

Sumbangsih Juhani Pallasmaa dalam Teori Arsitektur

Stefani Natalia Sabatini¹, Feni Kurniati¹, Vika Haristianti¹, dan Iwan Sudrajat¹

¹ Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan
stefanisabatini@yahoo.com, fenikurniati@gmail.com, vikaharistianti@gmail.com, iwansudr@ar.itb.ac.id

ABSTRAK

Dengan minimnya pembahasan mengenai pemikiran-pemikiran Juhani Pallasmaa, tulisan ini bertujuan mengungkapkan gambaran substansi dari tulisan-tulisan Juhanni Pallasmaa. Metode yang digunakan adalah mensarikan lima buah tulisan Juhanni Pallasmaa dan melengkapinya dengan tulisan orang lain mengenai pemikiran Juhani Pallasmaa. Substansi pemikirannya dapat dikelompokkan ke dalam beberapa topik yaitu arsitektur multisensorik, teknologi dan komputasi, basis pertimbangan budaya dan sejarah, kontekstualitas, dan imajinasi dalam desain arsitektur.

Kata kunci: juhani pallasmaa, teori, arsitektur

ABSTRACT

Given the condition that there is very limited discussion about Juhani Pallasmaa ideas, this study aims to discover substantial overview of Pallasmaa selected writings. This study was conducted by extracting five key writings of Pallasmaa and then complemented it by others' writings, which also focus on Pallasmaa's notions. The findings show that Pallasmaa ideas can be divided into several topics which are multisensoric architecture, technology and computation, cultural and historical based considerations, contextualization, and imagination in architectural design.

Keywords: juhani pallasmaa, theory, architecture

1. Pendahuluan

Tulisan ini mengangkat topik-topik dari pemikiran Juhani Pallasmaa dalam arsitektur. Hal ini menjadi penting karena ia merupakan salah satu tokoh yang cukup berkontribusi dalam arsitektur, terutama dalam perkembangan teori fenomenologi. Sementara itu, pembahasan yang serupa masih sangat jarang ditemukan di Indonesia. Oleh karena itu, tulisan ini lebih berupa rekonstruksi pemikiran Pallasmaa di bidang arsitektur, yang ditelusuri melalui beberapa tulisan, baik yang ditulis oleh Pallasmaa sendiri, maupun tulisan yang ditulis orang lain.

2. Bahan dan Metode

Metode yang digunakan adalah mensarikan lima buah tulisan Juhanni Pallasmaa dan melengkapinya dengan tulisan orang lain mengenai pemikiran Juhani Pallasmaa. Tulisan-tulisan Juhanni Pallasmaa sebagai media kritik arsitektur yang kadang berupa hal-hal yang ia percayai maupun ungkapan emosionalnya (atau dalam teori Wayne Attoe dalam *Architecture and Critical Imagination* dapat di sebagai *doctrinal criticism* dan *evocative criticism*), dianggap dapat mengungkapkan ide-ide yang ingin beliau sampaikan.

Metode mensarikan tulisan di sini mengadopsi metode pengolahan data teks secara kualitatif; mengumpulkan data, mengelompokkan data (*sorting*) yang dianggap mirip, memberikan nama kepada kelompok data (*labeling*). Tahapan 'mengumpulkan

data' diaplikasikan dengan membaca sampel tulisan yang telah dipilih, berusaha memahaminya dengan menginterpretasikannya, menuliskan kembali semua ide yang dianggap tertuang pada masing-masing tulisan. Tahapan '*sorting*' dilakukan dengan mengelompokkan ide-ide yang dianggap memiliki topik atau maksud yang sama. Tahapan akhir, '*labeling*', diselesaikan dengan menyatakan topik dari kelompok ide tersebut.

Data sampel tulisan ini diperoleh dari lima karya tulis Pallasmaa yaitu: *Architecture of Seven Senses* (1994) yang membahas tentang multisensoris dalam arsitektur; *The Feasibility of Regional Architecture in PostModern Society* (1998) yang berisi tentang kritik pada modernitas melalui regionalism; *The Eyes of The Skin: Architecture and Senses* (2005) yang berbicara tentang penghidupan penginderaan manusia dalam arsitektur; *Space, Place, Memory and Imagination: The Temporal Dimension of Existential Space* (2007) dan *Thought and Phenomena* (2009) yang membahas karya desain dari Steven Holl; serta satu tulisan yang ditulis oleh Susan Janehall tentang Pallasmaa, *Enchanting Well-being: A Multisensory Interior Environmental Experience: An Application of Juhani Pallasmaa's Theory of Architecture to Interior Spaces* (2008).

3. Hasil dan Diskusi

Bagian ini akan mengacu pada topik substansi dari beberapa tulisan Pallasmaa yang merupakan gambaran umum dari teori yang ia kemukakan. Secara umum, substansi pemikiran Pallasmaa adalah mengenai kritik terhadap hilangnya jiwa pada arsitektur masa kini karena arsitektur menjadi dingin dan tidak lagi 'menyentuh' manusia.

Dia berpendapat bahwa arsitektur bukan hanya ilmu untuk menciptakan sebuah tempat tinggal bagi manusia, namun memiliki tujuan lain, baik dari segi *metaphysical* maupun mental. Arsitektur juga dilihat sebagai mediasi antara hal besar dan hal kecil, antara Tuhan dan keabadian, karena sebuah bangunan secara khusus sebenarnya dapat berbicara terhadap tubuh dan perasaan manusia. Dasar dari arsitektur inilah yang harus diperbaiki dan perbaikannya harus dimulai dari sekolah arsitektur. Perbaikan terhadap dasar tersebut dapat dimulai dengan bagaimana manusia sebagai individu menyadari bahwa kehidupan nyata berlawanan dengan teori Cartesian. Menurutnya, manusia hidup seperti untaian tali, terhubung dengan hal mental dan fisik di saat bersamaan. Sebuah teori arsitektur atau perilaku yang sepenuhnya mengakui tentang wujud asli manusia adalah hal yang sangat ingin ia kembangkan. Dari semua karyanya, buku berjudul *Eyes of The Skin: Architecture and The Senses* merupakan karya yang dijadikan sebagai buku bacaan wajib bagi pendidikan arsitektur di berbagai negara di dunia. Menanggapi hal tersebut, ia merasa bahagia, namun ia mengaku tidak pernah terbersit tujuan khusus terhadap hal tersebut, karena yang ia harapkan hanyalah menciptakan ketulusan dan presisi dari setiap hal yang dilakukannya.

Pemikiran lain yang diyakini Pallasmaa adalah segala sesuatu haruslah berdifusi dan tidak dapat dipisahkan antara hal yang satu dan hal lainnya. Untuk hal ini, ia mengutip perkataan Ludwig Lichtenstein '*I am my world*'. Sebagai seorang arsitek yang aktif berkarya dan menulis, ia memiliki pemikiran bahwa kedua hal tersebut memiliki kesamaan, di mana tulisan dan karya arsitektur pasti tetap memiliki existential issues. Pertanyaan seperti 'Siapa saya? Apa yang saya lakukan di dunia ini? Apa peran dan fungsi saya?' pada akhirnya membawa isu tersebut ke dalam eksistensi seorang manusia. Intinya, ia berpendapat bahwa kesadaran terhadap eksistensi pada akhirnya mengantarkan manusia ke dalam pengetahuan tentang dirinya dan dunia.

Berdasarkan pembahasan singkat tentang pemikiran Pallasmaa tersebut, penulis berusaha menstrukturkan pemikiran tersebut menjadi beberapa kelompok substansi.

Kelompok tersebut adalah Arsitektur Ocularsentris vs Multisensorik, Teknologi dan Komputasi, Basis Pertimbangan Budaya dan Sejarah, Kontekstualitas, dan Imajinasi dalam Desain Arsitektur. Setiap kelompok substansi mencakup kritik yang diajukan Pallasmaa terkait topik tersebut, pemikiran yang ditawarkan terhadap kritik, serta dilengkapi dengan contoh yang menggambarkan kondisi yang dibicarakan pada topik tersebut.

3.1 *Arsitektur Ocularsentris vs Multisensorik*

Pallasmaa mengkritik arsitektur pada masa kini sebagai arsitektur yang diciptakan untuk dinikmati hanya lewat lensa kamera atau lewat sekuensi mata. Di sepanjang tulisannya 'An Architecture of Seven Senses', sebutan yang ia gunakan untuk hal ini adalah '*ocularcentric*' (yang diadaptasinya dari ungkapan profesor Martin Jay) atau '*retinal architecture*' (yang digunakan dalam tulisannya sendiri). Arsitektur saat ini, menurutnya, hanya menekankan dimensi intelektual dan konseptual yang tidak menyentuh esensi sensual arsitektur. Selain itu, ia merasa material masa kini, seperti kaca dan lapisan enamel yang cenderung sintesis, tidak dapat menyampaikan apapun; tidak menyampaikan dari mana ia berasal maupun umur dan apa yang telah dialami material tersebut; berbeda dengan kayu, batu, maupun bata. Menurutnya, hal tersebut menyebabkan arsitektur saat ini menjadi dingin, keras, hampa, steril, tak bernyawa, kehilangan sensualitas, berjarak dengan manusia, hingga mengarah pada ketidakmanusiawian.

Hal ini berseberangan dengan idealitas yang digenggamnya bahwa arsitektur seharusnya bergerak mengikuti waktu. Sebuah karya arsitektur seharusnya menyimpan kenangan sejak masa-masa ia digunakan, terutama pada masa-masa terbaiknya. Di masa setelahnya, ia menjadi layaknya portal waktu, yang mampu menyenyapkan kita dari dunia luar dan membawa kita melampaui sejarah; menceritakan masa lalu.

Dalam tulisannya *An Architecture of Seven Senses*, Pallasmaa menjelaskan bahwa pengalaman multisensoris seharusnya dimiliki oleh karya arsitektur. Pada kondisi ini, terjadi interaksi esensial antara pengguna dan arsitektur, yang mampu mengaktifkan kesemua indra yang saling memperkuat. Hasil dari pengalaman sensoris ini tak hanya memberikan informasi kognitif kepada otak, namun juga mempengaruhi jiwa/perasaan pengguna (afektif), seperti misalnya menyegarkan atau menyembuhkan. Susan Janehall (2008), seorang akademisi yang menulis tentang Pallasmaa, menyebut hal ini sebagai *life-enhancing experience*, pengalaman yang memperkuat jiwa.

Life-enhancing experience merupakan pengalaman akan ruang yang melibatkan sensori-sensori (tidak hanya visual) dan kesadaran yang dalam akan diri dan lingkungan. Elemen-elemen *life enhancing* Pallasmaa adalah materialitas (*materiality*), sentuhan (*hapticity*), tekstur (*texture*), berat (*weight*), kepadatan ruang (*density of space*) dan perwujudan cahaya (*materialized light*) yang akan menghasilkan sensualisasi dari lingkungan terbangun. *Life-enhancing* diadaptasi Pallasmaa dari Johann Wolfgang von Goethe, yang meyakini bahwa seni dapat meningkatkan hidup manusia. Dengan menikmati karya seni, manusia diberikan pengalaman akan sensasi kehangatan (*warmth*), kenyamanan (*comfort*), bermain (*play*), keingintahuan (*curiosity*) dan ketenangan (*coolness*).

Tulisan Janehall tersebut menjelaskan ketujuh indra yang dimaksudkan oleh Pallasmaa: visual oleh mata; suara oleh telinga; aroma oleh hidung; tekstur oleh kulit; rasa oleh lidah; serta pergerakan yang dirasakan oleh otot dan juga rangka. Visual tak hanya tentang bentuk bangunan namun juga rasa yang ditangkap oleh mata akibat keberadaan cahaya dan bayangan. Sentuhan menyampaikan berat, kepadatan, suhu, dan material pada kita, juga kesejukan rindang pohon dan kehangatan mentari. Kekuatan otot dan

rangka mengingatkan kita akan skala ruang. Lidah, disebutnya, bahkan dapat terstimuli melalui visual. Sensasi yang disebutnya juga adalah aroma, yang menurutnya, memberikan pengaruh memori yang paling kuat.

Pada tulisannya, *The Eyes of The Skin*, Pallasma merasa indera peraba menjadi indera yang perlu diperkuat dalam arsitektur. Ia menyatakan bahwa sebagaimana bangunan tradisional, bangunan yang otentik seharusnya terhubung dengan faktor-faktor di bawah sadar manusia. Pada akhirnya, bangunan juga seharusnya mampu menstimulus bekerjanya indera raba manusia (*man's tactile sense*) alih-alih hanya sekedar memunculkan unsur visual pada bangunan. Ia mencontohkannya dengan kecenderungan manusia yang lebih sering menggunakan indera rabanya dibanding visual saat hendak merasakan sesuatu yang lebih intens atau 'dekat dengan rasa', seperti membelai orang-orang tersayang dibanding hanya sekedar melihatnya saja. Memeluk atau dipeluk dan mencium atau dicium, misalnya, bahkan lebih sering dilakukan dengan menutup mata.

Sebagai contoh, tulisannya yang subyektif tentang perasaannya saat pertama kali menikmati bangunan karya Steven Holls menunjukkan bagaimana ia begitu tergugah akan kemampuan bangunan menstimulus sensorinya. Bangunan itu adalah Museum of Modern Art di New York yang tampil elegan dengan penggunaan material baja hitam dan perunggu serta kaca es (lihat gambar 1). Bangunan ini disebutnya mampu memberikan kesan arsitektur yang berkenaan dengan rasa yang berdasar pada imajinasi dan indra peraba. Konstruksi bangunannya nampaknya dapat memicu kepekaan dari indra yang lain sehingga Pallasma menyadari keberadaan indranya sendiri yang terbukti dan terbangunkan: "*These constructions even seemed to sensitize other sensory modalities, and I realized that my own existential sense, my very sense of self, was being addressed and activated*" (Juhani Pallasmaa (2009), *Thought and Phenomena* hal.58).



Gambar 1. Museum Modern Art in New York
(Sumber: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=18>)

Upaya memunculkan kepekaan indera melalui bangunan ini tidak lepas dari empat faktor kunci yang beberapa kali disebutkan Pallasma melalui pembahasannya terhadap karya Holls; pencahayaan, warna, materialitas, dan detil yang *haptic* (*haptic* berhubungan dengan indra peraba, secara khusus terkait dengan persepsi dan manipulasi objek dengan menggunakan indra peraba/sentuhan dan '*proprioception*'). Detil yang *haptic* ini kemungkinan juga berkenaan dengan kritiknya terhadap desain yang terlalu perfeksionis dan berkesan "bersih" seperti pada karya-karya modernis. Sejalan dengan karya Holls, Pallasma nampaknya lebih mendukung desain yang memang disengaja untuk agak kasar, atau disebutnya sebagai "*intentional roughness*". Hal ini adalah bentuk penghindaran dari pemaksaan terhadap kesempurnaan permukaan dan penyelesaian. Kekasaran dianggapnya akan membangkitkan perasaan tentang keterbukaan dan terkesan lebih mengundang, bukan pengusiran dan penolakan dari bangunan akibat keobsesifan terhadap kesempurnaan teknis. Di luar dari hal-hal

tersebut, ia menyatakan bahwa adalah penting untuk menyatukan tiap faktor melalui penataan komposisi dan proporsi untuk mencapai koherensi dan harmoni.

Pengalaman arsitektural yang dialami tubuh pengguna ini, secara keseluruhan, cukup dekat dengan pengertiannya mengenai fenomenologi, yang merupakan sesuatu yang dialami. Pallasmaa menganut pemikiran eksistensial fenomenologi yang terinspirasi dari filosofi Merleau-Ponty. Filosofi yang dimaksud tersebut menyatakan bahwa tubuh, secara keseluruhan, adalah pusat kehidupan manusia. Oleh karenanya, ia menegaskan bahwa tubuh manusia itu sendirilah yang merupakan *genius loci*: "*I experience myself in the city, and the city exists through my embodied experience*" (Juhani Pallasmaa (2005), *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses* hal.40).

Pemikiran ini bukanlah pemikiran yang semata-mata baru diciptakan oleh Pallasmaa, melainkan lebih berupa akumulasi pemikiran dari tokoh-tokoh sebelumnya. Beberapa pemikir yang turut berkontribusi dalam membentuk teori Pallasmaa adalah: John Dewey melalui tulisannya yang berjudul *Art as Experience*, yang merupakan investigasi filosofi terhadap proses penciptaan, pengekspresian dan pengalaman seni; Joy Malnar dan Frank Vodvarka dengan buku *Sensory Design*, yang mengeksplorasi sifat, persepsi dan pengalaman ruang melalui sensori kapasitas; Lawrence dan Ann Halprin melalui metode yang dikembangkannya, serta RSVP Cycle, yang merupakan cara untuk menganalisis dan mengakses proses desain yang melibatkan partisipasi aktif klien dan komunitas. Metode tersebut memberikan manfaat dalam dunia arsitektur melalui penerapan simbol dalam proses desain sebagai pengontrol pengalaman yang ingin dilahirkan melalui sebuah ruang.

Modernisasi fase awal merupakan gerakan yang dinilai Pallasmaa sebagai utopia, idealistik, dan romantisme. Fase ini juga dipandang terinspirasi pada gerakan-gerakan yang bersifat *immaterial* dan *weightless*. Fase kedua merupakan pandangan yang realistik terhadap budaya yang tidak dibutakan oleh ilusi. Fase ini dinilai mengekspresikan gravitasi, stabilitas dan rasa terhadap material dan alam. Oleh karenanya, arsitektur tidak lagi hanya sebagai makna yang metaforis. Pallasmaa juga menggarisbawahi bahwa yang membedakan arsitektur modern fase pertama dan kedua dapat dilihat dari pandangan yang dianutnya, di mana fase pertama mengidolakan kesempurnaan (*perfection*) dan kejelasan (*finiteness*), sedangkan gerakan fase kedua lebih mengutamakan ketidakselesaian (*unfinishedness*), proses (*process*), dan ketidaksempurnaan (*imperfection*).

3.2 Teknologi dan Komputasi

Pemikiran Pallasmaa terhadap peran teknologi dan komputasi dalam arsitektur bermula dari pendapat Maurice Merleau-Ponty. Pallasmaa menyatakan bahwa agar pengalaman yang dialami manusia dapat dimunculkan dalam karya arsitektur, maka arsitektur harus dapat memperbaiki hubungan *erotic*-nya dengan dunia yang saat ini dibalut teknologi. Teknologi, menurutnya, adalah faktor yang membuat dunia berubah menjadi hal yang *unerotic*. Dunia lama dapat mengakomodasi lamunan dan mimpi, sedangkan dunia saat ini tidak. Pemikiran ini menjadikan Juhani Pallasmaa sebagai salah satu tokoh yang menolak gerakan modernisme dalam arsitektur, yang menurutnya terlalu mengedepankan teknologi, termasuk komputer.

"The computer is usually seen as a solely beneficial invention, which liberates human fantasy and facilitates efficient design work. I wish to express my serious concern in this respect, at least considering the current role of the computer in education and the design process. Computer imaging tends to flatten our magnificent, multi-sensory, simultaneous and synchronic capacities of imagination by turning the design process into a passive visual manipulation, a retinal journey. The computer

creates a distance between the maker and the object, whereas drawing by hand as well as working with models put the designer in a haptic contact with the object, or space. In our imagination, the object is simultaneously held in the hand and inside the head, and the imagined and projected physical image is modelled by our embodied imagination. We are inside and outside of the conceived object at the same time."

Juhani Pallasmaa (2005), *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses* hal.12

Dalam hubungannya dengan arsitektur yang dirasakan oleh tubuh, Pallasmaa merasa arsitektur adalah media yang menghubungkan antara desainer dengan pengguna bangunan. Untuk mencapai hal ini, sang desainer harus memahami jelas, dalam pikirannya, bentuk spasial bangunan secara keseluruhan dan baru setelahnya mewujudkannya dalam karya terbangun.

"Sama seperti itu, arsitek menginternalisasi (menginternalisasi: membuat bagian dari kebiasaan seseorang dengan mempelajari atau dengan asimilasi bawah sadar) bangunan dengan tubuh seperti dengan tekanan dari sistem otot dan posisi dari rangka, dan organ dalam. Saat karya berinteraksi dengan tubuh pengamat, pengalaman ini merefleksikan sensasi jasmani dari sang pembuat. Akibatnya, arsitektur adalah komunikasi dari tubuh si arsitek langsung kepada tubuh penghuni."

Juhani Pallasmaa (1994), *An Architecture of Seven Senses*, hal. 47

Pada tulisannya tentang Holls, misalnya, ia menceritakan bagaimana Holls melakukan pencarian ide dan konsep melalui sketsa yang, menurutnya, mampu menggabungkan mata, pikiran, dan tangan. Sketsa menjadi jalan untuk menyampaikan ketajaman intuisi sang arsitek dalam pembentukan konsep. Sketsa, bahkan dianggap mampu mewadahi pencarian personal dan intim. Media lain juga digunakan oleh Holls untuk melengkapi sketsanya adalah metafora kata-kata puitis, diagram konseptual, dan studi maket. Di sisi lain, komputer hanya digunakan untuk mengembangkan desain agar lebih presisi dan skematis dalam memproduksi gambar, bukan untuk membentuk citra dan ekspresi formal bangunan.

3.3 *Basis Pertimbangan Budaya dan Sejarah*

Salah satu akibat dari komputerisasi, menurutnya, adalah keseragaman/universalitas dalam arsitektur, *"...the new machine... were to emancipate their inhabitants from their bonds with the past, and to cultivate a New Universal Man" ... "Simply, we have lost our faith in utopia* (Juhani Pallasmaa (1988), *Tradition and Modernity: The Feasibility of Regional Architecture* hal.129). Universalitas ini dianggap telah menjadikan manusia kehilangan identitasnya sendiri,". Salah satu aspek identitas yang diacu oleh Pallasmaa dalam arsitektur adalah regionalitas yang berupa bentuk-bentuk bangunan vernakular, yang mencerminkan integrasi antara kondisi alam dan material, pola hidup, dan bentuk-bentuk bangunan pada masyarakat tradisional. Pesan utama yang harus sampai melalui arsitektur adalah bagaimana arsitektur mampu memfasilitasi manusia yang hidup di dalamnya. Fungsi arsitektur adalah untuk membuat manusia mengalami keberadaannya dengan pemaknaan dan tujuan yang lebih dalam.

Pallasmaa sangat memperhatikan unsur tradisi dan budaya dari sekelompok masyarakat dalam melihat suatu produk arsitektur. Unsur budaya yang ditekankan lebih kepada unsur *intangible* atau *hidden dimension* yang tidak terlihat secara visual pada artefak-artefak hasil kebudayaan. Sebagai contoh adalah bahasa yang secara tidak sadar telah mempengaruhi bagaimana manusia menggunakan ruang. Bahasa itu sendiri bisa digunakan untuk menghasilkan arsitektur, sebagaimana yang dilakukan oleh Alvar Aalto yang mengelaborasi geometri pada pola penggunaan hutan dalam sekelompok

masyarakat, dan kemudian diaplikasikan pada bangunan Villa Mairea dan New York Pavilion karyanya.

Menurut Pallasmaa, gerakan modernisme seharusnya mulai mengarah pada usaha-usaha pembacaan ulang arsitektur sebagai bagian dari budaya dan tradisi, yang kemudian sekaligus menjadi media pencarian esensi dari arsitektur tersebut sehingga modernisme baru lebih mengarah pada pencarian inspirasi dari ranah seni. Hal ini merupakan perlawanan atau solusi terhadap modernisme yang telah ada, yang menerima *style* sebagai seni yang siap digunakan tanpa menyertakan latar belakang budaya dan kontinuitas dari tradisi.



Gambar 2. Museum Yayasan Camargo Iberê di Brazil karya arsitek Alvaro Siza (kiri), bangunan asli daerah Oporto (kanan)

(Sumber: <https://www.archdaily.com/2769/fundacion-ibere-camargo-in-porto-alegre-brazil-alvaro-siza>, https://www.viajerospiratas.es/vacaciones/escapada-de-2-o-3-noches-a-oporto-desde-solo-158-euro-incluyendo-hotel-vuelos-y-crucero-por-el-duero_1255)

Salah satu karya arsitektur yang dianggap mampu merepresentasikan kebudayaan adalah bangunan museum karya Alvaro Siza di Oporto (lihat gambar 2). Karya Alvaro Siza ini dinilai menjadi sebuah abstraksi dari tradisi bangunan setempat. Bangunan ini sangat abstrak, bahkan cenderung sulit untuk menelusuri tradisi asli yang dibawa. Namun, pada level pemahaman yang lebih dalam, kehadiran tradisi tersebut dapat dirasakan pada kualitas yang otoritatif dari bangunan tersebut.



Gambar 3. Turul, makhluk mitologi Hungaria (kiri) dan bangunan karya Imre Makovecz (kanan)

(Sumber: https://pixabay.com/p-290208/?no_redirect, <http://ionarts.blogspot.com/2004/02/new-building-from-imre-makovecz.html>)

Sedangkan arsitek Imre Makovecz, menurut Pallasmaa, secara lebih eksplisit memperlihatkan pendekatan regionalismenya. Pada karya-karyanya, nuansa regional dari Hungaria dapat terlihat melalui gambaran mitologi dan dongeng-dongeng, serta kesan yang mengingatkan pada teater budaya masyarakat lokal (lihat gambar 3).

3.4 Kontekstualitas

Dekat dengan ide mengenai pertimbangan budaya dan sejarah, kontekstualitas juga merupakan aspek penting lain yang dikemukakan oleh Pallasmaa. Konsep kontekstualitas dilihat oleh Pallasmaa sebagai konsep yang seharusnya mengakar pada tempat dan waktu. Pallasmaa sempat menyebutkan bahwa dunia arsitektur pada masa kini cenderung "*idiosyncratic*", yang dapat diartikan sebagai artistik yang individual, ganjil, atau aneh. Kata "*idiosyncratic*" ini kemudian dikontraskan dengan kondisi positif, di mana karya arsitektur yang menjadi bagian dari karya artistik, menjadi alat untuk membuka pengaruh baru dan menjadi solusi arsitektural. Ide Pallasmaa ini nampaknya mengacu pada kondisi di mana arsitektur pada masa itu menjadi egois dan tidak peduli pada konteksnya sehingga keberadaannya tak hanya tidak mampu menjadi solusi, namun juga sebaliknya, menjadi keganjilan bagi lingkungannya.

Pallasmaa membahas tentang bagaimana proses desain Kiasma Museum of Contemporary Art di Central Site di Helsinki sebagai contoh positif dari perhatian arsitektur pada kontekstualitas. Steven Holl, sang arsitek, berusaha memfamiliarikan dirinya dengan patung Marshal Mannerheim yang berada di dekat tapak museumnya. Proyeknya akhirnya mampu meredakan konflik yang terjadi akibat keberadaan bangunannya yang dekat dengan tapak sang patung.

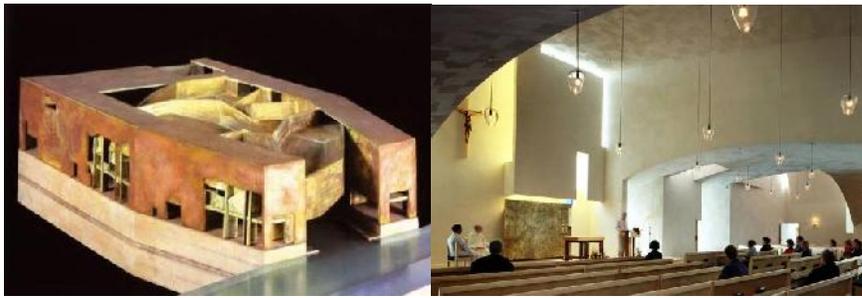
Contoh lain terkait karya arsitektur sebagai solusi adalah bagaimana karya Steven Holl yang lain, Whitney Water Purification Facility and Park (gambar 5 sebelah kanan), menjadikan area pengelolaan air menjadi area yang menarik bahkan menggugah. Karya ini menjadi solusi ekologis seperti pengkondisian penghawaan secara geotermal dan pendaurulangan air. Desain ini tidak hanya menjadi sesuatu yang menempel pada tapak, namun menjadi bagian dari proses pengolahan air itu sendiri, bahkan mampu merepresentasikan fungsinya melalui bentuk fisik yang menggambarkan aliran air yang naik hingga membentuk seperti lubang kunci. Karya ini menerima penghargaan 2010 ASLA Profesional Award.

3.5 Imajinasi dalam Desain Arsitektur

Pallasmaa memiliki idealisme terhadap konsep-konsep yang digunakan dalam arsitektur. Faktor yang diperhatikannya dalam konsep arsitektur tersebut antara lain adalah keterbukaan pemikiran dari sang arsitek, kemampuan sang arsitek untuk meleburkan desain secara kreatif, kejelasan filosofis, serta ekspresi kesusastraan yang puitis. Ia menyebut dunia artistik masa kini sebagai "*narrow*". Sebutan ini dilanjutkan dengan sebutan lain yaitu "*hermetic over time as a consequence of a conscious quest for an identifiable artistic identity*" (Juhani Pallasmaa (2009), *Thought and Phenomena* hal.56). Karya artistik saat itu dianggapnya kurang bebas dan tidak adaptif terhadap perubahan waktu karena hanya mencari pemenuhan identitas artistik saja. Ia mengkontraskannya dengan karya Holl yang tidak menjadi variasi dari arsitektur yang sudah ada dan juga tidak secara egois menunjukkan gaya arsitekturnya sendiri.

Ia menunjukkan bahwa Holl, sebagai contoh arsitek yang dianggapnya baik, membuat "*novel architectural types-new architectural creatures*", selalu berusaha membuat kebaruan dalam karyanya. Holl terus bertekad untuk bereksperimen dan mencegah kekonstanan gaya yang mungkin dihasilkan oleh metode desainnya. Karya-karya Holl juga dianggapnya baik karena proses desainnya yang mengandung integrasi antara ide dan bentuk, berpikir dan membuat, kata dan material, serta teknologi dan ekspresi artistik. Integrasi ini sejatinya adalah berada pada gabungan antara persepsi, pemikiran, dan perasaan si arsitek. Ketiganya tidak muncul dari spekulasi teoritis dan

beralasan, namun dari imajinasi dan pengalaman nyata. Hal ini yang disebut Pallasma sebagai “*essential dialectics*”, dialek yang esensial.



Gambar 4. Kiri: The Labyrinthine Scheme for The Palazzo del Cinema,

Kanan: The Chapel of St. Ignatius

(Sumber: Kiri: <http://archimodels.info/post/81051969678/c-steven-holl-palazzo-del-cinema-venice-italy>, Kanan: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=40&search=ignatius>)



Gambar 5. Kiri: The Simmons Hall Dormitories,

Kanan: The Whitney Water Purification Facility and Park

(Sumber: Kiri: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=47>, Kanan: <http://www.azahner.com/portfolio/lake-whitney>)

Imajinasi dan kesan puitis dalam desain nampaknya menjadi faktor yang sangat menarik bagi Pallasma. Metafora dalam desain, baik secara penggambaran bentuk, maupun kesan yang tersirat, dimungkinkan sebagai salah satu indikator dari imajinasi dan kesan puitis dalam desain. Pallasma menyebutnya sebagai karya yang dramatis. Pallasma mencontohkannya melalui beberapa karya Holls; The Labyrinthine Scheme for The Palazzo del Cinema di Venice (1990) (lihat gambar 4) yang pola labirinnya mengingatkan akan lipatan otak manusia; tatanan dari pencahayaan yang termodul dan tertata pada The Chapel of St. Ignatius di Venice (1990) (lihat gambar 4) di Seattle University (1994-97) (lihat gambar 4); dinding raksasa berpori dan “gua-gua” yang terstruktur pada The Simmons Hall dormitories di Massachusetts Institute of Technology in Cambridge (1992-2002) (lihat gambar 5); atap keperakan dengan ‘*extruded shape*’ yang memberikan kesan menopang atau merevitalisasi kehidupan kemurnian air pada The Whitney Water Purification Facility and Park di Connecticut (1998-2005) (lihat gambar 5); “lentera” kaca bercahaya (atau disebut sebagai *lenses*) yang seakan meningkatkan wibawa bangunan dari tanah pada Nelson-Atkins Museum of Art di Kansas City (1999-2007) (lihat gambar 6). Hal ini semakin diperkuat dengan alasan ketertarikan Pallasma terhadap karya-karya Holls, yaitu karena Pallasma merasa karya Holls memiliki gabungan antara “*ultra-rationality and surreal dreamlike air of architectural proposition...*”, di mana kesan puitis, kesederhanaan, dan kehangatan dengan maksud arsitektural yang terfokus dapat dirasakan.



Gambar 6. Nelson-Atkins Museum of Art

(Sumber: Kiri: <http://magdabiernat.com/commercial/index.php/institutional/the-nelson-atkins-museum-of-art/>)

Contoh karya metafora lain milik Hollis adalah Martha's Vineyard di Massachusetts (1984). Rumah ini terinspirasi dari novel Herman Melville berjudul *Moby Dick*. Rumah ini adalah kerangka, secara metafora, dari tulang-belulang sang paus pada novel tersebut (lihat gambar 7).



Gambar 7. The Berkovitz House at Martha's Vineyard in Massachusetts

(Sumber: <http://www.stevenholl.com/project-detail.php?id=25&worldmap=true>)

Imajinasi nampaknya juga dimunculkan melalui usaha untuk menunjukkan keutuhan arsitektur; arsitektur bukan kumpulan tatanan struktur, namun layaknya *sculpture* yang dipahat dari sebuah kesatuan yang besar. Pallasma menunjukkan bahwa Hollis mampu melakukan kesan visual ini pada karyanya, bahkan disebutnya mirip dengan karya-karya *sculpture* milik Eduardo Chillida (lihat gambar 8).



Gambar 8. Sculpture Raksasa Karya Eduardo Chillida

(Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Elogio_chillida_gijon.jpg dan http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peine_del_viento_de_Eduardo_Chillida.jpg)

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pada level teori, pemikiran Pallasmaa telah dikembangkan sebagai usaha untuk 'membenarkan' arah pergerakan arsitektur agar lebih ramah dan peduli terhadap keberadaan manusia. Secara umum, kritik-kritik Pallasmaa menekankan pada pengembangan aspek sensoris manusia dalam desain (tidak hanya aspek visual), sebagai usaha untuk melibatkan pengguna dan latar belakangnya (konteks, budaya dan sejarah) dalam sebuah karya arsitektur. Kritik Pallasmaa juga menekankan pada pentingnya aspek imaginasi dalam sebuah desain. Dari keseluruhan kritik tersebut, Pallasmaa berusaha mengemukakan bahwa arsitektur, yang merupakan alat untuk menghubungkan alam abstraksi dan alam nyata manusia, seharusnya mampu menghidupkan dan menggerakkan semua unsur sensori manusia ketika ia memasuki atau menikmati sebuah karya arsitektur. Dengan demikian, Pallasmaa menyatakan bahwa penting untuk memperhatikan dan menerapkan aspek-aspek sensori yang meliputi seperti visual oleh mata, suara oleh telinga, aroma oleh hidung, tekstur oleh kulit, rasa oleh lidah, serta pergerakan oleh otot dan rangka, secara seimbang dalam desain arsitektur. Pada level praksis, Pallasmaa berusaha menerjemahkan pemikiran-pemikirannya tersebut melalui pembacaan karya beberapa arsitek yang dianggapnya sejalan dengan pemikirannya, seperti Alvar Aalto dan Steven Holl.

Daftar Pustaka

- Atoe, Wayne. 1978. *Architecture and Critical Imagination*. Great Britain: John Wiley & Sons, Ltd.
- Beaver, Robyn. 2006. *A Pocketful of Houses*. Image Publishing.
- Holl, Steven, Pallasmaa Juhani, Perez-Gomez Alberto. 2006. *Questions of Perception : Phenomenology of Architecture*. San Francisco : William Stout Publishers.
- Janehall, Susan. 2008. *Enchanting Well-being : A Multisensory Interior Environmental Experience : An Application of Juhani Pallasmaa's Theory of Architecture to Interior Spaces*. Thesis. Washington D.C. : Washington State University.
- Pallasmaa, Juhani, Steven Holl, Alberto Perez-Gomez. 1994. *An Architecture of Seven Senses: Architecture and Urbanism Question of Perception*. Tokyo: A+u Publishing.
- Pallasmaa, Juhani. 1988. *Tradition and Modernity: The Feasibility of Regional Architecture in PostModern Society*, dalam Canizaro, Vincent B. 2007. *Architectural Regionalism : Collected Writings on Place, Identity, modernity, and Tradition*. New York : Princeton Architectural Press.
- Pallasmaa, Juhani. 2005. *Encounters 1 : Architectural Essays*. Finland: Rakennustieto Publishing.
- Pallasmaa, Juhani. 2005. *The Eyes of The Skin : Architecture and Senses*. Cornwall, Great Britain : TJ International Ltd. Padstow
- Pallasmaa, Juhani. 2007. *Space, Place, Memory and Imagination: The Temporal Dimension of Existential Space*. Helsinki : Not Published.
- Pallasmaa, Juhani. 2009. *Thought and Phenomena*. Part of the book written by Steven Holl, Juhani Pallasmaa, Holger Reenberg titled "Heart". Hatje Cantz: German.
- Shirazi, M. Reza. 2009. *The Fragile Phenomenology of Juhani Pallasmaa*. Environmental and Architectural Phenomenology Newsletter.

Laman Internet

Candapelas, Angelo. *Australia Design Review: Interview with Juhani Pallasmaa*. Diakses pada 14 Mei 2015. <http://www.australiandesignreview.com/architecture>

Caruso, Andrew. National Building Museum Telling the Stories of Architecture, Engineering and Design 'Interview with An Architectural Icon: Juhani Pallasmaa'. Diakses pada 15 April 2015. <http://www.nbm.org/about-us/national-building-museum-online/interview-with-an-icon.html>

Florian, Sauter. DAP-Digital Architectures Papers Issue 16-Identity and Modernity Fushion of the Senses: Interview With Juhani Pallasmaa. Diakses pada 14 Mei 2015. <http://www.architecturalpapers.ch/pdf.php?ID=142>.

<http://www.azahner.com/portfolio/lake-whitney>. Diakses pada 14 Mei 2015, pukul 00.15 WIB.

<http://www.stevenholls.com>. Diakses pada 14 Mei 2015, pukul 00.15 WIB.

<http://www.asla.org/2010awards/105.html>. Diakses pada 14 Mei 2015, pukul 00.15 WIB.