

# PENGARUH LITERATUR, FILOSOFI, SINEMA DAN MATEMATIKA PADA KARYA BERNARD TSCHUMI

*by Prima Widia Wastuty, Naimatul Aufa*

---

**Submission date:** 16-Apr-2023 09:37AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2065590325

**File name:** ,\_Filosofi,\_Sinema\_dan\_Matematika\_pada\_Karya\_Bernard\_Tschumi.pdf (828.7K)

**Word count:** 4240

**Character count:** 28655

## PENGARUH LITERATUR, FILOSOFI, SINEMA DAN MATEMATIKA PADA KARYA BERNARD TSCHUMI

8

**Prima Widia Wastuty**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
p5ww@yahoo.com

**Naimatul Aufa**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
aufaheldi@yahoo.co.id

3

### Abstrak

Menurut Bernard Tschumi, arsitektur adalah tentang *space (ruang)*, *event (aktivitas)*, dan *movement (pergerakan)* yang *disjunctive (terpisah)*. Tschumi melihat adanya kesamaan pemikiran tersebut dengan pemikiran dari ranah linguistik, sinema, matematika, dan filosofi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemikiran dan metode apa saja dari ranah-ranah tersebut yang diadopsi Tschumi ke dalam arsitektur, dan bagaimana aplikasinya pada karya arsitekturnya yaitu *Parc de la Villette*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *content analysis*. Berdasarkan hasil penelitian, pemikiran-pemikiran ini memiliki kesamaan tentang elemen-elemen yang terpisah (*disjunction*) dan berdiri-sendiri, hubungan baru antar elemen-elemen tersebut memunculkan pemahaman baru. Metode yang diaplikasikan Tschumi dalam Karya arsitekturnya *Parc de La Villette* berupa metode dekonstruksi (*differance*) dari linguistik, *Photomontage-* (*juktaposisi, superimposisi*) dari filosofi, *Montase (crosscut, fade in, fade out)* dari sinema, dan *Permutasi* dari matematika.

Kata Kunci: Bernard Tschumi, Literatur, Filosofi, Sinema, Matematika.

### Abstract

According to Bernad Tschumi, architecture is about the disjunction of space, event and movement. Tschumi sees similarities in this thought with the ideas in linguistics, cinema, mathematics and philosophy. This research aims to determine the ideas and methods of any of these domains that are adopted by Tschumi into architecture and how the application of those ideas in the work of his architecture, *Parc de la Villette*. This research uses the *content analysis* approach. The result shows that these ideas have in common about disjunctive and stand-alone elements, new relations between these elements led to a new understanding. The method applied in the work of his architecture, *Parc de La Villette*, is a method of deconstruction (*differance*) from linguistics, *Photomontage-* (*juxtaposition, superimposition*) of philosophy, *montages (crosscut, fade in, fade out)* from cinema, and a permutation of mathematics.

Keywords: Bernard Tschumi, Literature, Philosophy, Cinema, Mathematics

### PENDAHULUAN

Bernard Tschumi merupakan pemikir dan arsitek yang sangat berpengaruh dalam arsitektur kontemporer. Profesinya sebagai seorang akademisi sekaligus praktisi, menghasilkan karya-karya arsitektural yang memiliki konsep yang kuat. Tschumi memulai karirnya sebagai seorang akademisi dengan mengajar di *Architecture Association* London di awal 1970-an, pada masa itu arsitektur mengalami pergeseran dari pemikiran arsitektur modern ke

pemikiran arsitektur posmodern. Pada masa posmodern, awal 1970an, arsitektur terbentuk kedalam dua kelompok. Kelompok pertama (Robert Venturi, Aldo Rossi) berupaya menghapuskan tekanan politik dengan hasrat untuk membuat sesuatu yang bersahabat melalui kiasan sejarah dan analogi. Kelompok lainnya adalah kelompok yang radikal (*Superstudio, Archizoom, Cedric Price*) yang kritis dan tidak terlalu memperhatikan sejarah (Gannon dan Kipnis, 2003).

Reaksi Tschumi terhadap kondisi tersebut adalah dengan memutuskan untuk tidak membangun apapun sebelum mengetahui apa yang harus dilakukan (Gannon dan Kipnis, 2003). Oleh karena itu pada masa awal karir arsitekturnya, ia memusatkan perhatian khusus pada penjelajahan teori, yang kemudian tertuang dalam karya-karya teoretisnya, dan baru mewujudkan gagasan arsitekturalnya secara fisik mulai tahun 1982. Tidak heran, jika kekuatan utama arsitekturnya kemudian bertumpu pada sisi teori (Adityavarman, 1996)

Tschumi mampu mensinergikan ranah akademisi dan praktisi, dimana selama ini banyak anggapan bahwa ada kesenjangan antara dua ranah tersebut. Sebagai seorang akademisi ia bereksperimen, meneliti dan menghasilkan teori-teori. Sebagai seorang praktisi, ia mengaplikasikan dan menguji teori-teorinya ke dalam karya-karya arsitektural. Karya-karya yang dihasilkan cukup fenomenal, sebagian besar merupakan hasil dari kompetisi seperti *Parc de la Villette* (1982) yang menjadi tonggak arsitektur pada masa itu. Hal ini memperlihatkan bahwa karya-karya arsitektural Tschumi memiliki landasan konseptual yang kuat dan aplikatif.

Tschumi melakukan praktikke didahului dengan adanya teori, namun ia juga menghasilkan teori setelah praktikke (Futagawa, 1997). Berdasarkan hasil penjelajahannya terhadap teori, Tschumi berpendapat bahwa, arsitektur adalah tentang *space* (ruang), *event* (aktivitas), dan *movement* (pergerakan) yang *disjunctive* (terpisah). Ketiga hal ini dapat berhubungan dengan cara *reciprocity* (saling timbal balik), *conflict* (saling bertentangan), atau *indifference* (saling mengabaikan) (Futagawa, 1997). Di sisi lain, Tschumi memiliki ketertarikan ranah literatur, filosofi, sinema dan matematika, karena ada kesamaan pemikiran. Pemikiran dalam ranah-*ranah* tersebut menjadi inspirasi dalam pemikiran arsitekturnya (Abram, dkk, 1999). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka menarik untuk mengetahui bagaimana pemikiran dari ranah literatur, filosofi, sinema dan matematika digunakan Tschumi dalam merancang karya-karya arsitekturnya.

Karya-karya Tschumi yang dipilih untuk dikaji adalah *Parc de la Villette*. Karya ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu (1) karya tersebut merupakan implementasi dari penjelajahan teori yang dilakukan Tschumi sebelum praktikke (Futagawa, 1997), (2) sebagai karya pemenang kompetisi dan terbangun (Futagawa, 1997), (3) kelengkapan data dari karya tersebut.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Tinjauan terhadap Keilmuan yang Berpengaruh dalam Karya Bernard Tschumi

#### a. Linguistik

Cabang ranah linguistik yang menarik perhatian Tschumi adalah semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari makna suatu tanda (Sobur, 2004). Ada dua pendekatan terhadap tanda-tanda, salah satunya adalah pendekatan Ferdinand de Saussure. Menurut Saussure, bahasa disusun atas tanda (*sign*), dan setiap tanda mempunyai dua sisi, yaitu:

1. Penanda (*signifier*), yaitu 'bentuk' dari sebuah kata, pengejaan suku kata atau fonem, misalnya k-u-c-i-n-g
2. Petanda (*signified*), yaitu konsep atau objek yang muncul dalam pikiran ketika mendengar atau membaca penanda, misalnya binatang jinak kecil dengan bulu lebat, empat kaki dan berekor.

Petanda (*signified*) berbeda dengan *referent*. Petanda adalah konsep mental, sedangkan *referent* adalah objek nyata di dunia. Menurut Saussure, hubungan antara penanda dan petanda bersifat *arbitrary* (arbitrer), tidak ada hubungan langsung antara penanda dan petanda (bentuk dan konsep). Sebagai contoh, tidak ada alasan mengapa huruf k-u-c-i-n-g (atau suara dari fonem ini) menghasilkan secara tepat citra seekor binatang jinak kecil dengan bulu lebat, berkaki empat dan berekor di pikiran kita. Ia adalah hasil dari kesepakatan (*convention*) pembicara dalam kelompok bahasa yang sama menyetujui (dan mempelajari) bahwa huruf-huruf ini atau suara ini mengingatkan pada citra tertentu (Bussmann, 1996).

Jacques Derrida, seorang kritikus literatur dan filsuf asal Perancis menjadikan

semiotika struktural Saussure sebagai objek subversi dan pembongkaran. Derrida membongkar tulisan-tulisan para filsuf, ilmuwan, dan sastrawan (teks-teks) dengan mengatakan sesuatu yang tidak dikatakan dalam teks-teks itu sendiri (menyajikan suatu teks baru). Proses atau langkah-langkah ini oleh Derrida disebut dekonstruksi (*deconstruction*), pembongkaran (Sobur, 2004).

Dekonstruksi menurut Derrida adalah alternatif untuk menolak segala keterbatasan penafsiran ataupun bentuk kesimpulan yang baku. Konsep dekonstruksi –yang dimulai dengan konsep demistifikasi, pembongkaran produk pikiran rasional yang percaya kepada kemurnian realitas– pada dasarnya dimaksudkan untuk menghilangkan struktur pemahaman tanda-tanda (*signifier*) melalui penyusunan konsep (*signified*). Dalam “Grammatologi”, Derrida menemukan konsepsi tak pernah membangun arti tanda-tanda, karena semua tanda senantiasa sudah mengandung artikulasi lain (Sobur, 2004).

Dekonstruksi adalah strategi mengurai teks. Secara etimologi dekonstruksi berasal dari kata analisis, yang berarti mengurai, melepaskan, membuka. Mirip dengan pengertian *deconstruct* yang berarti penguraian ke dalam elemen-elemen penyusunnya. Mendekonstruksi sebuah teks bukanlah menghancurkan maknanya, tetapi menghancurkan klaim bahwa satu bentuk pemaknaan teks lebih benar daripada pemaknaan lain yang berbeda (Al-Fayyadl, M., 2005).

Dalam dekonstruksi terhadap teks, Derrida memunculkan istilah *differance*. *Differance* adalah suatu keambiguan, kegamangan, strategi permainan yang tidak terencana dengan tujuan mengusik kestabilan teks dan mencairkan pengertian tunggal yang terbentuk melalui oposisi atau hierarki yang dibangun oleh teks. Dekonstruksi Derrida terhadap kata *pharmakon* dalam teks plato memperlihatkan keambiguitasan kata tersebut. Kata *pharmakon* dalam teks “Paedrus” dan “Timaeus” merujuk kepada “obat”, sedangkan dalam “Philebus” dan “Protagoras” *pharmakon* merujuk pada “penyakit”. Derrida mengatakan bahwa

*pharmakon* tidak dapat ditarik begitu saja ke satu referensi dan menstabilkan suatu penandaan tertentu, juga bukan pertemuan antara dua hal yang bertentangan, karena pada kenyataannya kontradiksi tidak dapat didamaikan. Dengan kata lain, *pharmakon* adalah suatu *differance*. *Differance* merupakan struktur dasar dari setiap teks, ia membayangkan setiap teks dengan kemungkinan-kemungkinan lain yang menawarkan kejutan, yang kerap tidak terduga namun cukup membuat cemas karena seolah-olah telah kehilangan makna (Al-Fayyadl, M., 2005).

Bertentangan dengan semiotika struktural yang dikembangkan Saussure (yang mengandalkan pada keabadian, kestabilan, dan kemantapan tanda, kode dan makna-makna), semiotika Derrida (semiotika pos-strukturalis) lebih mampu mengakomodasi dinamika, ketidakpastian, gejala dan kegelisahan-kegelisahan yang mencirikan budaya *chaos* (kacau). Bila pada semiotika konvensional yang ditekankan adalah memfungsikan tanda sebagai refleksi dari kode-kode sosial yang telah mapan, maka di dalam semiotika pos-strukturalis yang ditekankan adalah proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas (Sobur, 2004).

Pada intinya perbedaan semiotika Saussure dengan Derrida dijelaskan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Perbedaan pemikiran Derrida dan Saussure**

Tokoh	Pemikiran	Karakter
Saussure	Petanda ( <i>signified</i> ) dari suatu penanda ( <i>signifier</i> ) berdasarkan hasil kesepakatan ( <i>convention</i> ) dari kelompok pembicara.	Petanda <i>fix</i> pada penandanya.
Derrida	Petanda ( <i>signified</i> ) dari suatu penanda ( <i>signifier</i> ) tergantung pada subjek yang menafsirkannya.	Petanda tidak selalu sama/tidak tetap untuk penanda yang sama.

Sumber :Wastuty, 2007



Arsitektur merupakan salah satu bidang yang terkait dengan semiotika ketika melihat ruang dan kegunaannya sebagai penanda dan petanda (Damiani, 2003). Tschumi mengadopsi pemikiran dekonstruksi Derrida dalam hal petanda dan penanda ini untuk diaplikasikan dalam arsitekturnya.

#### **b. Sinema**

Sekuen dan programatik merupakan hal yang menjadi perhatian Tschumi dalam arsitektur. Sinema merupakan bidang yang berkaitan erat dengan masalah sekuen (Damiani, 2003). Dalam sinema dikenal istilah *montage*, yaitu suatu bentuk penggabungan film dari serangkaian shot-shot pendek yang diedit menjadi sekuen yang menerus. *Montage* bukan sekedar gaya pemotongan (*style of cutting*), *montage* mengekspresikan logika komposisi yang menginformasikan sistem dari film baik secara global atau secara per-bagian (Reisz, 2010). Tschumi tertarik pada *montage* yang digunakan dalam sinema.

Salah satu *montage* yang terkenal adalah "Kuleshov Effect" yaitu eksperimen *montage* yang digunakan oleh pembuat film Rusia Lev Kuleshov di tahun 1918. Kuleshov mengedit sebuah film pendek dimana *shot* wajah dari aktor Ivan Mozhukhin diganti-ganti dengan berbagai *shot* lainnya (sepiring sup, seorang perempuan, jenazah seorang anak). Penonton berfikir bahwa ekspresi wajah sang aktor berbeda setiap kali muncul, tergantung pada apa yang ia lihat, yang memperlihatkan ekspresi lapar pada sepiring sup, hasrat pada perempuan atau kesedihan pada jenazah seorang anak. Sebenarnya ekspresi wajah sang aktor adalah tetap dan hampir tanpa ekspresi. Eksperimen ini memperlihatkan bahwa penonton membawa emosinya sendiri pada sekuen gambar-gambar yang muncul, yang menghubungkan reaksinya tersebut dengan aktornya (Pudovkin, 1974).

Kuleshov memperlihatkan bahwa *montage* merupakan hal mendasar bagi sinema. Menurut Kuleshov sinema terdiri dari fragmen dan rangkaian elemen-elemen yang dalam realitanya adalah terpisah. Dalam film bukan isi dari gambar yang penting tetapi kombinasinya. Materialnya tidak perlu yang asli (*original*), tetapi yang

dapat didekonstruksi dan dirangkaikan ulang ke dalam juktaposisi baru (Russel, 2005).

Teknik-teknik yang dikembangkan dalam *montage* adalah seperti *Cross-cutting* (untuk memperlihatkan aksi yang bersamaan di lokasi yang berbeda), *Fade-in* (gambar yang perlahan hilang menjadi gelap), dan *Fade-out* (gambar yang perlahan muncul dari kegelapan) (Merriam-Webster Dictionary). *Montage* lainnya yang terkenal adalah *intellectual montage*, yaitu *montage* yang diajukan oleh Sergei Eisenstein (Rossouw, 2010). Gaya editing ini menawarkan ketidakteraturan (*discontinuity*), dan memberikan kemungkinan kombinasi yang tidak mungkin. *Intellectual montage* menggunakan *jumpcuts*, dan editing yang berkali-kali. Eisenstein mengatakan bahwa *montage* adalah konflik, dimana pemikiran baru muncul dari bentrokan gambar, dan bukan dari gambar per gambar secara terpisah. Dalam filmnya "Strike", Eisenstein memasukkan suatu sekuen dengan editing *cross-cut* antara penyembelihan sapi dan penyembelihan manusia. Efek yang diharapkan adalah untuk memberikan *shock* pada penonton untuk tersadar dengan realita dari hidup mereka sendiri.

Tschumi melihat adanya kesamaan antara Arsitektur dengan sinema, arsitektur berbicara tentang *space*, *event* dan *movement* serupa dengan sinema berbicara tentang setting, adegan dan alur. Dalam sinema sebuah setting dapat dimasuki oleh aktor dan adegan yang berbeda-beda, dan aktor serta adegan yang sama dapat menempati setting yang berbeda-beda. Frame setting yang memuat adegan dirangkaikan dengan *frame-frame* lainnya menjadi sebuah cerita, namun frame setting dan frame adegan dapat terpisah, keduanya kemudian digabungkan dan dirangkaikan. Semua ini dilakukan dengan teknik *montage*.

#### **c. Matematika**

Disiplin ilmu lainnya yang digunakan Tschumi dalam arsitektur adalah matematika. Tschumi menyatakan suatu kondisi *disjunction* (terpisah) antara ruang (*space*), pergerakan (*movement*) dan program (*event*). Ketika bagian-bagian tersebut di-*disjunction*-kan, maka dapat

digabungkan dalam berbagai kategori tanpa ada pembedaan. Hal ini memungkinkan terjadinya permutasi yang bervariasi, misalnya bisa dikatakan "pemain sepakbola bermain ski di medan peperangan" (Abram., dkk, 1999).

susunan tanpa perulangan, tapi tidak jenuh. Konsep permutasi mengandung pemikiran tentang objek yang terpisah dapat disusun dalam berbagai cara. Contohnya dengan angka satu sampai enam, masing-masing susunan membuat daftar angka tanpa repetisi, contohnya 3, 4, 6, 1, 2, 5.

#### d. Filosofi

Secara umum, istilah *surrealism* sering dipahami sebagai gerakan dalam seni visual dari pada gerakan budaya dan filosofi. Surrealisme adalah gerakan seni, budaya dan intelektual yang berorientasi pada kebebasan pikiran dengan penekanan kritik dan kemampuan imajinatif dari pikiran bawah sadar. Surrealisme merupakan pernyataan lain dari "lebih dari", paling "benar" atas realita sehari-hari. The "surreal", atau lebih dari pada real.

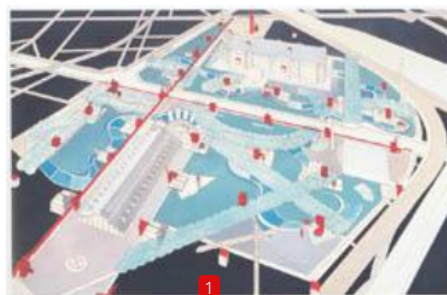
Secara filosofi, surrealisme berdasar pada kepercayaan dari beberapa bentuk hubunganyang tak berkaitan, dalam kekuatan mimpi, dalam permainan pikiran. Filosofi realis terkait dengan teori psikologi Sigmund Freud. Freud menyatakan bahwa pikiran bawah sadar memotivasi perilaku manusia. Teori surrealisme ini diaplikasikan ke dalam lukisan dengan teknik dari Dada seperti *photomontage* (penggabungan gambar dengan pemotongan dan penyambungan beberapa foto). Surrealisme sebagai gerakan visual memaparkan kebenaran psikologis dengan melucuti objek dari arti umumnya, dengan maksud menciptakan image yang melebihi susunan formalnya, untuk membangkitkan empati dari yang melihatnya.

Tschumi melihat analogi yang sama antara arsitektur dengan realis dalam hal objek-objek yang dilucuti dari arti umumnya. Pernyataan bahwa ruang (*space*), kegunaan

Istilah permutasi merupakan istilah dalam disiplin ilmu matematika khususnya aljabar, permutasi adalah tindakan atau proses mengubah letak urutan benda (angka-angka dsb) (KBBI, edisi III). Permutasi digunakan untuk memuat daftar (*event*) dan pergerakan (*movement*) tidak memiliki hubungan yang tetap dan terpisah, mengandung maksud bahwa elemen-elemen arsitektur ini dilepaskan dari nilai-nilainya yang dibangun oleh doktrin-doktrin terdahulu (*form follow function, less is more*, dan lain-lain). Metode penggabungan objek-objek ini dalam realis menjadi acuan dalam menggabungkan elemen-elemen yang terpisah ini dalam arsitektur.

#### Tinjauan terhadap *Parc de la Villette*

*Parc de La Villette* merupakan taman urban abad 21 yang menjadi perenang kompetisi di Prancis di tahun 1982. Taman ini berisi program yang kompleks, berfungsi sebagai fasilitas budaya dan hiburan, meliputi teater terbuka, restaurant, galeri seni, workshop musik dan lukis, *playground*, display komputer dan video. Taman ini lebih pada kreasi budaya daripada rekreasi alam (Damiani, 2003).



Gambar 1. *Parc de la Villette*

Sumber: Tschumi, 2000

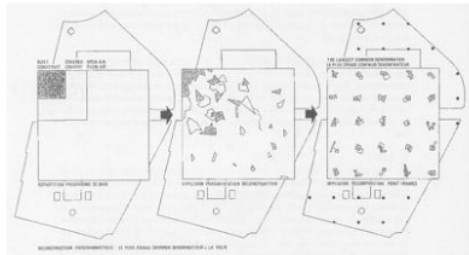
*La Villette* dirancang dengan melihat konsep umum organisasi-organisasi ruang skala besar yang pernah ada (dari sebuah kota), dan mensuperimposikannya pada site (Futagawa, 1994).



**Gambar 2. model organisasi ruang dari abad ke abad yang digabungkan ke dalam desain Park de La Villete**  
 Sumber: Tschumi, 2000

Desain La villette dihadapkan pada site yang di dalamnya sudah terdapat bangunan museum Science and Technology dan the Grande Halle. Tschumi mengajukan solusi dengan mendistribusikan persyaratan programatik pada seluruh site melalui penataan titik yang teratur, yang didesain sebagai *follies*. Program didekonstruksi kedalam area-area aktivitas, lalu ditempatkan berdasarkan karakter dan kegunaan site eksisting. Skema ini memberikan pergerakan maksimum melalui site, menekankan pertemuan dan menghadirkan variasi program dan *events* pada pengunjung (Tschumi, 2000).

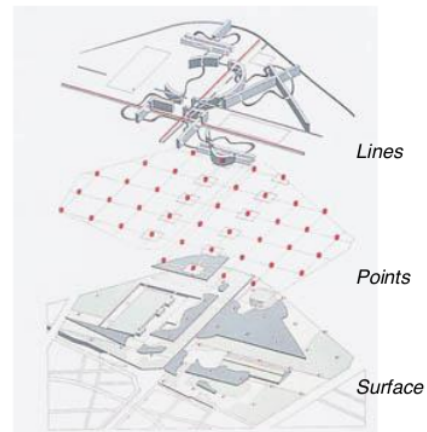
ditransformasikan dan dielaborasi berdasarkan kebutuhan programatik tertentu. Perulangan *follie* dimaksudkan untuk pengembangan simbol yang jelas bagi taman (Damiani, 2003).



**Gambar 3. Dekonstruksi Programatik**  
 Sumber: Tschumi, 2000

La Villette terbentuk oleh superimposisi tiga sistem yang independen, yaitu sistem *Points*, *Lines* dan *Surface*. Superimposisi ketiga sistem ini memberikan kemungkinan untuk mengatur kemajemukan dan menolak dominasi dari salah satu sistem (Tschumi, 1994).

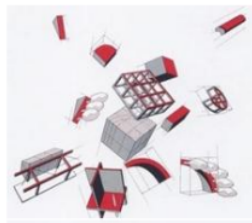
Sistem *points* diwujudkan melalui *Folies* yang diletakkan berdasarkan perpotongan grid sistem koordinat yang berjarak 120 m. *Follie* berperan sebagai tempat dari semua *event* yang diprogram. *Follie* merupakan kubus dengan konstruksi bertingkat tiga, yang dapat



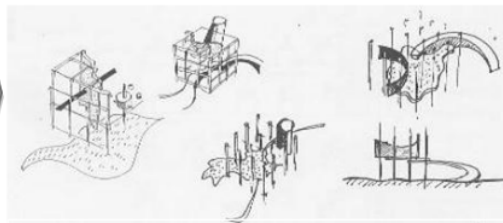
**Gambar 4. Superimposisi sistem Point, Lines dan Surfaces**  
 Sumber: Damiani, 2003

Tschumi mengembangkan suatu sistem yang dapat dikerjakan seperti *puzzle*. Konstruksi *follies* merupakan serangkaian elemen yang dapat disusun dengan berbagai cara, tapi semua berkaitan dengan *movement* (pergerakan) atau dengan struktur yang melawan *envelope*. Mode dan kombinasi yang berbeda-beda ini ada yang digambarkan sebagai tangga, *ramp*, elevator atau yang lainnya. Kemudian beberapa bagian diatur untuk mengakomodasi fungsi yang diperlukan atau besaran ukuran yang disyaratkan (Futagawa, 1994).





**Gambar 5. Ledakan Follies**  
Sumber: Damiani, 2003

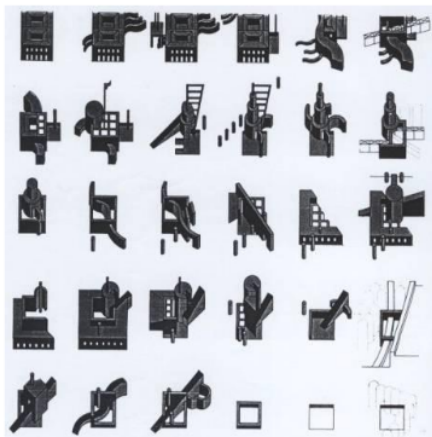


**Gambar 6. Kombinasi Follie dari hasil rangkaian kepingan-kepingan ledakan**  
Sumber: Tschumi, 2000

Semua follies menggunakan sistem perulangan yang sama, dengan dasar kubus berukuran 10,8 x 10,8 x 10,8 meter (36 x 36 x 36 kaki). Kubus ini dibagi tiga, membentuk sangkar dengan jarak 3,6 meter (12 kaki) tiap jerujinya. Sangkar tersebut dapat digubah menjadi kepingan-kepingan sangkar, atau diperluas melalui penambahan dari elemen lain (satu-atau dua tingkat volume silinder atau segitiga, tangga, ramp) berdasarkan pada variasi prinsip kombinasinya, sementara secara bersamaan (tapi terpisah) mempertentangkan persyaratan programatik khusus. Struktur dasar (sangkar) tersusun atas suatu bingkai dapat berupa beton atau baja-atau material lainnya (Damiani, 2003).

selatan dan timur-barat dan bertindak sebagai sumbu koordinat dari site.

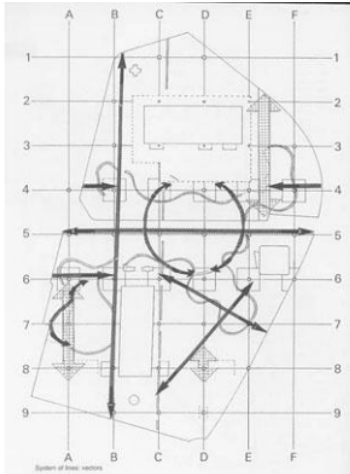
Sinematik promenade merupakan salah satu kunci tampilan visual dari taman. Dikembangkan berdasar analogi dari strip film, dimana *soundtrack* berhubungan dengan alur jalan pengunjung dan *imagetrack* berhubungan dengan susunan frame dari kebun-kebun. Sekuen yang linear mengatur *events*, *movements*, dan *space* yang mengkombinasikan atau memparalelkan hal yang berbeda-beda. Tiap bagian, tiap frame dari suatu sekuen mensyaratkan, menguatkan atau mengubah bagian yang mendahuluinya atau yang mengikutinya, memberikan keragaman interpretasi dari pada fakta tertentu. Struktur umum sekuen taman mencirikan programnya (*content*) yang tidak tentu (karena itu peran arsitek seperti sutradara film mengatur montase dari sekuen), sedangkan program khususnya mengandung ketentuan (melalui desain tertentu dari desainernya). Taman ini juga ditempati oleh sekuen *events* (guna, aktifitas, kejadian) yang disuperimposisikan dalam sekuen ruang yang tetap. Hal ini menawarkan kejutan-kejutan yang tak terduga. *Events* dirangkai disepanjang ruang, frame demi frame, kebun demi kebun, episode demi episode.



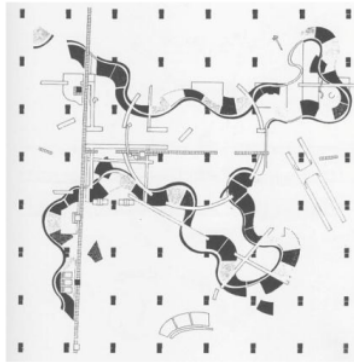
**Gambar 7. Kombinasi Follie**  
Sumber: Futagawa, 1994

Jika sistem *points* pada taman diwujudkan melalui grid-grid follies, sistem *lines* didefinisikan oleh *cinematik promenade*, deretan pohon dan galeri berkanopi, yang terbentang dari utara-





**Gambar 8. Sistem Lines terbentuk oleh vektor pergerakan**  
 Sumber: Tschumi, 1983



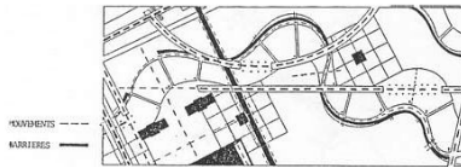
**Gambar 9. Cinematic Promenade**  
 Sumber: Tschumi, 2000, hlm. 71

Pada La Villette, frame berarti segmen, sekuen, dalam sinematik promenade. Tiap frame mendefinisikan sebuah kebun. Masing-masing frame ini dapat diubah menjadi satu desain tunggal. Prinsip frame mengizinkan pengaturan tiap-tiap sekuen, sebagaimana dengan sinogram film, masing-masing frame dapat dicampur, digabung, disuperimposisikan dan seterusnya. Lebih lanjut, *content (isi/events)* dari tiap frame dapat dilihat dari atas atau bawah, menghasilkan sudut pandang yang tidak biasa. Sekuen spasial pada La villette juga dapat dilihat secara terpisah dari makna yang mereka tawarkan. Pengertiannya dapat dideduksi langsung dari *events* yang muncul dalam sekuen.

(barisan slide, kotak pasir, ruang roller skating mengandung maksud sekuen untuk anak-anak) (Tschumi, 2000).



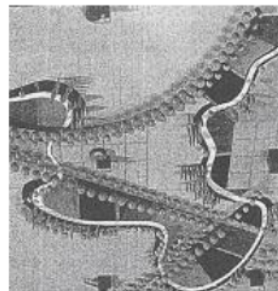
**Gambar 10. Cinematic promenade, penggunaan lahan**  
 Sumber: Tschumi, 2000



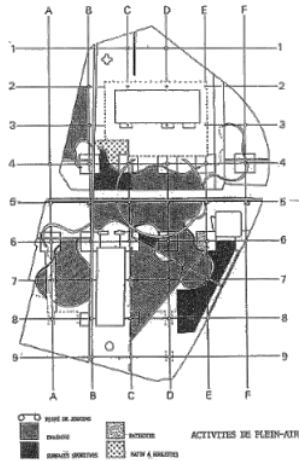
**Gambar 11. Cinematic promenade, movement**  
 Sumber: Tschumi, 2000

Dalam literatur dan dalam sinema, hubungan antara frame atau sekuen dapat dimanipulasi melalui beberapa cara seperti *flashback*, *jumcuts*, *dissolves* dan seterusnya. Pada La Villette, *cut* antara dua sekuen kebun dinyatakan oleh perpotongan deretan pohon.

Sistem *surface* atau permukaan taman dirancang untuk menerima semua aktifitas yang memerlukan perluasan ruang horizontal untuk bermain, olahraga, hiburan umum, pasar, dll. Disebut permukaan yang tersisa (ketika semua aspek program telah dipenuhi), tersusun dari tanah dan batu, material taman familiar bagi semua orang paris. Permukaan tanah dan batu memberikan kebebasan programatik.



**Gambar 12. Perpotongan deretan pohon dengan kebun**  
 Sumber: Tschumi, 2000



**Gambar 13. Aktivitas pada Surface**  
 Sumber: Tschumi, 2000

**METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif–kualitatif dengan metode *Content Analysis* (analisis isi), yaitu berupa penelaahan tulisan maupun gambar untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya (Muhadjir, 1998). Tulisan yang ditelaah pada penelitian ini bersumber pada

buku dan teks yang berkaitan dengan Bernard Tschumi dan karya-karyanya, baik yang ditulis sendiri oleh Tschumi maupun oleh penulis lainnya. Sumber lainnya berasal dari buku dan teks tentang ilmu-ilmu yang terkait dengan pemikiran Tschumi, yaitu linguistik, sinema, matematika dan filosofi.

**PEMBAHASAN**

**Keterkaitan Ilmu-ilmu di Luar Arsitektur dengan Pemikiran Tschumi**

Tschumi dengan pemikiran awalnya tentang arsitektur, melihat adanya kesamaan pemikiran dan hal-hal yang bisa diambil dalam ilmu linguistik, sinema, matematika dan filosofi. Pemikiran dan teknik yang diaplikasikan Tschumi dalam arsitektur dijelaskan dalam skema 1.

Benang merah antara pemikiran Tschumi dengan pemikiran ilmu-ilmu diluar arsitektur yang diimpornya adalah sama-sama bicara tentang :

- elemen-elemen terpisah (*disjunction*) dan berdiri-sendiri.
- hubungan baru antar elemen-elemen tersebut memunculkan pemahaman baru.

	Ranah di luar Arsitektur yang diaplikasikan	
	Pemikiran	Metode, teknik, cara
Pemikiran Tschumi tentang arsitektur  Arsitektur terdiri atas <i>space, event</i> dan <i>movement</i>  Hubungan <i>space, event</i> dan <i>movement</i> tidak tetap dan terpisah ( <i>disjunction</i> )	<u>Linguistik-Derrida</u>  Penanda tidak merujuk pada petanda yang tetap. Penafsiran terhadap penanda tergantung pada subjek yang menafsirkannya.	Dekonstruksi- <i>difference</i>
	<u>Filosofi-Surrealis</u>  Realita terdiri atas kepingan realita, dimana penggabungan kepingan-kepingan realita yang berbeda/terpisah dalam suatu hubungan baru menghasilkan sesuatu yang melampaui realita, dan dapat menggugah simpati bagi yang melihatnya.	Photomontage- juktaposisi, superimposisi
	<u>Sinema-Montase</u>  Setting dan adegan adalah hal yang terpisah. Adegan yang sama dapat di tempatkan pada setting yang berbeda begitu pula sebaliknya. Isi cerita tergantung pada subjek yang menafsirkannya.	Montase- <i>crosscut, fade in, fade out, jum cut</i>
	<u>Matematika-Aljabar</u>  Teknik mengkombinasikan hal-hal yang berbeda/terpisah adalah dengan permutasi.	Permutasi

**Skema 1. Pemikiran dari ranah di luar arsitektur yang berpengaruh dalam pemikiran Tschumi**

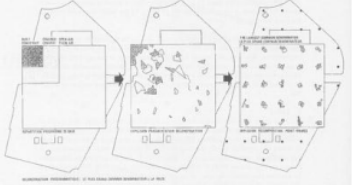
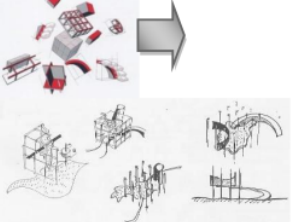
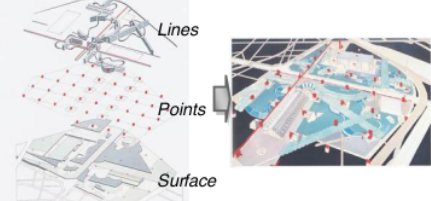
Sumber :Wastuty, 2007

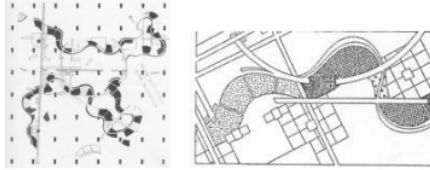
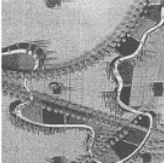

**Aplikasi pemikiran dari Literatur, Filosofi, Sinema dan Matematika Pada Karya Bernard Tschumi (Parc de la Villette)**

Berdasarkan rumusan pemikiran dari literatur, filosofi, sinema dan matematika

yang diadopsi Tschumi, kemudian di verifikasi dengan metode mendesain pada Park de La Villette, dapat dijelaskan aplikasinya pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Aplikasi pemikiran dari Literatur, Filosofi, Sinema dan Matematika Pada Parc de la Villette**

Pemikiran di luar Arsitektur yang diaplikasikan	Metode, teknik, cara	Wujud Aplikasi pada Park de La Villette	Keterangan
<p><b>Linguistik-Derrida</b> Penanda tidak merujuk pada petanda yang tetap. Penafsiran terhadap penanda tergantung pada subjek yang menafsirkannya.</p>	<p><b>Dekonstruksi (differance)</b> <i>(Differance adalah sesuatu yang seolah-olah tidak ada makna, tetapi memberikan kemungkinan-kemungkinan pemaknaan lainnya)</i></p>	 <p>Program yang disyaratkan dipecahkan, kemudian pecahannya disusun kembali, dan diletakkan pada titik-titik yang disebar keseluruh site. Pada titik-titik ini program dapat didefinisikan sebagai apapun, dapat didefinisikan berdasarkan karakter sitenya berada. Misalkan pada area lapangan, program dapat diisi dengan tempat pertunjukan, atau fungsi lainnya yang memanfaatkan area lapangan.</p>  <p>Dekonstruksi sebuah box menghasilkan kepingan-kepingan, lalu dirangkaikan kembali menjadi folie yang berbeda-beda. Folie dapat diisi oleh program apapun, dapat disesuaikan dengan karakter site dimana folie berada.</p>	<p>Pecahan program dan box yang disusun kembali menghasilkan sesuatu yang baru, yang berbeda dari aslinya. Sesuatu yang baru ini (susunan baru program yang disyaratkan dan folie) tidak merujuk pada definisi program/fungsi tertentu. Definisi fungsinya akan tergantung pada aktifitas yang terjadi disana, yang bisa berganti-ganti.</p> <p>Dalam hal ini "susunan baru program yang disyaratkan" dan "folie" berperan sebagai differance.</p>
<p><b>Filosofi-Surrealis</b> Realita terdiri atas kepingan realita, dimana penggabungan kepingan-kepingan realita yang berbeda/terpisah dalam suatu hubungan baru menghasilkan sesuatu yang melampaui realita, dan dapat menggugah simpati bagi yang melihatnya.</p>	<p><b>Photomontage (juktaposisi, superimposisi)</b> <i>(Juktaposisi adalah penjajaran. Superimposisi adalah penumpukan)</i></p>	 <p>3 sistem yang berbeda yaitu Points, Lines dan Surfaces disuperimposisikan ke dalam site Park de La Villette</p>	<p>Points, Lines dan Surfaces adalah sistem-sistem yang berbeda. Ketiganya digabungkan sehingga menghasilkan sesuatu yang baru, yang didalamnya terjadi hubungan-hubungan (antar sistem) yang tidak terduga.</p>

Pemikiran di luar Arsitektur yang diaplikasikan	Metode, teknik, cara	Wujud Aplikasi pada Park de La Villete	Keterangan
<p><b>Sinema-Montase</b> Setting dan adegan adalah hal yang terpisah. Adegan yang sama dapat di tempatkan pada setting yang berbeda begitu pula sebaliknya. Isi cerita tergantung pada subjek yang menafsirkannya.</p>	<p><b>Montase(crosscut, fade in, fade out)</b> <i>Cross-cutting</i> (untuk memperlihatkan aksi yang bersamaan di lokasi yang berbeda), <i>Fade-in</i> (gambar yang perlahan hilang menjadi gelap), dan <i>Fade-out</i> (gambar yang perlahan muncul dari kegelapan).</p>	 <p>Sinematik promenade tersusun atas segmen-segmen/<i>trame</i> yang berupa kebun/taman. Masing-masing kebun/taman karakternya berbeda. Masing-masing dapat dicampur, digabung, disuperimposisikan dan seterusnya.</p>  <p><i>Cut</i> dua sekuen kebun/taman dinyatakan oleh perpotongan deretan pohon.</p>	<p>Kebun/taman yang berbeda-beda disusun dengan cara di campur dicampur, digabung, disuperimposisikan dan seterusnya(<i>crosscut, fade in, fade out</i>).</p> <p>Definisi dari kebun/taman tergantung dari aktifitas pengguna di dalamnya. Misalkan deretan permainan, kotak pasir, roller skating mengandung makna kebun/taman untuk anak-anak.</p>
<p><b>Matematika-Aljabar</b> Teknik mengkombinasikan hal-hal yang berbeda/terpisah adalah dengan permutasi.</p>	<p><b>Permutasi</b></p>	 <p>Konstruksi <i>folie</i> merupakan serangkaian elemen yang dapat disusun dengan berbagai cara</p>	<p>Pecahan box menghasilkan kepingan-kepingan, kemudian disusun kembali dengan susunan-susunan yang berbeda. Penyusunan kepingan ini menggunakan cara permutasi.</p>

### KESIMPULAN

<sup>3</sup> Bernard Tschumi berpendapat bahwa, arsitektur adalah tentang *space* (ruang), *event* (aktifitas), dan *movement* (pergerakan) yang *disjunctive* (terpisah). Tschumi melihat ada kesamaan pemikiran di ranah linguistik, sinema, matematika dan filosofi. Pemikiran dan metode dari ranah tersebut kemudian digunakannya dalam berarsitektur.

Benang merah antara pemikiran Tschumi dengan pemikiran di ranah linguistik, sinema, matematika dan filosofi yang digunakannya adalah sama-sama bicara tentang :

- elemen-elemen terpisah (*disjunction*) dan berdiri-sendiri.
- hubungan baru antar elemen-elemen tersebut memunculkan pemahaman baru.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abate, Frank R., 2001, *Oxford Pocket Dictionary and Thesaurus*, Oxford University Press
- Abram, J., dkk, 1999, *Tschumi, Le Fresnoy, Architecture In/Between*, The Monacelli Press, Ney York
- Adityavarman, 1996, Dekonstruksi Bernard Tschumi Dalam La Villette, dalam Prijotomo, Arsitektur Dekonstruksi dalam Tinjauan Indonesia, Kanisius, Yogyakarta



- Al-Fayyadl, M., 2005, Derrida, LKIS, Yogyakarta  
 Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,  
*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),  
 Edisi III*, Kementerian Pendidikan dan  
 Kebudayaan
- Busmann, Hadumod (1996), *Routledge  
 Dictionary of Language and Linguistics*,  
 London: Routledge.
- Damiani, G., 2003, *Bernard Tschumi*, Thames  
 and Hudson, London
- Futagawa, Y., 1997, *GA Document Extra 10 :  
 Bernard Tschumi*, Ada Edita, Tokyo
- Gannon, T dan Kipnis, J., 2003, *Zenith de  
 Rouen, Bernard Tschumi*, Princeton  
 Architectural Press, NY
- Muhadjir, N., 1998, *Metode Penelitian Kualitatif*,  
 Penerbit Rake Sarasin, Yogyakarta
- Nakamura, T., 1994, *Bernard Tschumi,  
 Architecture and Urbanism*, Tokyo
- Pudovkin., 1974, "*Naturshchik vmesto aktera*",  
*in* *Sobranie sochinenii*, volume I, Moscow
- Reisz, Karel (2010). *The Technique of Film  
 Editing*. Burlington, MA: Focal Press.  
[ISBN 978-0-240-52185-5](https://doi.org/10.1080/00000000903281855).
- Rossouw, Chad., 2010, *Intellectual Montage*,  
 MFA Seminar Paper, UCT,
- Russel, 2005 "The Kuleshov Effect and the  
 Death of the Auteurism", in "Forum"
- Sobur, A., 2004, *Semiotika Komunikasi*, Remaja  
 Rosdakarya, Bandung
- Tschumi, B., 1983, *La Villette: An Urban Park for  
 the 21C*, UIA-International Magazine,  
 International Architect Publishing, London
- Tschumi, B., 1994, *Architecture and Disjunction*,  
 MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Tschumi, B., 2000, *Event- Cities 2*, MIT Press,  
 Cambridge, Massachusetts
- Wastuty, Prima W., 2007, *Bernard Tschumi  
 Teori, Metode dan Aplikasi*, Tesis, Sekolah  
 Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

# PENGARUH LITERATUR, FILOSOFI, SINEMA DAN MATEMATIKA PADA KARYA BERNARD TSCHUMI

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="https://bambangukmawijaya.wordpress.com">bambangukmawijaya.wordpress.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://media-dunia-sastra.blogspot.com">media-dunia-sastra.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://ejournal.uin-malang.ac.id">ejournal.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://jikala.multiply.com">jikala.multiply.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://jtam.ulm.ac.id">jtam.ulm.ac.id</a> Internet Source	1%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On