persembahan yang terbaik, dan sebagai sebuah tindakan kepatuhan dan nilai hidup¹²¹. Persembahan itu dilakukan sebagai sebuah proses pembangunan agar hasilnya bermutu dan terbaik. Hal ini terjadi di seluruh dunia, ada persembahan kepada dewa melalui para pendeta yang mempunyai 'kesaktian' serta penguasa sebagai representatif dewa sebagai penentu mutu karya bangunan pemujaan. Namun hal yang perlu dicatat adalah meskipun dipandu oleh penguasa dan pendeta/pemuka adat, hasil tetap bergantung pada kemampuan tukang menyelesaikan bangunan tersebut. Untuk itu perlu pelatihan keterampilan pengrajin dan tukang hingga mencapai tataran rajin sehingga bisa menjadi tuntutan masyarakat. Cara yang paling

45

<https://seminar.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2018/03/IPLBI-2018-B015-022-Mencari-DNA-Arsitektur-di-Nusantara.pdf>

34

¹¹⁹ <http://library.ukdw.ac.id/atrium/index.php/atrium/article/view/74>

¹²⁰ <http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/view/3291>

¹²¹ "Rajin" karya Gunawan Tjahjono (<https://www.academia.edu/6049608/RAJIN>)

mudah dilakukan - pada kurun waktu masa lampau tersebut - adalah dengan menyatakan bahwa semua yang dilakukan pada proses pembangunan adalah dipersembahkan bagi para dewa dan hasilnya akan mempengaruhi kehidupan masyarakat semuanya. Jika tidak dilaksanakan dengan baik maka akan timbul bencana. Di sini peran 'rajin' menjadi penentu kehidupan keseluruhan.

Dalam diskusi santai dengan penulis, Gede Kresna, seorang arsitek yang memilih tinggal di Desa Bengkala Kec. Kubutambahan Kab. Buleleng, Singaraja, Bali daripada bekerja di kota besar menyatakan bahwa kalender Bali itu dibuat dalam pola kehidupan masyarakat agraris. Penentuan pendirian bangunan, baik rumah maupun bangunan adat, dilakukan di sela-sela aktivitas bertani, bukan di musim tanam atau pada saat panen. Tidak hanya itu, kegiatan berkesenian juga dilakukan setelah beraktivitas di sawah atau ladang. Ini berarti bagi masyarakat Bali tidak mengenal profesi tukang, sebab ketukangan dilakukan di sela-sela aktivitas di sawah atau ladang. Demikian juga dengan profesi seniman. Profesi utama adalah bertani atau berladang, selebihnya adalah kegiatan tambahan atau ekstra. Namun disini terlihat bahwa aktivitas kehidupan mencakup semua aspek, dari aktivitas mempertahankan hidup - dengan menjadi petani atau peladang - aktivitas bertukang - sebagai aktivitas menunjang kehidupan yang layak hingga aktivitas berkesenian sebagai aktivitas 'hiburan'. Semua dalam satu rangkaian utuh dan lengkap. Pada dasarnya kalender Jawa juga demikian, dan diyakini bahwa kalender-kalender tradisi masyarakat-masyarakat masa lampau juga demikian adanya. Tidak ada pemisahan profesi karena suatu keahlian atau keterampilan tertentu.

Pelemahan Keterampilan - kasus ke-rajin-an Arsitektur Jawa

Tjahjono dalam tulisan *Rajin-nya menunjuk disertasi Prof Josef Prijotomo terutama pada naskah Kawruh Kalang dan Kawruh Griya*¹²². Adalah wajar jika perlu ditelusuri ulang pandangan dan ulasan Prijotomo terhadap naskah-naskah tersebut.

Dalam disertasi Prof. Josef Prijotomo disampaikan 2 jenis naskah tentang arsitektur Jawa, yaitu Kawruh Kalang dan Kawruh Griya. Pembeda dari kedua naskah itu adalah Kawruh Kalang diperuntukkan *undagi* sedangkan Kawruh Griya diperuntukkan untuk masyarakat awam. Kawruh Kalang menyampaikan hal-hal yang sifatnya teknis, seperti satuan dan bakuan ukuran

¹²² Kawruh Kalang adalah kitab tukang kayu yang beredar dalam aksara Jawa. Kawruh Griya Hasta Kosala Kosali adalah kitab orang Bali yang mengatur tata alam dari jagat besar hingga jagat kecil. Kawruh Kalang dan Kawruh Griya serta Asta Kosala Kosali beredar dalam berbagai ragam terbitan. Luban Jing adalah kitab tukang legendaries Cina Lu Ban yang juga ada berbagai ragam terbitan. Tentang Kawruh Kalang, dan Kawruh Griya, simak J. Prijotomo. *(Re-)Konstruksi Arsitektur Jawa: Griya Jawa dalam Tradisi Tanpa Prasman*. Surabaya: Wastu Lanas Grafika, 2006. Untuk Asta Kosala Kosali, sudah sangat banyak sumber. Untuk *Lu Ban Jing*, simak K. Ruitenbeek. *Carpentry & Building in Late Imperial China: A Study of the Fifteenth-Century Carpenter's Manual Lu Ban Jing*. Leiden: E.J. Brill, 1996.

yang digunakan, dan tidak membahas makna 'berteduh di bawah pohon besar' seperti yang termuat dalam Kawruh Griya¹²³.

Hal yang menarik dari dua naskah ini adalah latar belakang ditulisnya / disusun naskah tersebut. Dalam naskah Kawruh Kalang secara tegas dan jelas dinyatakan bahwa Seto Prawiro, sebagai bupati di Tegal menulis tentang bangunan Jawa adalah pertama-tama untuk menyampaikan kepada khalayak tentang hal-hwal bangunan Jawa lalu tujuan kedua adalah untuk menghindari punahnya pengetahuan Jawa karena datangnya pengetahuan baru¹²⁴.

Pengetahuan mengenai arsitektur Jawa sangatlah detail karena memang konsepnya yang holistik. Dalam konteks yang lebih kecil, dari sudut pandang bahan bangunan, terdapat dua elemen bahan dasar pembentuk Arsitektur Jawa, yaitu material kayu dan batu (batu bata maupun batu kali). Masyarakat vernakular sangat dekat dengan kedua bahan tersebut karena memang sumbernya lokal, berasal dari lingkungan hunian mereka. Keterampilan para tukang pun didapatkan secara otodidak turun-temurun, hanya membutuhkan ketekunan dan cinta agar mampu menjadi 'master' tukang batu/kayu. Keilmuan menukang batu pernah disusun oleh orang Belanda, H. Vliegthart, dan dipublikasikan berupa naskah berjudul *Panoentoen Toemrap Toekang Batu* diterbitkan oleh Bale Pustaka pada tahun 1922. Secara eksplisit buku ini bertujuan untuk menuntun tukang batu, memberi pengetahuan bagi siswa yang mempelajari kerajinan Jawa, dan generasi muda yang berniat mempelajari pengetahuan pertukangan. Naskah tersebut merupakan arsip panduan teknis konstruksi batu secara general hingga menengah, petunjuknya menggunakan bahasa teknis dan mendetail, namun perhitungan teknis dan hal rumit yang lebih *advanced* diserahkan pada *opsihter* (pejabat berwenang pada masa penjajahan Belanda), tidak dibahas lebih lanjut. Melihat dari sisi penulis yang notabene berkebangsaan Belanda, ia ahli dan menguasai apa yang ditulisnya, namun sebagai sumber pengetahuan pertukangan Indonesia, naskah tersebut memiliki kekurangan berupa konteks lingkungan dan sosial masyarakat, tidak dijelaskan keterkaitan batu dan konstruksinya terhadap keadaan geologis pulau Jawa maupun hubungan kosmik kehidupan masyarakat Jawa. Meskipun begitu, keberadaan naskah ini mampu memperkaya literasi keterampilan ketukangan batu di Indonesia, setidaknya dari sudut pandang keteknikkan.¹²⁵

Menelusuri perkembangan keterampilan kayu Indonesia, tak luput membahas mengenai platform pengasahan keterampilan tersebut, yaitu lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan pertukangan khusus kayu di Indonesia telah muncul semasa kolonial Belanda dengan nama PIKA (Pendidikan Industri Kayu Atas)¹²⁶. PIKA menyelenggarakan pelatihan di bidang

¹²³ Prijotomo, Josef, (2006), (re-)Konstruksi Arsitektur Jawa: Griya Jawa dalam Tradisi Tanpatulisan, Wastu Lanas Grafika, Surabaya.pp 76 - 81.

¹²⁴ Prijotomo, Josef, (2006), pp 58 - 59.

¹²⁵ Adiyanto, Johannes (2013) *Perspektif Penentuan Bahan Bangunan Pada Arsitektur Jawa (studi deskriptif naskah lama Jawa)*. In: Seminar Nasional Jelajah Arsitektur Tradisional ke-V, 27 November 2013, Medan, Indonesia

¹²⁶ Lembaga pendidikan kayu setingkat sekolah menengah kejuruan (Sekolah Menengah Teknik Industri Kayu) dan sekolah tinggi. Berlokasi di Jalan Imam Bonjol No.96, Semarang.

perkayuan dan furnitur, memberi konsultasi ISO¹²⁷, uji kompetensi SMK, dan produksi hasil industri olahan kayu seperti mebel rumah tangga dan perkantoran. PIKA bermula sejak tahun 1953 dimana Br. Joseph Haeken bersama 23 orang karyawan merintis Kebun Kaju, bengkel penggergajian kayu yang menangani perbaikan dan pengadaan perabot kayu untuk gereja, biara, dan sekolah. Kemudian pada Mei 1963 Br. Paul Wierkehl (asal Swiss), seorang ahli bidang industri kayu datang ke Kebun Kaju dengan tujuan mempersiapkan pendirian sekolah teknik perkayuan. Berdasarkan SK Yayasan Kanisius pada 10 November 1968, didirikanlah sekolah percobaan bernama STKK (Sekolah Teknik Kebun Kaju) dengan lama pendirian 2 tahun. Barulah pada 30 Juli 1971 nama STKK berubah menjadi PIKA.

PIKA memiliki dua unit dasar yaitu Unit Sekolah (bengkel latihan satu) dan Unit Produksi (bengkel Latihan Dua). Seiring berjalannya waktu, PIKA kemudian beralih menjadi SMTIK (Sekolah Menengah Teknologi Industri Kayu) dengan lama belajar 4 tahun. Selang dua tahun kemudian, pendidikan dibuka lebih dalam dengan membuka fasilitas pendidikan tingkat II. Pendidikan tersebut berlangsung selama 2 tahun dengan sistem seleksi yang ketat, tak banyak murid yang mampu lolos ke tingkat II. Sasaran tingkat I adalah mendapatkan tenaga terampil untuk operator mesin sementara tingkat II untuk mendapatkan manajer produksi. Pendidikan ketukangan kayu di Indonesia terus berkembang seiring kebutuhan kuantitas dalam Arsitektur Indonesia. Hal tersebut difasilitasi PIKA dengan membuka program seminar perkayuan untuk karyawan, pengrajin, dan guru SMK Indonesia dengan nama "Pusat Pelatihan dan Pengembangan Industri Kayu" pada tahun 1991. Tahun berikutnya berdirilah LPDI (Lembaga Pendidikan Desain interior), menyaring siswa berbakat SMU/SMK dalam menggambar dengan tujuan untuk menjembatani antara arsitek dengan tukang dalam memahami pembacaan gambar dan konstruksi kayu yang baik.¹²⁸

Keterlibatan arsitek dalam menukang tidak begitu *intense* karena memang sejak zaman kolonial telah diarahkan guna mengikuti kebutuhan Belanda pada zamannya. Pendidikan mendasar untuk menjadi arsitek pada masa kolonial di Indonesia dimulai dengan adanya sekolah tinggi menengah yang telah muncul sejak awal abad 20. Koningen Wilhelmina School (KWS) adalah salah satu sekolah teknik tertua di Jakarta, didirikan pada tahun 1906 sebagai pengganti sekolah *Ambachtschool* -bentuk sekolah kejuruan yang lebih awal¹²⁹. Selain KWS di Jakarta, ada pilihan sekolah lain pada masa itu, yaitu *Technische School* di Semarang, *Prinses Juliana School* di Yogyakarta, *Koningen Emma School* Surabaya, dan *Ambachts Leergang* di Bandung. Pendidikan ditempuh selama 4 tahun, salah satu bidang pendidikan yang diajarkan adalah ilmu bangunan (*bouwkkunde*). Sejalan dengan prinsip pendidikannya, pelajaran di KWS menghasilkan ahli-ahli bangunan terampil dalam melakukan perencanaan dan pengawasan, menggambar gedung-gedung dan berbagai infrastruktur, merancang strukturnya, sekaligus

¹²⁷ ISO merupakan The International Organization for Standardization, organisasi internasional untuk menetapkan standar internasional di bidang industri dan komersil dengan tujuan meningkatkan perdagangan antar negara-negara dunia. Setiap perusahaan yang ingin bersaing secara global dapat diukur kredibilitasnya dengan standar ini.

¹²⁸ Kolese PIKA. Tautan: https://id.wikipedia.org/wiki/Kolese_PIKA. Diakses pada 2 Feb 2020.

¹²⁹ Kartiawan, Irwan dkk. *Jasa Konstruksi Indonesia: Tinjauan Keberpihakan*. Jakarta: Gramedia, 2010.

menghitung anggaran dan logistiknya, serta mengawasi pekerjaan-pekerjaan di lapangan. Mereka dilatih terampil dalam membantu pemborong/pengembang, bekerja sebagai juru gambar. Selain mempelajari teknologi dan metode konstruksi, siswa KWS juga dilatih memahami prinsip dasar anatomi, idiom, dan ragam gaya arsitektural pada masa itu, baik di Belanda maupun di Indonesia.¹³⁰

Adanya PIKA merupakan perwujudan aksi-reaksi kebutuhan menukang (kayu) di masyarakat Indonesia. Terlebih arsitektur vernakular kita yang memang dekat dengan konstruksi kayu. Namun seiring berkembangnya zaman, pembesaran ruang lingkup pendidikan ketukangan kayu secara formal memiliki arah pandang berbeda. Fasilitas kelas terbaru seakan-akan justru menegaskan posisi bahwa arsitek dan tukang memang berbeda kutub, keilmuan arsitek dinilai terlalu mengadopsi dunia luar yang sejak awal kemunculannya di Indonesia memang telah dimotori pengaruh Belanda sehingga saling berlawanan dengan tukang, keduanya susah disatukan, dan butuh mediator dengan kemampuan khusus untuk merajutnya.

Apa yang membedakan antara tukang masa kawruh kalang - yang biasa disebut kaum kalang - dengan 'tukang' yang dihasilkan oleh produk sekolah - PIKA contohnya. Tukang hasil dari pendidikan PIKA adalah tukang yang terampil, tukang yang mampu bekerja secara 'aturan' yang baku menurut standar tertentu. Sedangkan 'kaum kalang' proses pendidikannya adalah sistem *nyantrik*. Calon tukang kalang akan belajar dengan tukang kalang senior dari sekedar membawakan peralatan kerja tukang kalang senior hingga kemudian menjadi tukang senior. Proses yang lama. Kemudian tukang kalang perlu punya kemampuan untuk membaca ukuran-ukuran yang disesuaikan dengan *pengurip* dari calon penghuni rumah tersebut. *Pengurip* ini adalah nilai yang muncul terkait dengan peruntungan dan kemakmuran calon penghuninya yang terkait dengan ukuran struktur atap *omah Jawa*. Tukang kalang tidak hanya 'membaca' panduan kerja semata, namun harus 'kreatif' dan punya daya cipta agar *omah* yang dibangun sesuai dengan *pengurip* penghuninya. Sehingga diharapkan *omah* tersebut membawa kesejahteraan bagi penghuninya.

Praktek Ke-rajin-an di Indonesia

Kini keadaan berbeda, kelas lebih ditentukan kepemilikan harta. Kelompok pemilik modal ini adalah yang mampu membayar jasa arsitek profesional. Kebangsawanan yang merupakan sebuah status tidak lagi menentukan, demikian pula untuk kaum terpilih (elit), meski keterpilihannya sebagian besar melalui uang, perorangan atau partai politik. Disinilah uang lebih menentukan. Cita rasa mencapai rajin bukan lagi milik kaum dengan status - status normatif, dengan demikian konsepsi rajin dengan demikian menjadi majemuk seiring dengan perubahan sosial ekonomi.

Dinamika percepatan pembangunan Indonesia mendesak berbagai industri termasuk arsitektur untuk bergegas mengikuti kebutuhannya. Hal ini adalah bentuk Fordism yang menginginkan

¹³⁰ Sopandi, Setiadi. Friedrich Silaban. 2017. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Pp. 35-38

segala sesuatu berjalan di dalam kecepatan yang tinggi dengan sumber daya manusia lebih minimal. Terlepas dari diskusi berulang mengenai identitas arsitektur atau langgam yang beredar di dalam tubuh arsitektur Indonesia, pertanyaan penting lainnya adalah mengenai perkembangan semangat rajin. Semangat rajin dapat diartikan sebagai sebuah pemikiran atau dorongan diri untuk menciptakan hasil kerja yang memuaskan, suatu daya yang dibutuhkan untuk mengikuti arus perkembangan pembangunan hari ini. Tulisan ini akan mendiskusikan beberapa hal. Pertama latar belakang kondisi industri properti di Indonesia hari ini, tektonika dalam bingkai global, serta 4 fase ketukangan yang terjadi di Indonesia. Kita akan melihat gerak hubungan antara arsitek dan tukang serta ⁶¹ bagaimana seorang praktisi dapat mengadopsi semangat rajin untuk menjawab tantangan menuju era industri 4.0. Era industri 4.0 ada di dalam jaman perpindahan konvensional ke otomatis dan jaman pertukaran data terkini dalam integrasi teknologi industri dan informasi yang tanpa batas. Industri 4.0 menghasilkan "otomasi industri". Ketukangan akan menjadi jawaban untuk otomasi industri khas Indonesia dimana arsitek berperan untuk memunculkan jiwa Indonesia yang tanpa batas melalui semangat rajin 4.0 juga.

⁶⁷ Indonesia sedang mengalami percepatan pembangunan. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat mencatat nilai backlog pembangunan rumah Indonesia berada pada angka 11.459.875 unit pada tahun 2015 [¹³¹]. Angka ini menurun sebanyak 3,2 juta unit pada 2018 karena program pengadaan satu juta rumah dari pemerintah [¹³²]. Beberapa solusi lain muncul terutama melalui kerjasama yang semakin baik dengan developer untuk menaikkan angka rumah yang tersedia bagi masyarakat dan regulasi perbankan yang ditunjukkan untuk mempermudah kepemilikan rumah.

Selain itu data menunjukkan bahwa industri konstruksi dan arsitektur terus berkembang. Sejak ditetapkannya UU Arsitek No. 6 pada 2017, jumlah arsitek bersertifikasi semakin bertambah. Pihak Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) mencatat jumlah anggota sekitar 18.000 orang pada 2018, dengan 7.000 orang melakukan sertifikasi. Angka ini belum termasuk arsitek yang sedang dalam proses registrasi atau melakukan kegiatan magang, sehingga jumlah yang muncul dapat diprediksi mencapai 15.000. Di sisi lain, tenaga kerja ahli bersertifikasi di bidang konstruksi telah mencapai jumlah 720.000 dari 8,1 juta pekerja aktif¹³³. Angka ini bertumbuh secara stabil walaupun peningkatannya terkonsentrasi di pulau Jawa, terutama Jakarta dan kota-kota satelit sekitarnya.

Namun apabila dengan percepatan yang terjadi, jumlah arsitek yang ada dibandingkan jumlah penduduk Jakarta yang menyentuh angka 10 juta jiwa^[134] apalagi jumlah populasi Indonesia

¹³¹ "Data Backlog Kepemilikan Rumah", PUPR. 2018. Tautan: ppdpp.id/data-backlog. Terakhir diakses pada 31 Maret 2018.

¹³² Portal berita ekbis.sindonews.com "Backlog Perumahan Sudah Berkurang 3,2 Juta Unit", tautan: <http://bit.ly/2lcwQCK>. Terakhir diakses pada 03 September 2019.

¹³³ ⁷⁹

¹³⁴ Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. "Jumlah Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta, 2015" Tautan: <http://bit.ly/2lg1OJZ>. Terakhir diakses pada 03 September 2019.

yang mencapai angka 264.000.000 jiwa (2017), maka sebenarnya profesi arsitek bisa dikatakan kekurangan jumlah arsitek yang teregistrasi. Di Inggris Raya, RIBA mencatat jumlah arsitek bersertifikat sebanyak 54.000 ^[135] untuk total populasi 66.000.000 jiwa. Tidak hanya ditentukan oleh rasio, tetapi pertumbuhan jumlah arsitek yang stabil mengindikasikan hubungan bisnis yang sehat antara masyarakat dan arsitek.

Tabel pertumbuhan jumlah arsitek di Inggris Raya 2011-2018 (dalam ribu).

Usaha untuk mendekatkan figur arsitek pada masyarakat telah dilakukan melalui pameran. Salah satunya melalui inisiasi pameran Segar oleh Danny Wicaksono ^[136] yang ditujukan untuk merayakan pemilihan ketua umum IAI nasional yang menunjukkan wajah yang familiar di daerah Jawa, Bali, Medan untuk menampilkan wajah Indonesia yang lebih luas. Hal yang kedua ditunjukkan di dalam perhelatan desain kompleks Gelora Bung Karno dimana beberapa arsitek yang terlibat mewakili Indonesia. Kemas Ridwan melontarkan perlunya masuk ke politik identitas ^[137]. Kedua peristiwa di atas hanya gambaran kecil dari politik identitas yang dimaksud karena kita barulah seperti bayi yang lahir setelah UU arsitek dibentuk, kita semua masih meraba-raba bagaimana cara kita berpraktik terhadap diri sendiri, diri - luar diri, dan luar ke dalam diri. Sehingga politik identitas adalah sebuah permulaan, apabila ada perdebatan kolektif mengenai hal di atas itu lumrah karena politik identitas tersebut.

Namun hal tersebut wajar terjadi karena kurangnya jumlah arsitek yang bisa menjadi representatif Indonesia yang ada di dalam tekanan jumlah arsitek yang masih sedikit. Politik Identitas bisa dikatakan sebagai fase kebanggaan karena hal tersebut bisa setidaknya memberikan perasaan segar sesaat. Selain itu setidaknya itu di saat permulaan bayi (baca: profesi arsitek) baru lahir disaat UU arsitek disahkan. Sedangkan apabila hanya berhenti di kebanggaan profesi arsitek Indonesia justru sudah menunjukkan keagalannya untuk maju.


Ke-rajin-an Arsitektural Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0

¹³⁵ "Total number of architects in the United Kingdom (UK) from 2011 to 2018 (in 1,000s)", statista.com. 2019. Tautan: <http://bit.ly/2mltg96>. Terakhir diakses pada 03 September 2019.

¹³⁶ "AN Architecture EXHIBITION "SEGAR"", studioarsitektropis.com. 2019. Tautan: <http://bit.ly/2mKDhgx>. Terakhir diakses pada 03 September 2019.

¹³⁷ Kurniawan, Kemas Ridwan. (2017). "Dinamika Arsitektur Indonesia dan Representasi 'Politik Identitas' Pasca Reformasi". Kemas menyatakan bahwa Politik Identitas telah mempengaruhi formasi arsitektur di Indonesia. Politik identitas adalah penggunaan suatu identitas terorganisir sebagai sarana politik. Dengan hadirnya suatu identitas dominan yang mampu agenda arsitektur Indonesia, keberagaman arsitektur mengalami krisis untuk berkembang. Namun, media politik identitas ini merupakan alternatif untuk mendorong kehadiran golongan baru dalam arsitektur Indonesia. Tautan:<http://bit.ly/2lcB2SJ>. Terakhir diakses pada 13 September 2019.

Pada pertengahan abad ke-18 di Eropa telah mengalami banyak perkembangan/perubahan terutama dalam sektor teknologi, tatanan sosial dan ekonomi masyarakat, yang kemudian mempengaruhi pola kehidupan dunia saat ini. Perubahan ini dikenal dengan Revolusi Industri. Proses Revolusi ini dimulai di Negara Inggris dan kalimat "Revolusi Industri" digagas oleh seorang sejarawan ekonomi, Arnold Toynbee (1852-1883). Adanya revolusi industri tentunya menyumbang banyak hal terhadap perkembangan yang terjadi di dunia saat ini, baik menyumbang hal positif maupun negatif. Namun dengan adanya revolusi industri, setidaknya perubahan ini mampu meringankan keterbatasan sumber daya manusia dengan penemuan mesin uap, listrik, komputer, dan teknologi informasi yang memungkinkan peningkatan proses optimalisasi dalam aspek waktu, energi dan biaya.

Gambar :  Diagram Revolusi Industri

Sumber : German Research Center for Artificial Intelligence (<https://www.dfki.de/web/>)

Revolusi Industri 1.0 terjadi karena dalam rangka pemenuhan kebutuhan fisiologis manusia dan teknologi mekanik, sehingga mampu memudahkan manusia maupun hewan dengan penemuan mesin uap. Munculnya mesin uap di Inggris pada abad ke-18, mengawali lahirnya Revolusi Industri, yaitu digagas oleh Thomas Newcomen. Selain itu revolusi ini juga ditandai dengan munculnya sebuah pabrik tekstil yang dimulai oleh John Lombe, pabrik ini merupakan pabrik tekstil pertama yang sukses di Inggris saat itu. Perubahan ini terus menjalar ke berbagai ranah, hingga muncullah lokomotif mesin uap yang dipatenkan oleh seorang engineer bernama George Stephenson atau yang sering dikenal dengan sebutan "Father of the Railways". Melalui penemuan ini, akhirnya terciptalah jalur kereta api antar kota untuk pertama kalinya di dunia, yaitu menghubungkan kota-kota besar seperti Manchester dan Liverpool.^[138]

Revolusi industri pertama, mampu menggantikan tenaga manusia dengan adanya mesin uap dalam memproduksi tekstil. Dapat dikatakan dengan adanya revolusi industri 1.0 ini, dapat meningkatkan pola hidup masyarakat pada saat itu. Revolusi industri telah menyumbang cukup banyak dalam hal peningkatan produktivitas di bidang industri tekstil. Kemudian semakin berkembang, ditandai dengan adanya perubahan yang secara drastis di berbagai sektor, seperti pertanian, manufaktur dan teknologi. Hal ini juga akan berdampak pada beberapa ranah secara menyeluruh, seperti ekonomi, sosial serta budaya. ^[139]

Di dalam revolusi industri 2.0 terjadi perubahan industri yang terjadi untuk memberikan keamanan dan pasokan teknologi listrik, sehingga dapat memudahkan akses dan mengutamakan efisiensi. Pada periode ini, perkembangan mesin mulai meningkat secara kualitas maupun kuantitas. Hal ini juga mengakibatkan adanya produksi massal, dalam berbagai sektor. Misalnya ide yang digagas oleh Henry Ford (1863-1947) untuk produksi massal daging babi di Chicago. Henry kemudian mengembangkan teknik ini dalam perakitan mobil. Selain itu, ada banyak dampak positif dari revolusi industri 2.0, akses semakin mudah,

¹³⁸ Brain, Jessica. Timeline of the Industrial Revolution. Historic-uk.com. Tautan: <http://bit.ly/38kP8V0>. Terakhir diakses 14 Jan 2020.

¹³⁹ The Editors of Encyclopaedia Britannica, Industry. Tautan: <https://www.britannica.com/technology/industry>. Terakhir diakses 14 Jan 2020.

baik darat maupun laut dengan adanya jalur kereta yang semakin meluas. Akses komunikasi jarak jauh juga semakin mudah dengan ditemukannya telepon oleh Graham Bell (1876).^[140] Namun, semakin banyak produksi yang dihasilkan, maka akan semakin banyak kebutuhan. Saat itu pabrik-pabrik memproduksi begitu banyak produk, kemudian muncullah bola lampu pijar pertama kali, yang diciptakan oleh Thomas Edison (1879), sehingga pekerja pabrik-pabrik mampu untuk bekerja hingga petang. Adanya kemajuan yang semakin pesat dari berbagai sektor, ternyata membuat permintaan konsumen semakin bertambah, produksi pun akhirnya terus ditingkatkan, hal ini juga mengakibatkan perlu adanya pasokan berlebih untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh karena itu masing-masing negara memiliki kepentingan untuk memenuhi kebutuhan rakyatnya, menguatkan ketahanan pangan dan memastikan kestabilan ekonomi yang notabene membutuhkan persediaan sumber daya alam yang mencukupi. Dengan alasan tersebut, akhirnya mereka mencari sumber daya alam ke negara-negara yang memiliki kekayaan berlebih. Hal ini lah yang menjadi penyebab munculnya Perang Dunia I. Negara-negara yang terlibat adalah tiga negara besar, seperti Britania Raya (Inggris), Prancis dan Rusia.

Munculnya revolusi industri 3.0 merupakan titik awal munculnya digitalisasi, menggabungkan antara elektronik dan teknologi informasi. Perangkat Komputer mulai dikembangkan, dan teknologi digital serta internet dimulai pada revolusi ini. Era ini juga menjadi era transformasi munculnya robot yang digunakan dalam mengerjakan pekerjaan manusia. Revolusi ini yang memberikan dampak positif cukup besar bagi perkembangan dunia, adanya komputer memudahkan manusia dalam proses olah data dan berbagai keperluan produksi.

Perusahaan-perusahaan bisnis semakin berkembang karena proses pengarsipan menjadi lebih tertata rapi. Kemudian adanya revolusi ini merupakan awal mula arsitektur digital mulai diadaptasikan. Hal ini terlihat dari pengembangan komputer pertama kali oleh dan perkembangan personal komputer yang digagas oleh International Business Machines (IBM). Saat itu IBM telah membuat 2 tipe komputer, super komputer dan komputer. Super komputer terdiri dari, Stretch, Sprery-Rand, sedangkan untuk komputer yaitu LARC. Penemu komputer pertama yaitu oleh Charles Babbage. Komputer terus mengalami perkembangan, saat ini komputer ada di generasi yang kelima. Dengan fitur lebih modern, terutama seperti yang dikembangkan oleh W. Bill Gates, contoh produk yang dikembangkannya adalah Intel dan Microsoft. Komputer memiliki peran penting bagi perkembangan arsitektur sampai saat ini, terus berkembang dari generasi ke generasi.^[141]

⁵² *Komputer Generasi Pertama* (1946-1959), bernama ENIAC (Electronic Numerical Integrator Calculator) dirancang pada 1942, oleh John Presper Eckert dan Dr. John W. Mauchly di Moore School of Electrical Engineering (University of Pennsylvania). Perkembangan komputer dari generasi ke generasi memiliki ukuran yang semakin ergonomis. Ciri pada komputer generasi pertama adalah sudah mulai adanya CPU (Central Processor Unit) oleh Von Neumann.

¹⁴⁰ Brain, Jessica. p. cit.

¹⁴¹ Romadecade, *Sejarah Komputer*. Tautan: <https://www.romadecade.org/sejarah-komputer/>. Terakhir diakses 14 Januari 2020

Komputer Generasi Kedua (1959-1964), mulai ada penambahan temuan baru yaitu transistor, alat untuk penyambung dan pemutus, serta untuk stabilisasi tegangan atau semacam kran listrik. Dan sudah bisa digabungkan dengan printer, disket (perangkat penyimpan), perangkat lainnya. Komputer generasi kedua menjadi kali pertama munculnya komputer jenis IBM 1401 yang pada saat itu sudah meluas penggunaannya terutama di sektor industri, serta digunakan di berbagai sektor lainnya untuk proses olah data digital. Contoh : IBM 1400, UNIVAC III, UNIVAC SS80, IBM 7080, 1600, dll.

Komputer Generasi Ketiga (1964-1970), ada sedikit peningkatan kualitas dari segi performa yaitu dengan ditemukannya IC (*Integrated Circuit*) pada penelitiannya oleh Jack Billy, sebuah penampung data yang mampu mengumpulkan data lebih banyak tanpa memperlambat komputer. Contoh : GE 600, IBM S/360, UNIVAC 1108, PDP-8, NCR Century, dll.

Komputer Generasi Keempat (1979-2000an), prinsipnya sama yaitu menggunakan chip IC, dan dikembangkan lagi oleh perusahaan *Very Large Scale Integration* pada tahun 1980, komputer ini mampu menyimpan data hingga ribuan. Sebelumnya penggunaan LSI (*Large Scale Integration*) sudah diterapkan pada generasi sebelumnya, namun pada komputer generasi ini merupakan penggabungan IC menjadi satu chip VLSI. Pada komputer generasi ini, sudah mulai menerapkan mikro komputer, memori komputer ditanam di internal. PC (Personal Computer) muncul pada masa ini, dan mulai dipasarkan secara massal. Contoh komputer pada generasi ini adalah IBM PS/2, IBM PC/386, IBM Pentium II, Apple II, dll.

Komputer Generasi Lima (Sekarang), semenjak dikenalkannya IBM-PC, perkembangan menjadi semakin pesat dan semakin banyak inovasi baru, seperti yang dikembangkan oleh Intel dan Microsoft. Dan menjadi titik awal munculnya tablet, netbook, smartphone, dll. Perusahaan yang cukup penting dalam melakukan pengembangan komputer adalah perusahaan Intel Corporation. Pada tahun 2001-lah Intel mulai meluncurkan prosesor Itanium, yaitu prosesor dengan basis arsitektur 64 bit. Kemudian dengan adanya perangkat keras (*hardware*) yang semakin canggih, perkembangan tersebut juga diikuti dengan perkembangan dalam sektor digital yang semakin meluas, seperti AI (*Artificial Intelligence*) dan GUI (*Graphic User Interface*). Pada generasi kelima ini menjadi awal penerapan *digital architecture* dalam proses pemodelan serta kebutuhan arsitektural lainnya.

Revolusi Industri 4.0 dimulai pada abad ke-20 ditandai dengan semakin meningkatnya konektivitas dan peningkatan di sektor yang lebih konvergen, baik teknologi, ekonomi dan sosial. Revolusi industri 4.0 merupakan penyempurnaan selanjutnya dari revolusi industri 3.0, yaitu maraknya digitalisasi yang mempengaruhi perubahan organisasi secara global. Menurut World Economic Forum, Revolusi Industri 4.0 merupakan perubahan yang sangat revolusioner, ditandai dengan adanya internet seluler dimana-mana, teknologi sensor dan munculnya

penggunaan sistem *cyber-physical systems* [¹⁴²] (CPSs). Teknologi digitalisasi akan memasuki semua sektor dan adanya layanan baru terutama untuk perusahaan, untuk dapat melakukan interaksi lebih dekat dengan pelanggan. Hal ini ditandai dengan perkembangan infrastruktur teknologi informasi yang menyebabkan transfer data menjadi lebih cepat.

Istilah ini pertama dikenalkan di acara Hannover Fair dengan tema "*Industry 4.0*" pada tahun 2011 di Jerman. Diskusi tersebut membahas tentang seberapa besar pengaruh dari revolusi industri 4.0 dan bagaimana merevolusi organisasi secara global, mereka mengusulkan salah satunya dengan mengaktifkan "smart factories". Adanya revolusi industri 4.0, harapannya dapat menciptakan dunia yang lebih baik melalui hadirnya sistem manufaktur virtual dan fisik yang dapat berperan secara fleksibel, bekerja sama dengan manusia dan sumber daya lainnya. Revolusi industri 4.0 memberikan banyak inovasi baru dalam bidang digital virtual, seperti Internet of Things (IoT), big data, dan Artificial Intelligence (AI).^[143]

Revolusi Industri 4.0 diakui sebagai kemajuan dari digitalisasi sederhana menuju kompleks, memungkinkan perusahaan berinovasi bisnis manufaktur dan pelayanan berbasis engineering. Kemudian revolusi industri 4.0 akan terus berkembang mengarah pada inovasi sosial maupun produk yang dapat memudahkan taraf hidup manusia. Sementara perkembangan teknologi, memungkinkan masyarakat mudah dalam menyampaikan aspirasi kepada pemerintah atau pembuat kebijakan.

Ke-tukang-an yang Gagap

Sudah menjadi pandangan umum bahwa efek samping dari kemajuan industri arsitektur menuai bentuk selebrasi "gagap" dari kalangan arsitek. Hal ini ditandai oleh beberapa indikasi seperti kemunculan karya-karya arsitektur yang dikultuskan, -yang seringkali dipahami di permukaan saja, kemudian munculnya komunitas baru yang menyongsong suatu perubahan zaman, hingga pameran yang berfungsi sebagai bentuk legitimasi terhadap produktivitas arsitektur. Seperti pengertiannya, gagap adalah suatu kondisi gangguan bicara berupa pengulangan suku kata yang menghambat komunikasi dengan orang lain. Dalam kiasan tersebut, kegagapan ini mempengaruhi dialog antara arsitek dengan publik, sebab pengulangan yang menerus akan menyebabkan dialog ini merosot menjadi sebatas monolog. Arthur Danto membicarakan tentang alegori arsitektur di dalam pembahasannya mengenai Salk Institute karya Louis Kahn. Ia menulis, "tidak ada orang disana, kecuali turis arsitektural. Kahn tidak memiliki harapan kecuali sentimen romantismenya saja, berharap orang akan bangkit untuk arsitektur, namun hanya sedikit yang berhasil" [¹⁴⁴]. Salk Institute adalah sebuah laboratorium penelitian biologi yang diselesaikan oleh Louis Kahn pada tahun 1965. Sonny Sutanto dan Irianto Purnomo Hadi melakukan perjalanan ziarah arsitektur ke tempat ini. Sebuah tempat yang disebut oleh Sonny

¹⁴² *cyber-physical systems (CPSs)* adalah sistem yang menghubungkan alat dengan jaringan internet, melalui sensor dan *actuator* (mengontrol jarak jauh). CPSs dapat difungsikan untuk *remote control*, *smart home*, dll. CPSs juga menjadi cikal bakal adanya *smart service* dan *smart factory*.

¹⁴³ Schwab, Klaus. (2017). *The Fourth Industrial Revolution*. New York : Crown Business

¹⁴⁴ Danto, Arthur C. (2001). *Philosophizing Art: Selected Essays*. Oakland: University of California Press.

Sutanto dalam tulisannya untuk buku AMI, Perjalanan 1999 sebagai tempat yang menggugah akal, emosi dan perasaan inderawi yang begitu menggetarkan serta menihilkan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Mereka berkunjung ke begitu banyak tempat seperti karya Frank Gehry, Morphosis, Israel, Owen Moss, Hodgetts, Graves Moore, Ruble, Predock, dan lainnya. Namun, pengalaman spasial Salk Institute, menurutnya memiliki kekayaan sensual dan emosional yang lebih dalam dibanding kunjungan lainnya yang cenderung bersifat naratif intelektual [145]. Ziarah arsitektur yang dilakukan Sonny Sutanto dan Irianto Purnomo Hadi, sudah pasti akan membawa dampak dalam perjalanan karya-karya mereka, namun bisa jadi apresiasi tersebut berbeda dengan interpretasi publik. Di sini munculnya jarak antara apresiasi ide yang ideal dengan realisasi, yang dimaksud oleh Xing Ruan sebagai sebuah Alegori[146]. “Jarak” atau “Alegori” ini yang didefinisikan sebagai kegagapan di dalam arsitektur, sebuah proses yang sempurna untuk menjadi sempurna.

Salk Institute dalam kenyataannya masih membutuhkan kombinasi program, waktu, dan penyesuaian dari penggunaannya, agar makna dari hasil karya arsitektur itu dapat terus mengalami redefinisi oleh orang-orang yang menggunakan fasilitas tersebut ataupun hanya mengapresiasinya sebagai turis arsitektural. Pada tahap ini muncul kegagapan berupa hambatan psikologis dalam melihat sebuah kebaruan. Sebelumnya hal tersebut awam untuk dipakai, serta adanya tantangan untuk terus menjaga semangat ketukangan dalam proses adopsi dan integrasi teknologi.

I'm

Gambar 1. Sketsa Salk Institute, sumber: penulis

Kegagapan ini terlihat juga dari karya Centre of Pompidou yang dibangun di Paris dirancang oleh Richard Rogers dan Renzo Piano pada tahun 1977. Bangunan ini berawal dari proses kompetisi terbuka, yang kemudian memperlihatkan “kegagapan” dengan menuai perdebatan karena ekspresinya yang ganjil akibat menampilkan secara eksplisit sistem utilitas dan struktur besi baja. Penampilan ini merupakan intensi sadar arsitek terhadap kejujuran material dengan cara menunjukkan bangunan apa adanya, yang merupakan konsekuensi atas ekspresi bentang lebar di dalam program pameran, serta ruang penerima yang menyatukan ruang publik di sisi memanjangnya. Setelah kompetisi selesai dan keduanya ditetapkan sebagai pemenang, mereka kemudian menjalani tahap desain lebih lanjut dengan memproduksi 25.000 gambar selama 7 tahun [147]. Patut dicatat bahwa kompetisi desain sebagai sebuah proses terbuka adalah sebuah cara untuk meredefinisi ide-ide inovatif di dalam arsitektur, yang kadang kala berjarak dengan persepsi publik.

Di Indonesia, Pameran Arus Silang oleh Arsitek Muda Indonesia (AMI) di awal pergerakannya memiliki peran serupa mendobrak kebuntuan arsitektur Indonesia versi muncul di tahun 1993.

¹⁴⁵ [22](#)nto P.H, et al. (1999). *Ami, Perjalanan 1999*. Jakarta: AMI.

¹⁴⁶ Ruan, Xing. (2006). *Allegorical Architecture: Living Myth and Architectonics in Southern China*. Honolulu: University of Hawaii Press.

¹⁴⁷ Ciccarelli, Lorenzo. (2017). *Renzo Piano Before Renzo Piano*. Macerata: Quodlibet.

Abidin Kusno membahas fenomena ini di dalam catatan arsitektur berjudul Zaman Baru Generasi Modernis untuk merespon arus kapitalisme dengan serangkaian ideologi desainnya [148]. AMI merasa arsitektur Indonesia telah kehilangan jati dirinya karena bahasa yang digunakan cenderung mengikuti bahasa penguasa yang diaplikasikan mentah-mentah. Dengan maraknya arsitektur tradisional Jawa yang diaplikasikan di banyak bangunan pemerintahan, rumah-rumah klasik atau mediterania yang dicontoh mentah-mentah dari luar negeri. Kegagalan ini juga terlihat di dalam pergerakan AMI yang menurut Tardiyana "Penjelajahan desain... tidak mengarah pada usaha untuk menjawab persoalan - persoalan nyata yang ditinggalkan generasi pendahulu AMI... AMI dibesarkan pada era depolitisasi dan besarnya peran swasta... AMI pun terseret oleh gencarnya arus informasi dari luar sebagai sebuah kebenaran yang selayaknya diikuti. Esensi persoalan pertentangan global - lokal direduksi menjadi persoalan visual yang disantap melalui buku atau majalah yang membanjiri dunia arsitektur di awal 1990-an... yang disebabkan ranah pelayanan para anggota AMI cenderung pada golongan menengah perkotaan yang lebih mapan... AMI bukannya tidak berusaha keluar dari stigma ini... namun usaha seperti ini tidak konsisten dilakukan"[149].

Kegagalan ini adalah bagian di dalam bingkai dialektika sejarah berupa aksi-reaksi dari suatu titik tanpa ujung. Sebuah perayaan yang diidentifikasi oleh Hegel sebagai bagian dari semangat zaman (*Spirit of the Time*)[150]. Kegagalan ini dapat ditinjau sebagai diskursus intelektual arsitektur Indonesia dari sudut pandang Hegelian. Di satu sisi ia bekerja sebagai sebuah proses, namun disisi lain gugup saat menghadapi perubahan yang aktual. Kegagalan ini akan sulit untuk mengaitkan diri dengan diskursus era baru, yang berisi polemik atas sistem produksi pabrik, bagaimana industri 4.0 bekerja, serta orientasinya pada sistem produksi otomatis.

Di tahun 2014 pada Venice Biennale ke-14 yang menunjuk Rem Koolhaas sebagai kurator, integrasi antara industri dan arsitektur bisa ditarik ke dalam situasi industri 4.0. Rem Koolhaas mengusung biennale dengan tema "Absorbing Modernity 1914 - 2014" sebuah perjalanan arsitektural dalam rentang waktu satu abad. Venice Biennale menjadi penting sejak dimulai pada tahun 1895 karena beberapa hal. Pertama, acara tersebut menjadi ajang kompetisi desain paviliun antar arsitek prestisius karena konsepsi yang dibawakan tidak terletak pada sosok kontestan. Kedua, kunci kesuksesan dan keberlanjutan Venice Biennale adalah tidak ada monopoli sumber dana, artinya program tersebut bebas dari oknum tunggal dengan kontrol penuh. Pembiayaan kerap dilakukan oleh beberapa galeri dan privat. Venice Biennale menjadi ajang pertemuan antar masyarakat dunia yang menyumbangkan DNA bagi dunia seni[151]. Di dalam Venice Biennale tersebut, Rem Koolhaas merilis *Elements* sebagai bagian pameran sekaligus katalog arsitektural yang dapat digunakan untuk proses perancangan. Ia membedah

¹⁴⁸ Kusno, Abidin. (2012). *Zaman Baru Generasi Modernis*. Yogyakarta: Ombak.

¹⁴⁹ Tegang Bentang. pp. 169-170.

¹⁵⁰ Hegel menjelaskan bahwa semangat zaman (*zeitgeist*) adalah sebuah daya tak tampak yang muncul dan mencitrakan karakteristik istimewa di era tertentu. Menurut Hegel, sebuah *zeitgeist* direfleksikan oleh karya dan kebudayaan yang mendominasi suatu era.

¹⁵¹ "The importance of the Venice Biennale", *economist.com*. Tautan:<https://econ.st/2kL40sl>. Terakhir diakses pada 03 September 2019.

anatomi arsitektur dan memetakan 15 elemen dari sebuah bangunan seperti dinding, langit-langit, pintu, jendela, atap, tangga, fasad, lantai, kulit bangunan, hingga toilet. Koolhaas menjelaskan bahwa arsitektur yang telah bertumbuh selama 5.000 tahun bergerak secara dinamis, berubah sekaligus utuh, serta dipengaruhi oleh siklus lain dan pola perekonomian. Untuk memahami pergerakan tersebut, kita perlu mengamati elemen-elemen yang bekerja di dalamnya^[152]. Dengan membedah elemen-elemen bangunan tersebut kita dapat melakukan integrasi ulang tiap-tiap elemen dengan sikap kritis.

Apakah definisi elemen tersebut masih relevan, ataukah sekarang saatnya kita redefinisi kembali? Kita dapat melihat bagaimana arsitektur telah menjadi wahana simulakra^[153] atas hal-hal yang sudah ada tanpa pembaharuan. Arsitektur telah tercerabut dari realita, menjadi sebuah representasi produk budaya tanpa konteks yang mengikat. Baudrillard mengklaim bahwa masyarakat hari ini telah meluruhkan kenyataan menjadi tanda dan simbol sehingga manusia hanya hidup di dalam simulasi dari kenyataan. Proses ini terdiri dari empat babak^[154] yang sebenarnya memiliki tantangan bagaimana semangat rajin bisa diimplementasikan arsitek di dalam proses berkarya.

1. Penyalinan tepat yang merupakan refleksi dari realitas yang sebenarnya.
2. Pemutarbalikan realitas, dimana kita mulai mempercayai tanda sebagai salinan tak tepat yang menyamarkan kenyataan. Disini, salinan hanya sebatas menandai keberadaan realitas.
3. Babak ketiga adalah penyamaran total ketika tanda mengambil kedudukan sebagai salinan tepat, padahal tanpa merujuk pada benda aslinya. Disini, tanda dan citra tampak merepresentasikan keaslian tetapi justru mengacu pada hal-hal yang tidak berhubungan. Makna runtuh menjadi sebatas kebenaran hermeneutik.
4. Babak keempat adalah simulakra sejati, ketika simulakrum telah lepas dari realitas. Disini, tanda hanya merefleksikan tanda lainnya. Klaim atas realita hanya bagian dari citra atau tanda yang merupakan tatanan dari klaim-klaim lainnya. Ini merupakan babak terakhir, dimana produk kebudayaan tidak lagi perlu menyerupai realitas karena penggunaanya telah terbiasa dengan tiruan dan menganggap klaim atas realita sebagai bentuk sentimen naif.

Pertanyaan yang sama dapat kita kembalikan pada kondisi Industri arsitektur Indonesia hari ini, dimana pembahasan mengenai implementasi dan semangat ketukangan akan menjadi penting untuk menyelesaikan dilema kegagapan arsitektur Indonesia sebagai jawaban terhadap kritik Tardiyana. Bahwa, bukan hanya soal golongan apa yang dilayani, namun teknik apa yang dipakai untuk berbagai golongan. Teknik, merujuk pada kesadaran metodologi yang melintasi batas-batas ketegangan semangat zaman yang terus berubah yang menelisik tentang seberapa rajin itu rajin.

¹⁵² Koolhaas, Rem. (2014). *Elements*. Venice: Marsilio.

¹⁵³ Konsep tentang simulakra dan simulasi dikemukakan oleh Jean Baudrillard pada tahun 1981. Simulakra adalah salinan yang menggambarkan sesuatu tanpa benda aslinya. Sementara simulasi adalah imitasi dari sistem kenyataan yang terjadi secara terus-menerus.

¹⁵⁴ Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. Los Angeles, California: Semiotext(e). pp. 1–30.

Kembali ke Dasar Ke-RAJIN-an Indonesia : sebuah refleksi

Secara keseluruhan, revolusi industri adalah proses perubahan dari ekonomi agraris, menuju ekonomi yang didominasi oleh industri dan mesin. Ternyata hal tersebut memberi perubahan yang cukup radikal dan menyeluruh pada tiap peradaban di seluruh dunia, perubahan kemudian menjalar mempengaruhi pemikiran manusia yang kedepannya akan terus berkembang, untuk memberikan inovasi-inovasi lebih baru lagi. Kebutuhan bahan mentah untuk pemenuhan kebutuhan industri dan pangan, membuat masyarakat saat itu mulai memperluas jalur rel kereta uap dan pengaspalan jalan untuk pendistribusian produk ke pelanggan. Maraknya pabrik saat itu, kemudian mendorong manusia untuk menambahkan perlengkapan sanitasi untuk kenyamanan kota. Terlihat bahwa secara tidak langsung, revolusi industri memberikan banyak peran dalam arsitektur, terutama pada perkembangan kota atau arsitektur secara makro. Seperti adanya jalur transportasi dan desentralisasi industri kota.

Pada dasarnya secara makro revolusi industri mulai menyentuh arsitektur di sektor perencanaan kota (arsitektur makro), selain terlibat dalam perancangan struktur seperti besi, baja dan kaca. Meski tidak sepenuhnya terencana dengan sempurna namun akan terus berkembang dan berupaya untuk terus disempurnakan di masa mendatang. Maka saat itu lah peran arsitek, desainer, insinyur, peneliti dan pemangku lainnya mulai masuk dan banyak berperan di dalamnya untuk membahas arsitektur yang lebih spesifik dan krusial, baik meso maupun mikro.

Untuk menanggapi persoalan pembangunan yang telah dibahas, muncul dua solusi yang dapat dipertimbangkan. Pertama dengan membaca potensi metode manufaktur yang lebih efektif, misalnya pra fabrikasi, sementara yang kedua **memanfaatkan sumber daya manusia Indonesia sesuai identitasnya** (akar tradisinya sebagai bangsa dengan keberagaman).

1. **Manufaktur.** Pra fabrikasi yang telah berkembang sejak 1960 di Indonesia, dinilai sebagai solusi yang ramah lingkungan dan ekonomis untuk konstruksi dalam berbagai skala. Kecepatan dan ketepatan metode pra fabrikasi dalam proses konstruksi menempatkannya pada posisi penting dalam industri konstruksi. Namun, masih ada beberapa hambatan atas berkembangnya industri pra fabrikasi di Indonesia. (lihat lampiran) Pertama, masih banyaknya halangan seperti kebutuhan atas kemampuan perencanaan yang presisi, ketepatan gambar, serta perencanaan yang matang dalam eksekusi metode pra fabrikasi. Padahal, spesifikasi harus sudah selesai ditentukan saat tahap pengembangan desain¹⁵⁵. Kedua, pandangan bahwa sifat modular dari teknik pra fabrikasi dapat membatasi kreativitas arsitek dalam memproyeksikan karyanya. Ketiga, pandangan bahwa kualitas bangunan dengan material pra fabrikasi tidak selaras atau di bawah hasil olahan material konvensional. Karsten Tichelmann dalam *Dry Construction: Principles, Details, Examples*, menyatakan hal yang sama mengenai

¹⁵⁵ Tichelmann, Karsten, et al. (2012). *Dry Construction: Principles, Details, Examples*. Basel: Birkhäuser.

fenomena ini “Tidak ada penolakan langsung terhadap industri sistem pasang kering dan konstruksi ringan. Namun, hadir jurang yang besar dalam pemetaan pola pikir konstruksional di antara publik, sekaligus di antara para perencana dan arsitek. Bukan soal ‘konstruksi ringan’ yang menjadi masalah, tetapi kurangnya pengetahuan tentang manfaat atas sistem tersebut,” tulisnya [¹⁵⁶].

Pemahaman yang menyeluruh (komprehensif) tentang semangat untuk menjadi rajin, -bukan hanya kepekaan material saja, menjadi penting karena *mindset* yang muncul di masyarakat hari ini hanyalah sebuah paradigma yang dapat berubah. Ujian terbesar justru muncul pada aktualisasi di lapangan. Pembuktian-pembuktian di lapangan yang melebihi kualitas standar saat ini, akan memunculkan semangat ketukangan yang baru.

2. **Ketukangan** di dalam arsitektur dapat diartikan sebagai usaha untuk memberikan kualitas terbaik yang dimiliki seorang arsitek sebagai kombinasi teknik dan pengalaman, yang digabungkan dengan karakter perancang dan lingkungan sekitarnya secara kontekstual. Richard Sennett membahas ketukangan sebagai *gairah dasar, keinginan untuk melakukan tugas dengan baik berbekal keahlian, komitmen, serta ketepatan dalam mengambil keputusan-keputusan spesifik berdasarkan masalah masing-masing* [¹⁵⁷].

Jacob's House yang didesain oleh Frank Lloyd Wright pada tahun 1937, dibahas oleh Michael Caldwell sebagai sebuah contoh dari penerapan desain dan keterbangunan yang menggunakan prefabrikasi namun dengan pertimbangan yang matang akan ketukangan. Pada proyek ini, Frank Lloyd Wright mendesain rumah dengan dua sistem konstruksi yang berbeda. Sistem jenis pertama menggunakan beton dan batu, yaitu cerobong, basement dan plat lantai dasar. Sistem kedua menggunakan *plywood* yang difabrikasi dengan modul-modul terbuat dari kayu. Jacob's House merupakan sebuah contoh dari rumah tipe Usonian, yaitu rumah terjangkau dengan biaya 10.000 USD [¹⁵⁸]. Karya tersebut menunjukkan bagaimana nilai ketukangan (kolaborasi teknik dan pengalaman, ketepatan dalam mengambil keputusan) dapat diterapkan dalam sebuah produk yang diliputi oleh batasan-batasan tertentu seperti material, metode konstruksi, hingga anggaran. Nilai ketukangan yang dibicarakan Sennett memang dikandung oleh seorang arsitek, namun pencapaian karya arsitektur tidak lepas dari peran tukang sebagai ekstensi pemikiran seorang arsitek. Wright memahami arsitektur sebagai kerja kolektif dan semangat ketukangan dapat dipelajari melalui keterlibatan tubuh. Hal ini terlihat pada konstruksi Taliesin pertama dengan menggunakan tenaga kerja mahasiswa. Saat depresi Amerika 1930, Taliesin sedang dalam konstruksi, kekurangan tenaga kerja membuat Wright menggabungkan mahasiswa dan tukang. Dengan membuat perkumpulan The Fellowship, Wright telah membangun suatu kurikulum baru yang menitikberatkan semangat ketukangan melalui kegiatan bertukang secara

¹⁵⁶ Tichelmann, Ibid.

¹⁵⁷ Sennett, Richard. (2009). *The Craftsman*. London: Yale University Press.

¹⁵⁸ Caldwell, Michael. (2007). *Strange Details*. Massachusetts: MIT Press. Usonian House adalah kelompok rumah untuk keluarga menengah yang dirancang oleh FLW sejak 1934. Usonian house memiliki tipikal program kecil, berlantai satu, berbentuk L untuk mengakomodasi teras, dibuat dengan material lokal, serta terhubung dengan lanskap secara visual.

langsung di lapangan. Di sini terjadi pembelajaran informal antara peserta magang dengan para tukang [¹⁵⁹].

When it came to construction, the apprentices were mostly amateurs or-worse. So Wright supplemented their labor by hiring four dozen skilled workers, all otherwise unable to find employment during the Depression. These men were given food and lodging in exchange for their labor, with a promise of wages when the good times arrived. The tradesmen taught the apprentices how to cut stone, lay pipes, make plaster, and mix cement. "We had to learn quickly from the plumbers and electricians," recalled Edgar Tafel, "so we could do piping and wiring ourselves. If the toilet got stopped up, we knew how to fix it. We had to know."

Indonesia dengan 14,752 gugus pulau dan lebih dari 300 suku etnis merupakan suatu negara yang hanya memiliki satu solusi untuk mencapai persatuan; yakni menghimpun kebhinekaan. Semangat ini juga tercermin dalam kegiatan konstruksi di berbagai skala dan jenis. Walaupun dengan angka backlog rumah tinggal yang masih tinggi, pekerja tukang di Indonesia masih memeluk semangat kolektivisme tradisional [¹⁶⁰]. Bahkan, dalam konstruksi Indonesia yang tengah mengalami percepatan, justru keberadaan tenaga kerja tukang informal dan temporer menjadi sangat penting. Semangat ketukangan perlu untuk dimiliki oleh setiap elemen yang bekerja di dalam sebuah proyek konstruksi, tidak berhenti pada arsitek saja. Tukang dan ketukangan menjadi sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Untuk mendiskusikan tentang semangat rajin, maka kita perlu menelisik pergerakannya pada konteks yang lebih luas, dalam hal ini sebuah fenomena kegagapan yang melanda industri arsitektur Indonesia.

Babak 4

Proses Belajar yang Rajin di Gua Bambu

Bangunan yang berbentuk gua bambu sudah dua kali berubah warna, warna pertama adalah warna keemasan, warna alami urat bambu yang menua. Warna kedua adalah warna abu - abu, hasil ziarah arsitektur ke karya Romo Mangun yaitu rumah Arief Budiman. Di rumah itu bilah-bilah bambu yang dilapisi oleh cat minyak berwarna putih. Hal tersebut membuktikan bahwa lapisan tersebut menjaga kualitas bambu tersebut dari tahun 1987. Dari situ munculnya

¹⁵⁹ Friedland, Roger. (2007). *The Fellowship*. New York: HarperCollins.

¹⁶⁰ Wijayaningtyas, Maranatha, dkk. (2017). "Informal Worker Phenomenon in Housing Construction Project."

keputusan untuk melapisi warna bambu yang natural di sisi yang terkena sinar matahari dan tampias air hujan.

Dari jalan saat memasuki bangunan Gua Bambu dari pintu masuk yang menghadap ke Selatan, terlihat sebuah massa bangunan bambu di lahan berukuran 7x30 m yang menjulang tiga lantai berdampingan dengan massa bangunan The Guild yang terbuat dari beton di sisi baratnya. Tampak bangunan berupa dua struktur bambu melingkar menyerupai kolom dengan diameter 3 meter dan bentang 3 meter, yang menopang atap datar yang juga terbuat dari bambu. Masing-masing kolom terdiri dari bambu-bambu berdiameter 70 mm yang disusun vertikal dalam susunan melingkar dan mengipas keluar pada bagian pucuknya. Bilah-bilah bambu setebal 20 mm disusun rapat dirajut pada selongsong bambu-bambu tersebut, di lantai 2 sebagai fasad, dan di lantai 3 setinggi 1,2 m sebagai *railing*. Pola tersebut kemudian diteruskan ke tampak bangunan di antara kedua kolom, memberikan kesan organik dari lengkungan dindingnya. Dinding memanjang bangunan terdiri dari susunan rangka hollow tiap 60 cm, di sisi timur berbatasan dengan dinding tetangga, sedangkan di sisi barat ditutup oleh susunan pot dengan tanaman rambat yang digantung. Pipa PVC putih diletakkan horizontal di bagian atas dinding yang dihubungkan dengan sistem penyiraman otomatis.

Keseluruhan bangunan tersebut berada di balik pagar masif struktur beton dilapisi plat besi yang dicat abu, sebagai latar belakang dari juntaian daun tanaman rambat keluar dari pot yang disusun di bagian atas pagar tersebut. Sebuah pipa putih melintang di atasnya sebagai sumber penyiraman tanaman. Ketika pintu besi dibuka, kita sampai di sebuah *entrance porch* yang juga berfungsi sebagai tempat parkir mobil, dan diarahkan ke tiga buah anak tangga dari beton untuk sampai ke pintu berkusen aluminium hitam, pintu masuk kantor studio. Di bagian dalam bangunan juga terdapat kolom-kolom bambu yang menopang 3 lantai di atasnya. Tiap kolom terdiri dari empat batang bambu yang menjepit balok bambu. Sambungan dengan mur dan lem kuning diperkuat dengan beberapa *bracing* bambu yang dilengkungkan dengan kemiringan yang berbeda-beda sehingga menyerupai dahan-dahan pohon. Kolom dan balok ini menopang *slab* beton dengan tebal 50mm yang kemudian dilapisi dengan alas plywood untuk *finishing* parket kayu yang memberikan kesan empuk saat diinjak.

Lantai dasar bangunan terbagi 2 oleh pintu lipat yang engselnya dibuat dari bambu dan daun pintu dilapisi dengan polikarbonat putih transparan. Ruang yang lebih kecil di bagian belakang dengan finish lantai karpet digunakan sebagai tempat penyimpanan material. Sedangkan ruang depan yang lebih besar merupakan ruang memiliki langit-langit yang tinggi (*double-height*) dengan lantai parket kayu, bisa digunakan sebagai ruang rapat, ruang acara, atau ruang mushola. Di dalam ruangan ini acara kordinasi dilakukan untuk menyelaraskan tujuan dan hasil akhir setiap awal minggu. Dengan formasi duduk bersila setiap orang berbagi progress masing-masing berupa apa yang sedang dikerjakan dan apa yang menjadi hambatan.

Di ujung ruangan terdapat pintu bambu yang menuju ke kanopi dengan engsel pivot dan gembok *custom* yang dibuat dari bilah bambu berukuran kecil. Struktur atap yang terdiri dari rangka besi hollow berjarak 60cm dan dicat abu, ditumpuk oleh bilah-bilah bambu yang disusun

jarang agar cahaya matahari tetap masuk ke dalam ruang. Kemudian bambu tersebut ditumpuk dengan polikarbonat transparan disertai jaring paranet hitam sebagai insulasi panas. Di bawah rangka, lampu-lampu bambu berbentuk kerucut menjulur ke bawah bagian tengah ruangan. Kolom yang ada di fasad berulang ke dalam dan menghasilkan ruang-ruang berbentuk lingkaran yang diisi tangga, ruang penyimpanan, atau panel-panel listrik, yang di lantai atasnya dijadikan balkon tempat melihat ruang kasil bambu secara keseluruhan dari titik tertinggi.

Lantai 3 dicapai melalui tangga di bagian depan, terbuat dari batang bambu berdiameter 100 mm yang menopang anak-anak tangga dari bambu berdiameter 70 mm. Tiap anak tangga dilapisi dengan penampang bilah bambu berlapis parket kayu, dan susunan tangga terbuat dari batang bambu yang disusun vertikal dengan jarak 35 cm yang diperkuat dengan lem horizontal berpola zig-zag. Tangga ini mengantar ke balkon dengan *railing* yang tersusun dari batang-batang bambu pendek yang direkatkan dengan lem, membentuk lengkungan-lengkungan yang menerus. Selain sebagai elemen estetis, lengkungan ini memberi kekakuan vertikal pada pegangan *railing*. Balkon ini menuju ke sebuah ruang serbaguna dengan pintu geser berkusen aluminium dilapisi cat hitam. Terdapat sebuah tangga lagi di bagian belakang bangunan yang dipisahkan oleh dinding dan pintu bambu. Tangga berupa tangga kipas dengan struktur bambu. Penopang tangga merupakan batang bambu berdiameter lebar, dengan anak tangga yang terdiri atas bilah-bilah bambu yang disusun memusat.

Di lantai bawah tanah, keseluruhan struktur beton ini berdiri di atas bentangan balok IWF yang menahan pergerakan lateral dari struktur pondasi beton di bagian ruang bawah tanah bangunan. Struktur ini sekaligus membagi lantai bawah tanah menjadi dua lantai. Material lantai dasar dan lantai basemen 1 menggunakan plat besi berlubang, sehingga terdapat hubungan visual dari lantai dasar hingga dua lantai di bawahnya. Fungsi ruangan di dalamnya berupa ruang kerja para desainer dan karyawan Workshop, ruang diskusi, dan tempat penyimpanan. Lantai-lantai tersebut dapat diakses melalui tangga yang dapat juga berfungsi sebagai ampiteater, disusun dari material sama yang ditebuk dan kemudian di las ke rangka besi hollow. Tangga ini digantung oleh pipa-pipa besi yang terkait dari hollow ke rangka baja IWF. Pipa-pipa berdiameter 20mm yang disusun vertikal tersebut juga sekaligus menjadi susunan tangga. Semua kabel listrik disembunyikan di balik struktur IWF atau ditata dengan rapih di depan dinding beton atau di bawah plat lantai.

Lantai paling dasar yang berupa beton dilapisi keramik bekas, dan di kedua sisinya terdapat sampit sebagai penampungan air yang mungkin masuk ke dalam gedung. Sampit tersebut terhubung ke dalam ruang pompa yang kemudian mengembalikan air ke atas. Dinding beton ekspos yang *difinish* halus dan besi yang dicat abu terkesan agak dingin, namun elemen bambu atau kayu berwarna keemasan masih terasa di dalam ruangan. Seperti meja-meja kayu yang digunakan di dalam ruangan, atau pintu bundar dengan daun yang terdiri dari batang-batang bambu yang membagi lingkaran menjadi 8 bagian transparan dari polikarbonat. Pintu ini merupakan pintu pivot dengan engsel tengah dengan handle dari susunan bilah bambu yang dipotong berbentuk telapak tangan. Beberapa ruangan juga disekat dengan rak setinggi plafon yang tersusun dari batang dan bilah bambu.

Suara 3 lantai bangunan tercampur baur ketika bekerja, suara satu orang berdiskusi bisa didengar oleh yang lain sebagai sebuah konsep keterbukaan akan komunikasi di dalam proyek dimana informasi ada untuk dipelajari dan dibagikan.

Pada tahap awal dibangun bangunan kastil bambu sebenarnya diperuntukkan untuk bangunan Workshop yang memiliki ketinggian 3 lantai yang dipergunakan untuk merakit konstruksi bangunan yang ada di daerah permata buana dan Alam Sutera. Bangunan eksisting memiliki atap plastik yang transparan dengan kemiringan yang rendah dengan talang di sisi timur. Bangunan ini bertempat di atas lahan berukuran 7 x 30 m menghadap utara selatan. Di sisi utara ditempatkan kamar mandi tukang (*jourmeymen*) dan kenek (*apprentice*) yang kelak akan dipakai untuk toilet studio dan struktur pijakan untuk kamar tidur yang merupakan perluasan daerah ruang keluarga dari The Guild.

Di transformasi tahap kedua pembangunan berjalan vertikal ke bawah dan ke atas. Pembangunan ke atas ditujukan untuk mengkonstruksi daerah lantai satu, dan dua dengan konstruksi bambu dengan total 3 lantai. Sedangkan pembangunan ke bawah ditujukan untuk mengkonstruksi daerah lantai bawah tanah dengan menggunakan konstruksi beton. Tujuannya adalah untuk mendapatkan konstruksi kedap suara dan fleksibel untuk bisa digunakan lebih lanjut.

Di tahap ketiga konstruksi bawah tanah diberikan penahan besi untuk menahan dinding beton. Hal ini ditujukan untuk memberikan kekakuan terhadap beban lateral yang muncul sekaligus memanfaatkan ruang-ruang hasil galian pondasi yang muncul. Gua Bambu adalah bangunan yang seperti organisme. Setiap saat sistem di dalamnya diatur-ulang. Cara seperti ini adalah cara yang taktis untuk mengontrol desain yang optimal. Body without Organ, adalah cara Deleuze dan Guattari memaksimalkan kebenaran berbasis kepada sebanyak mungkin pilihan desain yang tersedia. Kastil ini adalah labirin cinta yang memiliki proses panjang dan kompleks di dalam pengerjaannya dimana kelompok tukang dibagi dua yaitu pembuat kastil bambu dan pembuat gua beton. Kelompok pembuat kastil bambu adalah kelompok pengrajin yang ditemukan di dalam proses konstruksi sekolah Alfa Omega. Sedangkan pembuat gua beton adalah kelompok yang sudah mengiringi pembuatan konstruksi The Guild tahap pertama dan konstruksi Dancer House. Proyek ini mendapatkan kemudahan akibat dari kombinasi kemampuan teknis dimana mayoritas yang bekerja disini sudah pernah bekerja bersama - sama lebih dari satu proyek bersama - sama sehingga kemampuan membaca gambar, merangkai bambu, besi, dan pembuatan beton yang perlu menggali pondasi beton sampai kedalaman 6 m bisa dilalui dengan mudah.

Di dalam konstruksi bambu, permainan bahasa - bahasa baru juga terlihat di dalam pola - pola asimetris, natural, informal yang lepas dari bentuk platonik. Di dalam bangunan ini prinsipal (Realrich) bekerja langsung dengan kepala tukang (Amud) yang merupakan ketua adat di kampung Sumedang.

Proses Rajin

Proses yang ada di dalam gua bambu adalah proses yang berputar dimulai dari relasi yang dimulai dari prinsipal dan klien. Dari diskusi yang terjadi terciptalah desain dasar yang dijadikan panduan untuk elaborasi tahap selanjutnya. Proses dialog yang terjadi lebih seperti proses uji coba pilihan - pilihan desain sampai tercipta anatomic, analisa fungsi yang optimal. Posisi pekerja didalam Gua Bambu dibagi ke dalam 3 tahap yaitu :

1. Tingkat master atau prinsipal di tingkat ini tanggung jawab kepada klien dan elaborasi pengetahuan studio ke tingkat selanjutnya dengan melakukan evaluasi metodologi desain yang menyeluruh di dalam 7 tahap metodologi desain seperti pertimbangan terhadap lokasi, massa bangunan, selubung luar, pembagian ruang dalam, sistem MEP, efisiensi energi - air , material bangunan dan 5 fase produk dari hubungan dengan klien seperti analisa tapak, brief, program, desain, dan implementasi. Proses desain ini diibaratkan seperti mengalirkan air yang mengalir deras dan membakar semangat dengan sumber api biru.
2. Tingkat journeymen atau Associate Executive, di tingkatan ini seseorang bertanggung jawab terhadap lapangan untuk mengawal proses implementasi dengan koordinasi dengan prinsipal. Di tingkatan ini juga terdapat tingkatan sebagai associate partner. Kontrak kerja untuk tahap ini dilakukan di dalam jangka waktu tahun ketiga sampai tahun kesepuluh. Proses desain yang dilakukan ibarat melakukan estafet untuk melakukan eksekusi desain sebagai homo faber.
3. Tingkat apprentice associate designer yang adalah tingkat apprentice di tingkatan ini seseorang yang masuk akan mendapatkan tanggung jawab untuk membantu prinsipal (master) di dalam bekerja. Kontrak kerja untuk tahap ini dilakukan di dalam jangka waktu tahun pertama yang mungkin dilanjutkan di tahun kedua. Di dalam tingkatan ini pembelajaran diisi dengan repetisi kegiatan teknis sebagai animal laboran.

Semakin besar tanggung jawab terhadap posisi yang dimiliki. Tanggung jawab yang didapatkan akan semakin beragam, kompleks, dan bertumpang tindih karena tanggung jawab terhadap keseluruhan aspek desain dan bangun yang kompleks. Rekrutmen diadakan untuk mendapatkan orang - orang yang ada di posisi apprentice berdasarkan psikotes untuk melihat kemampuan sebagai homo ludens, rekam jejak untuk melihat kemampuan sebagai homo faber , dan kemampuan teknis untuk melihat kemampuan sebagai animal laboran. Selain ketiga kemampuan di atas, kriteria orang - orang yang ada di gua bambu memiliki kemampuan dan kemauan sosial yang tinggi yang diperlihatkan dari rekam jejak di dalam organisasi kemahasiswaan, organisasi sosial ataupun tergabung di dalam kegiatan sosial untuk membantu orang lain. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan ekosistem kerja yang rajin.

Babak 5

Ke-CINTA-an pada Kehidupan yang RAJIN

Ada prinsip dari masyarakat tradisional Bali yaitu Tri Hita Karana, adalah sebuah prinsip mengenai bagaimana manusia harus memiliki keserasian dengan manusia lain (*pawongan*), alam (*palemahan*), dan spiritualitas (*parahyangan*). Untuk mencapai kebahagiaan dalam hidup, ketiganya harus seimbang, tidak boleh ada yang dominan. Hubungan kepada Tuhan dijaga dengan mengikuti aturan dan menjauhi laranganNya. Hubungan dengan alam lingkungan diraih dengan tidak merusaknya, selalu menjaga dan memelihara demi terciptanya lingkungan yang menimbulkan rasa tenang dan tentram dalam diri manusia. Hubungan keserasian antar manusia tak luput dari manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dan kerjasama antar sesama, hubungannya harus diatur dengan dasar saling menghargai, mengasihi, dan membimbing.¹⁶¹ Tri Hita Karana ini adalah sebuah prinsip untuk belajar memberi dan menerima dengan cinta dimana terkadang manusia perlu berperang oleh karena itu manusia perlu tahu bagaimana cara berperang dengan bertriwikrama yaitu proses kemanunggalan kemampuan menjadikan dirinya seperti raksasa atau sosok yang disegani, seorang yang mumpuni.

Hal ini dibahas di dalam kisah Arjuna Sasrabahu mengenai titisan Wisnu yang menitis dan memerangi kebatilan dengan proses Triwikrama - proses menjadi raksasa. Arjuna Sasrabahu adalah seorang raja kerajaan Hehaya dengan ibukota Maespati, merupakan perwujudan dari dewa Wisnu, nama tersebut ia dapatkan karena konon katanya memiliki seribu lengan sehingga mendapat panggilan "Arjuna berlengan Seribu"¹⁶². Ia merupakan Maharaja terbesar yang pernah ada di jagad raya, berwatak mulia dan adil terhadap rakyatnya, kekuasaannya melingkupi dua pertiga luas jagad raya dan membawahi lebih dari dua ribu raja dari berbagai negara. Wilayah kekuasaannya makmur dan sejahtera. Arjuna sangat mencintai istrinya, Citrawati -penjelmaan Dewi Sri Laksmi- yang berasal dari kerajaan Magadha. Apapun keinginan isterinya selalu dipenuhi. Suatu ketika sang istri berkeinginan untuk mandi dan berenang bersama para dayangnya, namun air kolam di taman Sriwerdani kering. Didukung roh Dewa Wisnu dalam dirinya, Arjuna Sasrabahu melakukan proses Triwikrama, menjelma menjadi raksasa seukuran bukit dengan panjang hampir 500 meter kemudian tidur melintang di sungai, membendung aliran air diantara pegunungan Salva dan Malawa menggunakan seribu tangannya sehingga terciptalah danau buatan yang besar untuk memuaskan keinginan Citrawati. Selama Arjuna tidur bertriwikrama, keselamatan Citrawati dan para dayang

¹⁶¹ Tri Hita Karana. Tautan: https://id.wikipedia.org/wiki/Tri_Hita_Karana. Diakses pada 1 Feb 2020

¹⁶² Suwandito, Gatot. Kompasiana. 2015. Kartawirya Arjuna. Tautan: https://id.wikipedia.org/wiki/Kartawirya_Arjuna. Diakses pada 31 Jan 2020

didelegasikan sepenuhnya kepada Patih Suwanda.¹⁶³ Arjuna bekerja dengan cinta, ia bekerja untuk memuaskan istrinya.

Arjuna tidak sadar air yang ia bendung tersebut yang merupakan hasil rintanya memberikan dampak buruk, air tersebut meluap menggenangi area perbukitan dan membanjiri perkemahan Rahwana, Raja kerajaan Alengka yang ketika itu sedang ekspansi wilayah jajahan. Rahwana yang marah langsung menyerang Arjuna dengan merebut Citrawati, Patih Suwanda yang mengetahui rencana Rahwana berupaya menggagalkannya namun berhasil dibunuh Rahwana. Arjuna yang tahu patihnya dibunuh seketika marah besar, ia pun bangun dari tidurnya dan mengakhiri Triwikrama, berniat memulai peperangan melawan Rahwana. Dalam perjalanan menuju peperangan, Arjuna bertemu Bhata Narada yang meyakinkannya untuk tidak membunuh Rahwana, bahwa Rahwana memang ditakdirkan mati ditangan Ksatria penjelmaan Dewa Wisnu, namun bukan titisan Wisnu dalam dirinya. Arjuna Satrabahu pun berjanji untuk tidak membunuh, ia berkeyakinan memiliki kewajiban untuk menyiksa dan menghajar sebagai pelajaran tata kesusilaan bagi Rahwana. Pertarungan berlangsung sengit hingga Arjuna perlu bertriwikrama menjadi raksasa dengan seribu tangannya memegang senjata berbeda demi mengalahkan Rahwana¹⁶⁴. Pada akhirnya kesaktian Arjuna mampu mengalahkan Rahwana, ia mengikatkan Rahwana ke kereta perangnya dengan rantai dan mengaraknya keliling alun-alun Maespati dan memutari pelosok negeri. Rahwana memang memiliki kesaktian mempan terhadap kematian, namun ia tidak kebal terhadap penyiksaan lahir batin, diseret dan dipermalukan oleh Arjuna di hadapan publik (yang sebenarnya pantas ia dapatkan).

1 Apa yang dialami Rahwana diketahui oleh Marica, raksasa cerdik nan licik, pengikut setia Rahwana. Marica kemudian mengubah diri dan masuk ke dalam istana Citrawati, menyebarkan berita bohong bahwasannya Arjuna telah mati ketika berburu di hutan. Mendengar berita kematian suaminya (dan pengaruh jampi Marica), Citrawati -bersama selir Arjuna lainnya- memutuskan mengakhiri hidup mereka menggunakan ker. Mendapati isteri kesayangannya telah mati, Arjuna murka, berniat bertiwikrama, berhasrat membunuh Rahwana dan menghancurkan alam seisinya sebagai protes atas ketidakadilan Dewata. Kemudian Bhata Waruna datang mengingatkan Arjuna untuk bersabar dan lapang dada akan cobaan tersebut. Sang Dewa Laut itu berjanji akan menghidupkan kembali Citrawati dan para selir. Dengan air sakti Tirta mulya, mereka pun kembali hidup, terkecuali Patih Suwadana yang matinya telah mencapai kesempurnaan. Dewi Citrawati kemudian meminta Arjuna untuk melupakan kebenciannya yang sudah jauh menjadi dendam, seperti biasa, Arjuna pun menghormati keinginan isterinya dan mengikuti sarannya. Arjuna Sasrabahu tetap memegang janjinya kepada Bhata Narada untuk tidak membunuh Rahwana, meskipun Kakek buyut Rahwana, Brahmana Pulasta, memberikan jaminan takhta dan kekuasaan atas Alengka, tunduknya Rahwana sebagai pengikut Arjuna, bahkan menghidupkan kembali prajurit Maespati yang

³⁶ 163 Jika Jokowi adalah Arjuna Sasrabahu, Akankah "Wisnu" Meninggalkan³⁶? Tautan: <https://www.kompasiana.com/gatotswandito/54f3438f745513a12b6c6de9/jika-jokowi-adalah-arjuna-sasrabahu-akankah-wisnu-meninggalkannya>. Diakses pada 31 Jan 2020

¹⁶⁴ Karena memiliki aji Rawarontek, Resi Wisrawa tidak dapat dibunuh walaupun tubuhnya sudah hancur sekali pun.

tewas dalam peperangan. Menghargai kesaktian Pulasta yang tingkat hidungnya telah setara dewa, Arjuna akhirnya membebaskan dan menerima tobatan Rahwana, menasehati dan meminta Rahwana untuk memerintah dengan adil dan memanfaatkan kekayaan negara untuk kepentingan rakyat, bukan pribadi maupun keluarga. Arjuna Sasrabahu tidak menginginkan takhta dan kekuasaan kerajaan Alengka, yang ia cintai bukan kekayaan duniawi, lebih dari itu, ia kemudian melepaskan dan memaafkan kekejian Rahwana dengan hati besar.¹⁶⁵

Selepas rangkaian peperangan tersebut, negeri Maespati semakin tumbuh menjadi negara diidaya dan adikuasa. Kejayaannya hingga tiga perempat jagad raya, Arjuna Sasrabahu dikenal sebagai Raja yang 'Gung Binatara' (Maha Besar dan Maha Kuasa) namun masih tetap arif dan hormat terhadap sesama manusia. Kebahagiaaan yang berlangsung lama membuatnya lengah, terlebih pasca kelahiran anak lelaki penerus tahtanya. Merasa tidak ada musuh/lawan sebanding baginya dan negara sekutu, waktunya ia habiskan hanya untuk bersenang-senang dengan istri, selir, dan anak-anaknya, melalaikan kewajiban menjaga kelestarian dan kesejahteraan jagad raya. Pada fase hidup inilah roh Dewa Wisnu pergi meninggalkan dirinya, bahkan tanpa sepengetahuan Arjuna. Suatu ketika di tengah perjalanan berturut-turut, Arjuna Sasrabahu dihadang oleh Rama Parasu. Melihat perawakan Rama Parasu yang tinggi-besar, kekar dan menakutkan dengan senjata dua pusaka, Kapak dan Bargawastra¹⁶⁶, memunculkan harapan besar bagi Arjuna, pada momen tersebut ia sadar Dewa Wisnu telah meninggalkan dirinya, menitis pada Rama Parasu. Arjuna Sasrabahu berharap mati melalui perantaraan Dewa Wisnu, ia kemudian memulai peperangan dengan niat tidak akan menyerang Rama Parasu hingga pada akhirnya ia menjemput kematiannya. Pada detik-detik kematiannya, Arjuna Sasrabahu sempat mengucapkan terima kasih pada Dewata karena telah ditunjukkan sosok penjelmaan Dewa Wisnu setelah dirinya, meskipun bersimbah darah, wajah Arjuna menunjukkan kepuasan batin yang dalam, ia yakin akan mati dengan hati ikhlas dan puas.

Cerita Arjuna Sasrabahu menggambarkan bagaimana pentingnya memiliki pribadi yang bijaksana dalam menyikapi keadaan nista yang penuh kekejian, ketidakadilan, penindasan, amarah, dendam, dan juga keserakahan. Berbagai rintangan dan cobaan justru dimaknai sebagai proses pencapaian tahapan yang lebih tinggi, jangan melonggarkan penjagaan diri hingga akhirnya hanyut dalam keburukan terutama cinta yang bisa membuat dampak buruk kepada orang lain. Penyatuan jiwa dan pikiran yang jernih sangat berperan untuk merangkul keharmonisan, dibuktikan dengan keberadaan roh Dewa Wisnu sebagai pemelihara dan pelindung segala ciptaan Kuasa yang akhirnya lepas meninggalkan raga Arjuna Sasrabahu ketika dirinya lengah dan membiarkan dirinya hanyut dalam kegelapan, meninggalkan tanggung jawab sebagai pengayom rakyatnya, mengharmoniskan semesta.

Pertanyaan selanjutnya adalah adakah sosok dewa Wisnu dalam diri kita, yang mampu memberi kekuatan triwikrama. Semisal tidak (untuk saat ini), mungkin kita bisa berusaha menjemput roh Wisnu agar bersemayam dalam diri, menjemputnya dengan menguasai prinsip

¹⁶⁵ Tautan: <http://blog.isi-dps.ac.id/puturekayasa/arjuna-sasrabahu-2>. Diakses pada 31 Jan 2020

¹⁶⁶ Dalam cerita pewayangan, bargawastra adalah senjata yang hanya mampu ditahan oleh Dewa Wisnu (termasuk titisannya).

spiritual hidup Tri Hita Karana, mengharmoniskan tiga elemen dasar kehidupan: (1) Tuhan, (2) alam, dan (3) manusia. Dengan begitu kita akan memiliki sifat layaknya Dewa Wisnu, besar bukan mengejar pengakuan melainkan untuk menghidupi dan menjaga semesta dengan segala kearifan. Ketika Dewa Wisnu telah menitis dalam diri, selayaknya kita menjaga ilmu tersebut dan menurunkan ilmu kepada generasi penerus sebagai tubuh bersemayamnya sang Wisnu di masa depan.

Craftgram ini tidak memisahkan antara mana yang lebih utama homo ludens, homo faber, ataukah animal Laboran melainkan mengajarkan bahwa ketiganya perlu disatukan di dalam sebuah keseimbangan dengan kitab sutera tentang cinta melalui proses memahami teknik, cara berpikir, dan cara bermain - main dan sewajarnya itu tidaklah sulit hanya membutuhkan sebuah ekosistem dan permulaan untuk memahami bahwa hal penyatuan atau triwikrama adalah sebuah proses yang panjang. Sang wisnu akan tetap di badan kita apabila memang kita masih membutuhkannya dimana suatu saat wisnu wisnu akan pergi dan akan menitis dalam tubuh yang lain. Hal ini menggambarkan sebuah proses rajin yang merupakan proses yang menerus, diteruskan antar generasi, sebuah siklus cinta di dalam dunia arsitektur.

Di dalam siklus cinta tersebut ada istilah trimurti sebuah tahap penyatuan elemen hidup di antara kesedihan, kebahagiaan, dan ruang antara keduanya. Proses trimurti ini terdapat 3 buah tahapan yang didapatkan dari Romano ketika berdiskusi dengan Ary Murthy mengenai praktek penguasaan Sumarah :

1. Trimurti I membuka alam kontribusi (penguasaan semesta):
Awakening of Pamong or guru sejati within oneself (Hati nurani). Fase ini digambarkan melalui kakawin pertemuan Bima dengan Dewaruci. Ukuran tubuh dewaruci yang kecil menandai bahwa kebenaran diri sejati kita berada dibalik ego manusia yang besar. Disini, rasa (emosi) dan angan-angan (pikiran) disatukan oleh cahaya budi. Diri sejati kembali pada kehendak mulia (sangkan paran)¹⁶⁷.
Proses ini adalah sebuah evolusi manusia yang bercita-cita kembali kepada Tuhan. Manusia mendalami pribadi masing-masing. Penemuan akan "Aku" terjadi dalam tahap Trimurti I. Kesenangan, kepuasan, dan ketenangan yang dirasakan hanya bersifat pribadi. Ketika cahaya nurani telah bersinar dan kita telah dapat berdialog dengan budi (akal sejati), barulah kita dapat memasuki Trimurti II.
2. Trimurti II (menuju alam kasunyatan/kebenaran sejati):
The Pamong umum emerges. Trimurti II adalah tempat dimana *Tuntunan* mewujud, sebuah jalan kebenaran bagi kita untuk kehidupan yang baik. Fase Trimurti II merupakan perjumpaan cahaya budi (pribadi) yang telah kita temukan dalam fase Trimurti I dengan *Tuntunan* (cahaya ilahi). Hanya di dalam fase ini Sumarah dapat terjadi. Kondisi dimana diri berserah pada hati nurani, ketika diri telah memaknai sumarah; keberserahan total pada kehendak Yang agung.
Eksistensi "Aku" masih ditemukan pada fase Trimurti II, namun tidak lagi dibatasi oleh bentuk. Fase ini mendorong manusia untuk berkontribusi, menjadi bagian dalam

¹⁶⁷ Romano, Laura, *Sumarah: Spiritual Wisdom From Java*, lulu.com, 2013, P. 218.

kehidupan sosial. Seseorang yang mendalami fase ini (dengan bimbingan illahi), akan memahami posisinya dalam hubungan horizontal antar manusia. Di fase ini seseorang telah memiliki kesadaran batin yang dapat diteruskan kepada orang lain, kelahiran pamong pribadi atau figur yang hadir untuk menuntun orang lain di dunia ini. Penguasaan Trimurti II dilengkapi dengan belajar mempraktikkan hukum Tuhan, dengan begitu seorang manusia lahir sebagai pribadi *sumarah* dan mampu melanjutkan ke fase Trimurti III.

3. Trimurti III (menjadi pribadi yang melayani (semar)):

The Pamong jagad, when the universal guide have channeled through an Individual. Di fase ini Semar adalah representasi Trimurti III¹⁶⁸. Keberlanjutan dari dua fase sebelumnya, ketika diri yang utuh telah berserah pada kehendak semesta, dan menjadi diri *sumarah*. Hanya setelah melewati kedua fase tersebut, penyatuan dengan Yang Agung, atau Trimurti III dapat terjadi.

Trimurti III adalah dimensi terdekat dengan Tuhan¹⁶⁹. Fase ini menuntun manusia untuk memahami dan mewujudkan keharmonisan dan keseimbangan antara sosial, budaya, dan spiritual. Kesatuan konsep hidup tersebut direpresentasikan dalam panduan hidup masyarakat Jawa: *Manunggaling Kawula Lan Gusti*. Pak Wondo membagi tiga momen tahapan untuk mewujudkan kesatuan konsep tersebut, yaitu: (1) *momong*, (2) *momot*, (3) *momor*. Momong adalah tahap awal dimana seseorang memiliki sifat peduli dan perhatian terhadap masyarakat atau orang lain untuk membimbing mereka dengan ikhlas. Momot adalah pembentukan pribadi manusia tahap kedua dimana ia merangkul dan menuntun masyarakat atau orang lain. Momor adalah tahap akhir dimana ego dilunturkan untuk mewujudkan diri.

Fase Trimurti III melahirkan manusia sebagai 'pengendali' semesta dimana manusia melakukan perannya berdasarkan 2 arah gerak, horizontal dan vertikal. Menjadi pamong jagad adalah untuk menjadi warana (instrumen) dan wahana (kendaraan) bagi semesta, untuk menjadi pelayan bagi dunia.

Secara sederhana, Trimurti I adalah dimensi penghayatan terhadap kebenaran sejati, Trimurti II memahami tujuan sebagai pamong terhadap orang lain, Trimurti III sebagai pamong jagad terhadap semesta, bahwa manusia adalah bagian dari Sang Pencipta. Praktik penguasaan Sumarah membimbing kita untuk menemukan jawaban atas tujuan hidup kita sebagai manusia. Tuhan memilih kita lahir ke dunia berwujud manusia sebagai perpanjangan tanganNya untuk memelihara dan menjaga yang sudah ada, serta mengendalikan semesta. Dalam praktik hidup, tidak serta merta kita mampu mengendalikannya dalam lingkup yang sangat luas. Semua ada tahapannya dan tahapan tersebut dijabarkan dalam fase-fase Trimurti. Dalam kaitannya dengan profesi arsitek, kita harus mampu menguasai diri sendiri, menemukan jati diri dan tujuan keprofesian kita untuk kebermanfaatannya bersama. Bekerja sebagai arsitek tidak semata-mata untuk kebutuhan duniawi saja melainkan sebagai jalan untuk kembali kepada Tuhan dengan menebarkan karya dan ilmu untuk meningkatkan kualitas hidup semesta. Sebab manusia akan 'pulang' kepada-Nya. Setelah bertugas maka manusia akan dipanggil untuk pulang ke

¹⁶⁸ ibid, p. 147.

¹⁶⁹ ibid, p. 224.

rumahNya. Orang Jawa memahami ini dengan falsafah *Sangkan Paraning Dumadi*, yang maknanya 'dari mana asalmu, dan kemana dirimu kembali'. Kelahiran yang kompetitif yang berasal dari niat diri, kemudian menjadi kebersamaan dengan orang lain yang tidak melupakan bahwa perjumpaan adalah bagian dari rencana-Nya dan diakhiri bahwa semua yang hidup akan kembali ke asal usulnya.

Cinta adalah penuh untuk menjadi tidak penuh
Cinta adalah utuh menjadi tidak utuh
Cinta adalah ketidaksempurnaan yang harmonis
Agar Cinta menjadi kebijakan bersama

Rajinkah diriku untuk dirimu?
Seperti cintaku padamu

Siguntang 0202 | 2020 Karang Mulya

Babak Penutup

'Bermain' dalam Laku Ber-arsitektur –seberapa bebaskah?

Pesan yang disampaikan Craftgram –dalam persepsi saya– merupakan tawaran menantang yang cukup berat untuk diterapkan dalam praktek ber-arsitektur di keseharian, khususnya praktek yang menekankan pula aspek intersubyektivitas dalam prosesnya. Butuh proses yang tidak instan, komitmen kuat dan keseriusan dalam menekuni dinamika pergulatan multi-dimensi. Ke-Cinta-an yang menumbuhkan ke-Rajin-an dengan jiwa 'Bermain' dalam Laku ber-arsitektur hanya mungkin dijalani saat pribadi arsitek telah siap mengelola beragam konflik internal dalam dirinya. Hasrat mencintai (Eros) akan selalu disertai oleh perjuangan, pergulatan batin, juga kompetisi (Agon). Kedua unsur ini diuraikan Driyarkara dalam tulisan tentang bermain.

Driyarkara mengartikan bermain sebagai tindakan pembebasan diri tanpa pamrih. Dalam tindakan tanpa pamrih, manusia bebas dan merdeka, mengalami dirinya secara utuh, tidak terpecah-pecah. Menikmati aktivitasnya sendiri dan mengalami obyektivitas permainan, bebas dari nafsu dan beragam kepentingan di luar permainan itu sendiri.

Bermain selalu memuat unsur Eros dan Agon. Eros merupakan cinta yang bersifat menyatukan dan membahagiakan dalam upaya menikmati aktivitas bermain dan obyektivitasnya. Agon bergerak dinamis, berjuang menekuni dan mencapai nilai-nilai fiktif yang ditetapkan dalam permainan. Dalam konteks ini Agon dibutuhkan untuk mengembangkan permainan, menjadi kekuatan dalam upaya menuju 'Ahli'. Selama manusia mampu berjarak dan membebaskan diri, manusia menemukan dirinya dengan cara yang sewajarnya, sesuai kebutuhan dan kodratnya. Di sinilah letak kebahagiaan.

Dalam bermain dibutuhkan kepekaan dan kesadaran konteks. Ada strategi dan visi. Tidak bebas sebebaskan-bebasnya. Bahkan dalam sistem ber-arsitektur yang mengikat (ekosistem bisnis, pelaksanaan proyek pemerintah, dll), jiwa bermain akan membawa pribadi arsitek mengalami beragam proses tarik menarik, negosiasi yang akan berpotensi menggiring pamrih kembali menjadi tujuan utama, dan akhirnya tidak lagi berada dalam upaya 'pembebasan diri'. Permainan usai.

Kebermanfaatan bagi Liyan akan selalu jadi harapan sekaligus bahan pemikiran yang dalam. Manfaat dirasakan saat ia tepat guna, tepat tempat, tepat waktu. Tidak mudah untuk peka terhadap apa yang dibutuhkan, apalagi dalam konteks bisnis arsitektur. Intersubyektivitas, relasi sosial dalam bisnis arsitektur adalah media tarik ulur, negosiasi yang sungguh tidak mudah untuk dipastikan di mana dan saat kapan masing-masing pihak yang terlibat merasakan kenyamanan yang sepadan. Akan selalu ada pihak yang merasa dirugikan, tersisih ataupun pihak yang harus mendominasi. Dominasi kekuatan kapital dalam proyek-proyek komersial, juga proyek pemerintah sering menjadi sumber utama kesulitan berjarak, membedakan mana

kebutuhan dan mana keinginan. Akankah arsitektur bersifat fungsional saja, jadi media eksistensi, jadi *symbolic speech*, ataukah jadi media terapi pengguna? Dalam hal ini Laku ber-arsitektur memuat kemampuan 'tawar' yang mumpuni dalam mewujudkan karya komersial ataupun politis, yang tetap memprioritaskan nilai-nilai pelayanan dan juga ke-semesta-an, spiritualitas dalam desain.

Pertanyaan yang muncul adalah sejauh mana dunia bisnis mampu bermain pula –membebaskan diri dari sistem untung rugi, tanpa pamrih? Saat ber-arsitektur ada dalam sistem standar keprofesian –sejauh mana 'jiwa bermain penuh cinta' mengambil bagian yang penting dengan tetap memuat nilai-nilai kebermanfaatn bagi banyak pihak dan kebutuhan semesta?

Di sinilah letak kondisi '*split*' –di mana bermain sepenuh hati akan menemukan titik penentuannya. Eros dan Agon bergerak dinamis memposisikan diri, melakukan beragam negosiasi dalam diri. Laku 'rajin' akan berhadapan dengan godaan 'menguasai' Liyan. Sesuatu yang tidak lagi berupa pembebasan diri, tapi lebih pada hasrat pembentukan sistem yang baru –atas nama Cinta. Kekuatan dimensi spiritual –yang memaknai setiap tindakan menjadi 'laku' –berhadapan dengan kekuatan kapital yang akan selalu menemukan cara untuk menggiring hasrat 'menginginkan', kekuatan pamrih. Tantangan menuju peningkatan kualitas diri yang tidak main-main. Berarsitektur yang nyata. Sublimasi dalam realita.

7
*Bermainlah dalam permainan, tetapi janganlah main-main
Mainlah dengan sungguh-sungguh, tetapi permainan jangan dipersungguh
Kesungguhan permainan terletak dalam ketidak-sungguhannya
sehingga permainan yang dipersungguh, tidaklah sungguh lagi
Mainlah dengan eros, tetapi janganlah mau dipermainkan eros
Mainlah dengan agon, tapi janganlah mau dipermainkan agon
Barangsiapa mempermainkan permainan, akan menjadi permainan-permainan
Bermainlah untuk bahagia, tetapi janganlah mempermainkan bahagia*

–Driyarkara–

(dalam buku Karya Lengkap Driyarkara, hal 254)

Yogyakarta, 7 Februari 2020

Jolanda Atmadjaja

Craftgram

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

nacculla.wordpress.com

Internet Source

<1%

2

en.wikipedia.org

Internet Source

<1%

3

www.ef.co.id

Internet Source

<1%

4

whyhumancanbreath.wordpress.com

Internet Source

<1%

5

www.taliesinpreservation.org

Internet Source

<1%

6

epdf.tips

Internet Source

<1%

7

ml.scribd.com

Internet Source

<1%

8

saputraarea.blogspot.com

Internet Source

<1%

9

www.coursehero.com

Internet Source

<1%

10	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
11	id.efactory.pl Internet Source	<1 %
12	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
13	depts.washington.edu Internet Source	<1 %
14	Submitted to Australian Catholic University Student Paper	<1 %
15	idus.us.es Internet Source	<1 %
16	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universiteit van Amsterdam Student Paper	<1 %
20	hdl.handle.net Internet Source	<1 %
21	Submitted to RMIT University Student Paper	<1 %

22	etheses.whiterose.ac.uk Internet Source	<1 %
23	lup.lub.lu.se Internet Source	<1 %
24	Submitted to Monash College Pty Ltd Student Paper	<1 %
25	Submitted to Technical College System of Georgia Student Paper	<1 %
26	catalogue.nla.gov.au Internet Source	<1 %
27	www.theses.fr Internet Source	<1 %
28	Submitted to Limerick Institute of Technology Student Paper	<1 %
29	af.wikipedia.org Internet Source	<1 %
30	medium.com Internet Source	<1 %
31	purwawayang.blogspot.com Internet Source	<1 %
32	atrium.ukdw.ac.id Internet Source	<1 %
33	shethoughtit.ilcml.com Internet Source	<1 %

<1 %

34

sim.ihdn.ac.id

Internet Source

<1 %

35

www.arc.ulaval.ca

Internet Source

<1 %

36

www.kompasiana.com

Internet Source

<1 %

37

www.sastrawacana.id

Internet Source

<1 %

38

viola-de-arco.blogspot.com

Internet Source

<1 %

39

anthropology.ir

Internet Source

<1 %

40

berandawangkung.blogspot.com

Internet Source

<1 %

41

en.m.wikipedia.org

Internet Source

<1 %

42

journals.openedition.org

Internet Source

<1 %

43

lib.ugent.be

Internet Source

<1 %

44

repositori.unud.ac.id

Internet Source

<1 %

45	tarubali.baliprov.go.id Internet Source	<1 %
46	link.springer.com Internet Source	<1 %
47	randysangvokalis.blogspot.com Internet Source	<1 %
48	www.czechfriends.net Internet Source	<1 %
49	www.tandfonline.com Internet Source	<1 %
50	"New York", Walter de Gruyter GmbH, 1989 Publication	<1 %
51	doczz.net Internet Source	<1 %
52	madiunkursuskomputer01.blogspot.com Internet Source	<1 %
53	www.scribd.com Internet Source	<1 %
54	berkalarkeologi.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
55	borrelioosi.info Internet Source	<1 %
56	core.ac.uk Internet Source	<1 %

57	duvanothisanwadierlangga.blogspot.com Internet Source	<1 %
58	media.neliti.com Internet Source	<1 %
59	philothoism.wordpress.com Internet Source	<1 %
60	pustaka.unp.ac.id Internet Source	<1 %
61	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	<1 %
62	www.resketsa.com Internet Source	<1 %
63	adoc.pub Internet Source	<1 %
64	alfinamarshakristiantysidupa.blog.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
65	blog.isi-dps.ac.id Internet Source	<1 %
66	books.openedition.org Internet Source	<1 %
67	cintaindo.com Internet Source	<1 %
68	es.scribd.com Internet Source	<1 %

69	maksu.ums.ac.id Internet Source	<1 %
70	ml.wikipedia.org Internet Source	<1 %
71	real-rich.org Internet Source	<1 %
72	remonsamora.blogspot.com Internet Source	<1 %
73	repository.untar.ac.id Internet Source	<1 %
74	william-manurung.blogspot.sg Internet Source	<1 %
75	www.dqlab.id Internet Source	<1 %
76	www.springerprofessional.de Internet Source	<1 %
77	alfasandi15.blogspot.com Internet Source	<1 %
78	"The Role of the Visual Aesthetic Quality of Public Space in Appropriation Processes of Large-Scale Residential Areas = Lielmēroga dzīvojamo rajonu publiskās ārtelpas vizuāli estētiskās kvalitātes nozīme tās izmantošanas procesos", Latvia University of Life Sciences and Technologies, 2021	<1 %

79

www.ijrrjournal.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On