

KAJIAN SALURAN KREATIVITAS FRANK O GEHRY MELALUI TEORI *POETIC ARCHITECTURE* ANTONIADES

Mashuri¹, Gator Timbang², Luthfiah³

Program Studi S1 Arsitektur Universitas Tadulako

Email: m45hur171@gmail.com

ABSTRAK

Frank O Gehry adalah salah satu dari maestro arsitek yang menghasilkan karya arsitektur yang fenomenal pada era Postmodern. Sebagian besar karya arsitekturnya diyakini dirancang melalui intuisi dan pemikiran yang tidak dapat dijelaskan, seperti dalam “kotak hitam”. Namun demikian, pemikiran yang tidak jelas ini sering memicu lompatan kreativitas yang menghasilkan arsitektur yang luar biasa. Apakah pemikiran “kotak hitam” benar-benar tidak dapat dijelaskan?. Penelitian ini mencoba menjabarkan pemikiran “kotak hitam” dari Frank O Gehry. Teori *Poetic Architecture* (Arsitektur Puitis) yang ditulis oleh Antoniadès (1995) digunakan untuk mengkaji saluran kreativitas Frank O Gehry. Dengan 12 (dua belas) kasus proyek arsitektur sebagai sampel, saluran kreativitas dari Frank O Gehry diterjemahkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teori *Poetic Architecture* (Arsitektur Puitis) dapat digunakan untuk menjelaskan aspek intuitif dari kreativitas desain. Teori ini dimungkinkan membuka “kotak hitam” pemikiran proses desain sebagai metode pembelajaran desain yang akuntabel dalam pendidikan arsitektur.

Kata Kunci: Saluran kreativitas, Frank Gehry, *poetic architecture*

LATAR BELAKANG

Menghasilkan karya arsitektur yang luar biasa dan diakui di dunia arsitektur menjadi tujuan penting bagi setiap arsitek. Tidak hanya terkenal, mahakarya yang dihasilkan tersebut akan menjadi inspirasi dan acuan untuk kreasi arsitektur selanjutnya. Dibalik karya-karya arsitektur tersebut, proses desain para arsitek memainkan peran penting dalam menghasilkan mahakarya tersebut. Proses desain tersebut dirangsang oleh intuisi yang memicu lompatan pemikiran melampaui batas pragmatis dan rasional.

Dalam Pendidikan arsitektur, pemikiran di luar rasional arsitek diakui sebagai salah satu cara berpikir desain. Di sini, proses berpikir arsitek dianalogikan sebagai “kotak hitam” seperti pesulap, menghasilkan desain tanpa proses rasional dan sistemik [1]. Istilah “kotak hitam” mengacu pada konsepsi bahwa cara berpikir sebenarnya adalah hak prerogative arsitek itu sendiri tanpa harus dipahami oleh orang lain.

Perkembangan ilmu arsitektur dan informasi dalam Pendidikan mempengaruhi keinginan untuk “mengungkap kotak hitam”, menjelaskan pemikiran

arsitek yang intuitif dan di luar rasional. Dengan demikian, Antoniadès [2] mengembangkan “*Poetic Architecture*” sebagai teori desain untuk menjelaskan proses kontemplatif desain yang menghasilkan karya arsitektur yang luar biasa, yang disebut “Arsitektur Puitis”. Antoniadès menjelaskan proses kreatif desain arsitektur, termasuk pemikiran intuitif dan kabur, terutama untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa arsitektur untuk mengembangkan kemampuan desain mereka.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Berpikir Desain (*Design Thinking*)

Secara tradisional, arsitek adalah profesi eksklusif. Arsitek bekerja dalam tugas yang diberikan oleh klien untuk merancang bangunan atau produk fisik lainnya. Pengetahuan desain yang dimiliki oleh arsitek secara pribadi sangatlah terbatas yang diperoleh melalui bakat alami dan pengalaman. Pengetahuan desain arsitektur yang didapatkan tersebut disampaikan melalui pewarisan dan magang, sehingga desain yang dihasilkan cenderung tidak dapat diajarkan [3], [4], [5]

Rasionalisme dan pemikiran ilmiah mempengaruhi pemikiran desain arsitektur menjadi pengetahuan terbuka, terutama melalui pendidikan arsitektur. Berdasarkan kasus empiris, sumber pengetahuan arsitektur masih berupa pengalaman [5], [6]. Pengalaman dan kasus menjadi dasar dalam penyusunan berpikir desain secara sistematis sehingga dapat dipelajari dan diajarkan [5].

2. “Kotak Hitam” (*Black Boxes*)

Perkembangan industri dan modernisasi mendorong perkembangan pengetahuan desain menjadi lebih rasional, sistematis, dan terbuka. Proses desain diklasifikasikan dalam tahapan tertentu, seperti lompatan informasi, analisis, sintesis, dan proses evaluasi. Di sini, proses berpikir desain dapat digambarkan dengan jelas, sehingga desainer dianalogikan sebagai “*glass boxes* (kotak kaca)” [1], [5].

Di sisi lain, beberapa arsitek sampai saat ini masih menggunakan pemikiran desain tradisional dan intuitif. Meskipun proses desain ini terkesan samar dan tidak sistematis, metode ini justru menghasilkan mahakarya arsitektur dalam beberapa kasus, tercermin di luar pemikiran sistematis-rasional. Metode ini masih diakui dalam praktek profesi modern arsitek, dan dikenal sebagai proses desain “*black boxes* (kotak hitam)” [1].

Namun demikian, apakah proses pemikiran desain yang intuitif dan di luar rasional benar-benar sama sekali tidak dapat dijelaskan?, dengan kasus arsitektur “luar biasa” yang dihasilkan dari proses desain ini, ditemukan pola serupa dari proses desain. Melalui kajiannya, Antoniades [2] merumuskan hal ini di luar proses rasional sebagai teori desain yang dikenal dengan “*Poetic Architecture* (Arsitektur Puitis). Melalui teori ini, Antoniades menjelaskan proses di luar rasional dalam merancang aspek puitis dalam arsitektur.

3. Teori Arsitektur Puitis (*Poetic Architecture Theory*)

Teori *Poetic Architecture* (Arsitektur Puitis) dirumuskan untuk menjelaskan aspek kontemplatif dari penciptaan arsitektur. Berangkat dari rumusan ini, proses kreatif desain arsitektur diklasifikasikan menjadi dua saluran: *intangible* (tidak berwujud) dan *tangible* (berwujud). Antoniades [2] menjelaskan bahwa saluran *intangible* (tidak

berwujud) terdiri dari beberapa komponen, yaitu: 1) proses kreatifitas: bagaimana fantasi dan imajinasi berperan dalam proses kreativitas, 2) metafora: upaya untuk melihat suatu objek seolah-olah menjadi sesuatu yang lain, 3) paradoks dan metafisika (paradoks: memahami pernyataan kotradiktif sebagai satu kesatuan; metafisika: apa pun yang ada di luar bentuk fisik), 4) saluran transformasi: a) tradisional (disesuaikan dengan batasan), b) peminjaman (transfer gambar dari preseden), dan c) dekomposisi/dekonstruksi; 5) samar: rahasia makna arsitektur, 6) puisi dan sastra, dan 7) eksotik dan multikulturalisme. Saluran *tangible* (berwujud) terdiri dari komponen: 1) sejarah dan historisme, 2) mimesis, 3) geometri, 4) material, dan 5) alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan jenis penelitian kajian pemikiran tokoh. Penelitian tentang pemikiran tokoh adalah usaha menggali pemikiran tokoh-tokoh tertentu yang memiliki karya-karya fenomenal [7].

Teknik analisis data dilakukan dalam dua tahap utama. Tahap pertama, menganalisis aspek kreativitas dari setiap kasus proyek. Tahap kedua, menyimpulkan karakter kreativitas arsitek berdasarkan sorotan kreativitas dari setiap kasus proyek. Teori *Poetic Architecture* Antoniades digunakan sebagai referensi utama untuk menemukan saluran kreativitas dari Frank Gehry, namun dapat pula menggunakan referensi lain atau dengan interperetasi sendiri.

Saluran kreativitas Frank O Gehry didekodekan dalam dua tahap: 1) menganalisis aspek kreativitas proses desain di setiap kasus proyek arsitek, dan 2) menganalisis karakter kreativitas arsitek berdasarkan kasus proyek temuan. Pada setiap tahapan, kreativitas yang dianalisis selanjutnya disesuaikan dengan teori arsitektur puitis dengan memberikan tanda centang (✓). Komponen teori arsitektur puitis dikodekan dengan angka seperti berikut ini: (A) Saluran Intangibel, (A.1) Proses Kreativitas, (A.2) Metafora, (A.3) Paradoks dan Metafisika, (A.4) Saluran Transformasi, (A.5) Samar, (A.6) Puisi dan Sastra, (A.7) Eksotis dan Multikultural. Khusus untuk paradoks dan metafisika (A.3) akan ditambah dengan (1) untuk

metafisika dan (2) untuk paradoks, dan untuk saluran transformasi (A.4) akan ditambah dengan (1) untuk transformasi tradisional, (2) untuk transformasi peminjaman, dan (3) untuk transformasi dekomposisi/dekonstruksi.

(B) Saluran Tangibel, (B.1) Sejarah dan Historisme, (B.2) Peniruan, (B.3) Geometri, (B.4) Material, dan (B.5) Alam

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kreativitas Proses Desain pada Kasus Proyek Frank O Gehry

Frank O Gehry dikenal sebagai salah satu ikon arsitek pada era arsitektur postmodern [8], [9]. Banyak bangunan yang dihasilkan dari pemikiran desainnya yang “*out of box*”, yang terkadang memunculkan kontroversi, bahkan mampu mempengaruhi popularitas bangunan. Desain arsitektur Frank O Gehry dipengaruhi oleh latar belakang kehidupan pribadinya yang tidak biasa, dan itu terefleksi pada evolusi karakter desainnya untuk membentuk gaya arsitekturnya sendiri. Analisis kreativitas beberapa proyek Frank O Gehry [8], ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Analisis Kreativitas dari beberapa Kasus Proyek Frank O Gehry

No	Proyek	Uraian Kreativitas	Penyelarasan Arsitektur Puitis												Tidak termasuk dalam teori
			Saluran Intangibel							Saluran Tangibel					
			A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7	B.1	B.2	B.3	B.4	B.5	
1	Guggenheim Art Museum, Bilbao	Frank Gehry merespon tapak tepian sungai untuk mengeksplorasi efek refleksinya. Ia terinspirasi dari bentuk kapal dan sisik ikan untuk merancang keacakan kurva untuk “menangkap cahaya”	✓	✓		✓(3)						✓		✓	Evolusi gaya desain, puisi dari tapak, puisi dari cahaya
2	IAC Headquarters, New York	Frank Gehry mengubah fitur laut: layar, kapal, gelombang laut sebagai respon dari tapak di tepi laut dan mencerminkan minat Gehry tentang laut dan pelayaran. Ia juga memainkan penampilan bangunan yang berbeda: massif di siang hari dan transparan di malam hari	✓	✓	✓(1)	✓(2)						✓		✓	Puisi dari tapak, puisi dari cahaya
3	Dancing House, Prague	Frank Gehry merancang bangunan monumental ekspresif dalam lingkungan kontekstual yang ketat (Neo Barok, Neo Gotik dan Art Nouveau) dalam mempertahankan urutan datum horizontal sekitarnya. tetapi	✓	✓		✓(2)						✓			Puisi dari tapak

		mengubahnya menjadi bentuk garis lengkung. Dua Menara bangunan adalah metafora dari sepasang penari yang mewakili maskulinitas yang kaku dan feminitas yang lembut												
4	Vitra Design Museum and I Factory, Wheil am Rehein	Lingkungan tapak pedesaan ditanggapi secara radikal dengan membangun secara kontras. Gehry terinspirasi oleh bentuk Notre Dame du Haut yang mirip dengan angsa, dan kemudian membenturkannya dengan tatanan geometris	√		√(2)						√	√		Puisi dari tapak
5	Familian House, Malibu	Bangunan ini terinspirasi dari lukisan yang belum selesai. Gehry mengeksplorasi distorsi, dan dapat disebut sebagai gaya transisi dari kubisme ke dekonstruksi	√	√	√(1)	√(3)						√		Pengatuh pekerjaan seni, evolusi gaya desain
6	Danziger Studio and Residence, Los Angeles	Tapak yang ramai dan padat direspon dengan mendesain fasad masif sebagai bangunan "introvert dan seperti benteng". Bangunan ini mencerminkan fase kubisme dari karakter Gehry	√		√(2)							√	√	Puisi dari tapak

7	Ray and Maria Strata Center, MIT	Gehry menerjemahkan desainnya dengan tujuan untuk menciptakan interaksi antara mahasiswa dan ilmuwan dengan merancang denah ruang organik, bentuk-bentuk geometris yang bertabrakan, warna yang mencolok, dan kesan bangunan yang belum selesai. Bangunan ini mencerminkan metafora	√		√(1)	√(3)						√		Suasana, warna
---	---	---	---	--	------	------	--	--	--	--	--	---	--	----------------

		kebebasan dan kreatifitas													
8	Experince Music Project, Seattle Washington	Bangunan ini terinspirasi dari gitar rusak di tempat sampah di depan rumah Gehry. Bentuk gitar disusun dengan saling bertabrakan. Untuk menambah kesan monumental, Gehry menggunakan warna kontras: biru, merah, ungun,perak,dan titanium	√			√(2)	√					√		√	Warna
9	The Walt Disney Concert Hall, Los Angeles	Bangunan ini mencerminkan obsesi Gehry tentang laut, kapal, dan Angkatan laut. Terinspirasi dari efek Gerakan karya seni Brancusi, Gehry mengubah kapal layar menjadi bangunan ini, baik secara fisik maupun suasana	√	√		√(2)						√			Urutan, pengaruh karya seni, evolusi gaya desain
10	Weisman Art Museum, Minneapolis	Efek mengkilap material stainless steel dieksplorasi dengan mendesain bentuk lengkung. Gehry sangat terinspirasi oleh efek sisik ikan yang mengkilap	√	√		√(3)	√						√	√	
11	Gehry House, Santa Monica	Gehry mencoba memberontak terhadap Batasan desain dengan memperkenalkan arsitektur “conflict and collision”. Merupakan fase awal dari gaya dekonstruksi Gehry	√			√(2)							√		Evolusi gaya desain
12	Ron Davis’ House, Malibu	Gehry memaknai distorsi karakter lukisan Davis sebagai pendekatan desain. Di sini, gaya atsitekturnya masih kubisme, tetapi dipadukan dengan manipulasi perspektif bangunan	√				√(2)						√	√	Pengaruh karya seni, evolusi gaya desain

2. Karakter Kreativitas Frank O Gehry

Berdasarkan analisis kreativitas dari setiap kasus proyek, ditemukan bahwa Frank O Gehry memiliki karakter kreativitas dalam menciptakan arsitektur puitis. Secara keseluruhan, karakter kreativitas ini dapat dibaca dalam dua jalur: pada objek (arsitektur, kemudian disebut sebagai saluran objektif) dan pada subjek (arsitek: karya, pemikiran, dan kehidupannya, kemudian disebut sebagai saluran subjektif).

a. Saluran Objektif

Karakter kreativitas Frank O Gehry yang ditampilkan pada objek arsitektur dapat dipetakan dalam enam jalur objektif, yaitu:

1). Memperlakukan bangunan sebagai seni ekspresif.

Nilai puitis bangunan dicapai dengan mendesainnya sebagai patung, mengelaborasi monumentalitas, tampil unik dari sekitarnya, menarik, atau menghadirkan ekspresi khusus. Karakter ini terlihat kuat pada Gehry (gaya Gehry).

2). Menafsirkan puitis tapak

Setiap tapak dan konteksnya memiliki karakter dan potensi khusus sebagai sumber inspirasi. Gehry dalam menafsirkan puitis tapak lebih memilih pendekatan yang radikal (berlawanan dengan persepsi umum tentang tapak)

3). Mimesis dan analogi

Frank O Gehry memulai desainnya dengan meniru bentuk lain. Mimesis dapat ditelusuri dengan dua acara utama: dengan interpretasi literal atau dengan analogi (memperoleh esensi). Frank Gehry dalam menghasilkan karya desainnya sangat dipengaruhi kuat oleh saluran mimesis.

4). Memainkan bentuk-bentuk geometri

Frank O Gehry menggunakan geometri non-linier/*non-Euclidean* dalam mengelaborasi komposisi bentuk tatanan geometris.

5). Menghadirkan suasana khusus dan urutan yang menarik

Dalam menghadirkan suasana puitis dan urutan yang menarik Frank Gehry menggunakan metode “*naval-like fluid sequence*”

6). Evolusi gaya desain

Frank O Gehry merupakan salah satu arsitek yang evolusi gaya desainnya sangat terbaca dengan jelas dari kubisme kemudian dekonstruksi hingga gaya Gehry. Tampilan arsitektur Gehry dalam mengembangkan karakter desainnya, mencerminkan dedikasinya untuk mengeksplorasi puitis arsitekturnya.

b. Saluran Subjektif

Karakter kreatifitas Frank O Gehry yang ditampilkan pada subjek (karya, desain, dan kehidupan) dapat dipetakan dalam empat saluran, yaitu:

1). Pemikiran “*out of box*”

Kebanyakan maestro arsitek berani berpikir tidak dalam pola pikir umum, dan sering memicu penciptaan arsitektur yang luar biasa. Pemikiran ini berakar kuat pada proses desain Frank O Gehry.

2). Desain eksperimental

Frank O Gehry dalam mengeksplorasi desainnya melakukan eksperimen untuk mencapai hasil desain yang diinginkan. Gehry dalam mengeksplorasi desainnya menggunakan metode model *folding* (melipat).

3). Pengaruh pekerja seni

Beberapa desain arsitektur maestro arsitek termasuk Frank O Gehry sangat dipengaruhi oleh hasil karya dari beberapa pekerja seni seperti pelukis dan pematung.

4). Memori khusus

Laut, angkatan laut, dan ikan merupakan memori khusus pada masa hidupnya, dan memainkan pengaruh yang signifikan dalam karakter desain Frank O Gehry.

Seluruh karakter kreativitas yang ditemukan dalam proses analisis sebelumnya disesuaikan atau diselaraskan dengan teori arsitektur puitis. Saluran kreativitas yang terdapat pada karya arsitektur disesuaikan dengan saluran tangible (lihat tabel 2), dan saluran yang terdapat pada arsitek disesuaikan dengan saluran kreativitas intangible (lihat tabel 3).

Tabel 2. Saluran Kreativitas Objektif Frank O Gehry yang Ditonjolkan pada Arsitektur Disesuaikan dengan Arsitektur Puitis

No	Karakter Kreativitas	Arsitektur Puitis					Tidak termasuk dalam Teori
		Saluran Tangibel					
		B.1	B.2	B.3	B.4	B.5	
1	Memperlakukan bangunan sebagai seni ekspresif.						√
2	Menafsirkan puitis tapak					√	√

3	Mimesis dan analogi		√				
4	Memainkan bentuk-bentuk geometri			√			
5	Menghadirkan suasana khusus dan urutan yang menarik						√
6	Evolusi gaya desain						√

Tabel 3. Saluran Kreativitas Subjektif Frank O Gehry yang Ditonjolkan pada Arsitektur
Disesuaikan dengan Arsitektur Puitis

No	Karakter Kreativitas	Arsitektur Puitis							Tidak termasuk dalam teori
		Saluran Tangibel							
		A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7	
1	Pemikiran “out of box”	√	√	√					
2	Desain eksperimental	√			√				
3	Pengaruh pekerja seni								√
4	Memori khusus					√			

Hasil analisis dari table-table di atas menunjukkan bahwa teori arsitektur puitis umumnya tersedia untuk menjelaskan saluran kreativitas Frank O Gehry. Namun, terlihat bahwa beberapa saluran belum termasuk dalam teori ini, dan beberapa bagian dari teori tidak digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan yang berkaitan dengan penggunaan saluran kreativitas Frank O Gehry dilihat dari sisi teori arsitektur puitis Antoniades sebagai berikut:

1. Pengaruh pekerja seni sangat mempengaruhi karakter kreativitas dari Frank O Gehry.
2. Pada objek arsitektur beberapa saluran tidak termasuk dalam teori ini adalah puisi tapak, suasana dan urutan, dan evolusi gaya desain.
3. Teori arsitektur puitis mampu menjelaskan dan mendekodekan saluran kreativitas dan karakter kreativitas dari Frank O Gehry.
4. Teori arsitektur puitis yang mapan dapat membuktikan bahwa pemikiran arsitek yang dulunya “kotak hitam” sebenarnya dapat dijelaskan dan dipelajari sebagai pengetahuan akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jones, Christopher. J. “Design Methods: Seed for Human Futures”. New York: John Wiley & Sons Ltd. 1970. pp. 46.
- [2] Antoniades, Anthony C. “Poetic Architectur”. New York: Van Nostrand Reinhold. 1990.
- [3] Friedmann, John. “Planning on the Public Domain: From Knowledge to Action”. Princeton

New Jersey: Princeton University Press. 1987. pp. 23.

- [4] Kostof, Spiro. “The Architect: Chapter in the History of the Profession”. New York: Oxford University Press. 1977. pp. 3.
- [5] Lawson, Brian. “How Designers Think”. London: The Architecture Press. 1980. pp 2, 22, 23, 30-32.
- [6] Rowe, Peter G. “Design Thinking”. Cambridge: The MIT Press. 1987. pp. 2.
- [7] Hamzah, Amir. “Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research): Kajian Filosofis, Aplikasi, Proses, dan Hasil Penelitian”. Penerbit: Literasi Nusantara. 2020. pp. 24.
- [8] Arnell, Peter. “Frank Gehry Building and Projects”. New Yor: Rizzoli. 1992.
- [9] Maxwell, Robert. “Frank O Gehry: Individual Imagination and Cultural Conservatism”. Singapore: St. Martin’s Press. 1978.