

BAB 2. STUDI PUSTAKA

2.1. Ruang Multidimensi dan Arsitektur

2.1.1. Teori Disjunction

Dominasi bentuk dalam arsitektur telah lama menjadi kerangka utama dalam memahami ruang. Namun, pendekatan ini cenderung mereduksi arsitektur menjadi objek visual semata, mengabaikan peran tubuh, peristiwa, dan pengalaman yang terjadi di dalam ruang tersebut. Dalam perspektif formal, Francis D.K. Ching menjelaskan bahwa arsitektur dibentuk melalui tatanan bentuk yang terdiri dari elemen-elemen seperti sumbu, simetri, hirarki, dan ritme, yang menyusun ruang secara visual dan terstruktur (Ching, 2007). Pendekatan ini menempatkan keterbacaan bentuk sebagai aspek utama dalam memahami arsitektur.

Keterbatasan pendekatan formal tersebut kemudian membuka ruang bagi munculnya pemahaman alternatif dalam arsitektur. Pendekatan yang semula berfokus pada aspek visual mulai bergeser menuju pemahaman yang lebih kompleks, di mana ruang tidak hanya dipersepsikan sebagai bentuk, tetapi juga sebagai pengalaman yang melibatkan tubuh, peristiwa, dan dinamika persepsi pengguna. Tschumi merumuskan serangkaian teori arsitektur yang mencakup pembongkaran (*disjunction*) terhadap konvensi-konvensi arsitektur, sekaligus menyoroti pengalaman subjek kontemporer dalam berinteraksi dengan ruang (Marche, 1995). Menurut Tschumi (1996), arsitektur tidak semata-mata dapat direduksi menjadi persoalan bentuk, melainkan harus dipahami melalui fungsi, pergerakan tubuh, serta peristiwa yang terjadi di dalamnya (Tschumi, 1996). Arsitektur merupakan konfrontasi antara ruang dan aktivitas, yang dapat menghadirkan pengalaman baik yang menyenangkan maupun bersifat disruptif (Tschumi, 1996). Konsekuensi dari pemahaman ini adalah penolakan terhadap kesatuan yang utuh dalam arsitektur, yang kemudian dirumuskan melalui konsep *disjunction* (Tschumi, 1996).

Disjunction menolak gagasan kesatuan atau totalitas dalam arsitektur, dan justru mempertahankan ketegangan antara manusia dan objek, objek dan peristiwa, serta peristiwa dan ruang. Dalam kerangka ini, arsitektur dipahami sebagai praktik yang mendorong batas-batas, di mana setiap elemen saling memicu dan menghasilkan konstruksi yang tidak stabil, yang selalu merujuk pada jejak elemen lainnya (Begg,

2013). Lebih lanjut Bernard Tschumi mendefinisikan *disjunction* merujuk pada kamus *Webster*, sebagai kondisi keterpisahan atau ketidak-terpaduan antar elemen. Dalam arsitektur, konsep ini kemudian berkembang sebagai pendekatan yang menolak sintesis atau kesatuan, dan justru menekankan pada disosiasi serta pembacaan elemen secara terpisah melalui analisis disjungtif (Ebert, 2003).

Konsep *disjunction* dalam pemikiran Tschumi dapat dipahami dalam dua ranah, yaitu sebagai strategi pengolahan program (*programmatic disjunction*) dan sebagai pendekatan dalam proses desain (*disjunctive design method*) (Ebert, 2003). Berdasarkan *Architecture and Disjunction* (1996), Bernard Tschumi menjelaskan bahwa pendekatan *disjunctive* dalam arsitektur ditandai oleh penolakan terhadap sintesis yang menghasilkan struktur hierarkis dan homogen, serta menggantikannya dengan analisis disjungtif. Pendekatan ini juga menolak oposisi antara fungsi dan bentuk, dan menggantinya melalui prinsip pelapisan (*superimposition*) dan penempatan berdampingan (*juxtaposition*). Selain itu, ruang dipahami sebagai metode yang bekerja melalui disosiasi, kombinasi berbagai aspek arsitektural, serta pembongkaran batas-batas konvensional, sehingga memungkinkan munculnya definisi arsitektur yang baru (Ghazy & Tohjiwa, 2022).

Meskipun bangunan arsitektur sering dipahami sebagai ekspresi dari intensi arsitek, kapasitas ekspresif arsitektur sebenarnya jauh lebih kompleks. Ekspresi pribadi menjadi syarat bagi kemungkinan puitis dalam arsitektur—sebuah upaya untuk menghadirkan hal yang universal melalui jiwa kreatif sang arsitek (Pérez-Gómez, 2020). Namun, arsitektur tidak hanya mencerminkan kehendak perancang, melainkan juga merefleksikan kondisi sosial, kultural, intelektual, dan politik yang membentuk serta dihidupi melalui ruang tersebut (Arq, 2020). Bagi Bernard Tschumi, kualitas arsitektur tidak terletak pada ruang sebagai objek, melainkan pada aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Ruang hanya berfungsi sebagai kerangka bagi peristiwa yang terus berubah dalam waktu. Dalam hal ini, program memiliki karakter seperti narasi—yang tidak bersifat tetap, tetapi dapat ditafsirkan, ditulis ulang, dan didekonstruksi oleh arsitek (Ghazy & Tohjiwa, 2022).

Seperti yang terjadi di desain *Parc de la Villette*, Bernard Tschumi mampu memenuhi tuntutan program melalui permainan formal antara elemen lanskap dan

arsitektur, serta melalui struktur-struktur yang menciptakan hubungan saling melengkapi, gangguan (*disruptions*), dan rangkaian pengalaman yang tak terduga. Hal ini menghasilkan apa yang oleh Jean Nouvel sebut sebagai “sebuah puisi baru [...] yang lahir dari pertemuan tak terhindarkan antara teknologi dan alam: sebuah puisi tentang realitas” (Jovanovic & Baumann, 2015).

Dalam *The Manhattan Transcripts*, Bernard Tschumi (1994) mengembangkan sistem tripartit—objek, pergerakan, dan peristiwa—untuk mentranskripsikan realitas secara arsitektural. Pendekatan ini menekankan ketidaksesuaian antara ruang, tubuh, dan makna, serta menghadirkan waktu sebagai rangkaian momen dan sekuens pengalaman. Melalui pertemuan ketiga elemen tersebut, arsitektur tidak lagi bersifat linear, melainkan membentuk kontinuitas di dalam kondisi yang pada dasarnya diskontinu (Madan & Jain, 2018). *Disjunction* merupakan kondisi inheren dalam arsitektur yang justru menjadi sumber kekuatan dan potensi subversifnya, di mana ketegangan antara ruang dan peristiwa mencerminkan kondisi kontemporer yang tidak stabil dan terus berubah (Tschumi, 1996). Intensitas pendekatan *disjunction* tampak dalam kritiknya terhadap hubungan sebab-akibat dalam arsitektur, yang sekaligus menempatkannya dalam oposisi langsung terhadap prinsip modernis *form follows function* (Marche, 1995).

Disjunction menolak arsitektur sebagai sistem yang statis dan tertutup, dan sebaliknya memosisikannya sebagai medan operasi yang terus-menerus menghasilkan ketegangan dalam ruang dan waktu. Dalam kerangka ini, makna arsitektur muncul dari pertemuan—atau bahkan benturan—antara ruang, program, dan tubuh, sehingga *disjunction* berfungsi sebagai alat konseptual dalam merancang arsitektur yang dinamis dan terbuka (Tschumi, 1987). Sejalan dengan itu, Bernard Tschumi juga menyoroti adanya paradoks dalam ruang kontemporer, di mana unsur-unsur arsitektur berada dalam kondisi yang saling bertentangan namun tidak terpisahkan (Tschumi, 1996). Dalam upaya memahami paradoks tersebut, Tschumi mengidentifikasi dua kecenderungan utama dalam arsitektur, yaitu pendekatan yang memandang arsitektur sebagai konstruksi konseptual atau mental (Piramida), serta pendekatan empiris yang menekankan pengalaman inderawi, tubuh, dan praksis ruang (Labirin). Kedua kecenderungan ini tidak hanya berbeda, tetapi juga saling bertentangan, sehingga memunculkan kondisi paradoks yang melekat dalam

arsitektur. Oleh karena itu, *disjunction* hadir bukan untuk menyatukan keduanya, melainkan untuk mempertahankan dan mengoperasikan ketegangan tersebut sebagai strategi dalam menghasilkan pengalaman ruang yang lebih kompleks, dinamis, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan interpretasi (Tschumi, 1996).

Paradigma ini bukan merupakan gagasan yang sepenuhnya baru, melainkan telah dirumuskan oleh Tschumi melalui konsep *architectural paradox* yang membedakan dua cara memahami ruang: sebagai labirin yang dialami secara sekuensial dan atmosferik, serta sebagai piramida yang dibaca secara utuh dan analitis (Wudaljitno, 2020). Lebih lanjut, batas antara kedua cara pandang ini tidak bersifat tegas; pergeseran di antara keduanya justru menjadi wilayah yang produktif untuk dieksplorasi. Dalam konteks ini, momen peralihan antara pengalaman ruang yang fragmentaris dan pembacaan bentuk yang holistik menjadi dasar penting dalam merancang arsitektur yang mampu menghadirkan pengalaman berlapis dan terbuka (Wudaljitno, 2020).

Dalam kerangka ini, pengalaman ruang tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang tunggal dan stabil, melainkan sebagai proses yang terus bergerak antara persepsi inderawi dan pembacaan rasional (Tschumi, 1996). Bernard Tschumi menekankan bahwa ruang pertama-tama hadir melalui tubuh—melalui gerak, ritme, dan interaksi sensorik—sebelum kemudian dikonstruksi sebagai bentuk yang dapat dianalisis secara konseptual. Ketegangan antara dua cara memahami ini tidak perlu diselesaikan, melainkan justru dipertahankan sebagai kondisi yang produktif. Dari sinilah muncul gagasan *disjunction*, di mana arsitektur beroperasi melalui perbedaan, pergeseran, dan bahkan benturan antara ruang, program, dan pergerakan tubuh. Dengan demikian, pengalaman arsitektur tidak lagi bersifat linear, tetapi terbentuk sebagai rangkaian peristiwa yang saling bertaut, membuka kemungkinan interpretasi yang beragam serta menghadirkan pengalaman ruang yang dinamis dan tidak terduga (Tschumi, 1996).

Pemikiran Tschumi tentang *disjunction* masih berada pada ranah teoretis dan abstrak, sehingga diperlukan eksplorasi awal untuk menerjemahkannya menjadi pendekatan yang operasional dalam proses perancangan arsitektur (Ghazy & Tohjiwa, 2022). Mengutip Dharma (2004) dalam konteks ini, *Parc de la Villette* karya

Tschumi dapat digunakan sebagai studi preseden, karena tidak hanya merepresentasikan artikulasi paradigma dekonstruksi secara konseptual, tetapi juga menunjukkan penerapan konkret dari interpretasi *disjunction* dalam praktik perancangan arsitektur. Melalui proyek ini, prinsip-prinsip *disjunction* diterjemahkan ke dalam strategi desain yang menggabungkan, menumpangtindihkan, dan bahkan membenturkan elemen ruang, program, dan pergerakan, sehingga menghasilkan konfigurasi ruang yang dinamis, tidak linear, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan peristiwa (Ghazy & Tohjiwa, 2022). Pada *Parc de la Villette*, Bernard Tschumi menggunakan serangkaian konsep yang berangkat dari premis *disjunction* untuk menghasilkan arsitektur yang menolak gagasan sintesis atau totalitas (Begg, 2013).

Sistem *layering* di *La Villette* digunakan untuk membentuk titik-titik pertemuan dalam struktur *grid*, melalui penempatan *follies* berjarak 120 meter yang berfungsi sebagai penanda sekaligus pengikat program, dengan perumusan fungsi yang merespons aktivitas eksisting di dalam tapak (Begg, 2013). *La Villette* beroperasi seperti sebuah kota—dinamis, berlapis, dan terus berubah—dengan pergerakan aktivitas dan pengguna yang tidak pernah berhenti. Keragaman aktor dan sistem pengelolaannya justru menjadi kualitas utama yang memungkinkan terbentuknya proses desain yang terbuka, adaptif, dan terintegrasi (Jovanovic & Baumann, 2015). Dalam konteks perancangannya, *Parc de la Villette* dirumuskan sebagai model baru taman kota yang berfokus pada bagaimana ruang dibaca dan dialami oleh pengunjung, dengan penekanan pada pengalaman spasial sebagai aspek utama dalam pembentukan arsitektur (Ghazy & Tohjiwa, 2022).

2.1.2. Implementasi *Disjunction* dalam Arsitektur *Urban*

Desain *Parc de la Villette* oleh Bernard Tschumi menghadirkan logika *urban* baru yang bekerja secara simultan antara sistem struktural yang rasional dan transformasi ruang yang dinamis, sehingga menghasilkan konfigurasi arsitektur yang tidak tunggal dan terus berubah (Hatipoglu, 2014). *Parc de la Villette* merupakan karya Bernard Tschumi yang merepresentasikan penerapan konsep *disjunction* dalam skala urban, melalui pembentukan ruang yang non-linear, berlapis, dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan aktivitas serta produksi budaya (Jovanovic &

Baumann, 2015). Pada *La Villette*, disosiasi tidak hanya menjadi konsep, tetapi diformalisasikan dalam bentuk arsitektur. Fragmen-fragmen realitas yang terpecah tidak disatukan kembali, melainkan ditempatkan pada titik-titik jangkar sebagai ruang pertemuan, sehingga memungkinkan pengguna menangkap dan mengalami keterpecahan tersebut secara langsung (Tschumi, 1996). *Folie* berperan sebagai titik fokus dalam ruang yang terfragmentasi, yang mengikat hubungan antara objek, peristiwa, dan pengguna, sekaligus menciptakan titik-titik intensitas yang memicu pengalaman spasial (Tschumi, 1996).

Proses desain *La Villette* terdiri dari tiga tahap: pembacaan spasial untuk membentuk model taman kota baru, penerapan sistem berlapis untuk memisahkan elemen, dan penyusunan kembali fragmen menjadi *folies* yang tersebar di tapak (Ghazy & Tohjiwa, 2022). Tahap kedua desain *La Villette* menggunakan analisis disjunktif melalui pemisahan lapisan (line, point, surface) pada grid 120 m. *Folies* berfungsi sebagai titik referensi budaya dan penghubung aktivitas, sementara bidang taman dan pavemen mendukung berbagai aktivitas. *Grid* ini berfungsi sebagai alat distribusi program sekaligus mewakili pluralitas urban Paris, diterapkan melalui prinsip pengulangan, fragmentasi, distorsi, dan penumpukan—sebagai teknik Tschumi untuk mengelola kompleksitas dan menghadirkan dekonstruksi dalam praktik desain (Ghazy & Tohjiwa, 2022). *Grid* di *La Villette* bukanlah pendekatan dekonstruktivis murni, tetapi berfungsi sebagai kerangka referensi untuk menerapkan transformasi berbasis pengulangan, fragmentasi, distorsi, dan penumpukan, sekaligus mengarahkan program dan mengelola kompleksitas sesuai prinsip dekonstruksi Tschumi (Ghazy & Tohjiwa, 2022).

Menurut Jovanovic dan Baumann (2015), *Parc de la Villette* dapat dipahami sebagai sebuah *versatile monument*, yaitu monumen yang adaptif terhadap berbagai aktivitas dan interpretasi ruang. Melalui kombinasi antara lanskap, struktur arsitektur, dan sistem pergerakan, proyek ini menghadirkan kondisi spasial di mana arsitektur tidak lagi dipahami sebagai ruang ideal yang statis, melainkan sebagai medan interaksi antara manusia, teknologi, dan lingkungan (Jovanovic & Baumann, 2015). Sejak tahap awal *La Villette*, dua strategi alternatif dikembangkan untuk membentuk dasar penelitian kombinatorik, di mana fokusnya adalah menerjemahkan gagasan teoretis menjadi praktik desain konkret—mengalihkan konsep dari

“matematika murni” dalam *The Manhattan Transcripts* ke bentuk “matematika terapan” yang bisa direalisasikan secara arsitektural (Tschumi, 1996). Di *La Villette*, Tschumi menggantikan konsep komposisi planimetric dengan *montage*, di mana fragmen-fragmen otonom disusun melalui transformasi arsitektural, spasial, dan programatik, menciptakan rangkaian *cinegram*. Teknik ini—melalui kontiguitas, penumpukan, pengulangan, inversi, substitusi, dan penyisipan—membuka ruang bagi inovasi yang lahir dari kontras dan kontradiksi (Tschumi, 1996).

Sistem *grid* di *La Villette* membentuk makna rangkaian ruang yang dieksplorasi secara sinematik melalui promenade, dengan diagram sebagai alat untuk menyusun dan merancang program spasial (Ghazy & Tohjiwa, 2022). *La Villette* mewakili arsitektur yang menekankan *signifier* daripada *signified*, memungkinkan pembacaan yang plural dan terbuka, di mana penolakan terhadap makna tunggal justru menghasilkan kebebasan interpretasi yang tak terbatas (Tschumi, 1996). Sistem garis, titik, dan bidang di *La Villette* diperlakukan sebagai sistem otonom yang saling ditumpuk untuk mempertahankan perbedaan, menolak adanya elemen pengatur tunggal, sehingga taman tidak pernah disatukan menjadi sebuah totalitas (Ebert, 2003). Tschumi menumpuk fragmen-fragmen ide dan pengalaman spasial untuk menghadirkan arsitektur yang mengejutkan dan sensual. Perangkat ruang yang menimbulkan ketidaknyamanan—seperti tangga curam atau koridor sempit—menekankan pergeseran dari arsitektur sebagai objek kontemplatif menjadi instrumen pengalaman, sehingga menjadi inti dari efektivitas *Architectural Disjunction* (Ebert, 2003).

2.2. Persepsi dan Pengalaman Ruang dalam Arsitektur

2.2.1. Teori Pengalaman Ruang

Dahulu, “ruang” dipahami secara murni geometris dan matematis, sehingga konsep seperti “ruang sosial” terasa asing (Lefebvre et al., 2013). Dalam buku *Architecture : Form, Space, and Order*, Ching menjelaskan bahwa ruang adalah bidang tiga dimensi di mana objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif, serta dapat dibatasi untuk momen atau tujuan tertentu (Ching, 2007). Konsep ini kemudian dapat diperluas ke ranah pengalaman manusia, misalnya dalam konteks *atmospherics* yang dijelaskan oleh Kotler (1974: 50), yaitu perancangan ruang secara

sadar untuk menciptakan efek tertentu melalui desain multisensoris pada lingkungan ritel dan layanan. Dengan demikian, pemahaman ruang tidak lagi terbatas pada aspek geometris semata, tetapi juga melibatkan pengalaman sensorik, sosial, dan perseptual penggunaannya (Steadman & Coffin, 2023).

Geometri berkaitan dengan aturan mengenai garis, bidang datar, dan bentuk tiga dimensi dalam ruang, serta menjadi dasar untuk memahami cara mengelola ruang dalam arsitektur (Zumthor, 2006). Saat elemen-elemen dasar seperti titik, garis, bidang, dan volume diwujudkan secara visual—baik di atas kertas maupun dalam ruang tiga dimensi—mereka memperoleh sifat berupa bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan substansi. Pengalaman kita terhadap bentuk-bentuk ini memungkinkan kita menyadari keberadaan elemen-elemen dasar tersebut, sekaligus memahami struktur dan komposisi ruang di sekitarnya. Seperti dijelaskan oleh Ching (2007) dalam *Architecture: Form, Space, and Order*, pemahaman terhadap titik, garis, bidang, dan volume memungkinkan arsitek merancang ruang dan bentuk dengan logis sekaligus intuitif, meskipun elemen-elemen ini bersifat konseptual (Ching, 2007). Dalam praktik arsitektur, ruang dapat dibentuk melalui dua pendekatan dasar: tubuh tertutup yang mengisolasi ruang di dalamnya, atau tubuh terbuka yang merangkul dan menghubungkan area sekitarnya secara kontinu. Perluasan ruang ini dapat divisualisasikan melalui elemen-elemen seperti pelat atau tiang, baik yang ditempatkan secara bebas maupun berderet, yang menuntun ekspansi ruang dalam suatu bangunan (Zumthor, 2006).

Objek dan elemen-elemen pendukung ruang serta bangunan tidak hanya memperbaiki, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna, fungsionalitas, kenyamanan, dan estetika bangunan (Berger, 2018). Objek berperan dalam mengatur ruang, membangun sistem fungsional, menyampaikan narasi, dan menghadirkan pengalaman sensoris yang mendalam (Hirzan & Yatmo, 2021). Selain itu, pengaruh yang muncul dari interaksi objek, teknologi, serta tubuh—manusia maupun non-manusia—terdistribusi untuk membentuk kapasitas dan pengalaman relasional yang berbeda, menciptakan “bidang afektif” berupa konfigurasi sementara energi dan perasaan (Conradson & Latham, 2007: 238). Dengan demikian, objek tidak hanya menjadi elemen struktural atau estetis, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman ruang yang dinamis, multisensoris, dan relasional (Edensor &

Sumartojo, 2015). Dalam konteks ini, ruang sendiri dapat dianggap sebagai narator yang menceritakan kisah—menafsirkan ingatan kolektif, jejak masa lalu, ideologi, emosi, dan nilai-nilai—yang kemudian dimaknai melalui interaksi pengguna dengan objek dan elemen di dalamnya (Madan & Jain, 2018).

Makna suatu tempat dapat dengan mudah dianggap melibatkan setidaknya tiga jenis pengetahuan berbeda, yaitu: (1) pengetahuan tentang atribut objektif suatu tempat, (2) pengetahuan tentang kualitas afektifnya (pengaruhnya), dan (3) pengetahuan tentang perilaku yang terjadi di tempat tersebut (Aulia et al., 2022). Dalam konteks ini, desain untuk kesenangan dapat dipahami sebagai upaya menghadirkan kebahagiaan yang muncul dari kemampuan seseorang menikmati kondisi saat ini, sehingga pengalaman ruang tidak hanya terbatas pada fungsi fisik, tetapi juga menyentuh dimensi emosional dan perilaku penggunanya (Aulia et al., 2022). Dengan demikian, ruang arsitektural juga dapat menghadirkan pengalaman yang terbenam dalam emosi, memungkinkan pengguna merasakan hubungan yang lebih dalam dengan lingkungan di sekitarnya (Loução, 2022).

Proses desain tidak hanya bergantung pada analisis rasional atau fungsi semata, tetapi juga melibatkan respons emosional yang mendalam. Dengan kata lain, desain arsitektur merupakan hasil dari simbiosis antara pikiran dan emosi, antara otak dan tangan, di mana intuisi, kreativitas, dan keterampilan teknis berpadu untuk membentuk ruang yang bermakna dan memikat penggunanya (Loução, 2022). Merancang, dalam pengertian ini, dapat dipahami sebagai keinginan untuk berkomunikasi dengan “yang lain” yang hidup di dalam kesadaran, di bagian terdalam, tempat visi dan ingatan saling kabur dan menyatu, sehingga ruang yang tercipta tidak hanya terlihat, tetapi juga dirasakan secara emosional dan memoriil oleh penggunanya (Loução, 2022). Kemampuan ini terlihat dalam berbagai karya arsitektur dan praktik kreatif, di mana atmosfer muncul tanpa dibatasi, mampu mengambil berbagai bentuk ambien, serta memengaruhi persepsi dan pengalaman ruang penggunanya secara mendalam (Preston, 2008).

Pallasmaa membahas pengalaman ruang secara jasmani dan peran lima indera dalam menyampaikan pengalaman perseptual multi-indra. “Desain modern pada umumnya,” ujarnya, “telah menempatkan imajinasi dan visual, tetapi telah

meninggalkan tubuh dan indera lainnya, beserta memori, imajinasi, dan mimpi kita tanpa tempat” (Berger, 2018). Menurut Pallasmaa, kualitas sebuah ruang atau tempat tidak dapat dipahami hanya dari aspek visual semata, sebagaimana asumsi umum sering menunjukkan. Penilaian terhadap karakter lingkungan melibatkan integrasi multi-indra yang kompleks, di mana beragam faktor—baik yang terlihat maupun yang tak kasat mata—disintesis secara langsung dalam pengalaman keseluruhan sebagai atmosfer, suasana, atau mood yang dirasakan oleh pengguna (Pallasmaa, 2001). Saat seseorang memasuki sebuah ruang, ruang itu pun memengaruhi dan “memasuki” pengalaman diri penggunanya. Proses ini pada dasarnya merupakan pertukaran dinamis dan fusi antara objek arsitektural dan subjek yang mengalaminya, di mana persepsi, emosi, dan pengalaman tubuh bergabung membentuk pemahaman ruang secara utuh (Pallasmaa, 2001).

2.2.2. Teori Persepsi

Arsitektur dapat dipahami sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman yang bermakna, di mana kemampuan individu dalam menangkap dan memahami ruang menjadi fokus utama (Berger, 2018). Pengalaman ruang yang sepenuhnya imersif hanya dapat diwujudkan melalui pemanfaatan persepsi multi-sensorial (Berger, 2018). Pendekatan perseptual ini secara simultan mempertimbangkan dimensi visual, korporalitas, temporalitas, dan materialitas, sehingga memungkinkan pemahaman ruang yang komprehensif dan multi-lapisan (Madan & Jain, 2018). Oleh karena itu, sebelum menciptakan sebuah ruang, kita harus memahami bagaimana ruang itu dapat dilihat dan dirasakan berdasarkan persepsi dari penggunanya (Pop, 2013).

Citra yang direkam oleh retina terbentuk dari ribuan titik yang tampak melalui cahaya, namun secara otomatis diproses sehingga yang kita ‘lihat’ adalah representasi realitas, bukan sekadar titik-titik individual. Kesadaran akan perbedaan antara realitas dan citra yang kita persepsikan menjadi fundamental dalam memahami pengalaman ruang, karena cara kita menafsirkan dan merasakan ruang sangat dipengaruhi oleh persepsi visual ini (Pop, 2013). Aspek visual dari pengalaman memang penting dalam membentuk atmosfer, tetapi hanya efektif jika dipadukan dengan berbagai elemen sensorik lain, subjektif, dan naratif (Edensor & Sumartojo, 2015). Seperti yang dikemukakan Pallasmaa, aspek visual menempati posisi sentral

dalam proses desain (bahkan pada ruang perseptual) melalui “penggunaan representasi perspektif, yang menempatkan mata sebagai titik pusat dunia perseptual.” (Madan & Jain, 2018).

Kemampuan visual kita dapat memisahkan apa yang kita lihat dengan narasi ruang yang dibuat, pengalaman ini merupakan kombinasi dari persepsi kita, pengalaman kita terhadap ruang, yang dipengaruhi atau dipertimbangkan oleh faktor-faktor seperti pengetahuan, memori, dan kondisi mental kita (Marku & Priambodo, 2018). Memori dan pengalaman yang telah dirasakan sebelumnya dapat membentuk persepsi kita terhadap ruang (Marku & Priambodo, 2018). Persepsi dan indera merupakan terjemahan kognitif dari masukan sensorik; keduanya adalah proses berpikir dan merasakan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana manusia (tubuh) memahami dunia, sebuah sistem yang bergantung pada subjektivitas yang berpusat pada manusia, di mana kita merasakan dan mengalami sesuatu. Berbeda dengan gagasan Deleuze yang mengajak kita mempertimbangkan kemungkinan bahwa tubuh mungkin diproduksi oleh sensasi, bukan tubuh sebagai entitas yang merasakan sensasi (Scott, 2018). Dengan demikian, persepsi menurut Straus (demikian pula menurut Bergson) terkait dengan pembentukan koordinat dan pola-pola abstrak yang teratur, sementara sensasi adalah hal yang tidak dapat dipetakan atau diselesaikan, selalu berada dalam proses menjadi sesuatu yang lain (Scott, 2018).

2.3. Inception sebagai Kerangka Konseptual Ruang Multidimensi

2.3.1. Konsep Inception dalam Arsitektur

Konsep *Inception* dalam penelitian ini diambil dari sebuah film *science-fiction* yang rilis pada tahun 2010 karya Christopher Nolan dengan judul *Inception*. Film ini mengisahkan seorang arsitek (*mastermind*) yang dapat menciptakan sebuah ruang arsitektural dalam *layer* mimpi hanya dengan menggunakan kekuatan pikiran (Arie Edytia et al., 2019). Mengutip Arie Edytia (2019) *mastermind* dibantu oleh para *inceptor* yang bertugas menanamkan ide baru kepada target yang dinamakan *mark*, sehingga dalam benaknya ide tersebut muncul atas kemauannya sendiri, namun secara tidak sadar itu ditanamkan oleh orang lain melalui rangkaian narasi berlapis yang membuat cerita dalam setiap layer mimpi tersebut saling tumpang tindih tetapi juga saling berkaitan (Arie Edytia et al., 2019). Menjadi salah satu film terbaik karya

Nolan yang membawakan *genre science-fiction*, *Inception* menghadirkan spekulasi tentang kemungkinan masa depan, sehingga dapat dipahami sebagai salah satu bentuk pendekatan *speculative design*. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi berbagai kemungkinan realitas yang belum tentu terjadi, namun dapat menjadi alat refleksi terhadap kondisi masa kini serta arah perkembangan praktik desain (Mitrović et al., 2021).

Film *Inception* (2010) karya Christopher Nolan menggambarkan prinsip ini dengan memvisualisasikan alam bawah sadar sebagai wilayah rekayasa yang terdiri dari lapisan-lapisan mimpi bersarang, di mana setiap lapisan diatur oleh logika temporal dan skenario naratifnya sendiri. Dalam narasi Nolan, seorang spesialis—disebut sebagai “arsitek”—membangun lingkungan labirin untuk menanamkan ide-ide baru ke dalam psikik subjek, sebuah proses yang bergantung pada fusi mulus antara manipulasi ruang dan persuasi psikologis (Nolan, 2010). Setiap lapisan mimpi beroperasi dengan koherensi internal linear, namun dilatasi waktu relatif mengubah pengalaman subjektif: beberapa menit pada satu level dapat setara dengan jam atau hari pada level lain, menggambarkan bagaimana kedalaman dan intensitas naratif memodulasi persepsi temporal (Nolan, 2010). Film *Inception* sering dipahami sebagai metafora dari arsitektur mental, di mana ruang tidak hanya memiliki dimensi fisik tetapi juga dimensi psikologis (Haller, 2014).

Dalam film tersebut, ruang mimpi digambarkan sebagai labirin yang kompleks, terdiri dari lapisan-lapisan realitas yang saling bertumpang tindih. Elemen seperti labirin, maze yang berputar, serta kehadiran air menjadi metafora yang mewakili kondisi kesadaran manusia, mulai dari pikiran sadar hingga alam bawah sadar (Haller, 2014). Labirin dalam konteks ini tidak hanya dipahami sebagai bentuk geometris, tetapi sebagai mekanisme pengalaman ruang yang menghadirkan sudut pandang parsial dan pengalaman yang terus berubah. Dalam teori *disjunction* yang dikemukakan oleh Bernard Tschumi, labirin dimaknai sebagai representasi dari pengalaman ruang yang tidak dapat sepenuhnya dipahami melalui logika rasional, melainkan melalui pengalaman mental dan perseptual pengguna (Tschumi, 1996).

Lebih jauh lagi, pembacaan terhadap film *Inception* juga membuka kemungkinan interpretasi yang lebih luas mengenai relasi antara rasionalitas dan

intuisi dalam arsitektur. Haller (2014) mengemukakan bahwa dalam film tersebut terdapat indikasi pemberian karakter gender terhadap arsitektur, di mana arsitektur dapat dipahami sebagai sesuatu yang intuitif dan berkaitan dengan memori serta alam bawah sadar (feminine), sekaligus sebagai sesuatu yang rasional dan logis (maskulin). Perspektif ini menunjukkan bahwa proses desain arsitektur tidak pernah sepenuhnya objektif ataupun subjektif, melainkan merupakan pertemuan antara keduanya. Dalam pemikiran Tschumi (1996), relasi ini digambarkan melalui metafora *pyramid* dan *labyrinth*, di mana *pyramid* melambangkan ide rasional dan konseptual, sedangkan *labyrinth* mewakili pengalaman empiris dan perseptual ruang.

Arsitektur, dalam kerangka ini, dapat dipahami sebagai hasil dari pertemuan antara subjektivitas dan objektivitas. Subjektivitas hadir melalui gagasan, imajinasi, dan intuisi arsitek, sementara objektivitas hadir melalui pengalaman nyata pengguna yang berinteraksi dengan ruang. Tschumi (1996) menekankan bahwa objektivitas dalam arsitektur tidak dimaksudkan untuk meniadakan subjektivitas, melainkan untuk melengkapinya. Melalui pengalaman ruang yang kompleks, gagasan yang awalnya bersifat konseptual dapat mengalami transformasi ketika berhadapan dengan persepsi pengguna yang beragam. Dengan kata lain, ruang menjadi arena di mana ide arsitek dan pengalaman pengguna saling bertemu dan membentuk makna baru.

Relasi antara rasionalitas dan intuisi dalam proses desain juga dijelaskan oleh Loução (2022), yang menyatakan bahwa proses mendesain merupakan bentuk komunikasi antara pikiran sadar dan alam bawah sadar. Dalam proses tersebut, penglihatan, memori, dan imajinasi saling berinteraksi sehingga menghasilkan visualisasi yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk arsitektur. Memori memainkan peran penting dalam proses ini karena pengalaman masa lalu seringkali menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan ruang baru. Zumthor (2006) bahkan menekankan bahwa pengalaman ruang yang kuat seringkali berakar pada memori personal yang dimiliki oleh arsitek maupun pengguna.