

VIRTUALITAS DAN REALITAS REFLEKSI SINGKAT ATAS ARSITEKTUR DIAGRAMATIK PADA DEKADE 1990-AN

Mohammad Nanda Widyarta

Dosen Sejarah Arsitektur, Universitas Tarumanagara, Jakarta
e-mail: itsmineandjustforme@yahoo.com

ABSTRAK

Pada dekade 1990an, terdapat sebuah narasi arsitektural mengenai apa yang dikenal sebagai arsitektur diagramatik. Narasi ini masih mempengaruhi perkembangan arsitektur hingga kini. Kisah ini muncul ketika beberapa arsitek berusaha mendesain berdasarkan pemikiran-pemikiran mengenai multiplisitas (pemikiran Deleuze sering dikutip). Sekalipun kisah ini merupakan sebuah kisah arsitektural kontemporer, kisah tentang arsitektur diagramatik ini bukan sesuatu yang belum pernah terjadi sebelumnya. Ia adalah sebuah kisah baru yang dibentuk oleh sebuah pengulangan Bergsonian/Deleuzian. Ia adalah sebuah pengulangan yang diprovokasi oleh memori tentang percobaan untuk menemukan teori dan praktek.

Kata kunci: arsitektur diagramatik-teori

ABSTRACT

In the decade of 1990s, there was an architectural narrative of diagrammatic architecture. This narrative still affects architectural development at present. This story appeared when some architects attempted to design based on thoughts regarding multiplicity (Deleuze's thoughts were frequently cited). Though this story is that of contemporary architecture, the story of diagrammatic architecture is not something absolutely novel. It is a new story that is formed by a certain Bergsonian/Deleuzian repetition. It is a repetition prompted by the memory regarding an attempt to reconcile theory and practice.

Keywords: diagrammatic architecture - teori

PROLOGUE: KETIKA TEORI BERTEMU DENGAN PRAKTEK

Arsitektur adalah sebuah usaha untuk mempertemukan teori dan aplikasi praktis, sehingga didapatkan praxis. Sebagai contoh, ketika Vitruvius yang hidup di jaman Romawi menulis kesepuluh buku *Tentang Arsitektur (Decem Libri de Architectura)*-nya, ia mengajukan tiga prinsip arsitektur: *venustas* (keindahan), *utilitas* (kegunaan), dan *firmitas* (kekokohan). Di satu sisi, dengan mengajukan tiga prinsip tersebut Vitruvius meletakkan apa yang ia anggap sebagai prinsip perancangan bagi seorang arsitek yang ingin menghasilkan karya bermutu. Sedangkan di sisi lain, dalam ide Vitruvius tersirat sebuah teori estetika yang bisa dirunut asalnya dari pemikiran Klasik Yunani; sebuah pemikiran yang menghubungkan keindahan, kebaikan, dan kebenaran menjadi sebuah trinitas. Jadi, ketika Vitruvius meletakkan ketiga prinsip aplikasi arsitektural dalam bukunya, tersirat sebuah niatan untuk mempertemukan aspek praktikal dengan aspek teoritis (mungkin dapat dikatakan bahwa buku ini merupakan sebuah transisi dari ranah teoritis ke ranah praktek). Melalui ketiga prinsip itu, sebuah teori estetika (berserta berbagai implikasinya) akan menjiwai proses perancangan sebuah karya arsitektur.

Kisah Vitruvius bukan satu-satunya narasi tentang niatan untuk mempertemukan teori dan praktek dalam arsitektur. Ada banyak sekali contoh narasi seperti ini, seperti kisah perwujudan pemikiran humanis Renaissance dalam sebuah teknik representasi yang dikembangkan pada masa Renaissance; yakni teknik gambar perspektif (teknik gambar perspektif ini juga dipraktikkan dalam seni lukis Barat semenjak *quattrocento*). Contoh kisah yang lain adalah kerja sama antara arsitek Peter Eisenman dan filsuf Jacques Derrida dalam perancangan *Choral Works* di dekade 1980an.

Pada artikel ini, penulis bermaksud untuk berbicara sedikit tentang sebuah kisah serupa yang berlangsung selama dekade 1990an lalu.

DEKADE 1990AN: DELEUZE DAN ARSITEKTUR

Bila kita membaca kembali artikel di berbagai publikasi mengenai perkembangan arsitektur pada dekade 1990an yang lalu, kita akan menemukan nama seorang filsuf pasca-strukturalis Prancis: Gilles Deleuze. Apa yang dihasilkan oleh Deleuze—yang kadang ia hasilkan bersama temannya, Félix Guattari—adalah teori. Teori Deleuze mempengaruhi beberapa arsitek, yang kemudian mencoba untuk mempertemukan teori ini dengan praktek

arsitektural mereka. Para arsitek yang dimaksud di sini antara lain adalah Greg Lynn, UN Studio, Stan Allen, dll.

Deleuze dikenal sebagai pemikir yang berbicara tentang multiplisitas;¹ sebuah pemikiran yang nampaknya merefleksikan latar belakangnya sebagai bagian dari generasi Mei 1968. "Filsafat adalah teori multiplisitas," tulis Deleuze dalam artikelnya, *The Actual and the Virtual*, yang dimuat dalam jurnal terbitan New York, Any 19, tahun 1997. Deleuze meneruskan dalam artikel yang sama: "[s]etiap multiplisitas menyiratkan elemen-elemen aktual dan elemen-elemen virtual." Baginya, aktualitas dan virtualitas bukanlah dua konsep yang bertentangan. Justru terdapat sebuah hubungan menarik antara kedua konsep ini. Virtualitas adalah sebuah kondisi ideal yang ada sebelum adanya aktualitas yang terkait.² Apa maksudnya? Sebelum sebuah peristiwa aktual terjadi, konsep mengenai peristiwa itu sudah ada lebih dulu. Tapi konsep ini bukan sesuatu yang ada di dunia aktual, tapi ada di dunia virtual (tempat kondisi ideal berada). Dalam bukunya, *The Fold: Leibniz and the Baroque (Le Pli: Leibniz et le Baroque)*, Deleuze memakai contoh lalat untuk menjelaskan maksudnya.³ Seekor lalat adalah sesuatu yang aktual, yang tentunya berada di sebuah dunia aktual. Sebelum si lalat lahir/menetas, konsep tentang lalat itu sudah ada. Secara teoritis, benih yang dibawa oleh nenek moyang si lalat sudah mengandung konsep tentang si lalat. Pada saat pra-kemunculan si lalat inilah konsep si lalat dikatakan berada dalam sebuah "dunia" virtual, tempat (menurut teori ini tentunya) nasib si lalat tidak ditentukan dalam satu garis nasib. Di "dunia" ini, si lalat justru mempunyai berbagai macam skenario tentang nasibnya. Inilah sebabnya mengapa Deleuze menganggap sesuatu yang virtual sebagai "idealitas *par excellence*."⁴

Jadi, bila kita merujuk pada teori Deleuze, aktualitas tidak akan ada tanpa sebuah konsep. Sebelum aktualitas itu ada, konsep yang bersifat virtual ini bukan saja menyiratkan jati diri aktualitas terkait, tapi juga menyiratkan berbagai skenario yang dapat terjadi pada aktualitas itu. Pada akhirnya, begitu aktualitas ini ada, hanya ada satu dari berbagai skenario tersebut yang dialami oleh virtualitas ini. Pada saat inilah—di dunia aktual—kondisi ideal lenyap, karena keberagaman skenario yang disebut di atas tidak ada lagi.

¹ Perlu penulis jelaskan bahwa istilah "multiplisitas" di sini adalah terjemahan murahan penulis dari kata *multiplicité*.

² Lihat, misalnya, bab ke-2 *The Fold: Leibniz and the Baroque* oleh G. Deleuze.

³ *The Fold: Leibniz and the Baroque*, hal. 8-9.

⁴ *Ibid.*, hal. 15.

DIAGRAM

Lalu apa hubungan antara teori Deleuze dengan sisi praktis perancangan arsitektur kontemporer? Oleh para arsitek yang mengikuti teori Deleuze di atas, teori tersebut tidak dianggap sebagai suatu ideologi yang menjiwai perancangan arsitektural mereka. Akan tetapi, teori tersebut justru dipakai sebagai sebuah strategi perancangan. Apakah dengan begitu para arsitek tersebut telah atau belum berhasil dalam mempertemukan teori dan praktek? Tentunya hal ini dapat diperdebatkan. Penulis hanya akan menarasikan secara singkat tentang apa yang dilakukan oleh para arsitek tersebut pada dekade 1990an.

Ketika kita berbicara tentang proses perancangan yang dilakukan oleh arsitek kontemporer seperti UN Studio, kita akan temukan sebuah istilah: diagram. Tentunya istilah "diagram" bukanlah sebuah istilah yang asing. Tetapi dalam hal ini, istilah "diagram" bisa dianggap sebagai sebuah jargon. Ini dikarenakan para arsitek terkait menggunakan proses diagramatik sebagai metode perancangan. Sebagai contoh, mari kita lihat Rumah Möbius (Het Gooi, Belanda, selesai tahun 1998) oleh UN Studio.⁵ Rumah ini milik pasangan suami-istri yang sama-sama bekerja, dan mereka berkeputusan untuk mempunyai kantor mereka di rumah baru (Rumah Möbius). Lalu tim UN Studio mengadakan pengamatan terhadap kegiatan penghuni selama 24 jam. Banyak aspek yang diperhatikan dalam pengamatan ini. Kalau mau, kita bisa katakan bahwa ada aspek kultural yang ikut tersirat melalui pengamatan ini (tiap masyarakat punya kekhasan tersendiri dalam kegiatan domestik). Tentunya gerakan-gerakan fisik yang dilakukan oleh penghuni dalam melakukan aktifitasnya memerlukan ruang sirkulasi. Jadi pengamatan ini juga memperhatikan sirkulasi. Dan karena ada keinginan untuk menempatkan kantor di rumah itu, maka arsitek harus berurusan dengan isu ruang privat dan ruang publik. Akibatnya, pengamatan kegiatan penghuni selama 24 jam juga tidak terlepas dari isu tersebut. Lalu, karena pengamatan dilakukan pada kegiatan penghuni selama 24 jam, durasi menjadi isu penting dalam perancangan rumah ini. Durasi menjadi amat berkaitan dengan kegiatan penghuni yang harus difasilitasi dengan Rumah Möbius. Lalu pengamatan ini didiagramkan (beserta aspek-aspek lain seperti konstruksi, dll.). Pendiagraman ini kemudian direpresentasikan secara grafis. Ada implementasi bentuk jalur Möbius pada representasi grafis diagram ini. Kemudian oleh UN Studio

⁵ Mengenai rumah ini, dapat dilihat di www.unstudio.com. Apapun yang saya tulis tentang rumah ini, saya rujuk dari website ini.

bentuk jalur Möbius ini dikonsepsualisasikan dan dijadikan tema rumah ini (sehingga rumah itu dinamai Rumah Möbius), tanpa diaplikasikan pada bentuk rupa rumah secara literal.

Arsitektur diagramatik memang merupakan sebuah fenomena arsitektural dari dekade 1990an. Tetapi, ini bukan berarti bahwa kisah arsitektur diagramatik sudah selesai. Sebagai contoh: di awal dekade 2000an (sekitar tahun 2002), terdapat sebuah proyek tesis di program *Design Research Lab* di Architectural Association yang berjudul "Techno-Cloud."⁶ Techno-Cloud adalah "sebuah populasi ruang robotik yang homogenus yang bekerja sebagai sebuah kumpulan para organisme independen, yang menyediakan struktur untuk sebuah seri berkelanjutan dari acara musik dengan kehadiran banyak penonton."⁷ Sebagai sebuah skema rancangan arsitektur interaktif, Techno-Cloud dirancang untuk dapat berinteraksi sesuai dengan program ruangnya. Ruang dirancang untuk dapat bereaksi sesuai dengan gerakan para pengguna. Yang menarik adalah, dalam perencanaan program pada proyek ini terdapat sebuah logika yang paralel dengan konsep "kawasan serigala" yang pernah dikemukakan oleh Deleuze dan Guattari dalam *A Thousand Plateaus*. Seperti yang ditulis oleh Brett Steele mengenai proyek ini (di bawah sub-judul yang sangat paralel dengan konsep tersebut: "*I Am Many*"), Sistem operasional Techno-Cloud "menyerupai aksi kolektif kompleks yang muncul dari kelakuan banyak pengaruh sederhana. Artinya, sekalipun tidak ada pemimpin, sebuah kecerdasan kolektif muncul ketika elemen-elemen individual berjumlah cukup berinteraksi, mengatur dirinya dari bawah ke atas dan menyesuaikan dengan tetangganya."⁸ Untuk mengakomodir pemikiran tersebut ke dalam program ruang, tentunya beberapa diagram diperlukan dalam proses perancangan. Misalnya diagram pada Gambar 7. Diagram ini memetakan dua puluh kasus "gerakan para *clubbers* melalui berbagai elemen programatik selama masa 24 jam."⁹

Akan tetapi, seperti dikatakan oleh arsitek Stan Allen, ini bukan berarti bahwa karya arsitektur terkait dihasilkan melalui sederetan diagram belaka.

Arsitektur semacam ini adalah arsitektur yang "bersikap seperti diagram, [yang] tidak peduli dengan cara spesifik untuk merealisasikannya."¹⁰ Masih kata Allen, arsitektur semacam ini memiliki "kemampuan untuk memperbanyak efek dan skenario."¹¹ Dan di sini Allen merujuk pada teks Deleuze dan Guattari yang mengatakan bahwa diagram "tidak berfungsi untuk merepresentasikan [sesuatu] yang nyata, tapi [lebih pada] mengkonstruksi sesuatu yang nyata yang belum ada."¹² Diharapkan, penggunaan strategi diagramatik dapat menghasilkan "sebuah arsitektur dengan efek performatif maximum;"¹³ sebuah arsitektur yang diharapkan mampu menerima berbagai kemungkinan (yang disebabkan oleh berbagai faktor) yang berkenaan dengan karya arsitektur terkait. Dapat dikatakan, arsitektur diagramatik merupakan sebuah usaha untuk mempertahankan keberadaan kondisi "idealitas *par excellence*" pada artefak arsitektural yang nyata (baca: obyek jasmaniah yang sedapat mungkin memiliki sifat [ideal] obyek virtual).

Seorang filsuf kontemporer, Andrew Benjamin, pernah menulis bahwa diagram membuka sebuah pertanyaan: bagaimana memikirkan dan kemudian melakukan langkah dari diagram ke representasi formal arsitektural (seperti denah, potongan, dsb.).¹⁴ Sayangnya, kita tidak punya cukup ruang di sini untuk membahas pertanyaan ini. Yang jelas, kisah arsitektur diagramatik ini merupakan sebuah narasi usaha penyatuan antara teori dan praktek. Teori multiplisitas Deleuze dipakai oleh beberapa arsitek sebagai strategi perancangan. Seperti pemikiran Deleuze yang mengidealkan keberagaman, para arsitek terkait berusaha menciptakan arsitektur yang dapat mengakomodasi berbagai aspek dan kemungkinan yang berkaitan dengan sebuah karya arsitektur. Mungkin, kalau kita mau menebak lebih jauh, teori multiplisitas merupakan virtualitas dari metode perancangan diagramatik. Lalu terjadi suatu dialog antara keduanya; sebuah dialog yang mengaburkan batas antara teori dan praktis. Paling tidak, itulah klaim yang sering diucapkan, terutama selama dekade 1990an yang lalu.

EPILOGUE: SEBUAH PENGULANGAN?

Apa yang tertulis di atas adalah sebuah narasi tentang usaha pencarian praxis oleh beberapa pelaku arsitektur dalam dekade 1990an yang lalu. Klaim

⁶ Proyek ini dikerjakan oleh Mirco Becker, Siritot Chaiamnuay, Ramón Gómez, dan María José Mendoza. Di bawah bimbingan Brett Steele. Untuk lebih lengkapnya mengenai proyek ini, lihat artikel *Techno-Cloud*, di *AA Files No. 50*, musim semi 2004.

⁷ Steele, *Techno-Cloud*, dalam *AA Files No. 50*, hal. 62.

⁸ *Ibid.*, hal. 63. Teks asli dalam bahasa Inggrisnya: "[*Techno-Cloud system*] operation corresponds to the complex collective action that emerges from the behaviour of many simple agents. This means that even in the absence of leaders, a collective intelligence emerges when enough individual elements interact, organising themselves from the bottom up and synchronising with their neighbours."

⁹ *Ibid.*, hal. 65.

¹⁰ Artikel *Diagrams Matter* oleh S. Allen, dimuat di *Any* 23, tahun 1998.

¹¹ *Ibid.*

¹² *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, hal. 142.

¹³ *Diagrams Matter*, S. Allen.

¹⁴ *Architectural Philosophy*, A. Benjamin, hal. 154.

yang sering terdengar dalam narasi dekade 1990an tersebut adalah usaha penggabungan antara yang virtual (teori) dan yang nyata (praktek).

Mungkin klaim ini—mengingat pemakaian istilah “*virtual*” dan “*real*”—sepintas terdengar seperti sebuah hal baru (atau lebih tepatnya: sangat 1990an). Apalagi bila kita melihat pemikiran arsitek Marcos Novak tentang penciptaan ruang di ranah *cyber-virtual* maupun pemikiran tentang arsitektur interaktif oleh Kas Oosterhuis dan dECOi. Akan tetapi, pembicaraan arsitektural mengenai penggabungan yang virtual dengan yang nyata sama sekali bukan hal yang baru.

Representasi formal arsitektural yang kita kenal sekarang (gambar-gambar denah, potongan, tampak) merupakan sebuah produk masa Renaissance. Kisah munculnya konvensi untuk memulai sebuah proyek arsitektural dengan gambar-gambar tersebut merupakan sebuah kisah klasik mengenai usaha menemukan yang virtual dengan yang nyata.

Narasi Renaissance sangat berhubungan dengan sebuah gerakan budaya yang dikenal sebagai “Humanisme.” Secara umum dapat dikatakan bahwa Humanisme Renaissance “memandang peradaban [K]lasik [Yunani] sebagai tolok ukur standar dan model dalam menuntun segala macam kegiatan budaya.”¹⁵ Memang, pada masa Renaissance, pemikiran para filsuf Yunani mulai dikenal kembali di negara-negara kota Italia; terutama pemikiran Plato.¹⁶ Pemikiran Plato merupakan sebuah pemikiran yang sangat mengistimewakan apa yang disebut sebagai *idea*. *Idea* merupakan awal dari segalanya, yang menjwai berbagai manifestasi jasmaniah. *Idea*—sebagai obyek bagi rasio, dan karenanya bersifat transenden—merupakan sebuah entitas virtual (entitas yang berpotensi menjadi nyata). Plato berpendapat bahwa *idea* merupakan entitas yang ideal.¹⁷ Hal ini mengingatkan kita pada pandangan Deleuze mengenai virtualitas sebagai “*idealité par excellence*.” Konsep Plato ini, yang mengatakan bahwa *idea* menjwai segala manifestasi, berpengaruh pada pemikiran Renaissance mengenai arsitektur. Dari pemikiran ini, muncul konvensi gambar arsitektural (denah, potongan, tampak). Gambar-gambar ini merupakan sebuah ruang pertemuan antara obyek rasio sang arsitek dengan penciptaan (jasmaniah) karya arsitekturnya. Dari ranah rasio sang arsitek, ide dimanifestasikan ke dalam gambar-gambar dua dimensi di atas kertas. Berdasarkan gambar-gambar itu, bangunan (obyek realitas / duniawi / jasmaniah) dibangun.

Apa yang dilakukan oleh beberapa arsitek dalam dekade 1990an seakan membuktikan kebenaran pesimisme terhadap orisinalitas. Usaha mereka untuk mempertemukan entitas virtual dengan entitas nyata—demi menemukan praxis—bukanlah sebuah usaha yang belum pernah dilakukan dalam narasi arsitektural sebelumnya. Atau, mungkin narasi dekade 1990an tersebut justru memperkuat apa yang dikatakan oleh Deleuze mengenai pengulangan: “[p]engulangan tidak pernah menjadi fakta sejarah, tetapi ia merupakan kondisi sejarah [yang mana dalam kondisi ini] sesuatu yang baru dibuat secara efektif... Kita membuat sesuatu yang baru hanya dengan syarat bahwa kita mengulang.”¹⁸

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Stan. *Diagrams Matter*. Artikel yang dimuat di *Any 23*, New York: 1998.
- Benjamin, Andrew. *Architectural Philosophy*. The Athlone Press, London: 2000.
- Bertens, K. *Ringkasan Sejarah Filsafat*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta: 1998.
- Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*. Terjemahan Inggris oleh Paul Patton. Columbia University Press, New York: 1994.
- . *The Actual and the Virtual*. Artikel yang dimuat di *Any 19*, New York: 1997.
- . *The Fold: Leibniz and the Baroque*. Diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Tom Conley. University of Minnesota Press, Minneapolis: 1999.
- , dan Félix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Brian Massumi. Continuum, London: 2002.
- Steele, Brett. *Echno-Cloud*. Dimuat dalam *AA Files No. 50*, Architectural Association, London: 2004.
- Tjaya, Thomas Hidy. *Humanisme dan Skolatisisme: Sebuah Debat*. Penerbit Kanisius, Yogyakarta: 2004.
- www.unstudio.com

¹⁵ *Humanisme dan Skolatisisme: Sebuah Debat*, oleh T. H. Tjaya. Hal. 18.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 21.

¹⁷ *Ringkasan Sejarah Filsafat*, K. Bertens, hal. 13.

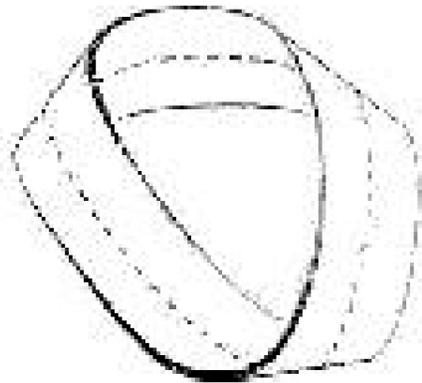
¹⁸ *Difference and Repetition*, oleh G. Deleuze, hal. 90.

Lampiran:



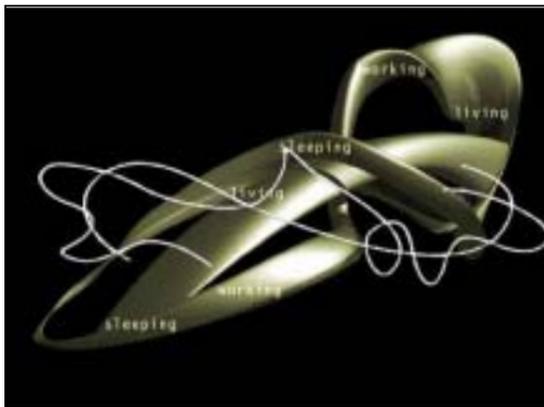
(Sumber: www.unstudio.com)

Gambar 1. Rumah Möbius.



(Sumber: ww.argotlibrary.com/mathspace.html)

Figur 2. Jalur Möbius.



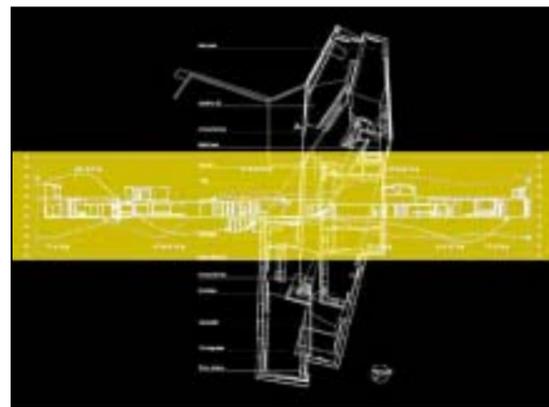
(Sumber: www.unstudio.com)

Gambar 3. Representasi diagram aktifitas penghuni Rumah Möbius dalam durasi 24 jam



(Sumber: www.unstudio.com)

Gambar 4. Representasi grafis diagram dari jalur kedua penghuni dalam durasi 24 jam. Diagram ini menunjukkan di mana saja kedua penghuni bertemu (sehingga dapat ditentukan posisi ruang bersama berada di Rumah Möbius) dan terpisah.



(Sumber: www.unstudio.com)

Gambar 5. Rumah Möbius. Denah dan potongan



Gambar 6. Techno-Cloud di Barbican, London

