

## **KAJIAN-RANCANG KONSEP GARDEN EXPRESSIONISM PADA FASADE YOUTH CREATIVE CENTER**

**Wildahtun Mughofah<sup>1\*</sup>, Fairuz Mutia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Sarjana Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur

### **ABSTRAK**

Dewasa ini eksistensi komunitas pemuda kreatif di beberapa daerah sangat menjadi perhatian. Untuk mengembangkan kreatifitasnya, sebageaian besar pemuda kreatif di berbagai daerah berkegiatan di alun-alun kota dan tempat umum yang mudah dijangkau. Kegiatan berpindah tempat ini dikarenakan belum adanya *basecamp* dan sarana khusus sebagai wadah yang mendukung pengembangan kegiatan kreatif tersebut. Berdasarkan Undang-Undang PP no 41 tahun 2011 tentang “Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan”, pemerintah kota / kabupaten memiliki tanggung jawab dalam penyediaan sarana dan prasarana kegiatan kepemudaan, salah satunya *Youth and Creative Center*. Dalam perancangan *youth and creative center* ini perlu sangat memperhatikan bentuk dan fasad bangunan sebagai karakter utama dari bangunan itu sendiri. Konsep *Garden Expressionism* akan diterapkan pada perancangan *youth and creative center* dimana akan lebih diperinci lagi dengan pembagian dua aspek yaitu konsep *hanging garden* dan *expressionism architecture*. Konsep *hanging garden* ini digunakan agar dapat meningkatkan kenyamanan sehingga mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas pengguna. Sedangkan pendekatan *expressionism architecture* nantinya akan menjadi pengembang imajiansi kreativitas pengguna *Youth and Creative Center*.

**Kata-kunci : *Expressionism, Hanging Garden, Fasad, Bentuk, Youth and Creative Center***

## **THE STUDY OF GARDEN EXPRESSIONISM CONCEPT TOWARDS YOUTH AND CREATIVE CENTER FACADES**

### **ABSTRACT**

*Today the existence of creative youth communities in some areas is very much a concern. To develop their creativity, most of the creative young people in various areas are active in the city square and public places that are easily accessible. This relocation activity is due to the absence of basecamps and special facilities as a means of supporting the development of these creative activities. Pursuant to Government Regulation No. 41 of 2011 concerning "Development of Youth Entrepreneurship and Pioneering, and Provision of Youth Infrastructure and Facilities", the city / district government has the responsibility in providing facilities and infrastructure for youth activities, one of which is Youth and Creative Center. In designing the youth and creative center, it is necessary to pay attention to the shape and facade of the building as the main character of the building itself. The concept of Garden Expressionism will be applied to the design of youth and creative centers which will be divided into two aspects, namely the concept of hanging garden and expressionism architecture. The concept of hanging garden is used in order to increase comfort so as to stimulate user creativity and productivity. Whereas the expressionism architecture concept will become the developer of the Youth and Creative Center user creativity imagination.*

**Keyword: *Expressionism, Hanging Garden, Facade, Form, Youth and Creative Center***

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan hal yang menjadi fitrah dalam diri manusia, terutama pemudanya. Rhodes (1999) menjawab apakah yang dimaksud secara jelas mengenai definisi dari kreativitas, yakni sebuah fenomena bagaimana cara manusia berkomunikasi dan mengomunikasikan suatu konsep yang baru. Proses kreativitas banyak dijumpai pada profesi-profesi yang menyangkut soal keindahan dan estetika, sehingga juga diwadahi oleh BEKRAF. Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif adalah lembaga pemerintah nonkementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui menteri yang membidangi urusan pemerintahan di bidang pariwisata. Maka jelas bahwa kreativitas sendiri sudah diwadahi dan dicanangkan oleh Pemerintah sebagai penggerak perekonomian.

Dewasa ini eksistensi komunitas pemuda kreatif di beberapa daerah sangat menjadi perhatian, Untuk mengembangkan kreativitasnya, sebagian besar pemuda kreatif di berbagai daerah berkegiatan di alun-alun kota dan tempat umum yang mudah dijangkau. Kegiatan berpindah tempat ini dikarenakan belum adanya *basecamp* dan sarana khusus sebagai wadah yang mendukung pengembangan kegiatan kreatif tersebut. Berdasarkan Undang-Undang PP No 41 tahun 2011 tentang “Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan”, pemerintah kota / kabupaten memiliki tanggung jawab dalam penyediaan sarana dan prasarana kegiatan kepemudaan.. Roberts (2006) menyatakan bahwa perlunya wadah dan sarana – prasarana (*School of Creativity*) untuk menumbuh-kembangkan kreativitas pada anak muda agar semakin berkembang dengan baik. Salah satunya yaitu keberadaan *Youth and Creative Center* dapat menjadi wadah yang disediakan oleh pemerintah daerah untuk para pemuda mengembangkan kreatifitasnya. Sesuai dengan penamaannya, Youth dan Creative Center merupakan dua mata koin yang tidak bisa dipisahkan, dikarenakan kreativitas biasanya tumbuh pada jiwa – jiwa anak muda.

Dalam merancang bangunan, bahkan sebuah *Youth and Creative Center* , bentuk dan fasad bangunan sangat penting untuk diperhatikan. Fasad berarti tampak depan bangunan yang umumnya menghadap ke arah jalan. Fasad merupakan wajah yang mencerminkan citra dan ekspresi dari seluruh bagian bangunan, bahkan bisa menjadi jiwa bangunan. Fasad sebagai bagian terluar dari arsitektur bangunan, tampak eksterior yang akan menjadi bagian terdahulu untuk diperhatikan. Fasade bangunan yang baik menurut Runtu dan Tilaar (2012) adalah sebuah kesatuan dan keselarasan antara atap-dinding yang terintegrasi dengan denah ruang dan struktur. Untuk bisa mencapai keselarasan elemen – elemen tersebut tentu menggunakan beberapa alternatif dan pendekatan konsep rancang.

Dalam mewujudkan citra bangunan *Youth and Creative Center* tersebut akan digunakan telaah kajian-rancang menggunakan pendekatan *Garden Expressionism*. Konsep ini lebih diperinci lagi dengan pembagian dua aspek pendekatan yaitu konsep *hanging garden of Babylon* dan *expressionism architecture*. Konsep *hanging garden* ini digunakan agar dapat meningkatkan kenyamanan sehingga mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas pengguna. Sedangkan pendekatan *expressionism architecture* nantinya akan menjadi pengembang imajinasi kreativitas pengguna *Youth and Creative Center*.

## METODE

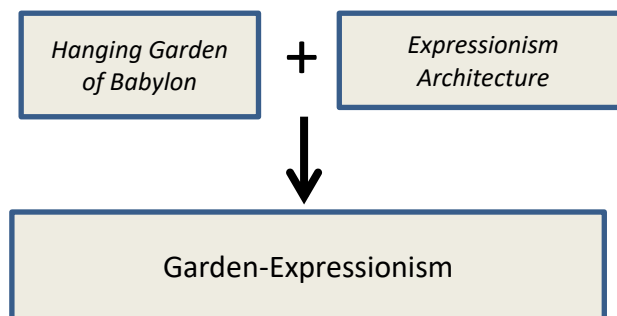
Kajian-rancang ini merupakan gabungan dari penelitian kualitatif terutama menggunakan analisis sinkronik (Darjosanjoto, 2006) yang menghasilkan solusi berupa konsep rancang. Penelitian data sekunder terkait dengan konsep *expressionism* yang merupakan salah satu cabang seni kreatif digabungkan dengan penelitian sinkronik (Darjosanjoto, 2006) terkait konsep rancang fasadnya.

## HASIL DAN DISKUSI

### 3.1 Tinjauan Umum Teori Rancang

Menurut Wilma (2017), Venturi menjelaskan dalam tulisannya yang berjudul *Complexity and Contradiction in Architecture* mengenai teori *Less is Bore* sebagai lambang era post-modern. Berbeda dengan *Less is More*, *Less is Bore* memaknai adanya visual-retorik (Margariti dkk, 2018). Dalam tulisannya tersebut dijelaskan bahwa terdapat prinsip-prinsip yang menganut dalam teori *Less is Bore* yaitu : *both-and*, *double function*, *ambiguity*, *inside and outside*, dan *conventional element*. *Both and* yang berarti keduanya merupakan penggabungan prinsip desain yang kontradiktif yang diimplementasikan kedalam elemen-elemen arsitektur. Metode *both and* sebagai salah satu pendekatan kajian-rancang yang dipilih untuk dapat mengakomodasi dua model pendekatan rancang yang berbeda dan tidak berkaitan, sebagai bentuk perwujudan kreativitas pada elemen fasade *Youth & Creative Center*.

*Both-and* mensyaratkan dua pendekatan yang berbeda yang kemudian diunifikasikan menjadi satu kesatuan elemen desain. Pemilihan metode ini diawali dengan adanya keputusan pendekatan yang sesuai dengan konsep yang ingin dituju. Bangunan *Youth & Creative Center* ini menggunakan dua muara konsep utama yakni *hanging garden of babylon* yang digunakan untuk menciptakan kenyamanan termal dan visual pada bangunan, terutama mengakomodasi aspek hijau, taman dan *open-space* sebagai pengolahan spasial bangunan sehingga dapat menstimulasi kreativitas pengguna. Sedangkan konsep *expressionism architecture* yang nantinya akan menjadi citra dan menstimulasi kreativitas pada bangunan Probolinggo *Youth and Creative Center* sebagai citra dan perwujudan ekspresi dari kreativitas pemuda.



**Gambar 1.** Penerapan Metode *Both-and* pada *Garden Expressionism*

## HASIL DAN DISKUSI

### 3.1 Konsep Garden Expressionism

Visualisasi sebuah *Youth and Creative Center* tentu berpusat pada kata *youth*, pemuda dan juga *creative* yakni kreativitas. Unsur kedinamisan pemuda dan keterbaruan kreativitas harus menonjol dan perlu untuk ditunjukkan dalam sebuah fasade bangunan. Citra dan karakteristik bangunan *Youth and Creative Center* akan terlihat jika prinsip desain dari semua konsep diaplikasikan. Isu lingkungan dipilih dan sifat ekspresif pemuda ditunjukkan melalui pemilihan konsep *Garden Expressionism*.

Konsep *Garden Expressionism* ini lebih diperinci lagi dengan pembagian dua aspek pendekatan yaitu konsep *hanging garden of Babylon* dan *expressionism architecture*. Konsep *hanging garden of Babylon* menurut *The Seven Wonders of Ancient World*

(Dalley, 2013) merupakan sebuah konsep arsitektur pada masa mesopotamia. Taman gantung pada konsep rancang *Hanging Garden of Babylon* yang dimaksud tidak benar-benar menggantung, tapi merupakan definisi dari keberadaan taman yang berada pada level yang lebih tinggi dari tanah. Konsep ini akan digunakan pada *Youth and Creative Center* tidak hanya memberikan fungsi estetis saja tetapi juga meningkatkan kenyamanan sehingga mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas pengguna. Menurut psikolog desain lingkungan, Augustin et.al (2009) mengungkapkan bahwa warna hijau yang diperoleh dari tanaman dapat meningkatkan level kreativitas manusia. Menyesuaikan dengan lokasi site yang memiliki suhu udara yang panas, Konsep *hanging garden of Babylon* ini memberikan keseimbangan kehidupan fisik dan psikis bagi pengguna.

Prinsip desain yang dijelaskan dalam artikel *The Seven Wonders of Ancient World* dalam konsep *hanging garden of Babylon* :

1. Bentuk bangunan berundak-undak, semakin keatas volume lantai semakin kecil.
2. Terdapat podium atau balkon pada bangunan sebagai daerah yang akan ditanami.
3. Menggunakan sistem pengairan yang berbeda dengan sistem utilitas bangunan.
4. Material yang digunakan tahan air.
5. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, konsep hanging garden tersebut dapat lebih dikembangkan dengan menambahkan elem selubung dalam perencanaan. Elemen selubung yang dimaksud adalah *vertical garden*.

Selanjutnya maksud dan tujuan dari pendekatan ekspresionis dalam arsitektur yaitu adalah untuk menghargai kebebasan berimajinasi dan kebebasan mencipta merupakan seni dalam arsitektur. Kebebasan yang dimaksud ini adalah seni yang tidak hanya dibatasi oleh modul yang akan menjadikan bentuk bangunan terlihat kaku dan monoton. Bentuk ekspresinya biasa terdapat pada emosi yang ingin diciptakan.

Dengan mengacu pada pendekatan tersebut , maka terdapat nilai-nilai penting yang dimuat dalam arsitektur ekspresionis, yaitu :

1. Menghargai kebebasan bentuk dan garis. Dapat diartikan sebagai permainan garis abstrak pada tampilan bangunan
2. Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinatif).
3. Mengekspresikan bahasa emosi. Emosi yang diperlihatkan adalah emosi kreatif dimana dapat diwujudkan dengan pemilihan warna-warna kreatif. Menurut Hanifah (2017), salahs satu warna-warna kreatif yaitu oranye merah dan hijau.
4. Merupakan kebebasan berimajinasi. Hal ini dapat mengajak pemuda kreatif untuk ikut serta dalam mendesain fasad bangunan.
5. Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.

Berikut merupakan tabel identifikasi prinsip desain yang digunakan pada bangunan Youth and Creative Center.

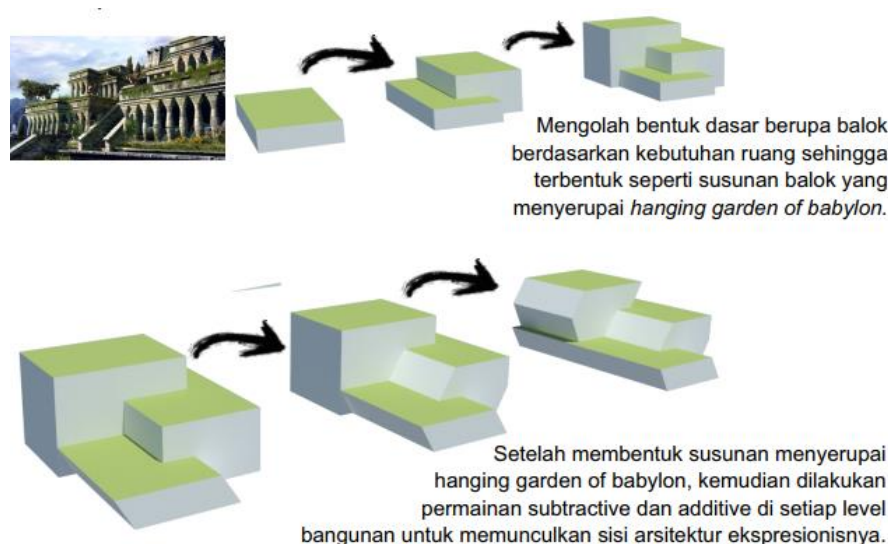
**Tabel 1.** Identifikasi Prinsip Desain

No	Prinsip Desain	Aplikasi
1	Bentuk bangunan berundak-undak, semakin keatas volume lantai semakin kecil.	Pada bentuk bangunan, diaplikasikan dalam mengolah ide bentuk.
2	Terdapat podium atau balkon pada bangunan sebagai daerah yang akan ditanami.	Setelah dilakukan olah bentuk bangunan, tercipta podium atau balkon .
3	Menggunakan sistem pengairan yang berbeda dengan sistem utilitas bangunan.	-

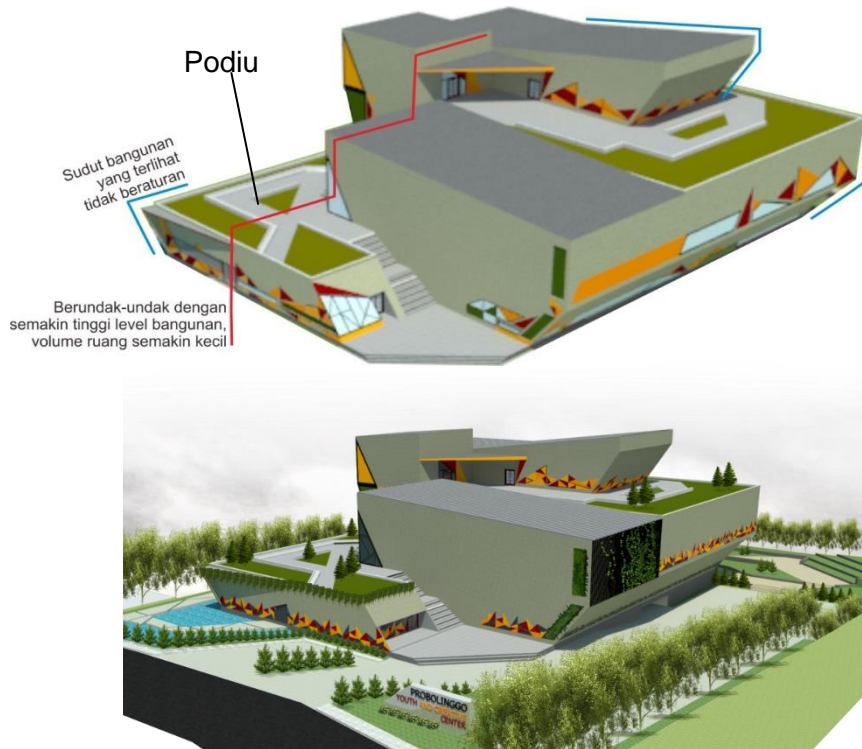
4	Material yang digunakan tahan air.	Material yang telah digunakan sejalan dengan prinsip desain material pada <i>expressionism architecture</i> dimana material tersebut tahan air.
5	<i>Vertical Garden</i> dan <i>roof garden</i>	Terdapat pada fasad bangunan
6	Menghargai kebebasan bentuk dan garis.	Dapat diartikan sebagai permainan garis abstrak pada fasad bangunan yang menyatu dengan bentuk bangunan.
7	Menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton (imajinatif).	Merupakan hasil dari oleh bentuk bangunan.
8	Mengekspresikan bahasa emosi.	Emosi yang diperlihatkan adalah emosi kreatif dimana dapat diwujudkan dengan pemilihan warna-warna kreatif, yaitu oranye merah dan hijau pada fasad bangunan.
9	Merupakan kebebasan berimajinasi.	Dapat dilakukan dengan memberi kewenangan pemuda kreatif untuk ikut serta dalam mendesain fasad.
10	Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.	Dapat dilihat dari fasad bangunan.

### 3.2 Bentuk Bangunan

Pada pengaplikasian kedua konsep tersebut, tahap awal dilakukan penyesuaian bentuk dasar balok yang berundak-undak menyesuaikan dengan prinsip desain dan bentuk bangunan *hanging garden of babylon* dan selanjutnya bentuk bangunan tersebut dikembangkan lagi dengan menggunakan teknik transformasi geometri oleh Ching (1979), yaitu teknik *subtractive form* untuk menciptakan bentuk yang tidak monoton. Sehingga terlihat bentuk bangunan yang semakin mengerucut dan berundak-undak merupakan pengaplikasian pendekatan *hanging garden of babylon* dan bentuk yang terlihat tidak beraturan merupakan pengaplikasian dari konsep *expressionism architecture*.



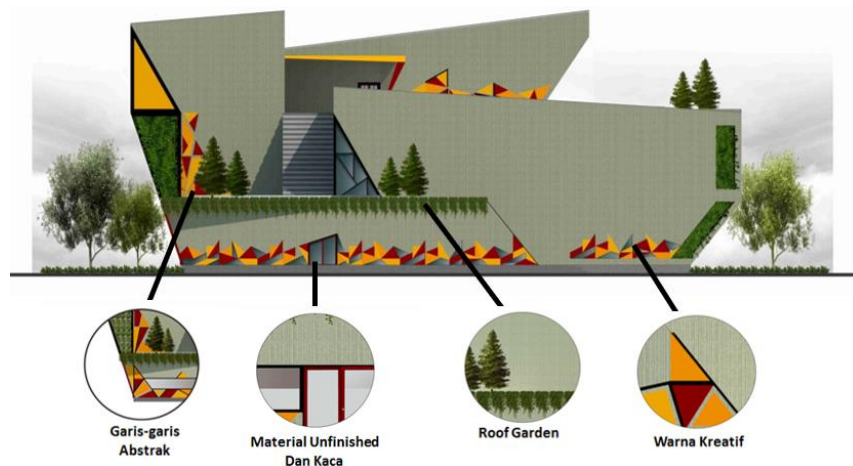
Gambar 2. Olah Bentuk bangunan



Gambar 4. Bentuk bangunan

### 3.3 Fasad Bangunan

Fasad bangunan sangat memiliki karakteristik dengan menggunakan konsep *Garden Expressionism*. Pengaplikasian *garden* dimunculkan dari adanya *vertical garden* dan *roof garden* yang terlihat pada fasad bangunan. Selanjutnya gaya kebebasan berimajinasi *expressionism architecture* terlihat pada kontribusi pemuda dan komunitas kreatif dalam berkreasi dalam pemilihan warna dan elemen dekorasi pada tampilan *Youth and Creative Center*. Selanjutnya perpaduan material *unfinished* dan kaca juga diaplikasikan pada fasad, dimana itu merupakan prinsip desain dalam konsep *expressionism architecture*. Keserasian dekorasi garis abstrak dengan bentuk bangunan akan menciptakan cerminan bangunan yang merupakan fasilitas kepemudaan dalam pemngembangan kreativitas. Pada sentuhan akhir, tampilan bangunan dipermanis dengan pemilihan warna tertentu yang mencerminkan sifat kreatif, yaitu warna oranye, merah dan hijau.



Gambar 4. Identifikasi fasad bangunan



**Gambar 5.** Tampilan luar bangunan

## KESIMPULAN

Konsep *Garden Expressionism* dapat diterapkan pada *Youth and Creative Center* dengan mengaplikasikan semua prinsip desain yang ada sehingga citra dan karakteristik bangunan akan terasa. Penerapan konsep *Garden Expressionism* pada *Youth and Creative Center* ini diawali dengan pengolahan ide bentuk bangunan yang dilanjutkan dengan pengolahan elemen dekorasi pada fasad.

Pengolahan ide bentuk bangunan berawal dari penyusunan balok dan kemudian balok-balok tersebut menggunakan transformasi geometri sehingga prinsip desain yang terdapat pada kedua konsep dapat terpenuhi, khususnya pada prinsip desain *hanging garden of Babylon*. Poin-poin prinsip desain pada konsep tersebut lebih banyak memberi pengaruh pada bentuk bangunan,

Pemberian elemen dekorasi pada fasad bangunan merupakan waktu yang tepat untuk menerapkan prinsip desain dari *expressionism architecture*. Ini nantinya akan memberikan sebuah citra dan karakteristik tersendiri pada bangunan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT atas kelancaran yang diberikan dalam pembuatan jurnal ini. Terima kasih juga kepada kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan motivasi dan dukungan baik moral maupun material. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang selalu mendukung dan membantu dalam pembuatan jurnal ini sehingga dalam proses pembuatannya berjalan dengan lancar .

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. Definisi/Pengertian Kreativitas. <https://psikologikreativ.wordpress.com>. (diakses 5 Maret 2019)
- Anonim. *The Hanging Gardens Of Babylon*. <http://www.unmuseum.org/>. (diakses pada 30 November 2019)
- Augustin, S., Frankel, N. and Coleman, C., 2009. *Place advantage: Applied psychology for interior architecture*. John Wiley & Sons.
- Avid, Muhammad. 2017. Semarang *Creative Hub*. Proposal Tugas Akhir. Semarang : Universitas Diponegoro.

- BPS. 2017. Profil Usaha / Perusahaan 16 Subsektor Ekraf. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Ching, Francis D.K. 2008. Bentuk, Ruang dan Tatahan. Jakarta : Erlangga
- Dalley, S., 2013. *The mystery of the Hanging Garden of Babylon: an elusive world wonder traced*. OUP Oxford.
- Mudeng, Janny dan Siswanto Wahyudi. 2012. Penerapan Prinsip Prinsip Seni Ekspresionisme dalam rancangan arsitektur Jurnal Arsitektur Unsrat
- Maesaroh, Siti. 2018. Semarang *Creative Center* dengan Tema Desain Arsitektur Kontemporer. Proposal Tugas Akhir. Semarang : Universitas Soegijapranata
- Muhamadizr. 2007. “*Youth Center* di Bandung”. Proposal Tugas Akhir. Bandung : Universitas Komputer Indonesia
- Margariti, K., Boutsouki, C. and Hatzithomas, L., 2018. *Less is More or Less is A Bore?*. In *Advances in Advertising Research IX* (pp. 131-142). Springer Gabler, Wiesbaden.
- Pramesti, Hanifah. Cara Warna Mempengaruhi Otak. <https://www.idntimes.com> . (diakses 10 September 2019)
- Rhodes, M., 1961. *An analysis of creativity*. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), pp.305-310.
- Roberts, P., 2006. *Nurturing Creativity in Young People: A report to Government to inform future policy*. London: Department for culture, media and sport.
- Runtu, M. and Tilaar, S., 2012. Implementasi Konsep “Folding” Dalam Rancangan Fasade Bangunan/Arsitektur. *Media Matrasain*, 9(2), pp.93-110.
- Walangitan, Wilma. 2017. Arsitektur Venturi Terhadap Gedung Kantor DPRD Kota Manado. *Jurnal Arsitektur*.