

TEORI, METODA, DAN APLIKASI KARYA ARSITEKTUR TADAO ANDO

Wiwit Setyowati

Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Kampus Unnes Gd E4, Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 email: wsetyowatiarch@gmail.com

Abstract: *Theory, method, and application of Tadao Ando studied to comprehending Ando's architecture masterpiece. The research method with content analysis to primary archives data. Tadao Ando introduce 'Self Enclosed Modernity' theory. In this theory contain with components, that is space and shintai, individualism, abstract and representative, nature and architecture, material, geometry, symmetric and assymmetric, minimalism, and also draw and technology. To apply the theory need method so that seen in its architecture masterpiece application. From this study seen continuity in formulate theory, through with method into its masterpiece design.*

Keywords: *Theory, Method, Application, Tadao Ando*

Abstrak: Teori, metoda, dan aplikasi karya Tadao Ando dikaji untuk memahami karya arsitekturnya. Pengkajian dilakukan dengan metoda content analisis terhadap data-data arsip tertulis primer. Tadao Ando memperkenalkan teori 'Self Enclosed Modernity' dimana didalamnya mengandung komponen ruang dan shintai, individualisme, abstract dan representatif, arsitektur dan alam, material, geometri, simetri dan asimetri, minimalis, serta gambar dan teknologi. Dalam mengaplikasikan teori tersebut diperlukan metoda sehingga terlihat di dalam aplikasi karya arsitekturnya. Dari pengkajian ini terlihat kesinambungan dalam menjabarkan teori melalui metoda kedalam desain karyanya.

Kata Kunci: Teori, Metoda, Aplikasi, Tadao Ando

PENDAHULUAN

Memahami karya seorang arsitek dan mengetahui bagaimana arsitek tersebut melakukan perancangan atas karyanya, dapat dilakukan dengan cara melihat lebih dalam tentang teori dan konsep yang dipegang arsitek tersebut, menelaah metoda yang digunakan dalam merancang karyanya, serta mengkaji aplikasi dari teori dan metoda pada karya-karyanya. Begitu juga untuk dapat memahami karya-karya rancangan Tadao Ando dan memahami bagaimana Ando melakukan perancangan atas karya-karyanya.

Tadao Ando adalah salah seorang tokoh dalam perkembangan arsitektur Jepang. Cita-cita awalnya adalah ingin menjadi seorang petinju profesional. Ando sempat menjadi seorang petinju, namun perjalanannya

mengelilingi Eropa dan Amerika mengubah jalan hidupnya. Gedung-gedung karya arsitek terkenal yang dilihatnya dalam perjalanannya tersebut mendorongnya menjadi seorang arsitek, padahal ia tidak mempunyai latar belakang pendidikan formal sebagai arsitek. Sejak saat itu Tadao Ando selalu mengamati dan merasakan setiap karya arsitektur yang ia singgahi. Ando menyimpan pengalaman-pengalaman intuisinya itu dan berusaha menuangkannya ke dalam karyanya.

Sejak mulai berkarir pada tahun 1968 Tadao Ando telah banyak menghasilkan karya. Karya Ando beragam, dari rumah tinggal, kantor, bangunan komersial, bangunan religi, seni, dan budaya, bangunan publik, hingga bangunan sementara. Ando juga telah menerima beberapa penghargaan internasional sebagai pengakuan

atas "keterampilan arsitekturnya", antara lain: Annual Prize, Japanese Cultural Design Prize (1983), Alvar Aalto Medal (1985), Gold medal Academie Francaise de l'Architecture (1989), Pritzker Price (1995), Gold medal Royal Institute of British Architects-RIBA (1997), Gold Medal American Institute of Architects-AIA (2002) dll.

Dalam merancang karya bangunan nya Ando selalu berpegang kepada konsep ruang yang didapatnya dari pengalaman-pengalaman ketika merasakan karya arsitektur. Konsep dan teori Ando dapat dilihat dalam buku-buku yang ditulis Ando ataupun dari wawancara yang dilakukan terhadap Ando. Teori tersebut selalu diaplikasikan ke dalam karya-karya bangunannya dengan suatu metoda pendekatan tertentu. Sehingga disini perlu dikaji lebih lanjut mengenai kaitan antara teori, metoda, dan aplikasi karya arsitektur Tadao Ando.

METODE

Secara garis besar penelitian mengenai teori, metoda, dan aplikasi karya arsitektur Tadao Ando menggunakan metoda analisis isi (*content analysis*). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi:

1. Tahap pengumpulan data Primer. Dalam *content analysis*, analisa dilakukan terhadap data-data kearsipan primer yang ditulis sendiri oleh Ando ataupun dari wawancara yang dilakukan terhadap Ando. Hal ini untuk mengkaji teori esensial yang dipegang Ando, beserta komponen-komponen yang terkandung di dalam teorinya.
2. Tahap pembahasan metoda perancangan. Setelah teori dan komponen-komponennya didapat, kemudian dilakukan pembahasan bagaimana metoda perancangan yang

dilakukan Ando untuk mengaplikasikan teorinya tersebut.

3. Tahap aplikasi karya. Tahap ini untuk melihat kesinambungan antara teori-metoda-aplikasi terhadap karya arsitektur Tadao Ando.

TEORI TADAO ANDO

Penelitian terhadap data-data primer terlihat bahwa Tadao Ando berusaha memperkenalkan suatu teori modernisme yang disebutnya sebagai "*Self Enclosed Modernity*" yang terungkap dalam berbagai tulisan yang ditulis sendiri ataupun arsip wawancara yang dilakukan terhadapnya. Teori Ando ini berbeda dari apa yang dikenal luas di masyarakat sebagai modernisme. *Self Enclosed Modernity* Ando berarti segala sesuatu dibangun di antara unsur regionalisme yang kritis dan berakar pada budaya, dimana segi fungsi dan rasionalisasi sebagai bagian dari modernisme juga terpenuhi, serta dalam kesatuan antara tempat tinggal dan alam yang hilang dalam proses modernisasi (Tadao Ando, 2002).

Teori *Self Enclosed Modernity* yang diperkenalkan oleh Tadao Ando ini mengandung beberapa komponen, yaitu:

Ruang dan shintai dalam arsitektur

Hubungan antara jiwa raga seperti yang terdapat dalam shintai juga dijumpai dalam ruang. Suatu tempat bukanlah ruang yang absolute tetapi juga sebuah ruang yang heterogen, bermakna, memiliki keterkaitan dengan keseluruhan sejarah, budaya, iklim, topografi dan urbanisme yang membentuk kesatuan terutama terhadap manusia sebagai pengguna ruang." (Ando, 1995). Ando mengarahkan orang yang datang ke

bangunannya dan merasakan pengalaman ruang di dalamnya. Ando berusaha menciptakan suatu ruang yang tidak sekedar fungsional tetapi juga nyaman dan menyenangkan bagi manusia, serta dapat dinikmati keindahannya sebagaimana manusia menikmati karya seni lain seperti musik maupun puisi.

Individualisme

Arsitektur tidak hanya menjadi milik peradaban tetapi juga budaya. Arsitektur menjadi nyata hanya pada latar belakang sejarah, tradisi, iklim, dan faktor alam lainnya. Ando berusaha melawan universalisasi yang mengarah ke homogenisasi. (Ando, 1995).

Dari sini dapat dilihat bahwa aspek terbaik yang dapat diterapkan dari Post Modernisme versi Ando adalah kemampuannya dalam melawan universalisasi. Perlu adanya suatu yang sifatnya lebih individual karena setiap orang tidaklah sama.

Abstrak dan Representatif

Suatu bangunan hendaknya representatif dengan kondisi lingkungan di sekitarnya meskipun dari luar lebih tampak abstrak. (Ando, 1995) Tadao Ando berusaha mengintegrasikan antara representatif dan abstrak, dimana dari luar karyanya tampak berupa abstraksi geometris, sedangkan dalamnya lebih representatif dan menyimpan berbagai hal spesifik yang terkait dengan fungsi bangunan dan aktivitas di dalamnya. Abstrak disini merupakan suatu bentuk estetika yang didasarkan pada kejelasan logika dan transparansi konsep. Sedangkan representatif adalah sesuatu yang berkaitan dengan sejarah, budaya, iklim, topografi, kemasyarakatan dan kondisi kehidupan.

Arsitektur dan Alam

Arsitektur harus memelihara hubungan nyata dengan alam sekitarnya. (Ando, 1995) Dalam karyanya, alam selalu berperan penting terutama dalam membangkitkan perasaan mendalam yang seringkali hilang akibat teknologi. Dengan memanfaatkan potensi alam disekeliling bangunan, Ando berusaha menciptakan suatu bangunan yang mampu membangkitkan sensitifitas manusia terhadap alam sekitar.

Material

Cahaya yang masuk kedalam ruang menciptakan perubahan suasana akibat pengaruh yang diberikan cahaya terhadap material tersebut (Ando, 1995). Material asli, yaitu material – material pokok seperti beton atau kayu yang belum dicat merupakan salah satu elemen penting dalam karya arsitektur Ando. Ando tidak hanya mengekspresikan material asli tetapi juga mengolahnya dengan paduan elemen lain dan finishing yang halus untuk menghasilkan makna suatu ruang.

Geometri

Bentuk geometri murni seperti yang ditunjukkan pada Panthenon menurut Ando adalah rangka dasar dari keberadaan arsitektur. Geometri dapat berupa suatu volume seperti platonik solid, namun seringkali berupa rangka tiga dimensi, yang terakhir ini di rasakan oleh Ando sebagai satu bentuk geometri yang paling murni. Suatu bentuk geometri berperan untuk menampakkan logika alam yang tak tampak. Bentuk geometri adalah suatu bentuk arsitektur, dengan menampilkan bentuk geometri pada alam melalui abstraksi, suatu kesadaran akan alam ditampilkan. Jadi geometri sebagai bagian arsitektur ditampilkan untuk

menyadarkan manusia akan alam sekitarnya.

Simetri dan Asimetri

“Semua denah bangunan awalku adalah simetris, seiring dengan berjalannya waktu, kesimetrisan dari denah – denah tersebut berangsur – angsur melemah”. (Ando, 1995). Pada karya awalnya Ando cenderung menerapkan kesimetrisan tetapi selanjutnya ia beralih pada sesuatu yang sifatnya asimetris.

Ando merasa sesuatu yang kompleks dalam penataan yang sederhana akan lebih efektif dan menjadikannya suatu karya yang menarik (Ando, 1995). Dalam karyanya, Tadao Ando berusaha mengelabui anggapan orang yang mengalami ruangnya. Apa yang tampak sederhana, simbolis, atau simetris dari bagian luar namun sebenarnya kompleks di dalamnya.

Minimalis

Suatu ketiadaan ornamen diciptakan dalam ruang sebagai upaya menyadarkan manusia akan apa yang di dapat dari suatu ketiadaan ornamen tersebut (Ando, 1995). Ando membatasi seminimal mungkin material yang digunakan, menyederhanakan ekspresi sampai batas maksimal, menghindari segala bentuk yang sifatnya non esensial dan mengutamakan jalinan proses dalam ruang terutama bagi kebutuhan manusia.

Gambar dan teknologi

Gambar berarti suatu komunikasi diantara manusia yang menyangkut *arsitektur*. Maksud dari seorang desainer dapat dilihat dari gambarnya, dimana tanpa itu arsitektur tidak akan terwujud. Metode konvensional dalam menggambar adalah proyeksi ruang arsitektur 3 dimensi ke dalam 2 dimensi. Akan tetapi saat ini metode tersebut kurang tepat terutama sejak

ditemukannya hubungan antar tiap rencana yang tidak dapat dipahami secara penuh dengan penggambaran 2 dimensi. Ando mencoba menggabungkan secara singkat dan mengekspresikan karyanya dalam satu gambar. Secara serentak menyajikan potongan, perspektif, aksonometri dan kadang kala memasukkan rencana gambar dalam skala berbeda untuk menyatakan detail (Ando, 1995).

Setiap bagian dari ruang arsitektur hanya dapat dipahami ketika metode penggambaran yang memiliki kualitas tiga dimensi dikombinasikan untuk mendapat pemahaman menyeluruh. Berkaitan dengan penggunaan teknologi, Tadao Ando tidak menyangkal bantuan kreativitas yang diberikan oleh komputer. Arsitek hendaknya tidak hanya bergantung pada komputer, tetapi ia harus fleksibel. Teknologi adalah bagian dari pengetahuan yang mana hendaknya bukan kita dikuasai teknologi tetapi kitalah yang menguasai teknologi.

METODA PERANCANGAN ANDO

Teori Self Enclosed Modernity Ando yang telah ditelaah tersebut diatas, diolah dengan cara-cara perancangan tertentu, sehingga menghasilkan aplikasi karya arsitektur Ando. Metoda perancangan merupakan cara – cara yang dilakukan untuk mengaplikasikan teori.

Dalam pemahaman Ando akan ruang dan untuk menyatukan antara jiwa dan raga sebagaimana terwujud dalam konsep *shintai*, dilakukan dengan metoda:

1. Mengintegrasikan antara ruang dalam arsitektur Barat dan Jepang;
2. Memberikan makna pada ruang, dengan mengaitkan keseluruhan sejarah dan

budaya tradisional Jepang (Nitschke, 1993).

Ando berusaha untuk menyesuaikan diri dengan alam dan merubah makna alam melalui arsitektur, sehingga alam menjadi bagian yang turut membantu dalam penciptaan pengalaman ruang dalam suatu bangunan. Hal ini Ando lakukan dengan metoda:

1. Memasukkan unsur cahaya alam dalam bangunannya;
2. Memberikan unsur air dalam bangunannya yang dipercaya dapat memberi warna dalam kehidupan dan memberikan kekuatan menstimulasi imajinasi;
3. Membuat bukaan jendela dan pintu selebar bidang untuk memasukkan ruang luar (alam) ke dalam bangunannya;
4. Meletakkan massa bangunan sesuai dengan kontur;
5. Memanfaatkan potensi alam di sekeliling bangunan, sehingga bangunan mampu membangkitkan sensitifitas manusia terhadap alam sekitar.

Metoda yang digunakan dalam penggunaan material adalah:

1. Menggunakan material asli yaitu material-material pokok seperti beton atau kayu yang belum dicat;
2. Memadukan dengan elemen lain;
3. Mengolah dengan finishing halus untuk menghasilkan makna tunggal suatu ruang.

Metoda dalam pengaplikasian bentuk:

1. Menggunakan bentuk geometri murni;
2. Melakukan komposisi bentuk geometri sebagai simbolisme abstraksi elemen – elemen alam di sekitar bangunan.

Metoda Simetri dan Asimetri dilakukan dengan cara:

1. Mengelabui pengalaman orang yang memasuki ruangnya.

2. Minimalis, terlihat dengan penggunaan metode :
3. Membatasi seminimal mungkin material yang digunakan;
4. Menghindari segala bentuk yang sifatnya non esensial;
5. Mengutamakan jalinan proses dalam ruang terutama bagi kebutuhan manusia;
6. Menghindari ornamen diciptakan Ando dalam ruangnya sebagai upaya menyadarkan manusia akan apa yang di dapat dari suatu ketiadaan ornamen tersebut.

Metoda Ando untuk menuangkan idenya dalam mendesain bangunan ke dalam gambar dan teknologi adalah dengan menggabungkan secara singkat dan mengekspresikan karyanya dalam satu gambar. Secara serentak menyajikan potongan, perspektif, aksonometri dan kadang kala memasukkan rencana gambar dalam skala berbeda untuk menyatakan detail.

APLIKASI KARYA TADAO ANDO

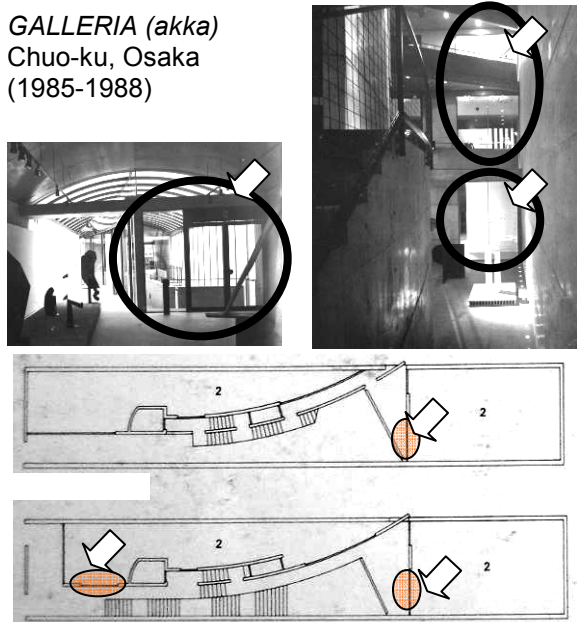
Tujuan dari analisa aplikasi karya arsitektur adalah untuk melihat penerapan teori dan metoda yang dipakai, sehingga dapat melihat kesinambungan antara teori-metoda-aplikasi terhadap karya arsitektur Tadao Ando.

Ruang dan Shintai dalam Arsitektur

Aplikasi dari integrasinya adalah perpaduan bingkai berupa garis horisontal dengan material kaca yang membentuk dinding geser yang berfungsi sebagai pintu (gambar 1). Material kaca adalah elemen yang diperkenalkan oleh Arsitektur Barat sedangkan dinding geser merupakan pembatas ruang dalam Arsitektur Tradisional Jepang. Sehingga dengan adanya dinding geser ini menciptakan

suatu kesinambungan ruang dimana mewujudkan konsep shintai dalam ruang dengan memadukan Arsitektur Barat & Jepang, selain itu berfungsi untuk membingkai ruang luar menjadi ruang dalam.

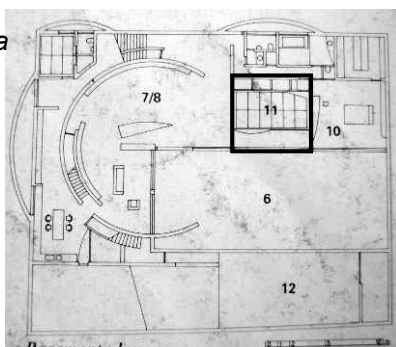
GALLERIA (akka)
Chuo-ku, Osaka
(1985-1988)



Gambar 1. Material kaca yang membentuk dinding geser sebagai pintu

Pemberian makna pada ruang dilakukan dengan mengaitkan keseluruhan sejarah dan budaya Jepang. Salah satu aplikasinya adalah tetap mempertahankan tatami pada karyanya (gambar 2), terutama pada rumah tinggal.

I House Ashiya
Hyogo
(1985-1988)



Ket: 6. Court 10. Bedroom
7. Living room 11. Tatami room
8. Dining room 12. Garage

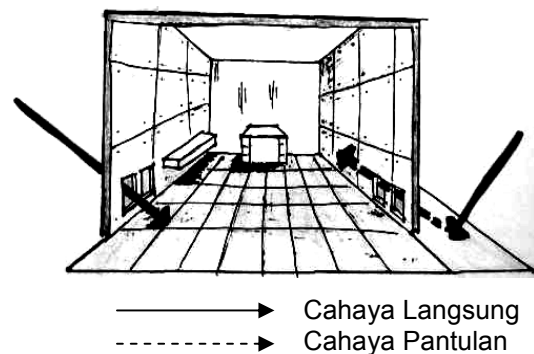
Gambar 2. Ruang Tatami

Arsitektur dan Alam

Cahaya Bayangan dan Bentuk

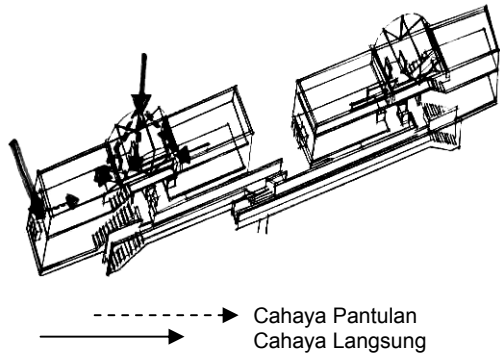
Cahaya merupakan faktor penting untuk dapat mendramatisir suatu ruang. Dalam Arsitektur Tradisional Jepang, pencahayaan tak langsung merupakan karakteristik dasar pencahayaan Jepang (Richard Pare, 1996). Hal tersebut juga terlihat mempengaruhi desain karya Ando. Detail-detail bukaan berupa penambahan bentuk-bentuk seperti tritisan pada jendela mampu menghalangi cahaya yang masuk secara langsung, sehingga dapat membentuk bayangan yang indah pada interiornya.

Pemanfaatan cahaya yang jatuh dan masuk melalui bouvenlight di dekat lantai untuk menimbulkan kesan tersendiri pada ruang dalam (gambar 3). Hal itu terlihat pada beberapa rumah tinggal yang didesainnya, salah satunya pada Azuma House.



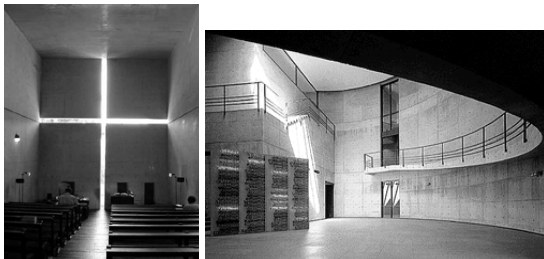
Gambar 3. Pemanfaatan cahaya melalui bouvenlight pada lantai (Azuma House)

Penggunaan atap lengkung fiber glass mampu memberikan penerangan pada ruang-ruang di bawahnya (gambar 4). Hal ini memberikan efek cahaya yang menarik dapat di tampilkan. Salah satunya terlihat pada Yamaguchi House.



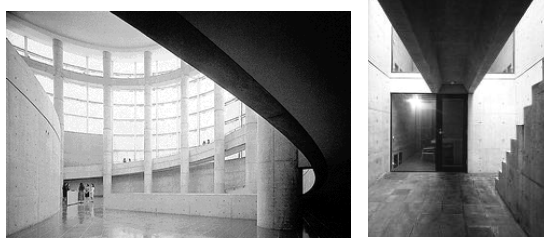
Gambar 4. Permainan cahaya melalui atap fiber glass (Yamaguchi House)

Selain konsep modern yang terlihat pada penggunaan fiberglass sebagai mediator cahaya, konsep tradisional juga dapat dilihat pada pantulan cahaya yang masuk melalui jendela. Hampir semua bangunan Ando mengaplikasikan permainan cahaya (gambar 4a).



Church of the Light

Naoshima Contemporary Art Museum



RAIKA Headquarters Building

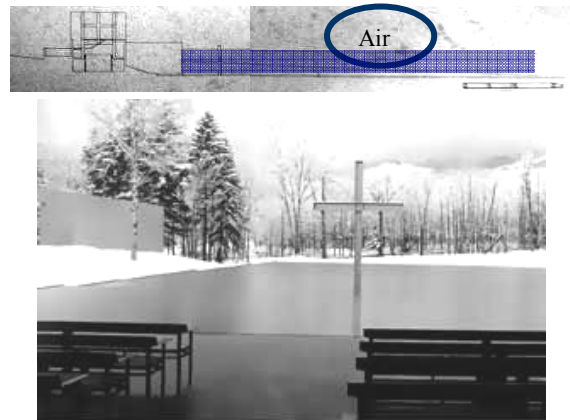
Azuma House

Gambar 4. Permainan cahaya pada karya arsitektur Tadao Ando

Unsur air

Dalam aplikasi karyanya, Tadao Ando juga memasukkan unsur air dalam bangunannya (gambar 5). Hal ini dilakukan karena unsur air

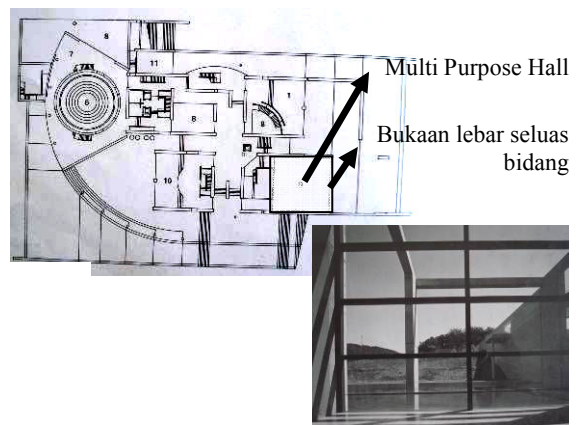
dipercaya dapat memberi warna dalam kehidupan dan memberikan kekuatan menstimulasi imajinasi.



Gambar 5. Unsur air (Church on the Water)

Pemanfaatan potensi alam di sekeliling bangunan

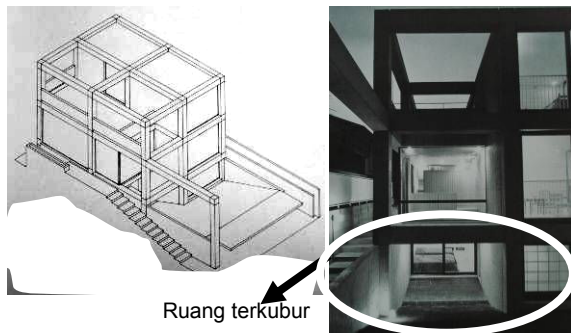
Menyatunya manusia dan alam juga merupakan salah satu dari budaya arsitektur Jepang. Manusia harus menjaga hubungan yang harmonis dengan alam semesta. Menyatunya ruang luar dan ruang dalam dengan bukaan jendela dan pintu selebar bidang dengan berbagai bentuk merupakan perwujudan aplikasinya (gambar 6). Tadao Ando berusaha memasukkan ruang luar (alam) ke dalam bangunannya.



Gambar 6. Bukaan lebar seluas bidang (Children's Museum)

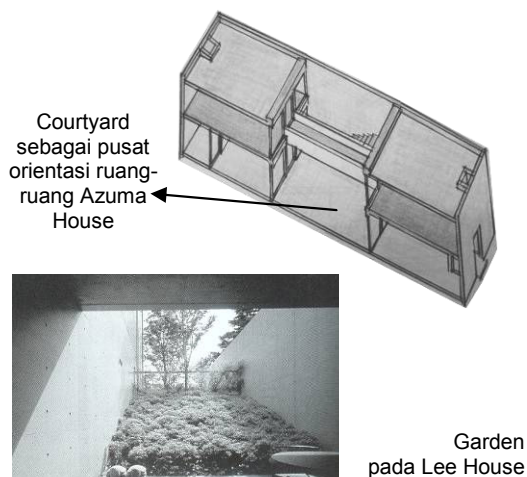
Salah satu karakteristik karya Tadao Ando adalah menyesuaikan diri dengan alam. Di

dalam meletakkan massa bangunan dibuat sedemikian rupa sehingga menyesuaikan keadaan kontur. Ando tidak melakukan *cut and fill* tanah. Dengan adanya penyesuaian kontur ini maka tidak jarang terdapat ruang-ruang yang “terkubur” pada karya Ando. Salah satunya terlihat pada Onishi House (gambar 7).



Gambar 7. Penyesuaian Kontur

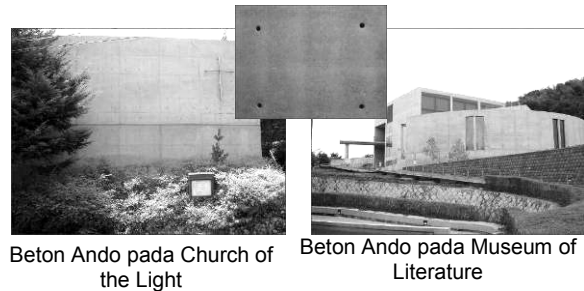
Terlihat usaha Ando dalam memanfaatkan potensi alam di sekeliling bangunan dan memasukkan unsur-unsur alam kedalam bangunan melalui *courtyard* ataupun garden (gambar 8, sehingga dapat merasakan kedekatannya dengan alam. Salah satu karya Ando yang memakai *courtyard* adalah Azuma Hose, dimana *courtyard* didesain menjadi orientasi ruang-ruang disekitarnya. Sedangkan salah satu karya Ando yang mengaplikasikan garden adalah Lee House.



Gambar 8. Keberadaan courtyard dan garden

Material

Tadao Ando dalam aplikasi pada karyanya, menggunakan material asli, yaitu material-material pokok. Tadao Ando identik dengan penggunaan material beton pada karya-karyanya (gambar 9). Karena keidentikannya ini maka beton pada karya Ando, biasa disebut sebagai beton Ando.

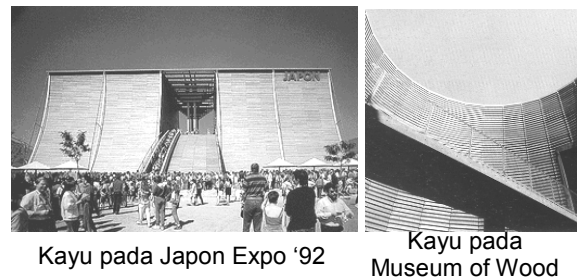


Beton Ando pada Church of the Light

Beton Ando pada Museum of Literature

Gambar 9. Beton Ando

Selain beton, Ando juga menggunakan material pokok seperti kayu yang belum dicat (gambar 10).

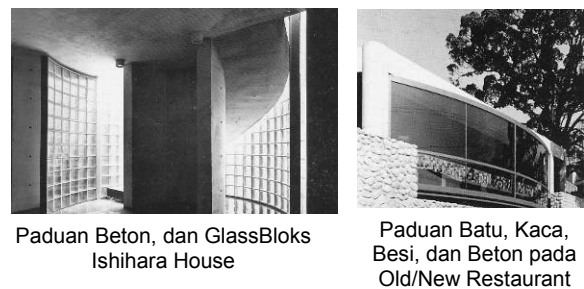


Kayu pada Japon Expo '92

Kayu pada Museum of Wood

Gambar 10. Material kayu yang belum di cat

Dalam mengaplikasikan material pada karyanya, Tadao Ando memadukan material pokok (Beton Ando atau kayu yang belum dicat) dengan elemen lain (gambar 11).

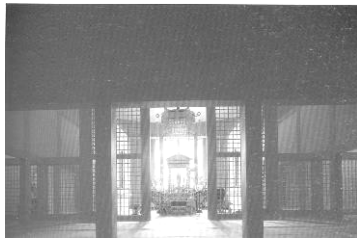


Paduan Beton, dan GlassBlok
Ishihara House

Paduan Batu, Kaca,
Besi, dan Beton pada
Old/New Restaurant

Gambar 11. Paduan material pokok dengan elemen lain

Ando juga memfinish halus material untuk menghasilkan makna tunggal suatu ruang. Salah satu contohnya adalah untuk mempertegas makna ruang pada Water Temple, Awajishima. Pemberian finishing warna merah sebagai warna tradisional Budha diaplikasikan disini (gambar 12).



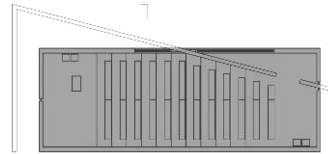
Gambar 12. Makna tunggal suatu ruang

Geometri

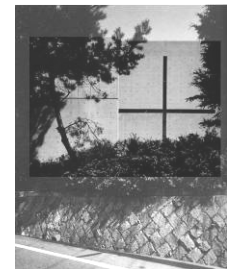
Penggunaan bentuk-bentuk geometris murni menjadi bagian tak terpisahkan dari konsep dasar Tadao Ando dalam merancang karyanya. Keteraturan itu sering muncul pada olahan denah, maupun gubahan tampak (gambar 13 & 14).

Bentuk-bentuk geometris dalam Arsitektur Jepang merupakan implementasi dari kesan hening yang banyak terdapat dalam arsitektur Jepang. Antara lain dalam bentuk bidang geometris yang timbul dari garis-garis tegak datar yang terbentuk oleh rangka, kolom, dan balok yang menjadi kerangka dari bidang. Dari geometri dapat diketahui wujud beraturan adalah lingkaran, dan deretan segi-banyak beraturan (yang memiliki sisi-sisi atau sudut yang sama), yang tak terhingga banyaknya dan dapat dilukiskan dalam lingkaran tersebut. Dari hal tersebut yang paling jelas adalah wujud-wujud primer, lingkaran, segitiga dan bujur sangkar. Wujud dasar tersebut kemudian berkembang menjadi bentuk-bentuk "platonik solid", seperti silinder, kubus, bola, kerucut maupun piramida. Denah Church of The Light

menggunakan bentuk dasar Geometris Persegi Empat. Dengan panjang 5,9 meter dan lebar 1,6 meter. Yang dipotong dinding tegak dengan sudut 15° (gambar 13).



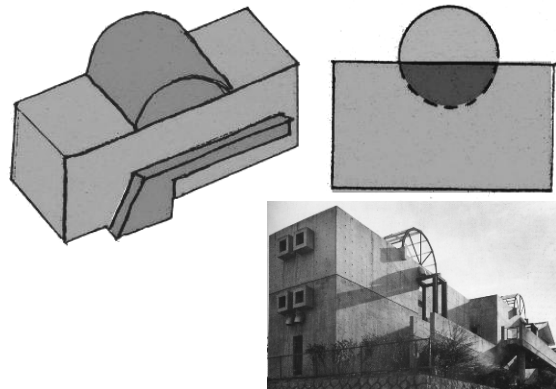
Gambar 13. Bentuk Geometris pada denah Church of the Light



Gambar 14. Bentuk Geometris pada tampak Church of the Light

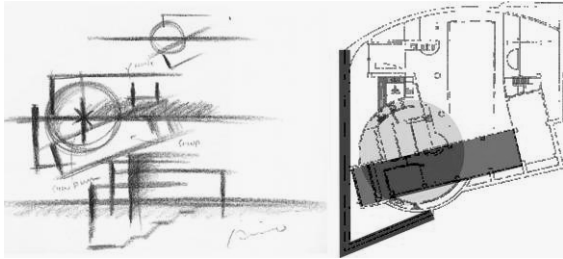
Komposisi bentuk-bentuk geometris pada bangunan karya Tadao Ando banyak diwarnai dengan bentuk-bentuk persegi empat, bidang-bidang yang membentuk sudut, serta lingkaran. Hal ini dilakukan baik pada aplikasi denah maupun tampak.

Sebagai contoh, salah satunya pada Soseikan-Yamaguchi House Komposisi bentuk murni berupa empat persegi panjang dan lingkaran terlihat dari tampak (gambar 15).



Gambar 15. Komposisi bentuk Geometris pada Soseikan-Yamaguchi House

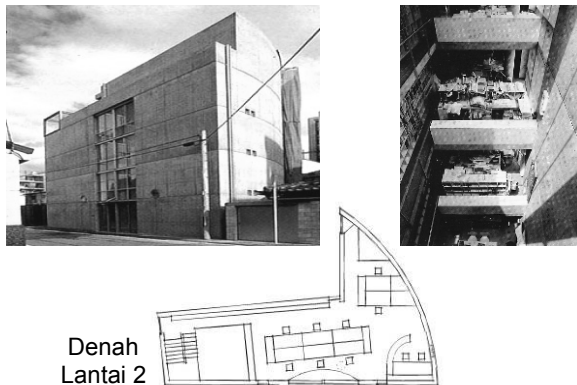
Selain itu komposisi lingkaran pada Collezione terlihat dari coretan pembuatan denah hingga denah jadinya. Bentuk lingkaran ini tetap eksis terlihat pada bangunan jadinya. Bentuk lingkaran ini dikomposisikan dengan persegi empat dan bidang yang membentuk sudut (gambar 16).



Gambar 16. Komposisi bentuk Geometris pada Collezione

Simetri dan Asimetri

Dalam aplikasi karya-karyanya, Ando mengelabui pengalaman orang yang memasuki karyanya. Banyak karya Ando yang tampak simbolis atau simetris diluarnya namun begitu memasuki bagian dalam bangunannya akan di jumpai keasimetrisan (gambar 17), dengan kata lain apa yang tampak sederhana dari luar namun sebenarnya kompleks di dalamnya, salah satu contohnya dapat dirasakan dalam Atelier in Oyodo II.



Gambar 17. Atelier in Oyodo II

Minimalis

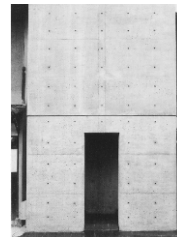
Dalam aplikasi pada karya-karyanya, Tadao Ando membatasi seminimal mungkin material yang digunakan, menghindari segala bentuk yang sifatnya non esensial, serta mengutamakan jalinan proses dalam ruang terutama bagi kebutuhan manusia (gambar 18).



Minim material pada Okusu House



Bentuk Esensial Church on the Water



No Ornamen Azuma House

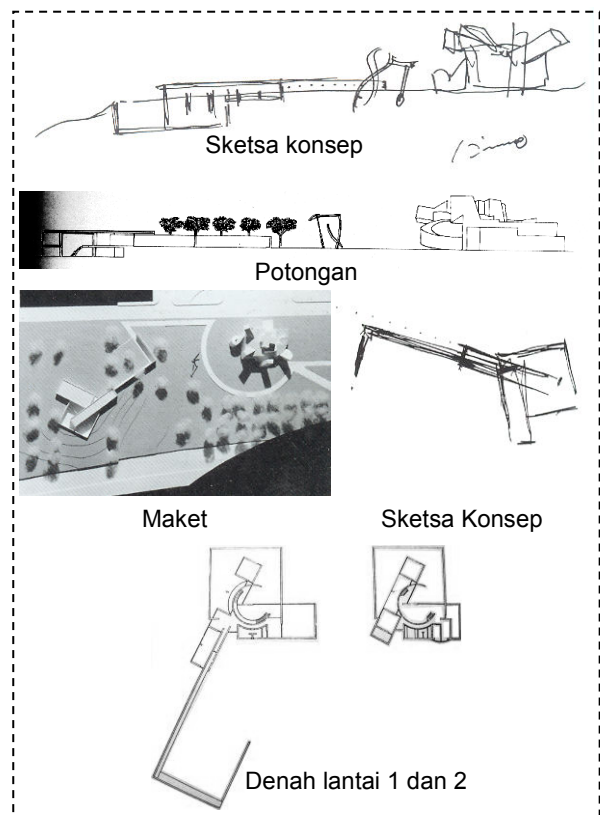


Mengutamakan proses kebutuhan manusia Kidosaki House

Gambar 18. Minimum material

Gambar dan Teknologi

Ando berusaha menggabungkan secara singkat dan mengekspresikan karyanya dalam 1 gambar.



Gambar 19. Sketsa Konsep Vitra Seminar House, German

Dalam rencana Vitra Seminar House German, terlihat kesatuan antara Maket serta Gambar Sketsa konsep massa bangunan, serta potongan. Dari sini dapat kita lihat perencanaan Ando dalam membentuk dan meletakkan massa bangunan, garis-garis yang ditarik sehingga membentuk sudut untuk perletakan dan orientasi bangunan. Ando berusaha mengekspresikan dengan menggabungkan dari sketsa, potongan, hingga maket.

Sebagai contoh lain salah satunya terlihat pada perencanaan Church of the Light. Kesatuan antara Maket, Gambar Sketsa konsep bangunan, dan detail interior terlihat disini. Dari sini dapat kita lihat perencanaan Ando dalam membentuk bangunan, dan dalam merencanakan detail pencahayaan pada interior bangunan.



Gambar 20. Konsep Church of The Light

PENUTUP

Bangunan karya Tadao Ando merupakan aplikasi dari teori “*Self Enclosed Modernity*” yang diperkenalkan Ando. Di dalam teori ini

terdapat komponen-komponen yang mendukung dan memperjelas. Komponen-komponen ini yaitu ruang dan *shintai*, individualisme, abstract dan representatif, arsitektur dan alam, material, geometri, simetri dan asimetri, minimalis, serta gambar dan teknologi. Dalam proses mengaplikasikan teori, Ando melalui suatu cara (metoda) perancangan yang sesuai dengan teori yang diperkenalkannya. Sehingga Teori Ando – Metoda perancangan Ando – Aplikasi karya bangunan Ando merupakan suatu proses yang berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dal Co, Francesco, 1995. *Tadao Ando Complete Works*. China: Phaidon Press Limited, English Edition.
- Nitschke, Gunter, 1993. *From Shinto to Ando*. London: Academy Editions.
- Pare, Richard, 1996. *The Colours of Light*. China: Phaidon Press.
- Sanghyun Lee <http://www.andotadao.org>
- Snyder, James C., 1979. *Introduction to Architecture*. McGraw-Hill, Inc
- Toy, Maggie, 1994. *Aspect of Minimal Architecture*. London: Architectural Design July-Augustus Vol. 64 No. 7/8.

