

Fenomena 'Entertainment Architecture' di Indonesia dan Perkembangan dalam Arsitektur

Nur Endah Nuffida

Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

nuffida@arch.its.ac.id

Abstract: *The entertainment architecture phenomenon that started in many developed countries in the second half of the 20th century has marked the birth of architectural designs with their primary purpose of providing interactive entertainments for their users. This literature study aims for analyzing a similar phenomenon that grows as an archetype of architectural designs, particularly in Indonesia. The method used in this study is a qualitative research method with naturalistic paradigm. The purpose of this study is to investigate and find the meaning of 'entertainment architecture', certain characteristics in the form of visual and architectural forms and how these characteristics can be read as a type in the development of architecture. The results of the study is to conclude that the phenomenon of 'entertainment architecture' in Indonesia can be read as the development of new ideas in thinking and making architecture through the figure, looks, and its form, that is different from the language of pre-existing buildings.*

Keywords: entertainment architecture, phenomenon, type

Abstrak: Fenomena 'entertainment architecture' berkembang pada paruh akhir abad 20 di dunia yang ditandai dengan kehadiran karya-karya arsitektur yang dibangun dengan tujuan utama sebagai hiburan yang atraktif bagi penggunaannya. Kajian ini merupakan upaya untuk menganalisis munculnya fenomena 'entertainment architecture' sebagai sebuah tipe dalam karya arsitektur, khususnya di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan paradigma naturalistik Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menemukan pengertian 'entertainment architecture', berbagai karakteristik tertentu dalam bentuk rupa dan wujud arsitekturalnya dan bagaimana karakteristik tersebut dapat dibaca sebagai sebuah tipe dalam perkembangan arsitektur. Hasil kajian memberikan kesimpulan bahwa fenomena 'entertainment architecture' di Indonesia dapat dibaca sebagai perkembangan gagasan baru dalam paras berpikir dan membuat arsitektur melalui bahasa bangunan yang tertampilkan melalui sosok, tampang dan wujudnya yang berbeda dengan bahasa bangunan yang telah ada sebelumnya.

Kata Kunci: entertainment architecture, fenomena, tipe

1. PENDAHULUAN

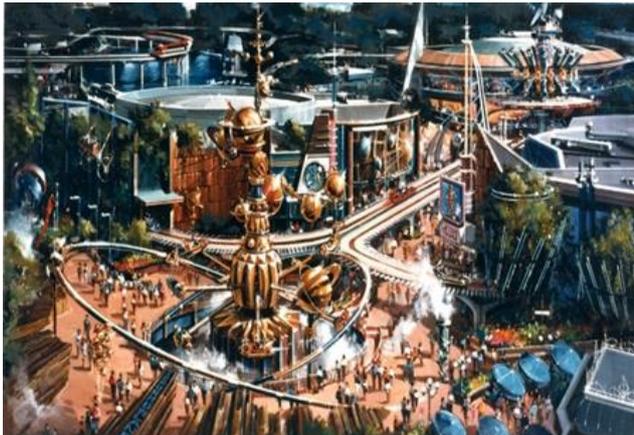
1.1 Arsitektur Sebagai Konsumsi Visual

Idea of "architainment" as a fundamental tendency within today's architectural landscape. Jones references Fernandez-Galiano when defining 'architainment' as "positioning architecture relative to visual consumption. The 'surface appearance and visual effect is paramount as buildings are designed from the outside in, from the vantage of an external gaze... "the public" are positioned as consumers of visual imagery" (Jones, 2011)

"Entertainment architecture" atau 'architainment' sebagai sebuah terminologi, diungkapkan pertama kali oleh Norman Klein (2004), seorang kritikus, budayawan dan sejarawan setelah menilik perkembangan fenomena karya-karya arsitektur yang berkembang di Las Vegas, Amerika Serikat pada kurun waktu 1990-an hingga awal tahun 2000, sebagai sebuah 'architainment', yaitu karya arsitektur yang menitikberatkan pada pernyataan karya yang memenuhi kebutuhan akan konsumsi visual dan konsumsi imajinatif, terlihat dari pengolahan tampang

dan pengolahan permukaan, umumnya mengambil inspirasi tematik dalam sebuah narasi tertentu seperti *Disney Amusement Park* dan tema-tema sejenis pada bangunan dan lingkungan sekitarnya, terjalin sedemikian rupa melalui ungkapan teknologi dalam mengungkapkan bentuk, wujud, komposisi dan sirkulasi sedemikian rupa sehingga pengunjung akan merasakan pengalaman dalam ruang yang berbeda dari kehidupan sehari-hari, seolah-olah tengah berada dalam cerita yang dikisahkan dalam tema tersebut, sebuah '*scenarized space*' atau '*theatrical space*' (Burris, 2011).

Arsitektur menjadi narasi yang merefleksikan sebuah perubahan, di mana kebutuhan untuk berimajinasi, bermain dan menghibur diri menjadi sebuah komoditas, sebuah kebutuhan konsumsi tersendiri. '*Entertainment architecture*' atau '*architainment*' dinyatakan dapat dikenali karena kualitas pengalaman yang dihasilkan yaitu menyenangkan sebagai konsumsi visual (*aesthetically pleasing*), multi-guna (*versatile*) dan menawarkan pengalaman yang menyenangkan (*exciting experience*).



Gambar 1. Tomorrow Land, Disneyland Amusement Park, Universal Singapura (Sumber:Littaye, 2010)

Fenomena '*entertainment architecture*' kemudian berkembang pada paruh akhir abad 20 di beberapa negara, ditandai dengan kehadiran karya-karya arsitektur yang dibangun dengan tujuan utama sebagai hiburan yang atraktif bagi penggunanya. Hadirnya '*entertainment architecture*' atau '*architainment*' ini memberikan indikasi bahwa terdapat tipe karya arsitektur yang berbeda dari tipe-tipe sebelumnya. Setelah dinyatakan oleh Klein sebagai sebuah terminologi, fenomena '*entertainment architecture*' ini dipandang sebagai sebuah tipe yang hadir dalam masa Post-Modern (Herwig dan Hozzler, 2006). Fenomena ini juga diargumentasikan sebagai sebuah konsekuensi logis dari globalisasi atau penjagadan (Hsu dalam Elliot, 2010). Globalisasi atau penjagadan memberikan dampak berupa perubahan cara pandang (Ohmae, 1990), termasuk di dalamnya cara pandang

terhadap dan oleh arsitektur (Vidler, 1992).

Fenomena '*architainment*' ini juga dinyatakan oleh Jones (2011) sebagai sebuah kecenderungan tipe arsitektur yang penting dalam perkembangan budaya komodifikasi visual, merujuk pada pendapat Fernandez-Galiano (2005) bahwa bangunan dirancang dari tampang menuju ke bagian dalam bangunan, untuk kepentingan konsumsi persolekan visual yang atraktif, sebagaimana kecenderungan perkembangan masyarakatnya. Arsitektur menjadi tempat untuk memperlihatkan penjelajahan imajinasi, mewakili sebuah perkembangan kebutuhan konsumsi.

Tipe dalam arsitektur mewakili ide dan gagasan yang tertentu dan berakar pada sejarah berkehidupan manusia dalam tanggapannya terhadap alam dan lingkungan (Argan dalam Bandini, 1992). Sebagai contoh, naungan dan lindungan, dapat dikategorikan sebagai tipologi pertama karya arsitektur (Vidler, 2015), di mana alam merupakan sumber, dan model bagi kerangka berpikir dalam membangun.

Studi terhadap tipe dalam arsitektur serta perkembangannya, memberikan gambaran tentang ide dan gagasan tentang sejarah berkehidupan manusia yang diwujudkan melalui karya arsitekturnya. Baudrillard (1996) menitikberatkan pandangannya dengan ungkapan bahwa artefak arsitektur yang dihasilkan budaya kontemporer ini memberikan cara baru, yang tidak konvensional, dalam menyampaikan pengetahuan baru akan cara ber-arsitektur. Seturut dengan ungkapan tersebut, tentunya dibutuhkan cara pembacaan yang tertentu. Hal ini memberikan peluang bahwa kajian ini dapat memberikan cara pembacaan tertentu untuk mengkaji fenomena arsitektur tersebut.

Kajian ini merupakan upaya untuk menganalisis munculnya fenomena '*entertainment architecture*' sebagai sebuah tipe dalam karya arsitektur, khususnya di Indonesia. Analisis dilakukan terhadap cara baca prinsip dan kriteria rancang serta penerapannya pada elemen rancang. Diharapkan melalui kajian terhadap cara baca tersebut dapat ditemukan ciri-ciri dan karakter '*entertainment architecture*' yang mewujud pada karya arsitektur. Interpretasi terhadap ciri-ciri dan karakter arsitektur tersebut pada karya '*entertainment architecture*' di Indonesia diharapkan pula dapat mempertajam pemaknaannya. Kajian ini diharapkan dapat menginvestigasi lebih mendalam tentang konsep tipe dalam teori arsitektur, hubungannya dengan wujud dan bentuk dalam arsitektur serta perannya dalam proses ber-arsitektur.

1.2. Fenomena Entertainment Architecture dalam Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Disneyland Amusement Park merupakan karya arsitektur yang dikategorikan sebagai karya arsitektur yang bertipe '*entertainment architecture*'. Arsitektur yang dihasilkan dapat dikategorikan sebagai

bangunan yang ditujukan sebagai sarana hiburan, bersifat atraktif, dan merepresentasikan ide Disney tentang dunia impian. Disneyland Amusement Park, bersama dengan beberapa karya arsitektur lain seperti Colosseum, Circus Maximus, Xanadu, Las Vegas, Arcosanti, Celebration, Coney Island, Mall of America, Oktoberfest, Sentosa Island, Wembley Stadium, the Palm, Tropical Island, and Wolfsburg, tidak lagi menunjukkan kesesuaian dengan tipe dan fungsi bangunan yang ada sebelumnya, baik di masa klasik maupun masa modern (Herwig dan Hozzler, 2006). Ciri atraktif yang nampak pada karya arsitektur yang bertipe *'entertainment architecture'*, tampak bukan hanya pada tampang bangunan namun juga pada tektonikanya. (Kane, 2013).

Globalisasi, merupakan fenomena yang dalam sudut pandang ilmu sosial, dianggap bertanggung-jawab terhadap lahirnya budaya massa, termasuk di dalamnya fenomena *'entertainment architecture'* (Elliot, ed.,2010). Dari sudut pandang arsitektur, fenomena ini dibahas melalui pemikiran tentang *'architecture and pleasure'* (Herwig dan Hozzler, 2006), yang menyatakan bahwa sebagai sebuah fenomena berarsitektur, *'entertainment architecture'* atau *'architainment'* bukanlah sekedar sebuah fenomena globalisasi, tapi lebih jauh merupakan budaya baru yang diciptakan oleh arsitektur, yaitu budaya atraksi melalui karya arsitektur (El-Husseiny,2004 dalam Eldemery, 2009). Karya arsitektur dalam konteks tersebut, mengacu pada konsep arsitektur yang dapat menghibur dan membangkitkan imajinasi. Arsitektur merupakan bagian dari 'atraksi' yang dihadirkan sebagai bagian dari pengalaman dan pergerakan manusia. Arsitektur juga dipahami sebagai bagian tidak terpisahkan dari hasrat dan kebutuhan manusia untuk mengeksplorasi, menjelajah dan bermain. Arsitektur menjadi bagian dari gambaran akan dunia imajiner yang tergubah melalui kehadirannya.



Gambar 2. Coney Island, Las Vegas
(Sumber: Anonim, 2016)



Gambar 3. Disney World, Cinderella Castle, Orlando, Florida (Sumber: disneyland.disney.go.com, 2016)

Fenomena *'architainment'* juga berkembang di negara-negara Asia Tenggara, khususnya di Indonesia, ditandai dengan munculnya karya-karya sejenis, dimulai pada tahun 2007 hingga saat ini, sebagai contoh: Trans Studio, Jawa Timur Park 1, Jawa Timur Park 2, Museum Angkut, Batu Secret Zoo, Jungle Land Theme Park, Eco Land Theme Park, Batu Night Theme Land Spectacular dan Suroboyo Carnival.



Gambar 5. Museum Angkut, Batu
(Sumber: pegipegi.com, 2014)



Gambar 6. Suroboyo Night Carnival, Surabaya
(Sumber: Azyafira, 2014)



Gambar 7. Batu Secret Zoo, Batu, Malang
(Sumber: Anonim, 2011)

Kajian ini berangkat dari gambaran tentang gagasan-gagasan yang membentuk karya arsitektur yang dipaparkan sebelumnya dan bagaimana arsitektur dapat merepresentasikan dunia imajinasi yang diwakilinya. Bagaimanakah arsitektur memberikan gambaran akan dunia imajiner tersebut? Dan melalui cara apa gambaran akan dunia imajiner tersebut akan mewujudkan dalam karya arsitektur?

1.3. Representasi dan Produk Simulasi

Kamil (2001) menyatakan bahwa karya arsitektur seperti halnya Disneyland dan artefak-artefak serupa yang terbangun di berbagai tempat di dunia, adalah representasi dari dunia simulasi seperti yang diungkapkan oleh Baudrillard (1996). Baudrillard mengungkapkan bahwa simulasi adalah rekayasa beragam model realitas yang tidak memiliki konteks, referensi maupun asal-usul. Produk simulasi dalam kebudayaan kontemporer ini umumnya berupa realitas-realitas yang melampaui batas konvensional dan dinyatakan sebagai hiper-realitas, sebuah gambaran fisik yang lepas dari konteks geografis, waktu dan sejarah.

"Disney wins at yet another level. It is not only interested in erasing the real by turning it into a three-dimensional virtual image with no depth, but it also seeks to erase time by synchronizing all the periods, all the cultures, in a single traveling motion, by juxtaposing them in a single scenario. Thus, it marks the beginning of real, punctual and unidimensional time, which is also without depth. No present, no past, no future, but an immediate synchronism of all the places and all the periods in a single atemporal virtuality" (Baudrillard, 1996)

Piliang (2004) melakukan kajian terhadap fenomena kontemporer ini, sekaligus menguji pernyataan Baudrillard tersebut dalam konteks Indonesia, yaitu terhadap berkembangnya fenomena arsitektur perumahan di Indonesia yang dilakukan oleh

pengembang perumahan, melalui citra tertentu yang mengambil tema-tema khusus seperti Mediterania, Singapura dan Amsterdam, dan dinyatakan melalui tatanan visual yang mencitrakan negara-negara dengan tema tersebut.

Fenomena ini dinyatakan Piliang sebagai 'realitas pengganti realitas' sebagai sebuah upaya untuk mewujudkan imajinasi akan citra tertentu yang diwakili oleh tema tersebut. Fenomena purna-moderen ini merupakan proses penangkapan gambaran akan dunia nyata untuk diintegrasikan ke dalam alam semesta yang sintesis, yang dinyatakan Baudrillard (1996) sebagai dimensi ke-empat, sebuah dimensi yang bukan masa lalu, saat ini atau masa depan, tapi gabungan ketiganya, sebuah 'pertunjukan kehadiran' dimana ketiga masa tersebut sekaligus menjadi satu tempat, satu periode yang a-temporal. Arsitektur menjadi narasi yang merefleksikan sebuah perubahan, di mana kebutuhan untuk berimajinasi, bermain dan menghibur diri menjadi sebuah komoditas, sebuah kebutuhan konsumsi tersendiri.

Baudrillard (1996) menitikberatkan pandangannya dengan ungkapan bahwa artefak arsitektur yang dihasilkan budaya kontemporer ini memberikan cara baru, yang tidak konvensional, dalam menyampaikan pengetahuan baru akan cara berarsitektur. Seturut dengan ungkapan tersebut, tentunya dibutuhkan cara pembacaan yang tertentu. Hal ini memberikan peluang bahwa kajian ini dapat memberikan cara pembacaan tertentu untuk mengkaji fenomena arsitektur tersebut.

1.4. Arsitektur sebagai Komoditas Kontemporer

Arsitektur saat ini berkembang menuju arah komoditas (Ahlava, 2002), tampil sebagai singularitas dan berdimensi tunggal, yaitu sebagai aktivitas ekonomi saja (Pangarsa, 2008), merujuk pada pemikiran Pallasmaa dalam Pangarsa (2008): *"Architecture has become an art of producing instant photogenic images instead of creating places in which daily life can take place with dignity"*

Arsitektur yang oleh Keilbaugh (2004) dalam Pangarsa (2008) sebagai kultur melalui imajinasi kolektif dan oleh Lewis (2007) sebagai arsitektur yang 'wajib' kontradiktif, revolusioner, inovatif, serba mengikuti *trend* dari satu ekstrim ke ekstrim lain dan hadir dalam perspektif atau cara pandang perkotaan.

Komodifikasi menurut Eko Prawoto dalam Pangarsa (2008), cenderung menjadikan arsitektur sebagai tampilan visual, bukan lagi ruang. Penyerapan nilai-nilai modernitas bukan pada tataran ide atau pemikiran, namun hanya pada penampilan luar saja. Arsitektur hadir sebagai komodifikasi visual, dan kehadirannya dalam membentuk wajah perkotaan mereduksi pemaknaan arsitektur hanya sebagai tampilan bentuk yang trendy sebagaimana yang

diungkapkan Kelbaugh (2004) “..contemporary movements (in architecture) have been anything but tendencies or trends..”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan paradigma naturalistik. Metode ini dipilih karena pendekatan-pendekatan kualitatif yang digunakan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi melalui obyek penelitian yaitu ‘*entertainment architecture*’, ditinjau dari sisi makna yang terlekatkan pada konteks tempatnya. Kajian ini berupaya mengkaji dan mengintrepretasi fenomena empiris pada obyek penelitian, melalui pendekatan fenomenologi.

Paradigma naturalistik dipilih karena titik berangkat penelitian adalah keadaan faktual yang terjadi pada obyek penelitian. Pembacaan terhadap obyek dan konteks, diharapkan dapat mengungkapkan makna serta menjawab pertanyaan penelitian. Metode pembacaan arsitektur juga dipilih karena paradigma penelitian yang berupaya mengungkapkan arsitektur sebagai sebuah diskursus pemikiran, sehingga dibutuhkan penerjemahan fenomena tersebut dengan pendekatan beberapa teori.

Teori pertama yang dipilih untuk menerjemahkan arsitektur dalam konteks fenomena sosial, adalah teori analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*). Teori analisis wacana digunakan karena arsitektur dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai sebuah diskursus, sebuah wacana, yang merekam fenomena sosial. Oleh karenanya dibutuhkan sebuah cara pembacaan arsitektur sebagai sebuah fenomena sosial sehingga didapatkan parameter yang dapat digunakan dalam menganalisis transformasi fenomena menjadi wujud. Analisis ini dipilih karena kekayaan kemungkinan intrepretasi baru dari data-data empiris yang ada.

Tujuan kajian ini adalah untuk memahami tentang apakah ‘*entertainment architecture*’ dalam konteks Indonesia dan karakter arsitekturalnya yang diwujudkan dan memberikan penjelasan tentang keterkaitan arsitektur dan gagasan, konsep dan wujud melalui ‘*entertainment architecture*’. Kajian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam khasanah pengetahuan arsitektur terutama dalam pengetahuan dan teori tentang tipe dalam arsitektur. Kajian ini diharapkan pula dapat memberikan sumbangan praktis bagi pemanfaatan kajian teoritis dalam merancang, mengkaji dan mengintrepretasi tipe bangunan yang serupa. Kajian ini dibatasi pada bahasan *entertainment architecture* melalui studi kasus karya arsitektur yang mewakili pemahaman akan *entertainment architecture* di Indonesia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Arsitektur dan Gagasan

Dalibor (2004) mengungkapkan bahwa pada era purna-modern, arsitektur sebagai karya dan proses, perlu dikaji dan dipertanyakan kembali secara kritis karena posisinya sebagai sebuah karya yang merepresentasikan sesuatu hal. Acuan yang dikemukakan oleh Dalibor tersebut berlatar-belakang pada pernyataan bahwa arsitektur seyogyanya dapat memberikan gambaran atau merepresentasikan sebuah gagasan kreatif dari penciptanya; sebuah hasil dari ungkapan proses berpikir, bukan sekedar sebagai sebuah produk budaya massa.

Cara-baca terhadap karya arsitektur merupakan strategi untuk mengungkapkan gagasan. Cara-baca ini dapat dilakukan dengan melakukan apresiasi dan kritik terhadap karya arsitektur melalui sudut pandang teori tertentu, yang secara filsafat keilmuan harus dapat mengungkapkan gagasan dalam tiga ranah pemahaman: apakah arsitektur itu, bagaimana arsitektur dapat diwujudkan dan bagaimanakah arsitektur terkait dengan gagasan-gagasan lain di luar arsitektur. Cara-baca ini menurut Ockman (1993) merupakan bagian dari ‘budaya’ arsitektur yang terekam dalam teori arsitektur. Hays (1989) mengungkapkan bahwa teori arsitektur yang dihasilkan dari cara-baca ini adalah cara-baca yang kaya, terutama karena pendekatannya yang dapat beraneka, dan akan sangat berterima dengan konsep gagasan kreatif yang juga memiliki latar-belakang yang beraneka dalam kemunculannya.

Teori arsitektur menurut Hays (1989) akan memiliki kesempatan luas untuk menulis ulang kode dan sistem berpikirnya, berdasarkan pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan masa berkembangnya gagasan tersebut, tanpa melepaskan otonominya sebagai sebuah bidang keilmuan. Hubungan antara gagasan arsitektur dan wujud yang dihasilkan, dinyatakan oleh Hays (1989) dapat dipahami melalui cara-pandang tertentu pada kurun waktu tertentu, yang secara umum dapat dinyatakan sebagai pemaknaan melalui relasi-relasi yang dibangun oleh teori arsitektur.

3.2. Arsitektur dan Cara Pembacaannya

Jencks (1972) dalam Bonta (1979) mengungkapkan bahwa susunan yang sama dapat memiliki perbedaan pemaknaan bergantung kepada cara pembacaan susunan tersebut. Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa cara pembacaan susunan yang digunakan dalam kajian akan sangat mempengaruhi hasil bacaannya. Cara baca arsitektur dapat dipahami dalam beberapa pengertian. Sebagai sebuah contoh, cara baca arsitektur sebagai konsep ke rancangan, Mills (2009) menggunakan pendekatan semiologi dalam arsitektur oleh Charles Jencks untuk mengungkapkan kode-kode yang dihasilkan melalui tata-susunan karya arsitektur dan mengintrepretasi

kode-kode tersebut. Interpretasi terhadap kode-kode tersebut, dirangkai melalui tata-susunan baru, yang diungkapkan kembali melalui metode narasi (*narrative method*) dalam rancangan '*entertainment architecture*' yang dihasilkan melalui proses tersebut. Hasil yang didapatkan adalah konsep tentang 'keunikan' yang merupakan unsur pembeda dan kemudian diterapkan dalam rancangan.

Cara-baca ini adalah cara-baca yang diterapkan Mills dalam penelitian rancangannya untuk memaknai arsitektur sebagai konsep abstrak yang akan diterapkan menjadi karya fisik terbangun. Cara-baca untuk arsitektur sebagai karya fisik terbangun menuju pada konsep abstrak, dilakukan oleh Hardiyati (2015) sebagai cara-baca fenomenologis yang berupaya membaca yang nampak dan tersaji secara fisik menuju kepada yang hakiki. Fenomenologi dikenal sebagai sebuah metode yang mempelajari bagaimana gejala arsitektur menjadi kesadaran yang bermakna (Gunawan, 2012).

Mills (2009) dan Walz (2010), menyatakan bahwa '*entertainment architecture*' melibatkan pengalaman inderawi. Pengalaman inderawi, merupakan pengalaman yang bersifat abstrak, sehingga untuk mengkonkritkan pengalaman abstrak tersebut dibutuhkan strategi tertentu. Pailos dalam Crysler, Cairns dan Heynen (2012), mengungkapkan fenomenologi dalam arsitektur merupakan cara untuk meng-konteks-kan pengalaman manusia, melalui analisa terhadap ide dan wujudnya dalam karya arsitektur serta 'pengalaman' yang dihasilkan melalui bentuk dan wujud arsitektur tersebut. Kajian Pailos tersebut menggaris-bawahi bahwa 'pengalaman' melalui kajian fenomenologi, merupakan unsur yang membedakan kajian arsitektur di era purna-modern dengan kajian di era sebelumnya, yaitu di era modern maupun klasik.

Fenomenologi, merupakan pendekatan filosofis dalam ranah teori arsitektur dan membahasa cara mengalami dan memahami arsitektur. Fenomenologi menurut Gunawan (2012) hadir sebagai reaksi terhadap gerakan moderen dalam arsitektur yang membawa kesenjangan, baik pada tataran gagasan, representasi maupun makna arsitektur. Fenomenologi dalam hal ini dapat digunakan sebagai sudut pandang dalam melakukan cara-baca terhadap arsitektur, terutama karena titik-beratnya pada pengungkapan gagasan, representasi dan makna sebagai subyek pemahaman. Cara baca ini akan diarahkan untuk dapat memahami relasi gagasan, representasi dalam kaitannya dengan: makna sosok, makna tampang dan makna wujud pad arsitektur.

Arsitektur dalam hal ini seturut dengan pengungkapan Venturi, Brown dan Iznouri (1972) dapat dibaca sebagai wacana (*discourse*) dalam

konteks pembacaan peran arsitektur dalam menanggapi fenomena yang berkembang di dalam masyarakat, melalui bahasa bangunan yang ditampilkan melalui sosok, tampang dan wujudnya.

3.3. Arsitektur sebagai Pengalaman Berbahasa dan Penyusun Makna

Pemahaman berarsitektur sebagai pemahaman akan salah satu cara berbahasa, diulas oleh Venturi (1966) dan Bonta (1979), yang menyatakan bahwa unsur-unsur yang membentuk arsitektur, dapat dianalogikan sebagai unsur-unsur pembentuk kata, unsur-unsur pembentuk kalimat, unsur-unsur pembentuk paragraf, unsur-unsur pembentuk sebuah cerita, dan pada akhirnya, dengan konteks tertentu, dapat menjadi dialek tertentu dalam berbahasa.

Sapir (1949) dalam Hidayat (2005) melalui kajiannya terhadap filsafat bahasa menyatakan bahwa berbahasa berarti mengungkapkan simbol-simbol keberadaan (*symbols of beings*), simbol-simbol pengalaman (*symbols of experiences*), serta sebagai alat menyampaikan ide-ide yang dapat dipahami bersama, karena dialami secara massal.

Gomez (1994) menyatakan bahwa pengalaman berarsitektur merupakan sintesa antara pengalaman akan material dan imajinasi akan meng-ada dalam ruang. Arsitektur berperan sebagai struktur naratif penyusun makna, melalui visi puitis yang melintasi ruang dan waktu. Gomez juga menyatakan bahwa teknologi berperan besar dalam membentuk gagasan akan arsitektur, sehingga dibutuhkan tinjauan kritis terhadap sisi etis pembentuk arsitektur tersebut melalui metode fenomenologis, sebuah metode *embodied experience*.

Evensen (1987) mengembangkan sebuah bahasa untuk elemen arsitektur dalam kaitannya dengan konsep bermukim yang dikemukakan oleh Heidegger. Dengan menggunakan sejumlah elemen dasar arsitektur yang disebut sebagai *archetypes*, Evensen mengidentifikasi lantai, dinding dan tempat sebagai elemen yang hadir lintas tempat, sejarah dan budaya. Evensen berpendapat bahwa elemen-elemen pembentuk tipe ini dapat dialami, secara fenomenologis dan menghasilkan pemahaman yang menjadi 'bahasa umum' yang dapat dipahami secara lintas tempat, sejarah dan budaya. Elemen lantai, dinding dan atap dapat dialami oleh tubuh melalui gerak (*motion*), bobot (*weight*) dan substansi (*substance*). Hasil dari kajian ini dapat digunakan sebagai penyusun kualitas esensial dari pengalaman berarsitektur.

Berarsitektur, seturut ungkapan Klassen (1992), dapat dipahami sebagai sebuah sistem yang terdiri atas tiga unsur: membuat (*making*), mengalami (*experiencing*) dan memahami (*understanding*). Proses berarsitektur dalam ungkapan Klassen, secara

teoritis dapat diterapkan untuk memahami subyek kajian penelitian melalui 'pengalaman' sebagai proses untuk memahami. 'Mengalami' dapat pula diartikan sebagai upaya meng-konteks-kan pemahaman. Dalam kajian ini, ungkapan 'pengalaman' merupakan ungkapan dalam memahami karya arsitektur.

3.4. Arsitektur sebagai Wacana (Discourse) Pemikiran

Arsitektur dapat dipandang sebagai bangunan nilai (Prawoto dalam Pangarsa, 2008), oleh karenanya pencarian semangat berarsitektur pada dasarnya dapat dipahami sebagai pencarian anyaman pemikiran dan refleksi terhadap fenomena yang dirajutnya. Terkait dengan pemahaman tersebut, maka arsitektur dapat dibaca sebagai sebuah wacana pemikiran atas sebuah fenomena. Hal lain yang menjelaskan definisi diskursus, dikemukakan oleh Michael Foucault dalam Abercrombie (1994). Diskursus adalah sistem berpikir, ide, pemikiran dan gambaran yang kemudian membangun konsep kultur atau budaya. Diskursus dibangun oleh asumsi-asumsi yang umum yang kemudian menjadi ciri khas dalam pembicaraan baik oleh suatu kelompok tertentu maupun dalam periode sejarah tertentu.

4. KESIMPULAN

Hasil kajian memberikan kesimpulan bahwa fenomena 'entertainment architecture' di Indonesia dapat dibaca sebagai perkembangan gagasan baru dalam paras berpikir dan membuat arsitektur. Arsitektur dalam hal ini seturut dengan pengungkapan Venturi, Brown dan Izonouri (1972) dapat dibaca sebagai wacana (*discourse*) dalam konteks pembacaan peran arsitektur dalam menanggapi fenomena yang berkembang di dalam masyarakat, melalui bahasa bangunan yang ditampilkan melalui sosok, tampang dan wujudnya yang berbeda dengan bahasa bangunan yang telah ada sebelumnya. Hal ini memberikan peluang bagi kajian dan penelitian selanjutnya yaitu perkembangan tipe arsitektur sebagai sebuah wacana pemikiran atas sebuah fenomena dalam masyarakat, khususnya di Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abercrombie, N. (1994) *The Penguin Dictionary of Sociology*. Penguin Books.

Ahlava, A. (2002) *Architecture in Consumer Society*. Doctoral Dissertation. University of Art and Design, Helsinki.

Amanati, R. (2008). Transformasi Makna dalam Tampilan Visual Arsitektur Theme Park. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 7(2), 45-53.

Anonim. (2011). The Paradise in Indonesia: Jawa Timur Park 2 - Batu Secret Zoo, Theme Park & Museum. Retrieved March 16, 2016, from [http://surabaya-batu.blogspot.co.id/2011/01/jawa-](http://surabaya-batu.blogspot.co.id/2011/01/jawa-timur-park-2-zoo-theme-park-museum.html)

[timur-park-2-zoo-theme-park-museum.html](http://surabaya-batu.blogspot.co.id/2011/01/jawa-timur-park-2-zoo-theme-park-museum.html)

Anonim. (2016). [coney-island-wallpaper-2.jpg](http://www.coneyislandbre.com/coney-island-wallpaper-2.jpg). Retrieved February 10, 2016, from <http://www.coneyislandbre.com/coney-island-wallpaper-2.jpg>

Azyafira. (2014). Suroboyo Carnival Night Market [Blog]. Retrieved March 16, 2016, from <http://azyafiraw.blogspot.co.id/2014/10/suroboyo-carnival-night-market-tempat-jl.html>

Baudrillard, J. (1996). *Disneyworld Company*. Retrieved from: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=158>. 09 Januari 2015.15.04 am.

Bonta, J. P. (1979) *Architecture and Its Interpretation: A Study of Expressive Systems in Architecture*, New York: Rizolli International Publications, Inc.

Bourdieu, P. (1999) *Language and Symbolic Power* in Jaworski, A. & Coupland, N. (Eds.), *The Discourse Reader*, London: Routledge.

Burris, J. (2011). The "Urban Photogénie" of Architainment. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 69(1), 93–103. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2010.01450.x>

Crysler, G. C., Cairns, S. & Heynen, H. (Eds.) (2012) *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. London: SAGE.

Creswell, J. W. (2011) *Educational Research, Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education, Inc.

disneyland.disney.go.com. (2016, March 16). Disneyland Park. Retrieved February 10, 2017, from <https://disneyland/>

Dunlop, B. (2011) *Building A Dream: The Art of Disney Architecture*. ABRAMS.

Elliot, A. (Ed.). (2010) *The Routledge Companion of Social Theory*. New York: Routledge.

El-Husseiny, M. (2004) A View on Contemporary Architecture in Egypt. *Journal of Architectural Design* 74(6), 79.

Eldemery, I. (2009). Globalization Challenges in Architecture. *Journal of Architectural and Planning Research*, 26(4), 343-354. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/43030883>

Evensen, T. T., (1987) *Archetypes in Architecture*. Norway: Norwegian University Press.

Foucault, M. (1999) *The Incitement to Discourse* in Jaworski, A. & Coupland, N. (Eds.). *The Discourse Reader*. London: Routledge.

Gunawan, U. (2013). Fenomologi Arsitektur; Konsep, Sejarah Dan Gagasannya. *Nalars*, 12(1). Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php?journal=nalars&page=article&op=view&path%5B%5D=569>.

- Hays, K. M. (1998) *Architectural Theory since 1968*. Cambridge: The MIT Press.
- Herwig, O. & Holzherr, F. (2006) *Architecture and Entertainment*. Munich, New York: Prestel.
- Hardiyati. (2015). *Guna dan Citra Detail Arsitektural pada Rumah Jawa di Surakarta* (Disertasi). Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
- Fernandez-Galiano (2005) *Spectacle and Its Discontents; or The Elusive Joys in Architainment* in W.S. Saunders (Ed.): *Commodification and Spectacle in Architecture*. London: University of Minnesota Press.
- Jones, P. (2011) *The Sociology of Architecture: Constructing Identities*. UK: Liverpool University Press.
- Kamil, R. (2001). Hiper-realitas Kota dan Arsitektur. *Harian Kompas Edisi Minggu 4 Maret 2001*.
- Kane, J. (2013) *The Architecture of Pleasure : British Amusement Park 1900-1939*. London: Ashgate.
- Kant, I. (1911 [1790]) *Kant's Critique of Aesthetic Judgement*. Translated by James Creed Meredith. Oxford: Clarendon Press.
- Kelbaugh, D. (2004). Seven fallacies in architectural culture. *Journal of Architectural Education*, 58(1), 66-68.
- King, M. J. (2002). The Theme Park: Aspects of Experience in a Four-Dimensional Landscape. *Material Culture*, 34(2), 1-15.
- Klassen, W. (1992) *Architecture and Philosophy: Phenomenology, Hermeneutics, Deconstruction*. Cebu: University of San Carlo Press.
- Klein, N. M. (2004). *The Vatican to Vegas: The History of Special Effect*. New York: New Press.
- Littaye, P. par A. (2010). Eric Heschong Disneyland's New Tomorrowland TRUE Original Artwork. Retrieved from <http://disneyandmore.blogspot.com/2010/10/eric-heschong-disneylands-1998.html>
- Mills, R. (2009) *Meaningful Differentiation: Manifesting Context in Architecture as a Strategy in the Experience Economy*. Thesis. Ohio: University of Cincinnati.
- Ockman, J. & Eign, E. (Eds.). (1993) *Architecture Culture 1943-1968: A Documentary Anthology*. New York: Rizzoli.
- Pangarsa, G. W. (2008). *Arsitektur untuk Kemanusiaan: Teropong Visual Culture atas Karya-karya Eko Prawoto*. Surabaya: WastuLaNas Grafika.
- pegipegi.com. (2014). Gangster Town Museum Angkot. Retrieved March 16, 2016, from https://www.pegipegi.com/attraction/T00576/34114_T00576_www_museumangkut_com_wpcontent_uploads_2014_07_GANGSTERSLYDER.jpg
- Piliang, Y. A. (2004) *Posrealitas Realitas Kebudayaan dalam Era Metafisika*. Jelasutra.
- Prijotomo, J. (2015) *Arsitektur Nusantara: Sebuah Kunjungan*. Surabaya: Wastu LaNas Grafika (belum diterbitkan).
- Sapir, E. (1949) *Language: An Introduction to the Study of Speech*. New York: A Harvest Book, in Hidayat, F. (2005). *Pengantar Menuju Filsafat Indonesia*. <https://www.scribd.com/doc/312006293/Ferry-Hidayat-Pengantar-Menuju-Filsafat-Indonesia>. Senin, 14 Maret 2016. 21.08 wib.
- Holl, S., Pallasmaa, J. & Gomez, A. P. (1994) *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. Tokyo: A+U Publishing.
- Venturi, R. (1966) *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York: The Museum of Modern Art.
- Venturi, R., Scott-Brown, D., Izenour, S. (1972) *Learning from Las Vegas: Revised Edition: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*. Cambridge: MIT Press.
- Vesely, D. (2004) *In The Age of Divided Representation: The question of creativity in The Shadow of Production*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Walz, S. P. (2010) *Toward a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*. Carnegie Mellon University.ETC Press.
- Zerhusen II, R. F. (2007) *Entertainment Architecture: Contextually Integrated Water Park Resort in Norwood, Ohio* (Thesis), University of Cincinnati, Ohio