

MANIERA SEBAGAI MANIFESTASI KONSEP MA PADA KARYA INTERIOR ARATA ISOZAKI

Harmilyanti Sulistyani¹
Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta
harmil@yahoo.com

ABSTRACT

Arata Isozaki is known as Japan's Postmodern architect. Japanese culture knowledge and the influence of Western classicism are the advantages possessed of Isozaki. He combine the Japanese architecture that thick with the composition of form and detail with classicism from the West. The view of eastern culture influences Isozaki productivity as interior architects to produce works that the artifacts spread in various parts of the world. The uniqueness of the works that influenced by family background and environment makes his work have more value. That's way the Isozaki work so worthy to be explore to get a concept which is applied to his interior work.

The purpose of this research is to find the embodiment of the Japanese concept called Ma on the Isozaki interior work. This article is the result of desk study research with rationalistic paradigm. Literature is used as a source of study. Statements and writings have ever published is the main source of study, the physical results of the interior work as the product is used to find the application from view in the work Isozaki.

Maniera is the embodiment of traditional Japanese concept called Ma combined with mannerism from European used by Isozaki in his interior work. These conditions can't be separated from the family that raised and pursued education environment. Although live in the modern era but he still maintaining Japan traditional values. From many different function, Isozaki's work shows the concept of Ma as a source of ideas on his interior work.

Keywords: Arata Isozaki, interior, concept of Ma, Maniera.

PENDAHULUAN

Arsitek dan desainer interior melalui proses programming (*problem seeking*) dan perancangan (*problem solving*) untuk menghasilkan suatu rancangan. Karya arsitektur yang dihasilkan oleh seorang arsitek dapat ditelaah teori dan metodenya melalui penelusuran biografi dan pernyataan-pernyataan arsitek tentang segala hal yang menjadi dasar perancangannya. Berikut ini akan dikupas konsep yang melatar belakangi karya interior Arata Isozaki dari Jepang. Dasar pemilihan Isozaki sebagai tokoh yang dikupas karena karyanya membentang dari Asia, Eropa dan Amerika. Selain itu Isozaki termasuk arsitek yang produktif menghasilkan karya dari tahun 1960 hingga sekarang. Isozaki dikenal sebagai arsitek Postmodern yang menawarkan sudut pandang kritis dalam melihat dan mengaplikasikan hubungan classicisme dan pengalaman modern.

Arata Isozaki

Isozaki mengeksplorasi tradisi Barat dalam arsitektur modern Jepang, dengan kata lain ia memakai aliran klasik Barat ke dalam konteks Jepang. Lahir dan menyelesaikan pendidikan di Jepang menjadi latar Isozaki untuk memadukan ide dari dunia timur ke dalam desain yang dihasilkan. Isozaki lahir di Prefecture Qubun-Jepang tahun 1931. Pada tahun 1961 menyelesaikan program Doctoral dalam arsitektur di Tokyo University. Ia belajar di bawah bimbingan Kenzo Tange salah satu arsitek Jepang modern di Universitas Tokyo sebelum menjadi anggota tim

desain Kenzo Tange hingga tahun 1963. Pada tahun 1963 ia mendirikan Isozaki Arata & Associates dan menjadi pengajar di Tokyo, UCLA, Harvard University. Isozaki mengembangkan sebuah gaya yang mencerminkan tradisi Jepang dan Postmodern Barat serta pengaruh *mannerist* setelah mendirikan Arata Isozaki Atelier (Arata Isozaki & Associates). Isozaki sering disebut sebagai bagian dari penganut aliran metabolis namun jika ditelaah lebih dalam maka jelas sekali ia konsisten dengan gayanya yang memadukan konsep *Ma* dari Jepang dengan *mannerist* dari Eropa. Hal ini yang menjadikan keunikan karya interior dari Isozaki sehingga layak untuk dikaji untuk memperkaya pengetahuan dalam perancangan interior.

Konsep Ma

Sebelum mengupas konsep *Ma* pada karya Interior Isozaki maka terlebih dahulu akan digali pengertian konsep *Ma* yang merupakan salah satu akar dari estetika Jepang. *Ma* (間) adalah sebuah konsep ketiadaan dan di antara (*in-between*), yang merupakan titik awal dari cara memandang keistimewaan bentuk-bentuk yang nyata. Konsep ini sangat kuat dengan banyak pandangan dan berlapis-lapis. *Ma* tidak hanya digunakan dalam penggabungan unsur namun juga untuk pengukuran yang mengandung makna kesenjangan, membuka, ruang antara, waktu antara. Prinsip ini yang mendasari semua bentuk seni tradisional Jepang. Namun begitu *Ma* lebih dari sekedar cara melihat, *Ma* adalah cara hidup karena mencakup berbagai aspek kehidupan di Jepang yaitu lingkungan, seni, arsitektur, musik, drama bahkan berkebun. *Ma*

¹ Staf Pengajar Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta

menggambarkan waktu dan ruang melalui gagasan interval. Pemahaman dibedakannya waktu dan ruang merupakan dasar perbedaan ekspresi seni Barat dan Jepang. *Ma* berasal dari filsafat Cina Taoisme, Konfusianisme dan Buddhisme. Ruang dan waktu bukan dua entitas yang berbeda, tapi dua dimensi yang saling berkaitan. karakter *Ma* dalam bahasa Cina (間) terdiri dari dua elemen yaitu pintu gerbang (*mon*, 門) dan matahari (*hi*, 日) atau bulan (*tsuki*, 月). Karakter tersebut memiliki repertoar makna nyata dan abstrak. Ruang disebut sebagai *Ma* karena menjadi antara dua dinding, sedangkan dalam seni musik *Ma* adalah jeda antara not atau suara. Dalam lukisan, *Ma* adalah fokus berupa jarak bukan bentuk. *Ma* dapat berupa cahaya yang melalui sebuah gerbang dan menjadi interval namun tidak selalu berarti kekosongan atau bukaan (<http://3rdlifekaidie.com/2009/12/in-between-1/>).

Artikel ilmiah ini merupakan hasil penelitian *desk study* yang bersifat rasionalistik. Literatur digunakan sebagai sumber kajian yaitu data-data dan informasi yang memuat pernyataan-pernyataan Isozaki dan latar kehidupannya. Semua data tersebut digunakan untuk menemukan manifestasi konsep *Ma* pada karya interior Isozaki. Pembahasan berdasarkan matriks yang memuat karya interior Isozaki berdasarkan kurun waktu terjadinya sehingga ditemukan benang merah dari karya yang terpilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Isozaki memiliki bentuk dramatis yang dihasilkan bahan baja dan beton namun materi tersebut tidak membatasi secara estetis. Karyanya pada tahun 1960 dipengaruhi oleh gerakan Metabolism. Tahun 1970-an lebih menjadi orientasi sejarah karya Isozaki karena menghubungkan Postmodern di Eropa dan Amerika Serikat.

Mendekati abad ke-20 hampir semua desainer terkemuka Jepang berusaha untuk mempersatukan tradisi lokal dengan bentuk, bahan, dan teknologi Barat. Isozaki sebenarnya telah melakukan serangkaian upaya untuk merespon pengaruh ini sebagai arsitek muda yang diidentifikasi dengan gerakan Metabolism di Jepang pada tahun 1960. Namun, karya Isozaki tidak terlalu identik dengan gerakan Metabolism. Dengan kontras, ditahun 1960, Isozaki menggunakan bahan baja dan beton untuk menghasilkan bentuk dramatis namun tidak materi tersebut tidak membatasi secara estetis. Fukuoka Mutual Bank adalah karakteristik karya Isozaki dari tahap awal kariernya. Begitu juga dengan The Oita Branch Bank (1966) yang menampilkan cantilever dengan kesan kuat. Contoh karya periode 1970-an adalah Fujimi Country Club (1973), yang menonjolkan bentuk dan karakteristik neoclassicism Prancis abad ke-18.

Pengaruh Barat yang terlihat yaitu *mannerist* dengan classicism Giulio Romano dan Michelangelo sebagai sumber inspirasi. Tsukuba City Center (1979-

1983) yang terletak di Ibaraki merupakan sebuah kompleks yang terpengaruh Campidoglio Michelangelo's di Roma. Sebagai direktur proyek pembangunan kota. Isozaki membuat sebuah desain bangunan besar, penuh warna, plaza yang besar, dan taman yang jelas menjawab tujuan postmodern seperti di Eropa atau Amerika Serikat. Dalam wawancara dengan Yukio Futugawa (1996) Isozaki menguraikan sejarah *Mannerist* Arsitektur dari abad 16 adalah sumber inspirasinya *Mannerist* atau manerisme adalah gaya arsitektur dan seni yang berkembang pada abad 16 terutama di Italia dengan ciri tidak mengikuti motif tradisional karena individualisme seniman. Kemunculannya merupakan reaksi terhadap keseimbangan karakter bentuk dan proporsi gaya Renaissance. Komposisi dari gaya *mannerists* sangat bebas dan menggunakan skala yang tidak proporsional, hubungan antar ruang memperlihatkan figur yang berkelompok dalam gambar dua dimensi. (Tabel 1).

Konsep Ma pada karya interior Isozaki

Seiring perjalannya karya Isozaki memperlihatkan benang merah dalam kerangka ruang yang dikenali melalui mediasi ruang waktu dan kental dengan prinsip *mannerist*. Hal tersebut sangat berbeda dengan konsep Barat yang tidak mengenal pandangan ruang dan waktu. Seperti yang dipaparkan Isozaki pada tahun 1978 di *Festival d'Automne in Paris*:

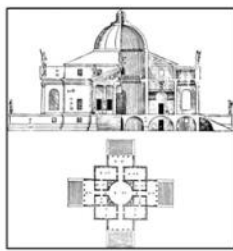
"And for myself, of course, we collaborated to create some concept together, and my section was entitled Ma, and subtitled Japanese Concept of Space and Time (Norment, 1991)."

Isozaki dengan jelas menguraikan bahwa konsep arsitektur Jepang selalu mengkaitkan ruang dan waktu.

"The interesting thing is that this word "ma" always involves both time and space. So when we think about time, we always think about space at the same time, and inversely when we think about space, time is involved. And this kind of way of thinking I found quite interesting, and also this idea which we can find in every side of art works: painting, theatre performance, music, sculpture, daily life. For example, what you call planning, the plan of a building, we call taking "ma" arrangement of the "ma" is the planning; and also, the room itself is called "ma"... and also architecture. So this word "ma" is used in many ways and everywhere. This very simple word can be found in every side of artistic expressions for example, the direct meaning of "ma" is the in-between, the space between object and object, and at the same time, the silence between sound and sound (Norment, 1991)."

Tabel 1. Time Line karya interior Arata Isozaki

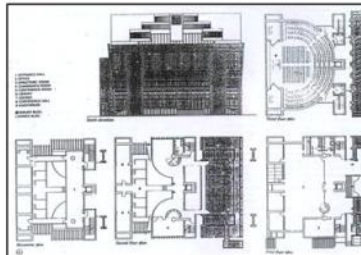
TIME LINE					
Periode awal Arata Isozaki berkarya		Periode pencarian gaya Arata Isozaki		Periode pengembangan gaya Arata Isozaki	
1960		1970	1980	1990	2000
<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh Kenzo Tange (Kunio Maekawa) dan gerakan Metabolisme. • Utopia (mega struktur) sebagai respon terhadap ledakan penduduk. • Mengubah model tradisional dan bentuk arsitektur kayu bangsa Jepang. • Contoh: Oita medical Hall Kolom dan balok merupakan elemen struktur. Elemen dasar ruang berdasarkan bentuk stereometri silinder-tube 		<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh pengetahuan sejarah Eropa yaitu peradaban renaissance dan baroque (gaya-gaya telah ditentukan oleh konsepsi-konsepsi dunia) Dengan kata lain gaya arsitektur jelas. Bagi Arata Isozaki hal tersebut menjadi wawasan untuk mengembangkan bentuk-bentuk baru dan tersendiri. • Bentuk baru merupakan repertoir bentuk arsitektur dari Eropa (abad 16) dan kuil Jepang (Ise-Izumo). • Prinsip menggunakan unit geometri yang sama. • Contoh: Art Tower Mito Menggunakan bentuk kubus, prisma, dan silinder menjadi bentuk baru 		<ul style="list-style-type: none"> • Memadukan bentuk fluid dan <i>platonic solid</i> yang merupakan wujud interpretasi arsitektur sebagai obyek dinamis. • Contoh: Kyoto Concert Hall Menggunakan bentuk kurva selain bentuk kubus, silinder dan prisma. 	



Rotonda (Mannerism Architecture)
Sumber:
http://www.lehman.edu/vpadvance/artgallery/arch/ideas/cristal_palace.html



Arsitektur kuil di Jepang
Sumber:
<http://www.gorden.us/archpaper.html>



Oita Medical Hall, 1966
Sumber: Futagawa, 1991



Art Tower Mito, 1978
Sumber: Norment, 1991



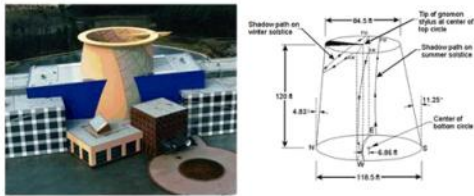
Kyoto Concert Hall, 1995
Sumber: Norment, 1991

Gambar 1. Mannerism dan arsitektur kuil di Jepang sebagai sumber inspirasi karya Arata Isozaki

Reyner Banham menjelaskan Isozaki membuat arsitektur Jepang mempengaruhi arsitektur dunia (<http://www.answers.com/topic/isozaki-arata>). Konsep arsitektur Jepang yang diterapkan Isozaki didasari oleh inspirasi dari kuil Jepang seperti Ise dan Izumo.

"The Japanese temples and shrines, such as those of Ise and Izumo Isozaki developed his own concept for the design of buildings, which he called "maniera." By "maniera" he means a manner, in the sense of Mannerism, as the basis for architectural 'design. He attempts to adopt the ideas and concepts of this epoch, whose style is intermediate between that of the Renaissance and the Baroque, to interpret it a new (Futugawa, 1996)."

Isozaki adalah arsitek eksklusif Disney untuk merancang bangunan Disney di Amerika. karya ini menyuguhkan sundial yaitu interior bangunan yang menangkap esensi cerah dari sinar matahari. bangunan dirancang menonjol dari ukuran dan warna. Pada saat terpapar sinar matahari kan menunjukkan waktu seperti perhitungan waktu di Mesir Kuno. Dari proyek ini sangat nyata upaya Isozaki untuk menenrapakan konsep *Ma* guna mencapai mediasi ruang dan waktu.



Gambar 2. Disney Sundial Project
<http://www.fsec.ucf.edu/en/research/buildings/fenestration/disney.htm>

Selain itu Isozaki juga menjadi salah satu tim yang merancang kompleks Berlin Potsdamer Platz. Karya lain yaitu Sant Jordi untuk fasilitas olah raga selain stadion Olimpiade Barcelona dengan struktur yang mengesankan di Olimpiade 1992. Charles Jencks mencatat bahwa Isozaki telah mengambil gaya Barat satu langkah lebih cepat. Dengan membawa konsep logis Barat arsitek Jepang memperkenalkan unsur baru.

Kakek Isozaki adalah seorang guru puisi Cina, sedangkan ayahnya pernah bejar ke Cina menyebabkan Isozaki mempunyai pandangan mendalam tentang kebudayaan Timur (Asia). Hal tersebut mempengaruhi desainnya yang memperlihatkan karakter arsitektur Jepang. Ledakan ekonomi tahun 1980 yang terjadi di Jepang menyebabkan kesulitan untuk mengikuti ide teoritis. mengatasi

kesenjangan Isozaki mendesain proyek-proyek di luar Jepang. Isozaki menjadi anggota sejumlah lembaga budaya di Jepang, Amerika Serikat dan Cina, dimana tantangan modernisasi terhadap kearifan lokal lebih kuat dan cepat.

Isozaki belajar arsitektur dengan Kenzo Tange di Universitas Tokyo 1950-1954 dan berlanjut menjadi anggota team desain Kenzo Tange hingga tahun 1963. Setelah mendirikan Arata Isozaki Associates, Isozaki mulai mencari gayanya sendiri dalam merancang. Berikut ini pernyataan tentang pencarian yang dilakukan Isozaki dalam interview dengan Hans Ulrich Orbits:

"Starting out as an architect, and it meant that I had to find other directions, to develop other ideas. Around that time I started studying not only modern architecture but also the history of architecture – traditional Japanese architecture, but also that of Europe. I came to understand the solutions found in different parts of the world in the past and to begin to see relations between these methods. I was determined not to simply follow a modern style, but, by enriching my thoughts with the learning of the past, I sought to create something new. And much of my thought has to do with bringing the past and the present together (www.royalacademy.org-uk.arcitecture/interview/imgres.html)."

Dalam essay *The Virtues of Modernity* Isozaki menguraikan bahwa ilmu arsitektur tradisional di Jepang berkembang seperti kembali masa lalunya sendiri. Sekitar 150 tahun yang lalu, Jepang memulai apa yang disebut modernisasi. Pada awal masa itu gaya arsitektur tradisional Jepang hanya dipengaruhi oleh Cina dan Korea. Pada akhir abad ke 19 Jepang menerima pengaruh Eropa yang berorientasi kepada bangunan historis dari masa Victoria. Kemudian Gerakan Modern tiba di Jepang. Selama lebih dari dua gene-rasi terjadi konflik di dalam negeri tentang cara memelihara karakter khusus arsitektur tradisional Jepang dan terintegrasi dengan modernisme. Isozaki belajar dari sejarah untuk menemukan sesuatu yang baru:

"Learning of the past, I sought to create something new. And much of my thought has to do with bringing the past and the present together. I published books about the history of the same time as I practised as an architect. I became involved in the so-called Metabolist movement of the 1960s that imagined projects related to the future of the city, and its society. I sought actively to avoid following any specific style, and to somehow shift the meaning of

the elements of architecture. This is what I would call a post-modern way of thinking but not a Post-Modern style architecture. This is what Post-Modern style architecture is about. (http://architecture.about.com/od/architects/z/p/isozaki.htm)."

Isozaki termasuk arsitek yang menggunakan metoda kuantitatif dalam perancangan. Bentuk geometri terukur dikombinasikan dengan detail-detail dari klasisisme Barat. Konsep *Ma* diwujudkan dengan menggabungkan museum dengan pelayanan komersial seperti hotel, shopping centre dan perkantoran. Perbedaan diwujudkan melalui penggunaan bentuk yang berbeda namun menjadi satu kesatuan:

"Conventionally, he says, 'we think a museum has to have a permanent collection and if it just has changing exhibitions it is a kunsthalle. Public museums are very traditional, but on the contrary private developers include art museums to differentiate their schemes from others... 'I was interested to see if it is possible to support the museum with commercial functions like hotels, shopping and offices... normally they would be separate buildings, but I did not want to separate them, as a kind of hybrid where from the outside the functions are made visible through different shapes.' ...all the functions come together in one big volume which looks the same from the outside. It is one very small museum in a very big development, maybe two per cent of the whole project... in mine [the amount of space devoted to culture] will be 20 per cent (http://searchjapantimes.co.jp/cgi-bin/Itsearch)."

Karya-karya Isozaki memperlihatkan bentuk *Platonic Solids* seperti karya-karya mannerism yang diwujudkan dalam berbagai ukuran. Di dalam geometri istilah *platonic solid* memiliki arti bersifat *polyhedron* cembung yang padat. Secara khusus, permukaan *platonic solid* bersifat padat, poligon yang kongruen dengan jumlah yang sama di ujung pertemuan di semua permukaan. *Platonic solids* memiliki permukaan yang unik dengan ujung-ujung setiap sudut solid dan kongruen.

"Among the solid figures that Plato constructed on the cylinder and the cube (Platonic solids). By using them, I can produce different architectural forms that are reduce able to the square and circle.....The cube, which has the greatest volume with the smallest number of points of intersection

of all solid figures, is dynamically unstable and rare in natural phenomena. In other words, it is an artificial form (Futugawa, 1996) ."

Isozaki bekerja dengan menggabungkan nafas tradisional Jepang dengan ketepatan postmodernism Barat, bentuk geometri sederhana diolah dengan penempatan asymmetrical, inovatif juxtaposed bahan, penerapan prinsip mannerisme secara eklektik dan penggunaan teknologi canggih untuk finishing.

"I do have a handwritten design method, but in my office everyone uses computers my thoughts can be transmitted in this new digital way Surely we will soon be able to use computers as tools to develop the forms themselves, and this is what I call the process of digitalisation (Futugawa, 1996)."

Dalam berkarya, Isozaki dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal berupa latar kehidupan dan pengetahuan (pendidikan arsitektur). Pengenalannya di dunia arsitektur dibawah bimbingan Kenzo Tange sangat memberi warna idealisme Isozaki. Pandangannya terhadap arsitektur serta perkembangan arsitektur di Jepang dan dunia menjadi landasan pemikiran dalam membangun teori *Rhetorical Manner* yaitu teori yang dikemukakan oleh Isozaki, sangat dipengaruhi oleh pandangan *mannerism* abad 16, sejarah arsitektur Jepang dan Eropa. Prinsip-prinsip formalis Arata Isozaki juga diwujudkan dengan pemanfaatan teknologi digital-CAD. Begitu juga dengan produk arsitekturnya, teknologi digunakan penyelesaian pemasangan material selubung bangunan.

Menurut Isozaki cara yang berbeda (dalam pengolahan bentuk geometri akan menghasilkan Produk yang berbeda juga. Dengan metode *slicing*, *chessman* atau *packaging* maka teori ini akan menghasilkan lebih dari satu bentuk baru.

"Manners are to be developed to establish systems in space, and many different manners conceivably can be response to different objects (Futugawa, 1996)."

Selain itu menurut Isozaki suatu sistem untuk menghasilkan karya arsitektur tidak terpaku kepada suatu gaya tertentu. Pada saat dibutuhkan untuk menghasilkan suatu karya dengan gaya yang berbeda dari produk sebelumnya seharusnya sistem tersebut dapat mengakomodasi.

"I explored the possibility of broadening my horizon by evolving a system of methods for creating an architectural style that might be called manner. My thought was that when themes have disappeared, their absence should be accepted; it should be then

possible for style to become independent and continue to act of itself. This view develop out of a reappraisal of itself (Futugawa, 1996) .”

Bentuk-bentuk reguler dapat mengalami metamorfosa bentuk. Metamorfosa juga dapat digunakan untuk memberikan hasil bentukan lebih banyak.

“Among the solid figures that Plato constructed on the cylinder and the cube. By using them, I can produce different architectural forms (methapor) that are reduce able to the square and circle (Futugawa, 1996) .”

Teori manner identik dengan pengolahan bentuk atau cara yang berbeda untuk menghasilkan produk yang berbeda dengan material yang sama. Permainan massa , ruang, grid, dan kurva menghadirkan sesuatu yang tak biasa. Elemen tambahan digunakan selain unit utama yang juga berfungsi sebagai struktur.

Karya Isozaki mengkombinasikan rasa tradisional dari Jepang dari konsep *Ma* dengan postmodernism Barat yang kompleks. Secara visual tertangkap dalam wujud pensejajaran material yang berbeda, penggunaan bentuk formal dari geometri kubus, silinder. Karya Arata Isozaki menekankan permainan bentuk geometri Platonic Solid (kubus, prisma, silinder). Hal ini dapat ditelaah dengan konsep yang dilontarkan oleh Arata Isozaki

“The process of rhetorical manipulation such as the shaving, opposing, or eccentric positioning of cube was an important consideration in the design of building (Futugawa, 1996) .”

Semua material yang digunakan dipotong berbentuk geometri persegi kemudian disusun kembali menjadi selubung bangunan. Pengolahan eksterior memberikan pengalaman yang berbeda untuk pengunjung. Luas dan terbuka menandai bagian penerimaan di dalam bangunan.

“Architecture is now vanishing, crashing, going to be dismantled. That was a way to show this kind of tragic images to create that environment (Futugawa, 1996) . “

Karya Isozaki berupa kombinasi dari impian yang romantik. Perpaduan antara teknologi dan nilai spiritual dicoba untuk diwujudkan ke dalam ungkapan fisik seperti Art Tower Mito. Karya Art Tower Mito merupakan bangunan yang berfungsi sebagai arena konser dengan kapasitas 680 orang, teater dengan kapasitas 517 orang, galeri seni kontemporer 1.200 meter persegi, ruang konferensi kapasitas 78 orang. Fasilitas-fasilitas tersebut di

desain dengan atmosfer yang berbeda untuk mengekspresikan kepribadian dan kekhasan masing-masing. Art Tower Mito mempunyai tampilan geometri kuat bentuk geometris, serta mematuhi teknik arsitektur klasik dan menekankan pada skala manusia. Bahan utama yang digunakan dalam pembangunan Art Tower Mito berupa benda keras dan solid. Ekspresi diungkapkan dengan bentuk geometris yang digariskan pada unit terpisah. Kedua bangunan yang didesain ekstrem berdiri di oposisi satu sama lain melalui plaza (eksterior yang lebih rendah dari bagian Art Tower Mito). Kedua bangunan tersebut menunjukkan ekspresi baru dari bahan. Hasil ketegangan-konflik antara unsur tata ruang bentuk dan antara elemen kronologis (sejarah) tujuan utama dari komponen desain karya Art Tower Mito (Tabel 2).

Aplikasi karya Isozaki dengan dasar konsep *Ma* terwujud dengan teori Rhetorical Manner yaitu menggunakan tema-tema. Teknologi, fungsi dan kebutuhan sosial disajikan sebagai tema dari arsitektur. Konsep disain interior karya Isozaki dikembangkan sendiri dengan menggali ruang antara (*in between*), yaitu ruang antara obyek dan obyek. Isozaki menyebutnya maniera yang berarti cara (Manner), dalam arti Mannerisme. Cara-cara yang dilakukan Isozaki untuk mewujudkan konsep *Ma* terdiri dari:

1. Metoda Chessman







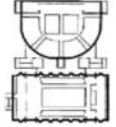

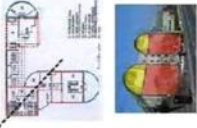
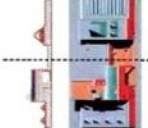

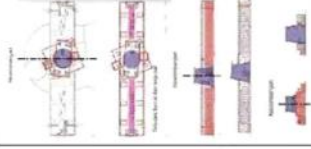
Upaya merespon kondisi site dengan programatik ruang. Isozaki mempertimbangkan pendekatan hirarki ruang dan skala ruang dalam mendesain organisasi ruangan dalam denah. Contoh interior dari Art Tower Mito. Penyusunan dan pengaturan obyek dalam ruang menurut arti dan simbol atau ekspresi alegori dari overlapping unsur yang berbeda. Struktur obyek tidak tergantung kepada asosiasi konstruksi atau fungsinya.

2. Metoda Amplification

Desain denah Isozaki menggunakan prinsip keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri dalam menciptakan organisasi ruang yang dinamis. Secara keseluruhan denah berbentuk simetri asimetrikal dengan menggunakan '*local symmetry*'. Repetisi (komposisi bidang vertikal dan horizontal). Contoh interior Gunma Museum Modern Art (Tabel 2). Organisasi ruangan menggunakan grid atau '*unit system*', terlihat dalam desain denah. Disesuaikan dengan programatik ruangan dan tidak secara kaku terikat ada grid tertentu, serta selalu mempertimbangkan kondisi site bangunannya.

Ruang arsitektural recedes yaitu pelipat-gandaan/pengerasan. Penciptaan ruang melalui penambahan elemen unit dasar yang tidak terbatas dengan superimposisi. Perlakuan yang sama untuk semua komponen bersifat plastik agar memperoleh grid universal

Tabel 2. Analisis geometri interior karya Isozaki

PERIODE	1960 1960s Laplace karya	70s-Awal (Kubota)	(Kubus-silinder)	80 (Kubus-piramida-ditilak)	90 Kubus-silinder-karya	2000 Kubus-karya	
	Oita Medical Hall, Oita, Japan; 1959/60 1970/72. Amex	Fukuoka Municipal Bank, Fukuoka, Japan, 1968/71	Gunma Prefectural Museum Fine Arts, Gunma, Japan;	Kinkyushu Central Library, Iidokawa Japan; 1972/74	MOCA, L.A, USA; 1981/86	Art Tower Mito, Ibanagi, Japan; 1986/90	
							
							
Analisis Geometri	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan geometri bentuk square-circle 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan denah Geometri denah muncul di tampak 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan denah muncul di tampak 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan dari komposisi bentuk dan ukuran. Bentuk prisma kecil dengan jumlah banyak ditimbang bentuk kubus dengan ukuran besar. 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan dari komposisi bentuk-ukuran dan orientasi. Tower dari susunan prisma-orientasi vertikal ditimbang dengan kubus dan silinder yang berorientasi horisontal. 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan komposisi bentuk square-circle 	<ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan komposisi bentuk square-circle-kurva
<p>Mamien terwujud dari keseimbangan yang dihasilkan oleh komposisi bentuk-ukuran dan orientasi. Bentuk <i>platanic solid</i> disusun dengan orientasi vertikal maupun horisontal selain berupaya untuk menghidupkan keseimbangan komposisi masing-masing bentuk. Konsep <i>Ma</i> hadir sebagai ruang antara yang terwujud oleh pemakaian beberapa bentuk yang berbeda menjadi satu kesatuan</p>							

3. Metoda Response

Adanya ruang transisi antara ruang interior dan eksterior bangunan. Ruang eksterior sebagian masuk ke dalam bangunan. Pencapaian ke bangunan (sirkulasi) menggunakan pencapaian jelas dengan penekanan. Contoh interior Kyoto Concert Hall melalui entrance, bentuk arsitektur dikembangkan sebagai media komunikasi (Tabel 2). Media berupa penje-lasan untuk peralihan informasi. Interpretasi arsitektur sebagai obyek dinamis.

4. Metoda Packaging

Menggunakan bahan bangunan/ material dengan pemanfaat teknologi untuk penyelesaian desain. Antara interior dan eksterior berhubungan. Dalam interiornya, minim penyekat permanen, sehingga terasa menyatu. Contoh interior Gunma Museum Modern Art. Frame material kaca menjadi satu dengan selubung bangunan untuk memasukkan unsur luar ke dalam bangunan dengan bingkai. Pemaketan/bungkus yaitu perbedaan struktur dari lingkungannya didukung dengan pemisahan interior dan eksterior yang jelas menggunakan selaput fisik. Rancangan didasarkan pada interaksi dua sistem arsitektur bagian kerangka struktur dasar dan ruang dengan permainan pencahayaan.

Karya Isozaki menggunakan bentuk netral untuk penonjolan. Bentuk netral tersebut adalah bentuk platonic solid kubus, prisma dan silinder. Interior memperlihatkan bentuk-bentuk yang mengekspose figure reguler yaitu mengatur komposisi bentuk *circle* dan *square* dengan prinsip formalis untuk mencapai Rhetorical manner. Tujuannya adalah memperoleh keseimbangan dari komposisi bentuk-ukuran dan orientasi sehingga *Ma* dapat terwujud. Bentuk *platonic solid* disusun dengan orientasi vertikal maupun horison-tal selalu berupaya untuk menghadirkan keseimbangan komposisi dari susunan asimetrical. Disinilah konsep *Ma* terwujud sebagai ruang antara. Material yang digunakan juga diupayakan untuk menghadirkan mediasi ruang dan waktu sebagai wujud *Ma* dari elemen material.

KESIMPULAN

1. Karya interior Isozaki menunjukkan kesinambungan bentuk yang dipakai. Keseriusannya berkonsentrasi dalam bentuk *platonic solids* merupakan hasil eksplorasi ide dari mannerism. Bentuk-bentuk fisik tersebut disusun dan di padukan sehingga memiliki hirarki sebagai wujud konsep *Ma* yang berakar dari tradisi Jepang. Konsep *Ma* yang digunakan Isozaki sebagai sumber ide perancangan menjadi ciri khas karya interiornya.
2. Sirkulasi dan organisasi ruang dari beberapa fungsi disatukan dalam sebuah bentuk yang tersusun oleh beberapa bentuk dasar. Susunan ini menghasilkan hirarki ruang yang merupakan perwujudan konsep *Ma*.

DAFTAR PUSTAKA

- Norment, Kate, 1991, *Arata Isozaki Architecture 1969-1990*, New York, Rizzoli International Publication.
- Meyhofer, Dirk, 1994, *Contemporary Japanese Architects*, Hamburg, Benedikt Taschen Verlag GmbH.
- Schirmbeck, Egon, 1987, *Idea Form and Architecture*, New York, Van Nostrand Reinhold Company.
- Futagawa, Yukio, 1991, *GA Architect 6 Arata Isozaki*, Tokyo, A.D.A EDITA
- Futagawa, Yukio, 1996, *GA Arata Isozaki & Associates*, Tokyo, A.D.A EDITA
- Arata Isozaki & Associates
Building a Dream: The Art of Disney Architecture Museum of Contemporary Art in Los Angeles - LA MOCA - Museum of ...
<http://architecture.about.com/od/architectsaz/p/isozaki.htm>, 8 Maret 2009
<http://architecture.about.com/b/2008/07/23/happy-birthday-arata-isozaki.htm>
<http://architecture.about.com/od/architectsaz/p/isozaki.htm>
<http://architecture.about.com/od/greatbuildings/ig/Museum-Architecture/San-Francisco-Museum.0jp.htm>
<http://architecture.about.com/b/2008/07/23/happy-birthday-arata-isozaki.htm>
<http://architecture.about.com/cs/greatarchitects/a/disney.htm>
<http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/JTsearch>, 8 Maret 2009
<http://www.gorden.us/archpaper.html>, 29 Oktober 2010
<http://3rdlifekaidie.com/2009/12/in-between-1/>
<http://www.answers.com/topic/isozaki-arata>
http://www.GreatBuildings.com/architects/Arata_Isozaki.html
<http://www.sedy.it/html/Isozaki/isozaki.htm>
www.arataisozaki/Ironic_Classicism2.htm
www.floornature.com/.../articolo.php?id=66&sez=6
www.muara.ru/eng/exhibitions/2005/exhibit_03_06_isozaki_eng.htm
[www.royalacademy.org.uk.architecture/interview/imgres.html](http://www.royalacademy.org.uk/architecture/interview/imgres.html), 25 January 2009