

BAYANG – BAYANG TEMBAWANG; RUANG INTERAKSI KULTUR DAN BUDAYA MASYARAKAT HUTAN DI KALIMANTAN BARAT

Maria Iqnasia Veren¹⁾, Agustinus Sutanto²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Iqnasiaveren@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, berpikirtoripraxis@gmail.com

Masuk: 22-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Bagaimana bila di masa depan, manusia sudah tidak bisa lagi melihat hutan rimba yang konon menyimpan banyak cerita indah dan kenangan-kenangan masa lampau. Dalam studi tugas akhir ini, melalui proyek “Bayang-Bayang Tembawang”, penulis mengajak masyarakat untuk lebih membuka mata, rasa, dan hati untuk melihat lebih dekat keajaiban-keajaiban yang ada pada hutan kita. Sehingga dengan proyek arsitektur ini, diharapkan dapat merubah serta membentuk perilaku dan pola pikir yang baru, tentang bagaimana manusia memandang lingkungan/alam. Dengan ruang ini pula, anak-anak muda, khususnya masyarakat modern, bisa merasakan bagaimana wujud tembawang atau hutan rimba yang pernah ada di bumi ini, yang mungkin saat ini sangat jarang bisa dilihat lagi. Nilai utama yang memfasilitasi proyek ini yaitu kisah tentang hutan rimba dan bayang-bayang kerinduan masa lalu yang semuanya tertulis dalam kumpulan puisi karya 44 penyair di Kalimantan Barat, dengan judul “Bayang-Bayang Tembawang”. Dalam 108 puisi yang dibingkai dalam buku ini, menceritakan pengalaman nyata bagaimana keselarasan dan keharmonisan manusia dengan alam semesta yang disebut Tembawang. "Akan tetapi apakah benar masih demikian pada zaman sekarang?" Puisi-puisi inilah yang menjadi pembentuk narasi dalam keseluruhan konsep proyek ini, dan melalui pendekatan fenomenologi, kisah-kisah tersebut coba dibangun kembali melalui ruang arsitektur.

Kata kunci: Deforestasi; Fenomenologi; Tembawang

Abstract

WHAT IF in the future, WE can no longer see the forest? which is they said have so many beautiful stories and memories of the past. Through this project "Bayang-Bayang Tembawang", the author invites all of us to open our eyes, feelings, and hearts more to take a closer look at the phenomenon that exists in our forests. So, with this architectural project, maybe it can change the way we see our environment. Also, with this space hopefully the younger generation, especially modern society, can feel how the jungle or Tembawang that once existed on this earth, which is very rarely seen nowadays. The main value that facilitates this project is a story of the universe with all the phenomena that occur in it, which are all written in a book, called 'Bayang - Bayang Tembawang', containing poems by 44 poets in West Kalimantan. In the 108 poems that are framed in this book, they tell a real experience of human harmony with their nature, Tembawang. "But does it still exist today?" These poems form the narrative in the overall concept of this project, and through a phenomenological approach, these stories are trying to be reconstructed through architectural space.

Keywords: Deforestation; Phenomenology; Tembawang

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam 10 tahun terakhir, deforestasi menjadi masalah serius yang terjadi di berbagai belahan dunia. Riset ini dimulai dari sebuah pertanyaan, apakah deforestasi merupakan sebuah permasalahan atau bukan? Masyarakat melihat deforestasi sebagai bentuk perusakan alam. Tetapi jika dilihat lebih

dalam, deforestasi sebenarnya merupakan bentuk dari “*dwelling*”. Argumentasi ini membuka sebuah pandangan baru mengenai deforestasi. Menurut pemahaman Reza Gunawan dalam salah satu dialognya berbicara, bahwa hal tersebut merupakan insting setiap manusia untuk bertahan hidup, sehingga kita cenderung memaksimalkan potensi yang ada. Kita tidak lagi melihat lingkungan adalah bagian dari kita.

Manusia menjadi ancaman, salah satunya menjadi penyebab deforestasi dan eksploitasi lahan. Peradaban manusia sudah mengantarkan spesies – spesies lain menuju kepunahan 1000 kali lebih cepat dibandingkan proses alamnya. Sesungguhnya di masa lampau, deforestasi juga sudah terjadi, misalnya saat perpindahan ladang. Namun, orang-orang rimba yang belum terkena dampak globalisasi masih sangat menjaga hutan sebagai ‘ruang hunian’ mereka, dimana adanya keseimbangan dalam keberlangsungan alam dan kebutuhan manusia. Inilah perbedaan konsep ‘keruangan’ pada arsitektur yang sangat signifikan seiring berjalannya waktu. Fenomenologi dalam teori arsitektur muncul sebagai sebuah bentuk reaksi terhadap moderenisme. Fenomenologi dalam teori arsitektur juga hadir sebagai sebuah kritik.

Fokus dari proyek ini adalah dengan mempertanyakan bagaimana arsitektur dapat berfungsi sebagai mekanisme untuk memfasilitasi ‘konsep keruangan’ dalam konteks ruang huni suku rimba di Kalimantan Barat. Melalui fenomenologi arsitektur, masyarakat diajak untuk memandang lingkungan / hutan dengan cara yang berbeda, yaitu dengan menghadirkan interaksi – interaksi yang dapat membangkitkan perasaan, emosi, kesadaran, dan keterikatan dengan alam dan pentingnya hutan, agar di masa kini dan di masa depan, manusia dan lingkungan bisa berjalan beriringan.

Rumusan Permasalahan

Kurangnya kesadaran bahwa isu ini sudah menjadi masalah yang kritis, karena sekolah dan sistem pendidikan tidak mengajarkan hal ini. Beriringan waktu muncul perubahan-perubahan pada fungsi hutan yang mayoritas sudah dikuasai kapitalis dan politik. Kebudayaan yang sejak dulu diwariskan oleh nenek moyang suku Dayak pun mulai menghilang. Maka perlunya edukasi dan kesadaran untuk merubah pola pikir tersebut. Dalam hal ini, bisakah arsitektur menjadi cerminan budaya yang menggambarkan identitas suku hutan/dayak.

Tujuan

Tujuan proyek arsitektur ini yaitu sebagai wadah ilmu untuk mempelajari konsep berhuni masa depan, diadaptasi dari kehidupan suku Dayak yang sangat berselaras dengan alam. Dengan menghadirkan pengalaman meruang dalam arsitektur, interaksi-interaksi yang dibangun menuntun pengunjung untuk lebih dekat fenomena-fenomena alam yang secara natural dihadirkan dalam proyek melalui pendekatan fenomenologis.

Sehingga dengan adanya konsep ruang interaksi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan ilmu pengetahuan ke masyarakat, khususnya di era modern, agar lebih memperhatikan keberlangsungan lingkungan dalam menata ruang huninya.

2. KAJIAN LITERATUR

Kajian teori yang dibahas pada bab ini merupakan teori-teori yang akan digunakan dalam mendukung proses penelitian, sebagai acuan yang dibuat bukan dari hasil karangan, tetapi hasil karya ilmiah yang dapat dipertanggung-jawabkan kebenarannya.

Fenomenologi Arsitektur

Sementara praktik arsitektur secara tradisional didominasi oleh *visual*/penglihatan, semakin banyak arsitek dan desainer, dalam beberapa dekade terakhir mulai mempertimbangkan peran yang dimainkan oleh indera lain, yaitu suara, sentuhan (termasuk *proprioception*, *kinesthesia*, dan the *vestibular sense*), bau (*smell*), dan bahkan rasa (*taste*). Sejauh ini, hanya ada sedikit pemahaman yang

berkembang tentang sifat multisensori dari pikiran manusia yang muncul dari bidang penelitian ilmu saraf kognitif. (misalnya Calvert, Spence, & Stein, 2004 ; Stein, 2012)

Peran indera manusia dalam praktik desain arsitektur, baik jika dipertimbangkan secara individual dan, yang lebih penting, saat dipelajari secara kolektif perlu dibingkai ulang. Karena hanya dengan mengenali sifat dasar multisensori dari persepsi maka seseorang dapat benar-benar menjelaskan sejumlah interaksi lingkungan atau *Crossmodal perception* yang mengejutkan, seperti antara warna pencahayaan dan kenyamanan termal, atau antara suara dan keamanan ruang publik yang dirasakan. Dalam artikel Wikipedia (2021), *Crossmodal perception* atau persepsi lintas moda adalah persepsi yang melibatkan interaksi antara dua atau lebih modalitas sensorik yang berbeda. Contohnya termasuk sinestesia, substitusi sensorik dan 'efek McGurk', di mana penglihatan dan pendengaran berinteraksi dalam persepsi ucapan.

Melihat ke masa depan, diharapkan praktik desain arsitektur akan semakin menggabungkan pemahaman tentang indera manusia yang berkembang, dan bagaimana pengaruhnya terhadap satu sama lain. Pendekatan multisensori seperti itu diharapkan akan mengarah pada pengembangan bangunan dan ruang perkotaan. Maka, jelas penting bahwa kita bergerak melampaui fokus pada visual saja dalam arsitektur, seperti yang telah dibahas dalam tulisan Juhani Pallasmaa dan lainnya, untuk mempertimbangkan kontribusi yang dibuat oleh masing-masing indera lainnya (misalnya, Eberhard, 2007; Malnar & Vodvarka, 2004).

Dalam sebuah jurnal yang di tulis oleh Undi Gunawan (2012) yang membahas mengenai fenomenologi arsitektur; konsep, sejarah, dan gagasannya, menyebutkan bahwa kondisi moderen mereduksi sekaligus memberi jarak pengalaman manusia terhadap lingkungannya, dunianya. Sehingga konsep fenomenologi muncul sebagai kritik terhadap gejala modern. Fenomenologi, sebagai sebuah filsafat yang menekankan pada pengalaman individual, dengan tujuan menghasilkan sebuah dasar pengetahuan yang kokoh, sangat berpengaruh pada arsitektur. Pengalaman individual kemudian menjadi pengalaman yang terbagikan, menjadi pengalaman sosial. Pengalaman sosial merupakan rangkaian proses persepsi (perception), tingkah-laku (attitude), pembentukan tata nilai (value) dan pandangan terhadap dunia (world view).

Dalam jurnal ini juga dibahas mengenai sudut pandang para pemikir mengenai konsep fenomenologi dalam arsitektur. C.N. Schulz melalui bukunya *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture* (1980, Rizzoli, New York) dianggap memulai tonggak kajian fenomenologi arsitektur. Melalui buku ini, C.N. Schulz menegaskan relasi antara topografi (permukaan tanah), kosmologi (langit dan cahaya) dan makna simbolik dan eksistensial yang melekat pada budaya yang menjadi dasar kegiatan bermukim (dwelling). C.N. Schulz, diakibatkan oleh pengaruh Heidegger, menggali makna keberadaan dan kehadiran ruang (baik natural mau pun buatan) melalui fenomena yang ada agar muncul esensi tempat yang sering disebut sebagai *Genius Loci*.

Para pemikir lain (J. Pallasmaa, A.P. Gómez, D.Leatherbarrow, dan T.T.Evensen), memfokuskan pada aspek pengalaman ruang dan keterlibatan tubuh dalam menyusun persepsi, nilai, makna, dan kualitas puitis arsitektur melalui elemen-elemen penyusun ruang arsitektur. Paparan berikut merupakan sketsa singkat gagasan dan pemikiran mereka ; Kenneth Frampton membahas mengenai kualitas taktil (berkaitan dengan sentuhan atau rabaan) dari aspek tektonika arsitektur, dia secara tidak langsung membahas suatu karakter penting dari fenomenologi yang menghendaki totalitas relasi panca indera sebagai penyusun pemahaman; Dalibor Vesely menganggap kerumitan situasi moderen semakin berjarak dengan kemampuan (tubuh) inderawi manusia untuk menyusun orientasi, representasi dan kemampuan arsitektur untuk berkomunikasi;

Juhani Pallasmaa mengkritik dominasi indera visual pada arsitektur. Dalam bukunya, *The Eyes of the Skin : Architecture and the Senses* (2005, John Wiley) menekankan pada aspek materialitas arsitektur sebagai cara menuju totalitas pengalaman ruang arsitektur. Melalui tulisannya yang berjudul “*An Architecture of the Seven Senses*” dimana J. Pallasmaa mengajukan ‘keintiman akustik’ (*acoustic intimacy*), ‘keheningan, waktu, dan kesendirian’ (*silence, time, and solitude*), ‘ruang bebauan’ (*space of scent*), ‘rupa sentuhan’ (*shape of touch*), ‘citra otot dan tulang’ (*images of muscle and bone*), ‘identifikasi tubuh’ (*bodily identification*) dan ‘cita rasa arsitektur’ (*the taste of architecture*) sebagai metafora dari pengalaman meruang tubuh manusia. Totalitas pengalaman arsitektur kemudian muncul sebagai totalitas pengalaman inderawi yang mengalami proses metaforis melalui proses mediasi dan meditatif;

Alberto Pérez-Gómez dalam artikelnya yang berjudul *The Space of Architecture: Meaning as Presence and Representation* (Special issue, July 1994), A.P. Gómez mengungkapkan bahwa karya arsitektur menghendaki adanya sintesa antara imajinasi material dan spasial. Gómez juga terinspirasi oleh Gaston Bachelard, berpendapat bahwa arsitektur berpotensi untuk menjadi struktur naratif penyusun makna; Thomas Thiss-Evensen melalui bukunya *Archetypes in Architecture* (1987, Norwegian University Press) mengembangkan sebuah bahasa elemen-elemen arsitektur dalam kaitannya dengan konsep bermukim-nya Heidegger (*dwelling*). Dengan menggunakan elemen-elemen dasar arsitektur, yang kemudian disebut sebagai archetypes, T.T. Evensen mengidentifikasi lantai, dinding, dan atap sebagai elemen yang hadir lintas tempat, sejarah dan budaya. T.T. Evensen berpendapat bahwa elemen-elemen ini dapat dialami, secara fenomenologis, dan menghasilkan pemahaman yang menjadi sebuah ‘bahasa umum’ yang dapat dipahami secara lintas tempat, sejarah dan budaya. T.T. Evenson mengungkapkan bahwa melalui fenomenologi, elemen lantai, dinding, dan atap dapat dialami (dalam kaitannya dengan tubuh) melalui gerak (*motion*), bobot (*weight*), dan substansi-nya (*substance*). Hasil pengalaman ini kemudian terkait dengan kualitas dan relasi keseharian antara karya arsitektur dan penggunaannya. Keterkaitan ini lah yang pada akhirnya menyusun kualitas-kualitas esensial bermukim;

D. Leatherbarrow dipengaruhi oleh pemikiran D. Vesely dan J. Rykwert, menekankan pada relasi antara bangunan dan topografi. Permukaan serta bidang-bidang yang membentuk ruang-ruang arsitektur kemudian tidak semata-mata membentuk relasinya terhadap horizon tapak, melainkan juga bagaimana representasi arsitektur muncul dari padanya (dari tapaknya) (i.e. Falling Water karya F.L.Wright). Relasi ini kemudian yang membentuk eksistensi dari karya arsitektur tersebut. Strukturalisme dan fenomenologi menekankan kembali pada aspek “makna” melalui relasi antara elemen-elemen arsitektur dengan ranah penandaan Keduanya menanggalkan asumsi bahwa makna arsitektur diperoleh dari luar, dan arsitektur hanya merupakan wadah bagi makna. Namun demikian strukturalisme dan fenomenologi berbeda dalam menyikapi peran subyek, ketika strukturalisme menganggap bahwa subyek adalah pasif dan menjadi akibat dari relasi tanda-tanda, fenomenologi menempatkan peran kesadaran dan kehadiran subyek menjadi penting. Strukturalisme menekankan pada sistem. Fenomenologi menekankan pada subyek. Pada bidang arsitektur, fenomenologi berkembang menjadi sebuah cara memandang dan berpikir mengenai ruang dan tempat. (Gunawan, 2012: 46)

Dalam suatu dialog oleh John John Hejduk and Peter Eisenman, Hejduk berpendapat bahwa isu yang paling mendasar dari arsitektur adalah apakah hal tersebut mempengaruhi gairah/perasaan (*spirit*) atau tidak? jika tidak, itu adalah bangunan (*building*), jika hal itu mempengaruhi perasaan, itu adalah arsitektur (*Architecture*). Arsitektur tidak harus berarti bahwa itu adalah bentuk akhir dari bangunan yang dibangun. “*building – I prefer to call it fabrication – happens in my mind. Architecture isn’t restricted solely to the visible process. It is misguided to think your working drawing must always end up as a cut-and-dried building.*”

Eisenman berpendapat bahwa, kita tidak dapat memahami sebuah arsitektur, bila tidak melihat dan mengalami secara langsung pengalaman – pengalaman ruang yang dibangun, dengan cara yang sangat berbeda secara konseptual dari apa yang dilihat dalam gambar. *“I believe that the reality of my work makes you feel something. That's why you can't look at the drawing of Cincinatti, you have to go to Cincinatti and experience the space.”*

3. METODE

Metode Penelitian (Pengumpulan Data)

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah metode deskriptif. Metode ini digunakan penulis untuk dapat menggambarkan dan menganalisis kegiatan berhuni masyarakat hutan serta fenomena-fenomena yang terjadi dalam tembawang/hutan rimba. Data yang didapat akhirnya dikaji ulang dan dijadikan sebagai skema berpikir saat proses perancangan.

Data yang digunakan dalam penulisan ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari pengalaman pribadi, observasi, dan hasil interview. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi tulisan (puisi dan lagu), gambar, video, artikel jurnal dan sumber publikasi pemerintah.

Melalui studi kepustakaan, penulis melakukan pengumpulan data dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini, antara lain sebagai landasan teori untuk memperkuat metode desain / perancangan, pengumpulan data hasil survey lapangan mengenai tapak sekitar, data berupa kumpulan puisi yang dibingkai dalam sebuah buku sebagai landasan penulis dalam mendesain proyek, data resmi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) mengenai deforestasi, data mengenai aktivitas-aktivitas masyarakat pada kawasan tapak, data mengenai hukum adat Simpukng sebagai konsepsi ruang dalam penataan hunian masyarakat hutan (Dayak), dan lain-lain.

Metode Perancangan Fenomenologi Arsitektur

Pada bidang arsitektur, fenomenologi berkembang menjadi sebuah cara memandang dan berpikir mengenai ruang dan tempat. Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Undi Gunawan, ia berbicara mengenai fenomenologi, secara umum muncul sebagai bentuk reaksi dan kritik terhadap kondisi dan gejala-gejala moderen pada awal abad - 20. Fenomenologi, pada arsitektur, juga muncul sebagai reaksi terhadap gejala modern yang berlandaskan paradigma rasionalistik serta mekanistik.

Melalui pendekatan fenomenologi, penulis merekam sejarah, peristiwa, atau pengalaman individual terhadap suatu tempat, kemudian menceritakan kisah itu melalui ruang dengan membentuk hubungan visual dan spasial antara masa lalu, sekarang dan masa depan. Melalui metode ini, konsep ruang yang dibangun menghasilkan sebuah dasar pengetahuan dan pengalaman yang kokoh, diharapkan dapat membangun koneksi antara manusia dengan alam / hutan.

4. DISKUSI DAN HASIL

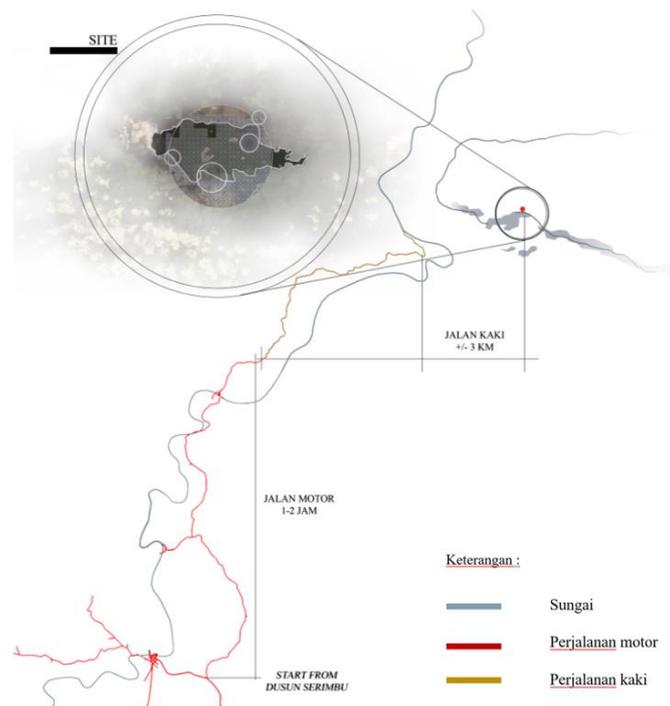
Deskripsi Singkat Proyek

Dengan memaksimalkan potensi indera yang dimiliki setiap manusia, sebuah perasaan (*spirit*) coba dihadirkan dalam proyek ini melalui pendekatan fenomenologis. Fenomenologi digunakan untuk membangun komunikasi atau sebagai bahasa antara lingkungan dengan manusia melalui ranah-
ranah penandaan. Pengetahuan-pengetahuan yang dihadirkan tidak hanya didapat melalui visual saja (misalnya text atau gambar), tetapi juga pendengaran, penciuman, perasa, dan sentuhan.

Pencapaian dan Tapak

Salah satu tujuan proyek ini yaitu mengajak masyarakat untuk lebih peka terhadap pengalaman–
pengalaman ruang di sekitar kita yang dapat dirasakan melalui berbagai indera yang dimiliki, seperti sentuhan, bau, suara, penglihatan, bahkan rasa. Pengalaman tersebut dapat kita rasakan melalui

perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain, tentu saja akan sangat berbeda pada setiap ruang dimana raga kita hadir, mulai dari ‘tanah’ yang kita injak, suara – suara yang kita dengar, bau yang khas pada setiap tempat, berbagai materi yang bersentuhan dengan kulit kita, bisa itu benda yang terlihat maupun yang tidak terlihat, dan lain – lain. Semua pengalaman tersebut akan terekam ke dalam memori, dan nantinya memori inilah yang dapat membangkitkan perasaan saat berada dalam proyek. Perjalanan ke tapak melewati berbagai pengalaman berbeda yang bisa dirasakan pengunjung. Secara keseluruhan proses perjalanan, pengunjung akan melewati jalan aspal, jalan berbatu, dan jalan berlumpur menggunakan sepeda motor selama kurang lebih 1 – 2 jam. Setelah itu pengunjung akan melanjutkan perjalanan kaki dengan jalur mendaki, kurang lebih 3 kilo meter, melewati hutan, kawasan perladangan, rerumputan, sungai yang dangkal, dan tepian sungai.

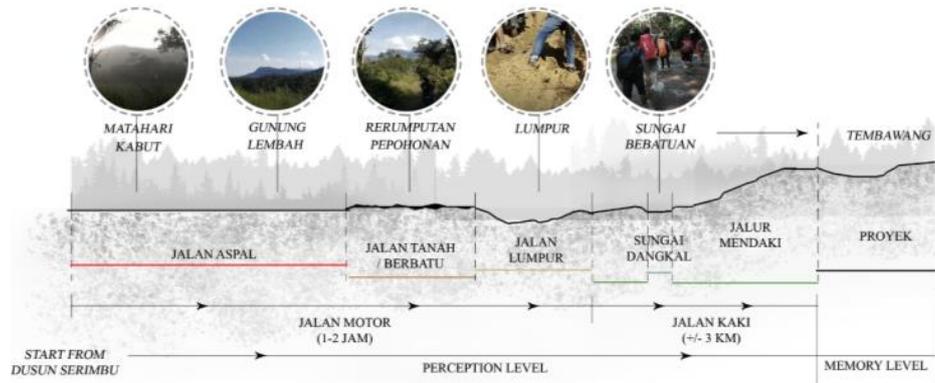


Gambar 1. Pencapaian ke Tapak
Sumber: Penulis,2020

Selama pada perjalanan menggunakan motor (jalan aspal), pengunjung dapat fokus menikmati keindahan hutan rimba yang dilewati selama perjalanan, matahari yang muncul di balik bukit, pemandangan sawah hijau, gubuk-gubuk tua di tepi jalan, warung-warung makan tradisional, dan lain – lain, melalui visual (indera penglihatan). Berbeda pula saat jalan menjadi berbatu/berlumpur, pengunjung akan merasakan sedikit tantangan untuk bisa mencapai tapak. Pada titik ini, berbagai indera kita dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar, seperti telapak kaki yang bersentuhan dengan lumpur dengan tekstur agak basah dan lembut, batu dengan permukaan kasar dan tajam, genangan air, dan lain sebagainya.

Pada saat pengunjung harus berjalan kaki, mendaki, menyebrangi sungai, berjalan pada jalur yang sempit, menyebrangi jurang kecil melewati sebilah batang pohon yang difungsikan sebagai jembatan, berjalan di atas batu yang licin, dan sebagainya hingga sampai pada proyek, pengunjung dapat merasakan secara langsung berbagai pengalaman yang mengejutkan, melalui sentuhan, pendengaran, bau, dan lain-lain.

Pada saat pengunjung mengeksplor berbagai fenomena yang dihadirkan dalam proyek, mereka akan mengingat kembali perasaan-perasaan yang didapat dari pengalaman indera selama perjalanan menuju proyek. Hal ini dapat membangun persepsi pengunjung dengan pengalaman secara nyata.



Gambar 2. Diagram Perjalanan Menuju Tapak
Sumber: Penulis, 2020

Tapak berlokasi pada Air Terjun Sempatung, Merayuh, Kecamatan Air Besar, Kabupaten Landak, Kalimantan Barat. Pada perkampungan dalam tatanan hunian suku dayak yang dikenal dengan istilah “kampukng”, biasanya didirikan di pinggir sungai dan berupa rumah – rumah panggung, untuk mengantisipasi banjir. Konsep ini juga diterapkan ke dalam proyek, dengan memberi beberapa layer pada batasan atas, tengah, dan bawah, agar memberikan pengalaman ruang yang berbeda – beda. Pada sekitar sungai dikelilingi hutan rimba dengan pohon buah – buahan, rumput dan dedaunan, berbagai macam binatang, hingga fenomena – fenomena yang terjadi di dalamnya, seperti gelapnya lorong – lorong yang tercipta di antara pepohonan, embun dan uap – uap air pada dedaunan, sinar matahari yang muncul pada pucuk – pucuk pohon, dan lain sebagainya.

Unsur sungai dan hutan ini sangat penting dalam tembawang, dan sangat erat kaitannya dengan kebiasaan – kebiasaan yang terjadi dalam kehidupan sehari -hari masyarakat Dayak / suku hutan, misalnya sungai sebagai media transportasi utama, kebudayaan untuk berburu dan menciptakan alat – alat pertukangan, pertanian dan ladang berpindah, tari – tarian mereka yang sangat kuat diadaptasi oleh gerak – gerak burung enggang, bahan – bahan pakaian, dan lainnya, sangat berkaitan dengan lingkungan tempat mereka tinggal. Dalam konsep ini, interaksi yang dibentuk oleh manusia (Dayak) dan ruang (hutan atau sungai) membentuk suatu cerita tentang identitas, baik itu terhadap subyek yang berhuni, maupun ruang – ruang hunian tersebut. Konsep ini akan coba dibangun pada proyek melalui pendekatan fenomenologi, dengan menghadirkan unsur – unsur yang ada dalam tembawang, sehingga tercipta identitas pada ruang ini.

Konsep Desain

Menurut Kenneth Michael Hays dalam bukunya yang berjudul *Architecture's Desire*, ekspresi menuntut adanya interaksi antara situasi/kondisi, penonton, dan budaya dimana arsitektur itu ditempatkan / muncul. Sehingga disinilah konsep interaksi antara manusia dengan ruang dapat bekerja.

Ide desain bangunan terinspirasi dari tatanan ruang dalam konsep berhuni suku Dayak, yang dinamakan simpukng lou, yaitu Kawasan kampung tempat mereka tinggal. Dengan menata ulang bentuk, geometri, suasana, dan material menjadi unit-unit secara efektif, unsur – unsur yang ada dalam simpukng juga dihadirkan untuk membentuk identitas ruang huninya.

Untuk menghadirkan ekspresi – ekspresi pada ruang interaksi ini, penulis mengangkat sebuah buku yang berjudul Bayang – Bayang Tembawang sebagai pembentuk narasi. Buku ini merupakan sebuah kumpulan puisi karya 44 penyair di Kalimantan Barat yang menyerukan perasaan atas ketidakberdayaan mereka oleh peran kapitalis. Para penulis juga menampilkan berbagai kritik sosial di dalam karyanya.

Semua puisi yang terdapat dalam buku ini mengandung nilai kemanusiaan dan alamnya. Dalam konteks ini, sastra digunakan untuk membahasakan kebudayaan dan seluk beluk persoalan atas nilai kemanusiaan dan alamnya itu, yang kemudian nilai – nilai tersebut diubah dan diinterpretasikan ke dalam bentuk arsitektur. Dalam karya puisi – puisi tersebut selalu menggunakan sistem tanda sebagai penguat teks puisi. Konsep ini mirip dengan ilmu semiotika tentang petanda dan penanda. Penanda adalah sesuatu yang bersifat materialistic, sesuatu yang dapat dirasakan atau diinderakan. Sedangkan petanda adalah konsep pemikiran.

Serangkaian proses tersebut memberikan beberapa poin penting yang bisa dipakai sebagai acuan dalam proses perancangan. Misalnya, bagaimana menggambarkan kisah tentang hutan pusaka yang kini menjadi dongeng semata, tentang perasaan – perasaan rindu akan kenangan yang terjadi dahulu, tentang perasaan bimbang seperti perasaan ingin berjuang tetapi tidak tahu apa yang ingin diperjuangkan karena rasa tak keberdayaan, dan suara – suara yang ingin menyerukan harapan untuk mendapatkan keadilan hukum di negerinya. Sehingga proyek ini digubah sedemikian rupa untuk mewakili pengalaman – pengalaman tersebut, dengan memberi sedikit warna yang telah lama hilang dari inderanya.

Dalam proyek ini, ruang – ruang interaksi dibangun melalui pendekatan fenomenologi arsitektur, untuk memahami seluk beluk kehidupan dan kultur serta budaya suku Dayak yang selaras dengan alam. Gagasan yang ingin dicapai ialah bagaimana sebuah tempat atau bangunan kebudayaan (cultural building) seharusnya tidak menjadi sesuatu yang membosankan dan mengintimidasi, tetapi bagaimana arsitektur tersebut menciptakan perasaan keingintahuan bagi pengunjungnya.

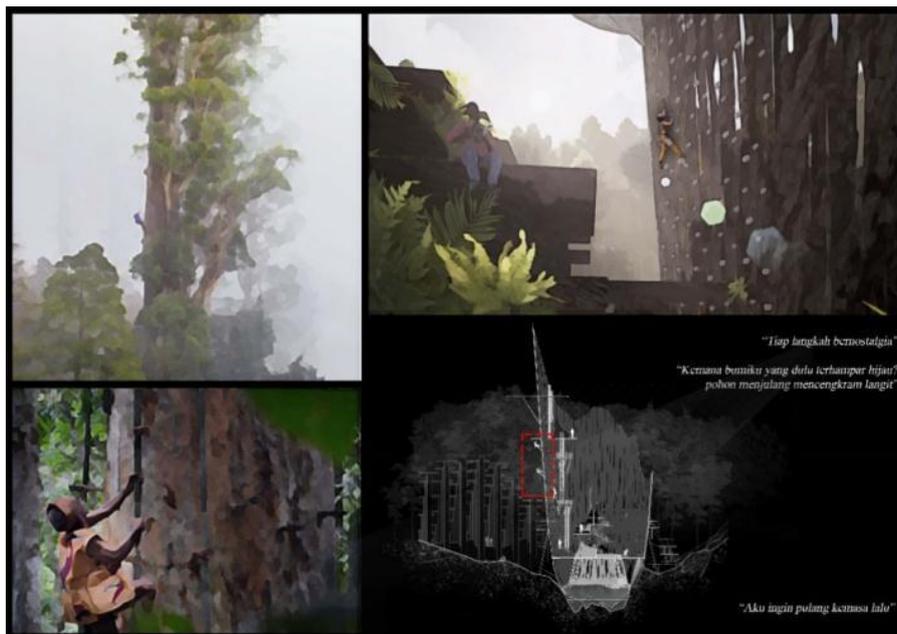
Dari segi bentuk bangunan yang menyerupai pohon raksasa, penggunaan material (kayu) hingga struktur (bambu), topografi yang dapat bermain dengan ruang – ruang yang diciptakan, lokasi tapak yang menantang, dan berbagai fenomena lain yang dapat dieksplor dan direspon secara organik. Pengunjung diajak untuk merasakan sendiri makna tembawang yang diadaptasi dari unsur – unsur lokal. Tidak hanya materi atau elemen yang diciptakan manusia, tetapi ruang interaksi ini juga membiarkan peristiwa alam ikut membaur dengan proyek, misalnya saat turun hujan, saat matahari muncul di pagi hari, suara derasnya air terjun, rerumputan liar yang tumbuh mengisi ruang – ruang yang ada dalam proyek, air sungai yang dingin, malam hari yang gelap gulita, dan lain sebagainya.

Program Ruang

Seperti yang terlihat dalam gambar, banyak seruan - seruan yang berisi kenangan masa lalu, sehingga bentuk masa sebisa mungkin menciptakan suasana yang ada dalam tembawang, seperti akar dan pohon raksasa, permadani hijau, embun pagi, lumut, bebatuan, gemercik air, suara burung, dan sentuhan – sentuhan Dayak yang secara samar juga dihadirkan sebagai gambaran identitas ruang arsitektur tersebut.



Gambar 3. Potongan Masa 1
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 4. Potongan Masa 2
Sumber: Penulis, 2020

Pada gambar 3, bentuk gubahan dianalogikan sebagai pohon yang dahulu konon begitu perkasa. Pohon – pohon raksasa juga sering disebutkan dalam beberapa puisi lainnya, dimana bagi mereka, sebagian sejarah masa kecil sangat melekat dalam memori, misalnya saat menikmati buah asam sambal bertengger di pohon.

“Puisiku berziarah bahkan sebelum waktunya mengunjungi makam-makam kenangan hutan belantara yang dahulu itu konon begitu perkasa”.

Pada gambar 4, menceritakan beberapa tradisi adat dan keseharian yang dilakukan masyarakat Dayak, seperti memancing, berenang, mendirikan tenda / pondok – pondok kecil, mendaki, dan tradisi memanjat pohon raksasa. Dalam tembawang, salah satu hasil hutan yang dimanfaatkan yaitu madu. Pohon madu memang sangat berharga bagi mereka. Terdapat hukum adat yang berlaku, dimana mereka tidak diperbolehkan menebang pohon madu sembarangan (membutuhkan ritual dan izin khusus). Saat musim buah terdapat budaya yang digelar, salah satunya adalah manjata, yaitu kegiatan memanjat pohon besar untuk mencari madu. Mereka biasanya menaiki pohon jelemu yang diameternya mencapai 8 meter dengan ketinggian lebih dari 30 meter.

“Tiap Langkah bernostalgia”

“Kemana bumiku yang dulu terhampar hijau ? pohon menjulang mencengkram langit”

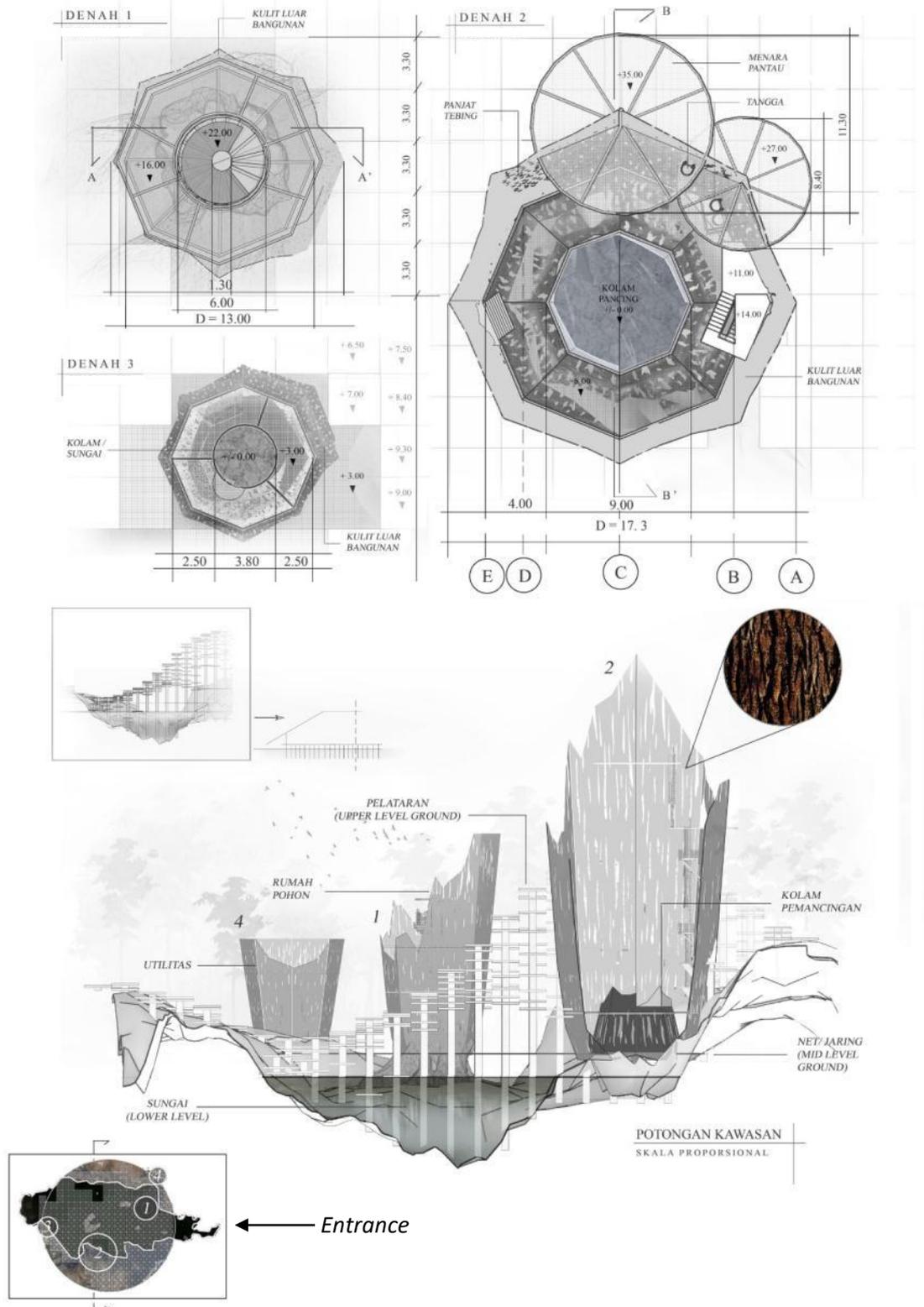
“Aku ingin pulang ke masa lalu.”



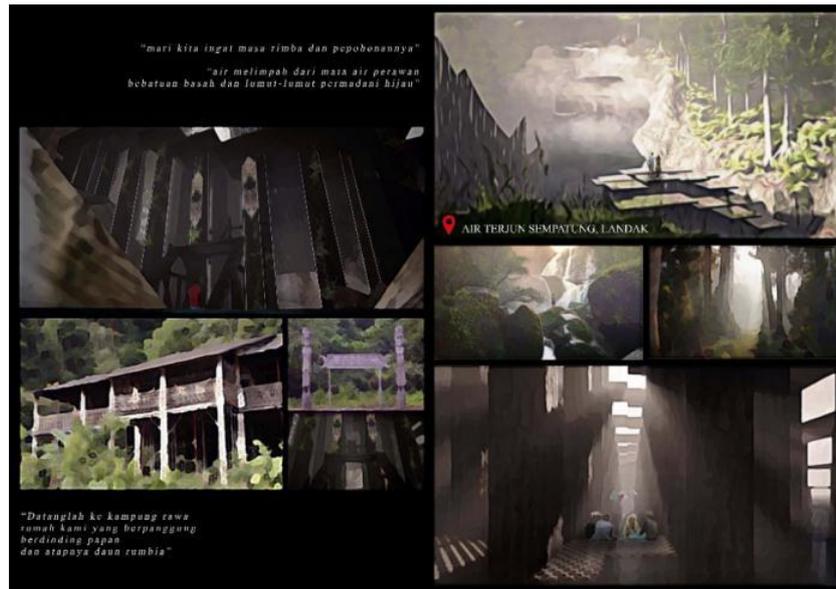
Gambar 5. Gambaran Program dalam Proyek
Sumber: Penulis, 2020

Pada gambar 5, menjelaskan mengenai struktur dan bentuk arsitektur yang juga digambarkan serupa dengan pohon raksasa, dengan akar, batang, dan dahan. Beberapa ilustrasi lain juga digabungkan dari puisi yang ditulis berdasarkan pengalaman pada masa lampau, seperti kebiasaan mereka memanjat dahan atau pucuk pohon, untuk sekedar bersantai, berburu, memakan buah, dan lain sebagainya. Gambaran-gambaran tersebut yang menjadi dasar awal pembentukan gubahan masa.

Pada proyek ini, sebenarnya tidak ada alur yang pasti, perjalanan pengunjung bisa dimulai dari mana saja karena gubahan secara keseluruhan terbuka dari berbagai sisi. Entrance ditempatkan dari arah timur, karena secara topografi datarannya lebih rendah dibandingkan sebelah barat, sehingga akses bisa dijangkau lebih mudah (Gambar 6). Gambaran rumah panjang dijadikan sebagai entrance, seolah – olah sebagai pintu masuk ke dalam proyek (tembawang). Hal ini sebagai analogi bahwa tembawang merupakan hunian suku Dayak yang sesungguhnya. (dapat dilihat pada gambar 7)



Gambar 6. Lokasi *Entrance* dan susunan letak denah pada Proyek.
Sumber: Penulis, 2020

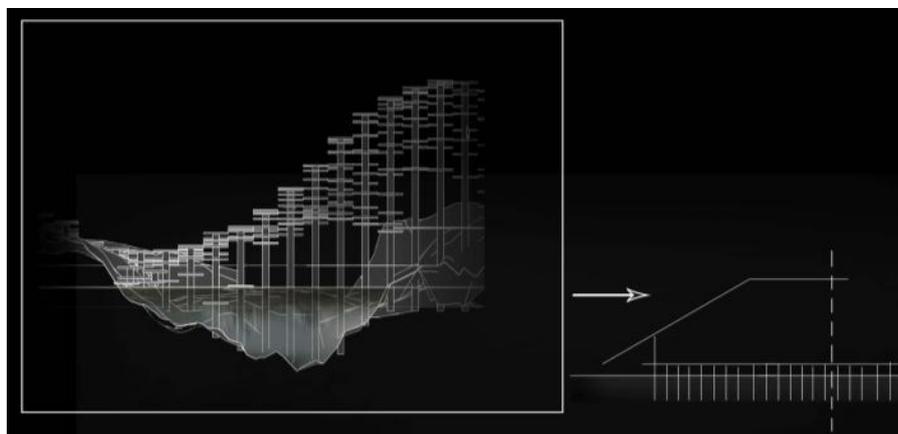


Gambar 7. Unsur – Unsur yang Ada dalam Tembawang
Sumber: Penulis, 2020

Secara garis besar, ada beberapa perbedaan ketinggian yang dapat diakses, yaitu batas bawah (dasar sungai), batas tengah (berupa jaring – jaring diantara tiang struktur), dan batas atas (berupa kayu – kayu datar dengan ukuran 30 cm x 30 cm). Antar tiap level ketinggian dengan bangunan juga terdapat beberapa akses yang terhubung satu sama lain. Permainan tinggi rendah tersebut dimaksudkan agar dapat memunculkan berbagai interaksi yang menghasilkan pengalaman indera.

Misalnya pengalaman berada di bawah air, akan memunculkan perasaan yang berbeda saat melayang di antara maupun di atas langit. Perbedaan tinggi rendah tiang juga bisa memainkan gelap terang di antara ruang - ruang yang terbentuk, menghasilkan perasaan seperti berada di dalam hutan belantara. Fenomena ini mirip seperti yang terjadi dalam tembawang, sehingga dapat memunculkan kembali bayang – bayang dalam hutan yang gelap, atau bayang – bayang sinar matahari yang muncul di pucuk – pucuk pohon, dan masih banyak lagi. Sedangkan ruang – ruang yang terbentuk di permukaan paling atas menyerupai hamparan rumput dan perbukitan.

Tiang – tiang struktur yang terbentuk juga menyerupai tipologi rumah panggung pada hunian suku Dayak/rumah Panjang. (Gambar 8)



Gambar 8. Diagram Potongan Kawasan
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tembawang, mungkin bagi sebagian orang, kata ini cukup asing di telinga mereka. Tembawang merupakan istilah umum yang digunakan masyarakat Dayak di Kalimantan Barat, merujuk pada suatu lahan beserta pohon buah-buahan, penghasil kayu, getah, ataupun rempah – rempah, yang dimiliki oleh komunitas adat. Tembawang bukanlah sekedar hutan rimba saja, tetapi banyak kisah yang dapat diceritakan di dalamnya. Namun sayangnya, kini tembawang sudah jauh berbeda karena hutan-hutan yang ada sudah berubah fungsi. Dalam memaknai tembawang, penulis menggunakan konsep petanda dan penanda, yang diterjemahkan dari pengalaman nyata dan dirangkai dalam sebuah buku puisi, dimana puisi-puisi inilah yang menjadi pembentuk cerita dalam keseluruhan proyek.

Secara garis besar, proyek ini dirancang seperti “Hutan Miniatur” yang mengusung kehidupan suku hutan di Kalimantan (Suku Dayak), dan segala aktivitas serta kebiasaan-kebiasan yang mereka lakukan di dalamnya, agar proyek ini dapat menjadi ‘bayang-bayang’ memori mereka yang hilang akan ‘tembawang’.

Saran

Relasi antara manusia dengan alam dalam konsep Skolimowski adalah relasi kesatuan, manusia dengan alam adalah satu. Artinya, ruang pikiran dan tindakan manusia harus diubah dari yang materialistik dan instrumentalistik menjadi spiritual. Relasi inilah yang seharusnya dibangun pada konsep ruang huni pada masyarakat modern. Dalam berbagai kesempatan, tidak hanya arsitektur saja, seharusnya masyarakat lebih mementingkan konsep keberlangsungan alam. Apabila ruang dimana manusia berhuni dijaga, dampaknya akan sangat mempengaruhi kehidupan di generasi mendatang, karena bagaimanapun, manusia tidak akan bertahan hidup tanpa alam.

Akhir-akhir ini, kesadaran manusia untuk menghentikan kerusakan bumi sudah jauh berkembang, banyak komunitas-komunitas pencinta alam yang terus menyuarakan keberlangsungan alam. Ada baiknya, tidak hanya sekedar melalui kata-kata peringatan yang terkadang sangat formal dan membosankan, ataupun tulisan-tulisan “*Save Our Environment*” semata, namun kita harus dapat membangun kesadaran tersebut secara pribadi, suatu hal yang dapat menyentuh hati dan perasaan secara lebih ‘intim’, dimana manusia dapat benar-benar menghayati hubungan dan keterikatannya dengan alam.

REFERENSI

- Anatman Pictures. "Diam dan Dengarkan." YouTube. YouTube, 28 Jun. 2020. Web. 3 Jan. 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=NvNLumIAJX0>.
- Gunawan, U. (2013). Fenomenologi Arsitektur; konsep, sejarah, dan Gagasannya. *NALARs*, 12 (1), 43-58.
- Hays, K. M. (2010). *Architecture's Desire : Reading the Late Avant-Garde*. Cambridge : The MIT Press.
- Holl. S., J. Pallasmaa, A. Perez-Gomez. (1994). *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. Tokyo : A+U Publishing
- LONG SA'AN. Disutradarai oleh Erick EST. Diperankan oleh John Muller, Ore Anita, Yafet, Harley Jhonson. 2020. <https://youtu.be/mgBJzYpTjzQ>.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards A Phenomenology of Architecture*. New York : Rizzoli.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin; Architecture and the Senses*. New York : John Wiley.
- Spence, C. "Senses of place: architectural design for the multisensory mind." Springer Open, 18 Sept. 2020. Web. 3 Jan. 2021.
- Setia, I dkk. (2015). *Bayang – Bayang Tembawang*. Pontianak : Pijar Publishing.
- Wikipedia contributors. "McGurk effect." Wikipedia, The Free Encyclopedia. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2 Jan. 2021. Web. 3 Jan. 2021.