

Konsep dan Metode Desain Arsitektur Bernard Tschumi

Aplimon Jerobisonif¹⁾, Ariency K. A. Manu²⁾, Debri A. Amabi³⁾

^{1, 2, 3)}Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana, Kupang, NTT

Abstrak

Dilahirkan di Lausanne, Bernard Tschumi (1944) dapat dianggap sebagai salah satu penafsir utama dekonstruksionisme. Pada awal karirnya, Tschumi berfokus pada kritik dan masalah dalam arsitektur dengan pendekatan multidisiplin (meminjam dari musik dan film). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan konsep dan metode desain arsitektural Bernard Tschumi yang bermanfaat bagi preseden untuk kegiatan pendidikan dan profesional bidang arsitektur. Penelitian ini merujuk kepada pandangan bahwa objek-objek arsitektural dapat memiliki nilai yang sama dengan objek yang dihasilkan dari sebuah aktivitas yang bersifat pengulangan. Dan bahkan sengaja dibuat agar untuk seterusnya dapat diulangi lagi. Artinya, sebuah objek arsitektural bukan saja menghasilkan sebuah pengulangan, melainkan juga dihasilkan dari sebuah pengulangan. Penelitian ini menggunakan metode *content analysis* dengan mempelajari pemikiran konsep dan metode desain arsitek Bernard Tschumi lewat literatur yang terbagi dalam: Kelompok I, berupa karya-karya teoritis dari Bernard Tschumi dan Kelompok II, berupa karya-karya arsitektural. Hasil penelitian menemukan bahwa Bernard Tschumi mengungkapkan bahwa arsitektur adalah mengenai *space* (ruang), *event* (peristiwa) dan *movement* (pergerakan) yang *disjunctive*. Pendapat ini kemudian dimunculkan dalam beberapa konsep utama yang dapat dikelompokkan menjadi: 1) *Space & event*, 2) *Plan, juxtaposition, overlay*, 3) *Vectors & Envelopes*, 4) *Concept, context, content*, 5) *Form – Concept*. Dan untuk mengaplikasikan Teori dan konsep kedalam desain, Tschumi menggunakan beberapa metode yaitu: 1) *Cross Programming*; 2) *Transprogramming*; 3) *Dispogramming*; 4) *Transformation*; 5) *Superimposition*; 6) *Combination*; 7) *Disjunction*; 8) *Cinegram-montage*.

Kata-kunci : Teori, konsep, metode, preseden, Bernard Tschumi

Abstract

*Born in Lausanne, Bernard Tschumi (1944) can be considered one of the main interpreters of deconstructionism. Early in his career, Tschumi focused on criticism and problems in architecture with a multidisciplinary approach (borrowing from music and film). This study aims to obtain Bernard Tschumi's architectural design concepts and methods that are useful for precedents for architectural education and professional activities. This research refers to the view that architectural objects can have the same value as objects that result from a repetitive activity. And even deliberately made so that it can be repeated forever. That is, an architectural object not only produces a repetition, but also results from a repetition. This research uses content analysis method by studying the conceptual thinking and design methods of architect Bernard Tschumi through literature are divided into: Group I, in the form of theoretical works from Bernard Tschumi and Group II, in the form of architectural works. The results of the study found that Bernard Tschumi revealed that architecture is about disjunctive of spaces, events and movements. This opinion is then raised in several main concepts that can be grouped into: 1) *Space & events*, 2) *Plan, juxtaposition, overlay*, 3) *Vectors & Envelopes*, 4) *Concept, context, content*, 5) *Form - Concept*. And to apply theory and concepts into design, Tschumi uses several methods, namely: 1) *Cross Programming*; 2) *Transprogramming*; 3) *Dispogramming*; 4) *Transformation*; 5) *Superimposition*; 6) *Combination*; 7) *Disjunction*; 8) *Cinegram-montage*.*

Keywords : Theory, concept, method, precedent, Bernard Tschumi

Kontak Penulis

Aplimon Jerobisonif
Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik,
Universitas Nusa Cendana
Jalan Adi Sucipto Penfui Kupang, NTT, 85001
Telp: 082237752365
E-mail : aplimonjerobisonif@staf.undana.ac.id

Pendahuluan

Dilahirkan di Lausanne, Bernard Tschumi (1944) dapat dianggap sebagai salah satu penafsir utama dekonstruksionisme. Bagian pertama karirnya berfokus pada kritik dan masalah dalam arsitektur, dengan pendekatan multidisiplin (meminjam dari musik dan film), di mana anggota tertentu dari gerakan strukturalis Perancis, seperti Foucault, Bataille dan Derrida juga memainkan peranan penting.

Tulisan Bernard Tschumi: *Manifestoes* (1978), *The Manhattan Transcripts* (1981) menunjukkan hubungan disjungsi yaitu pemisahan antara ruang dan penggunaan, antara bentuk dan program (fungsi): transkripsi realitas arsitektur melalui kisah cinta dan kematian di Manhattan. Tema ini juga kemudian muncul dan diperkuat dalam tulisan berikutnya dalam buku *Architecture and Disjunction* (1994). Lewat pemikiran eklektik dan inovatif ini, Tschumi memenangkan kompetisi tahun 1983 untuk rencana umum Parc du XX Siècle di Villette di Paris yang selesai pada 1998.

Desain karya arsitektur dan proses perkembangannya sampai saat ini, sering dilihat dalam dua sudut pandangan yang berbeda. Pandangan pertama, objek arsitektural dianggap sebagai sesuatu yang unik dan orisinal, karena merupakan ekspresi yang dipikirkan oleh si arsitek. Dengan demikian seharusnya tidak mungkin ada dua objek arsitektural yang persis sama, sekalipun dibuat oleh orang yang sama. Pandangan kedua, mengatakan sebaliknya, bahwa objek-objek arsitektural dapat memiliki nilai yang sama dengan objek lain yang dihasilkan dari sebuah aktivitas yang bersifat repetitif (berulang kali) dan bahkan sengaja dibuat agar untuk seterusnya dapat diulangi lagi. Artinya, sebuah objek arsitektural bukan saja menghasilkan sebuah pengulangan, melainkan juga dihasilkan dari sebuah pengulangan.

Penelitian ini lebih merujuk kepada pandangan kedua sebagai acuan. Tindak lanjut dari konsep pengulangan ini, tipologi dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas klasifikasi dan pengelompokan. Tipologi merupakan konsep untuk mendeskripsikan kelompok objek berdasarkan atas kesamaan sifat-sifat dasar, dengan cara memilah atau mengklasifikasikan keragaman bentuk dan kesamaan jenis. Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah menganalisis karya-karya desain arsitektur Bernard Tschumi untuk mendapatkan: konsep & tipe, level tipologikal, dan proses dari tipe. Tujuannya adalah untuk mendapatkan 1). metode perancangan; 2). tipe dari proyek bangunan; 3) *functional typologies* dari tipe yang telah ada sebelumnya, dan dapat disesuaikan dengan desain yang baru.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *content analysis* dengan studi intertekstual yaitu mempelajari pemikiran konsep desain arsitek Bernard Tschumi lewat literatur maka bisa didapatkan dua bentuk yaitu pemikiran dan informasi teks karya-karya arsitekturnya. Langkah pertama yang dilakukan dalam analisis menurut Nazir (2003, dalam Jerobisonif, 2011) adalah membagi data atas

kelompok-kelompok atau kategori-kategori. Kategori ini berupa pemikiran dalam bentuk teks maupun karya desain. Langkah Kedua adalah menggunakan *content analysis* untuk menganalisis isi teks-teks yang ada dan menemukan korelasi dan ketidakkorelasinya menggunakan parameter tertentu.

Untuk menghindari dan tidak terjebak dalam subjektivitas maka perlu dipahami mengenai prinsip pemahaman penafsiran atau interpretasi. Sumarlan (2003, dalam Jerobisonif, 2011) mengemukakan empat prinsip penafsiran wacana yang akan dijadikan dasar dalam penelitian, sebagai berikut:

- (1) Prinsip Penafsiran Personal: Pembaca juga sekaligus penganalisis wacana harus mengetahui secara pasti orang yang terlibat dalam wacana. Ini dapat dilakukan dengan mengetahui latar belakang pelibat wacana, peranannya, hubungan antar pelibat dan kontribusinya dalam menentukan alur wacana.
- (2) Prinsip Penafsiran Lokasional: Prinsip ini berkaitan dengan penafsiran tempat atau lokasi terjadinya suatu situasi (Keadaan, peristiwa, dan proses) dalam rangka memahami suatu wacana.
- (3) Prinsip Penafsiran Temporal: Prinsip ini berkaitan dengan waktu terjadinya wacana (teks) dan diperlukan agar tidak kehilangan orientasi dalam memahami teks atau urutan-urutan peristiwa dalam teks pada saat pemikiran-pemikiran dalam teks tersebut dikemukakan.
- (4) Prinsip Penafsiran Analogi: Dalam berbagai teks terkadang terdapat kata yang bisa menimbulkan penafsiran ganda, karena itu untuk memahaminya diperlukan pemahaman teks yang mendahului atau mengikutinya sehingga dapat dipahami maknanya dengan melihat teks secara keseluruhan.

Hasil dan Pembahasan

Buku *Manhattan Transcript* yang ditulis Tschumi didasarkan pada teori yang ditarik dari filsafat dekonstruksi Derridean yang mengeksplorasi konsep-konsep baru pada era ini yang dapat dikatakan sebagai sebuah anti kemapanan dalam arsitektur. Filsafat Derridean ini hadir sebagai bentuk untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan. Dan arsitektur sebagai suatu bidang rancang-bangun dengan faktor utama konstruksi dan estetika. Arsitektur dalam konteks ini dapat dilihat sebagai suatu "struktur" yang mempunyai tata bahasa. Karena itu perlu pemahaman filosofis dan kemampuan membaca dalam memahaminya. Transkrip Manhattan adalah proposisi teoritis yang dieksekusi melalui gambar. Dibuat antara tahun 1976 dan 1981 untuk empat episode pameran berturut-turut, menuliskan peristiwa yang dibayangkan di daerah-daerah New York

Konsep Derrida percaya bahwa hubungan makna dan tanda adalah tidak erat dan tidak dapat diidentifikasi, tetapi keduanya secara kontinyu memisahkan diri dari yang lain dan bersama-sama dalam kombinasi yang lain pula. Hal ini menjadi dasar bagi Tschumi dalam mendesain sebagian besar karyanya yang menolak pertentangan antara fungsi dan bentuk arsitektur dan juga

menolak suatu sintesa, lalu dia mengusulkan suatu *superposition*, *juxtaposition*, *disassociation*, dan *disjunctive analysis*.

Tschumi menawarkan konsep lain dalam arsitektur, di mana ruang (*space*), gerakan (*movement*) dan peristiwa (*events*) adalah independen dan selalu berada dalam hubungan baru satu sama lain. Komponen-komponen arsitektur konvensional dibongkar dan disusun kembali dengan cara yang berbeda dari sebelumnya. Dengan teknik naratif — baik itu berupa gambar atau sinematik — membangkitkan kemampuan fiksi untuk menghasilkan bentuk kritik alternatif.

Hal senada juga muncul lewat pernyataan sederhana Tschumi: "*the football player skates across the battlefield*." (Tschumi, 1994) menyoroti keterlepasan dari orientasi dan beberapa kemungkinan suatu pembacaan bentuk tunggal; suatu keadaan hasil dari post-structuralist perancangan. Pendekatan ini mengungkapkan sepanjang dua bentuk di dalam praktek secara ilmu bangunan: pertama, dengan mengunjukkan hubungan-hubungan secara konvensional menggambarkan antara urutan-urutan secara ilmu bangunan dan ruang, program-program, dan gerakan yang menghasilkan dan mengulangi pernyataan urutan-urutan ini; dan yang kedua, dengan asosiasi-asosiasi penemuan baru antara ruang dan kejadian yang 'berlangsung' di dalamnya, melalui proses-proses defamiliarisasi, *de-structuring*, *disprogramming*, dan *cross programming*. Pernyataan Tschumi lainnya: "*That there is no architecture without program, without action, without event*". (Tschumi, 1994) dan "*There is no fixed relationship between architectural form and the events that take place within it*" (Anonim, 2019b) dan "*There is no space without event*" (Tschumi, 1994) menegaskan pandangan Tschumi bahwa arsitektur adalah tentang *space* (ruang), *event* (peristiwa) dan *movement* (pergerakan) yang *disjunctive*.

Teori Bernard Tschumi juga mengadaptasi dari metodologi *diagramatic Eisenstein's* untuk memanfaatkan *interstitial condition* diantara elemen-elemen di mana suatu sistem dibuat dari: *space*, *event*, dan *movement* (atau *activity*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Space*

Space merupakan hasil pemikiran (ruang ideal) dan praktek sosial (pengalaman ruang)

Dalam hubungan dengan *program* dan *movement* : Pertama, dalam setiap desainnya menggunakan *Envelope* karena *program* dan *event* yang diwadahnya beragam, kompleks dan tidak tetap. Berfungsi ganda sebagai pelingkup dan event itu sendiri. Kedua, *in-between* yang merupakan ruang statis yang terbentuk antara ruang-ruang yang diprogramkan yang dijalankan oleh *movement* yang menciptakan *event* diluar yang diprogramkan).

2. *Event*

Event merupakan kejadian yang terjadi berdasarkan yang telah ditentukan atau diprogramkan dan kejadian yang terjadi diluar dari program. *Event* juga diartikan : insiden, kejadian; item tertentu dalam suatu program. Acara dapat mencakup penggunaan

tertentu, fungsi tunggal atau aktivitas yang terisolasi. Hal ini termasuk saat-saat penuh gairah, tindakan cinta dan kematian instan. Keberadaan *event* adalah independen. Dan murni merupakan konsekuensi dari lingkungan mereka. Dalam sastra, hal ini termasuk dalam kategori narasi (berbeda dengan deskriptif).

Dalam hubungan dengan *programming*, menempatkan program pada konfigurasi ruang dengan cara:

- (a) *Cross Programming*, menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda.
- (b) *Transprogramming*, mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda.
- (c) *Disprogramming*, mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua

3. *Movement*

Movement diartikan sebagai: tindakan atau proses bergerak. Pergerakan tubuh sebagai jalan cerita dari pengalaman ruang. Berupa pergerakan acak (*random movement*), pergerakan berarah (*vectorized movement*). Arsitektur dianggap hanyalah sebuah organisme yang secara pasif terlibat dalam hubungan konstan dengan pengguna, yang tubuhnya terburu-buru melawan aturan pemikiran arsitektur yang ditetapkan dengan cermat.

Dalam hubungannya dengan *space* dan *programming*: merupakan sirkulasi yang menghubungkan antar ruang yang memberikan kebebasan bergerak bagi penggunanya untuk berinteraksi dengan bangunan dan kegiatannya. Pergerakan pengalaman tubuh sebagai jalan cerita dengan pola labirin dan merupakan *disjunction* oleh tubuh kedalam aturan yang dikontrol oleh arsitektur. Pergerakan yang dilakukan oleh tubuh terhadap ruang dan sebagai jalan cerita dalam pengalaman ruang. *Disjunction* merupakan kondisi terputus, terpisah atau terpecah belah. *Light* adalah element pembungkus dari *space* yang didasarkan pada pemograman. *Light* dalam hal ini bisa bersifat ringan dan pencahayaan.

Beberapa cara yang dilakukan Tschumi adalah :

- (a) *Transference*: pengumpulan keeping-keeping realita yang terkontaminasi yang dihimpun hingga membentuk intensitas baru.
- (b) *In-Between*: penciptaan suatu ruang untuk menimbulkan/menciptakan terjadinya *event* yang tidak di programkan. Hal ini untuk menciptakan kekacauan *movement*.
- (c) *Discontinuity*: gambaran dari segment kehidupan terdiri dari fragmen-fragmen yang memiliki kebebasan masing-masing yang dapat dikombinasikan secara beragam.
- (d) *Enclosure*: melingkupi keragam *event* (peristiwa)

- (e) *Programming*
- (f) *Movement* : pergerakan tubuh sebagai jalan cerita dari pengalaman ruang.
- (g) *Boxes inside a box* yang juga dapat diartikan *double Envelope* dengan prinsip desain *in-between*.

Tschumi telah melakukan eksplorasi hingga ke batas dari arsitektur itu sendiri, batas antara realitas dan fantasi, batas antara ruang dan peristiwa, batas antara kenikmatan dan kekejaman arsitektural. Karena menurut Tschumi batas itulah yang bisa melihat dunia arsitektur dari sudut pandang yang belum pernah dibayangkan sebelumnya.

Beberapa Konsep utama Bernard Tschumi dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Space & event*

Tschumi tidak mendefinisikan arsitektur dari segi bentuk, tetapi sebagai ruang untuk kegiatan. Ini dikembangkan Tschumi sejak proyek eksperimental awal, terinspirasi oleh skenario gerak *cinematic* dan teknik *montage*. Kombinasi ini memuncak dalam proyek arsitektur besar pertamanya, Parc de la Villette di Paris (pemenang kompetisi pada tahun 1983), dengan struktur yang dikembangkan dari *superimposition* dari tiga sistem susunan yang berbeda : lapisan pertama terdiri dari sistem titik; lapisan kedua, lapisan garis, ditumpangkan pada grid dan membentuk ruang untuk "aktifitas linear" yang menggambarkan lalu lintas pejalan kaki yang melintasi taman dengan beberapa cara yang memungkinkan; lapisan ketiga adalah sistem yang diletakkan di atas dua sebelumnya adalah lapisan permukaan. Permukaan ini menyediakan ruang untuk semua kegiatan yang membutuhkan tanah datar yang luas, seperti olahraga, permainan, dan pasar. Parc de la Villette dianggap sebagai salah satu karya dekonstruktivis arsitektur yang utama.

2. *Plan, juxtaposition, overlay*

Pada tahun 80an dan awal 90an, Tschumi secara intens membahas masalah tentang bagaimana bentuk-bentuk yang memadai secara struktural dapat ditemukan untuk rencana penggunaan yang heterogen dan peristiwa yang tidak terduga. Salah satu contohnya adalah pusat media Le Fresnoy di Tourcoing: tangga, jalan setapak dan platform dimasukkan di antara atap aula yang ada dan struktur atap baru, sebagai ruang gerak yang dapat digunakan secara informal.

3. *Vectors & Envelopes*

Sejak tahun 80an, Tschumi tidak menggunakan istilah "fasad". Sebaliknya, ia berbicara tentang *envelope spatial* (selubung ruang) yang menyediakan ruang untuk kegiatan. Konsep *vector* mewakili pergerakan dan penggunaan didalam ruangan. Dikotomi *Vectors* dan *envelopes* menjadi ciri proyek-proyek seperti pusat manufaktur Vacheron Constantin di Jenewa.

4. *Concept, context, content*

Tschumi kritis terhadap arsitektur kontekstual yang mengutamakan dirinya sendiri terhadap apa yang ada di sekitarnya. Sebaliknya, ia mengembangkan strategi referensi timbal balik antara bangunan, konten, dan lingkungan, seperti yang diterapkan dalam Acropolis Museum di Athena.

5. *Form - Concept*

Dengan Bernard Tschumi, masalah formal tidak pernah dipahami dalam arti otonom, tetapi sesuai dengan konsep yang berfungsi sebagai dasar untuk struktur. Bentuk dan konsep saling menentukan dalam interaksi.

Beberapa metode desain sebagai pengejawantahan teori, Bernard Tschumi menggunakan beberapa cara diantaranya:

(1) *Cross Programming*

Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda; misalnya bangunan gereja digunakan untuk tempat bowling. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan; misalnya museum diletakkan dalam bangunan struktur parkir, atau beauty parlour dalam sebuah gudang.

(2) *Transprogramming*

Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda; misalnya planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan track balap mobil

(3) *Dispogramming*

Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

(4) *Transformation*

Serangkaian perubahan bentuk suatu element.

(5) *Superimposition*

Pertemuan element-element yang terpisah dan bertentangan yang berbeda dan berdiri sendiri yang mempengaruhi komposisi.

(6) *Combination*

Penggabungan beberapa variable/element yang berdiri sendiri.

(7) *Disjunction*

kondisi terputus, terpisah atau terpecah belah.

(8) *Cinegram-montage*

Kombinasi secara beragam fragmen-fragmen kehidupan yang berdiri sendiri dengan cara pembalikan, perulangan, penggantian, dan penyisipan.

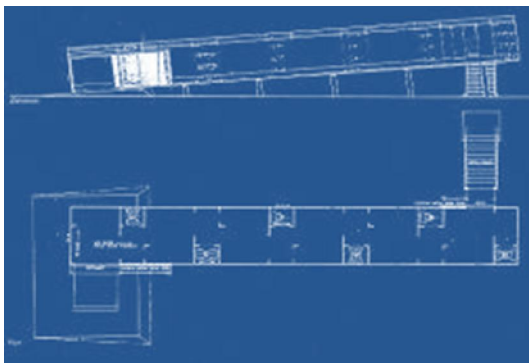
Beberapa aplikasi konsep dan metode desain Bernard Tschumi dapat dilihat dari desain beberapa karyanya berikut:

Glass Video Galery Groningen, Nederland 1988



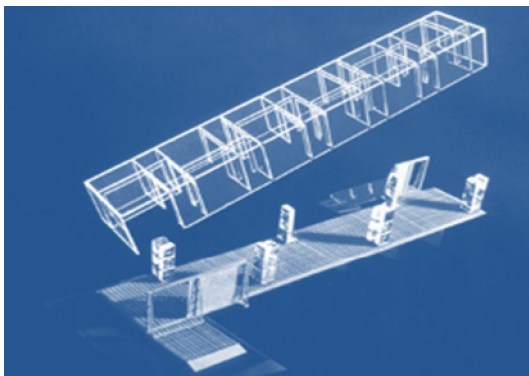
Gambar 1. Glass Video gallery (Sumber: Anonim, 2019a)

Penerapan teori yang digunakan oleh Bernard Tschumi yaitu teori *space, event* dan *movement* dengan metoda desain: *superimposition, disjunction, montage* dan *Envelope*. Dinding transparan dan lantai yang miring adalah satu konsep yang kuat dalam hubungan dengan norma-norma seperti dinding, bagian dalam dan bagian luar, dan *skyline*.



Gambar 2. Denah dan potongan (Sumber: Anonim, 2019a)

Kesan ringan dan transparan menjadikan *envelope* sebagai pelingkup *event* yang terjadi didalamnya dan *event* yang terjadi diluarnya (menonton dan ditonton). *Movement* pola pergerakan acak dan bersegment-segment seperti labirin, menciptakan pengalaman ruang pada pengguna (lihat gambar 2).



Gambar 3. *Envelope* dengan susunan kolom pada Glass Video gallery (Sumber: Anonim, 2019a)

Selubung kaca mencerminkan konsep *envelope* dengan susunan kolom dan dinding kaca membentuk labirin sehingga menciptakan *random movement*. *Superimposition* dari 3 sistem yang berbeda yaitu : panel-panel kaca dan segmen-segmen, beberapa panel video dan lantai dari terali baja.

Parc de la Villette, Paris, 1982 - 1998

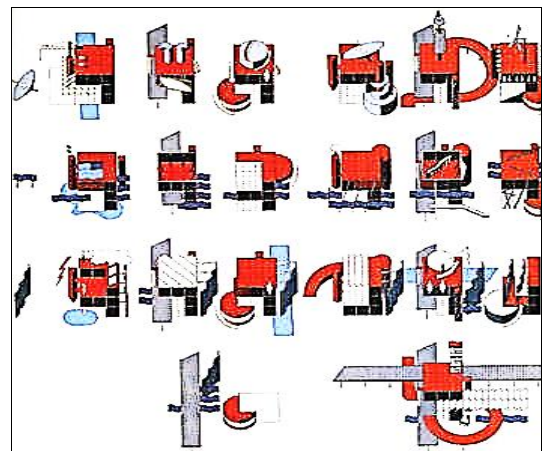
Dalam proyek Parc de la Villette Tschumi melakukan dekonstruksi program dengan beberapa strategi :

- Menata arsitektur yang kompleks tanpa rujukan pada kaidah desain tradisional seperti komposisi, hierarki, keteraturan, tetapi pada konsep "*disjunction*", disosiasi dan fragmentasi.
- Memutarbalik oposisi klasik seperti bentuk-fungsi, struktur-ekonomi, dan menggantikannya dengan konsep konfiguiti dan *superimposition*, permutasi dan substitusi.



Gambar 4. *Superimposition* Park De La Vilette (Sumber: Anonim, 2019a)

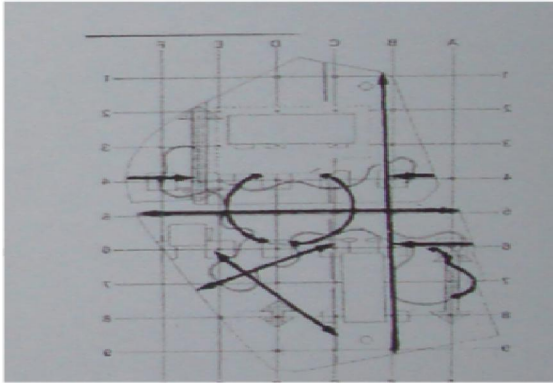
Penerapan *Transformation* dengan perubahan wujud bentuk sebagai manivestasi dari berbagai penyatuan elemen kegiatan yang diprogramkan dan yang tidak di programkan



Gambar 5. *Transformation* Park De La Vilette (Sumber: Anonim, 2019a)

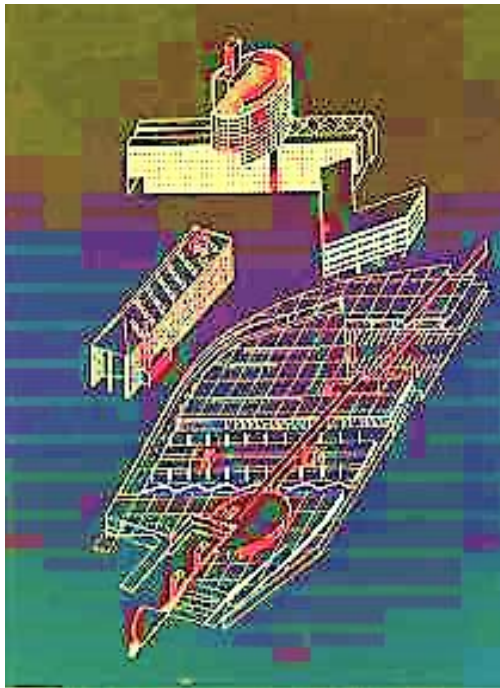
Transformation, disjunction, combination, cinegram, movements juga merupakan *combination program* Park De La Vilette. Konsep *movements* yang digerakan oleh

vektor hingga menciptakan ruang juga menjadi strategi Tschumi dalam mendesain Park De La Vilette.



Gambar 6. Vector *Park De La Vilette* (Sumber: Anonim, 2019a)

Desain menyatakan bahwa kenyataan yang di buat merupakan suatu tiruan. Penyebaran sistem-sistem yang berdiri sendiri (*disjunction*). Metode *cinegram-montage* dengan kombinasi secara beragam fragmen-fragmen kehidupan yang berdiri sendiri dengan cara pembalikan, perulangan, penggantian, dan penyisipan.



Gambar 7. *Combination Keeping realita Park De La Vilette* (Sumber: Anonim, 2019a)

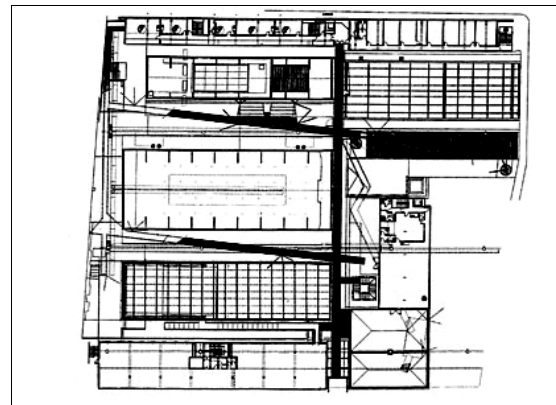
Le Fresnoi Art Center Nasional Studio for the Contemporary Art Tourcoing, Perancis, 1991

Dalam karya ini Tschumi menerapkan Konsep *Boxes inside box* dimana adanya kombinasi antara atap yang lama dengan atap yang baru. *Boxes inside box* mengartikan bahwa Bernard Tschumi menginginkan perlindungan berlapis terhadap program ruang dan keeping-keeping realita event serta menjaga keterhubungan *movement* didalamnya. Penggunaan element atap yang ringan dan transparan memberi pencahayaan dan atap baru berfungsi sebagai payung pelindung terhadap bangunan lama.



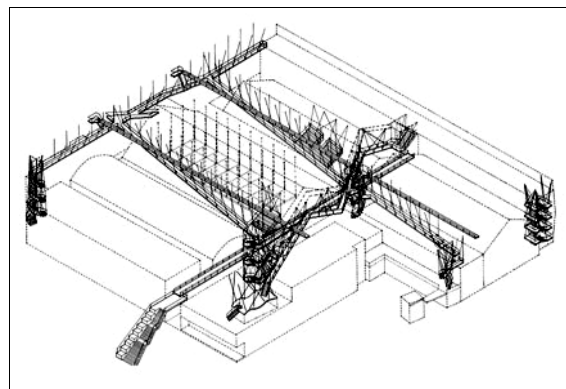
Gambar 8. *Box inside Box dan Light in the roof*, Le Fresnoi Art Center (Sumber: Anonim, 2019a)

Prinsip desain dari sirkulasi *in-between* dimana terdapat sirkulasi pada bangunan awal dan bangunan baru yang saling berhubungan.



Gambar 9. Denah, Le Fresnoi Art Center (Sumber: Anonim, 2019a)

Konsep *envelope* memberikan perlindungan terhadap *space, event dan movement* yang ditopang rangka baja yang memberikan efek *light* (ringan). Metode aplikasi yang dipakai *superimposition, combination, disjunction*.



Gambar 10. Rangka *umbrella*, Le Fresnoi Art Center (Sumber: Anonim, 2019a)

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari Konsep dan metoda dari tokoh arsitektur Bernard Tschumi dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

Teori

Bernard Tschumi mengungkapkan bahwa arsitektur adalah *space* (ruang), *event* (peristiwa) dan *movement* (pergerakan) yang *disjunctive*. Dalam konteks derridean, arsitektur Tschumi adalah naratif — baik itu berupa gambar atau sinematik — membangkitkan kemampuan fiksi untuk menghasilkan bentuk sebagai sebuah kritik alternatif. **Konsep**

Beberapa konsep utama Bernard Tschumi dalam berkarya dapat dikelompokkan menjadi :

- (1) *Space* dan *event*
- (2) *Plan, juxtaposition, overlay*
- (3) *Vectors* dan *Envelope*
- (4) *Concept, context, content*
- (5) *Form – Concept*

Metoda

Beberapa metode desain Bernard Tschumi yaitu :

- (1) *Cross Programming*: Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda.
- (2) *Transprogramming*: Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda.
- (3) *Dispogramming*: Mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua.
- (4) *Transformation*: Serangkaian perubahan bentuk suatu element.
- (5) *Superimposition*: Pertemuan element-element yang terpisah dan bertentangan yang berbeda dan berdiri sendiri yang mempengaruhi komposisi.
- (6) *Combination*: Penggabungan beberapa variabel/ element yang berdiri sendiri.
- (7) *Disjunction*: Kondisi terputus, terpisah atau terpecah belah.
- (8) *Cinegram-montage*: Kombinasi secara beragam fragmen-fragmen kehidupan yang berdiri sendiri dengan cara pembalikan, perulangan, penggantian, dan penyisipan.

Saran

Untuk beberapa hal yang perlu dilakukan dengan berpijak pada penelitian ini, antara lain :

- 1 Penelitian ini masih bersifat umum, oleh karena itu perlu didalami dengan penelitian lanjutan untuk mengetahui bagaimana konsistensi teori dan metode desain Bernard Tschumi dalam seluruh periode masa berkaryanya
- 2 Penelitian yang bersifat eksploratif yang berusaha mengungkap secara lebih akurat untuk lebih menemukan kekuatan utama yang menjadi ciri desain Bernard Tschumi

- 3 Penelitian dengan tema senada dan dilakukan kajian pada arsitek lainnya yang menganut pemikiran kebebasan dalam berarsitektur untuk melihat perbandingan teori, metode dan aplikasi yang digunakan, sehingga dapat lebih menggambarkan kedudukan kebebasan berarsitektur yang dilakukan Bernard Tschumi.

Daftar Pustaka

- Anonim. (2019a). Tersedia di: www.tschumi.com. Diakses tanggal 12 Juli 2019 dan 26 Juli 2019.
- Anonim. (2019b). Tersedia di: www.wikipedia.org/wiki/bernard_tschumi.html. Diakses tanggal 12 Juli 2019.
- Culler, J. (2003). *Deconstruction: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. Volume III. London: Routledge.
- Futagawa, Y. (1991). *GA Architect 6: Bernard Tschumi*. Tokyo: A.D.A EDITA.
- Jerobisonif, A. (2011). *Aplikasi Desain Ekologis dalam Karya Arsitektur Ken Yeang*. Tesis. Yogyakarta: Teknik Arsitektur, UGM.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan Transcripts*. London: Academy Editions.
- Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. England: MIT Press England.