

HUBUNGAN CONCEPT, CONTEXT, DAN CONTENT PADA KARYA BERNARD TSCHUMI

Prima Widia Wastuty

Dosen Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat
p5ww@yahoo.com

Abstrak

Menurut Bernard Tschumi, arsitektur selalu akan terkait dengan *concept* (konsep), *context* (konteks), dan *content* (program). Ketiga hal ini dapat berhubungan dengan cara *reciprocity* (saling timbal balik), *conflict* (saling bertentangan), atau *indifference* (saling mengabaikan). Pemikiran Tschumi ini memperluas cara berpikir dalam perancangan arsitektur. Hubungan *concept*, *context* dan *content* akan lebih mudah dipahami ketika dilihat dalam penerapannya pada karya-karya arsitektur Bernard Tschumi. Karya yang dijadikan kajian adalah *Parc de la Villete*, *Le Fresnoy School of Contemporary Art*, *Rouen Concert and Exhibition Hall*, dan *Video Glass Gallery*. Ke empat karya tersebut dipilih karena kelengkapan data dari karya tersebut. Pengkajian ini dilakukan melalui pendekatan *content analysis*. Hubungan *concept*, *context*, dan *content*, pada keempat karya tersebut memuat hubungan yang *reciprocity*, *conflict*, dan *indifference*. *Context* atau *content* yang sama dapat ditanggapi dengan *concept* yang berbeda, dengan hubungan *context-concept* atau *content-concept* berbeda pula. Teori Bernard Tschumi tentang *concept*, *context*, *content*, dan hubungannya, memberikan penjelasan bahwa *concept* desain dapat dihasilkan dari *context*-nya atau *content*-nya. Tidak masalah jika hubungan *concept*, *content*, *context* saling timbal balik (*reciprocity*), saling bertentangan (*conflict*) atau saling mengabaikan (*indifference*). Teori ini memperluas pemikiran aliran modern yang cenderung menekankan pada hubungan timbal balik antara *concept*, *context*, dan *content*. Pada akhirnya pemikiran ini memberikan peluang untuk menghasilkan ide-ide/konsep-konsep desain yang lebih beragam dan luas.

Kata Kunci: Bernard Tschumi, Concept, Content, Context.

Abstract

According to Bernard Tschumi, architecture will always be associated with *concept*, *context*, and *content*. These three things can be related through *reciprocity*, *conflict*, or *indifference*. The thought of Tschumi expands a way of thinking in architectural design. The relationship of *concept*, *context* and *content* will be more easily understood when it is viewed in its application to Bernard Tschumi's works of architecture. The works that discussed in this study are the *Parc de la Villete*, *Le Fresnoy School of Contemporary Art*, *Rouen Concert and Exhibition Hall*, and the *Glass Video Gallery*. All four works are selected because of the completeness of data. The assessment uses a *content analysis* approach. The relationship of *concept*, *context*, and *content* in all four works loads *reciprocity*, *conflict*, and *indifference* relationship. The same *context* or *content* can be addressed with a different *concept*, with the different relationship of *context-concept* or *content-concept*. Bernard Tschumi's theory about the *concept*, *context*, *content*, and the relationship provides an explanation that the design *concept* can be generated from its *context* or its *content*. No matter if the relationship of *concept*, *content*, *context* is mutual *reciprocity*, *conflict* or *indifference*. The theory extends the modern streams of thought which tends to emphasize the reciprocal relationship between *concept*, *context*, and *content*. In the end, this idea provides an opportunity to produce more diverse and widespread design ideas/concepts.

Keywords: Bernard Tschumi, concept, content, context

PENDAHULUAN

Bernard Tschumi merupakan salah satu pemikir dan arsitek yang berpengaruh dalam arsitektur pasca modern. Tschumi juga dikenal dengan pemikiran-pemikirannya yang radikal. Bersama arsitek-arsitek radikal lainnya, mereka diberi label "deconstructivist architecture". Kelompok radikal ini menolak

paradigma modern dan membangun sesuatu yang baru sama sekali. Karya Tschumi *Parc de la Villette* (1982) menjadi tonggak arsitektur pada masa itu.

Dalam Bukunya *Event Cities 3* (2005) Tschumi menuliskan bahwa arsitektur selalu akan terkait dengan *concept* (konsep), *context* (konteks), dan *content* (program). Ketiga hal ini dapat berhubungan dengan

cara *reciprocity* (saling timbal balik), *conflict* (saling bertentangan), atau *indifference* (saling mengabaikan). Melalui teorinya ini Tschumi telah menghasilkan karya-karya yang fenomenal yang umumnya ia hasilkan melalui kompetisi.

Karya-karya Tschumi antara lain Parc de la Villette, Le Fresnoy School of Contemporary Art, Rouen Concert and Exhibition Hall, dan Video Glass Gallery. Melalui keempat karya ini akan melihat bagaimana hubungan karena *concept* (konsep), *context* (konteks) dan *content* (program) pada masing-masing karya. Ke empat karya ini dipilih karena kelengkapan data dari karya tersebut.

Pengkajian ini menggunakan pendekatan deduktif-kualitatif dengan metode *Content Analysis* (analisis isi), yaitu berupa penelaahan tulisan maupun gambar untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya.

Concept, Context, Content.

Dalam *Event Cities 3* (2005) Tschumi menjelaskan pemikirannya tentang *concept*, *context*, *content*. *Concept* (konsep) adalah suatu bentuk ide, atau pandangan yang memberikan logika dan identitas pada bangunan. *Concept* bukanlah bentuk, inilah yang membedakan arsitektur dengan bangunan biasa. Pekerjaan arsitektur selalu *in situ* atau *in situation* (kecuali utopia), berlokasi pada suatu site dan dalam suatu setting. *Context*-nya bisa jadi geografi, budaya, politik, atau ekonomi. Dalam arsitektur *concept* dan *context* tidak dapat dipisahkan (*inseparable*), dan terkadang bertentangan. *Concept* dapat mengabaikan keadaan sekelilingnya, sementara *context* dapat dikaburkan oleh ide arsitektur.

Concept dan *context* dapat berhubungan dengan tiga cara, yaitu :

1. *Reciprocity* (saling timbal balik)
Concept dan *context* saling berinteraksi satu sama lain, saling melengkapi, sehingga menyatu dalam satu kesatuan.
2. *Conflict* (saling bertentangan)
Concept arsitektur dibuat bertentangan dengan *context*nya.
3. *Indifference* (saling mengabaikan)
Concept dan *context* saling mengabaikan, semacam gabungan yang tak sengaja dimana keduanya hadir tapi tidak berinteraksi.

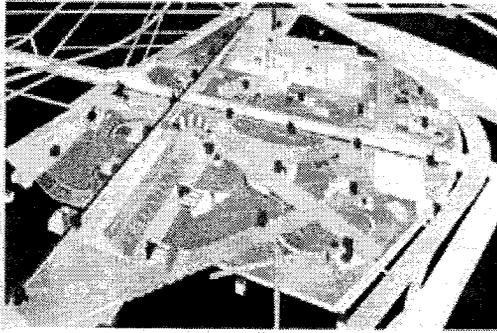
Tidak ada ruang arsitektural tanpa sesuatu yang terjadi di dalamnya, *no space without content*. Sebagian besar arsitek mulai dengan suatu program, yaitu daftar kegunaan yang diminta yang menggambarkan keinginan bangunan. Konsep dari bangunan dapat mendahului program atau *content*, sebagaimana sebuah kontainer dapat mewadahi berbagai aktivitas. Sebaliknya elemen programatik yang diberikan dapat pula ditemakan menjadi *concept* bangunan. Hal ini menjelaskan bahwa hubungan antara *content* dan *concept* sama halnya dengan *concept* dan *context*, bisa jadi *reciprocity*, *conflict*, atau *indifference*. Contohnya, seseorang dapat memasak di ruang terbuka (*indifference*), di dapur (*reciprocity*) atau di ruang tidur (*conflict*). Atau seseorang dapat memilih bersepeda di plaza (*indifference*), di *velodrome* (*reciprocity*) atau di *concert hall* (*conflict*).

Meskipun arsitek secara umum membedakan antara yang diberikan (*context*) dan apa yang di pikirkan (*concept*), hubungannya tidaklah sederhana. *Context* yang diberikan dibentuk oleh *observer*, *context* bukanlah fakta, tetapi hanyalah interpretasi. *Context* bagi seorang ahli preservasi tidak sama dengan industriawan. Ahli Preservasi akan melihat habitat natural untuk ikan, sementara industriawan membayangkan turbin air suplai energi.

Karya-karya Bernard Tschumi

a. Parc de la Villette (Paris, Perancis, 1982-1997)

Parc de La Villette merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Pemerintah Prancis di tahun 1982. Parc de la Villette menempati lahan seluas 125 hektar yang sebelumnya merupakan tempat pemotongan hewan. La Villette adalah area multi programatik, berisi Museum Ilmu pengetahuan dan industri, a City of Music, A grande Halle untuk pameran dan rock concert hall (sebagai tambahan dalam taman).



Gambar 1. Parc de la Villette
(Sumber: Tschumi, 2000)

Taman ini bukanlah replika lanskap sederhana. Suatu taman urban abad 21 berisi program yang kompleks sebagai fasilitas budaya dan hiburan, meliputi teater terbuka, restaurant, galeri seni, workshop musik dan lukis, *playground*, display komputer dan video, dan taman dimana lebih pada kreasi budaya daripada rekreasi alam.

Parc de la Villette adalah program baru dalam sejarah arsitektur terakhir, yaitu taman urban dengan juktaposisi dan kombinasi berbagai variasi aktifitas untuk mendorong perilaku dan perspektif baru.

Tschumi melihat konsep umum organisasi-organisasi ruang skala besar yang pernah ada (dari kota), ia meletakkannya pada site, dan melihat apa yang terjadi jika mensuperimposisikan konsep organisasi ini pada site nyata. Hal yang paling menarik perhatian dari organisasi tersebut adalah point grid.

La Villette terbentuk oleh superimposisi tiga sistem yang independen, yaitu sistem Points, Lines dan Surface. Superimposisi ketiga sistem ini memberikan kemungkinan untuk mengatur kemajemukan dan menolak dominasi dari salah satu sistem.

Sistem *points* diwujudkan melalui *Folies* yang diletakkan berdasarkan perpotongan grid sistem koordinat yang berjarak 120 m. *Follie* berperan sebagai tempat dari semua *event* yang di program/direncanakan. *Follie* merupakan kubus dengan konstruksi bertingkat tiga, yang dapat ditransformasikan dan dielaborasi berdasarkan kebutuhan programatik tertentu. Perulangan *follie* dimaksudkan untuk pengembangan simbol yang jelas bagi taman.

Jika sistem *points* pada taman diwujudkan melalui grid-grid *folies*, sistem *lines* didefinisikan oleh *cinematik promenade*, deretan pohon dan galeri berkanopi, yang terbentang dari utara-selatan dan timur-barat dan bertindak sebagai sumbu koordinat dari site.

Sistem *surface* atau permukaan taman dirancang untuk menerima semua aktifitas yang memerlukan perluasan ruang horisontal untuk bermain, olahraga, hiburan umum, pasar, dll. Disebut permukaan yang tersisa (ketika semua aspek program telah dipenuhi), tersusun dari tanah dan batu, material taman familiar bagi semua orang paris. Permukaan tanah dan batu memberikan kebebasan programatik.

b. Glass Video Gallery (Groningen, The Netherlands, 1990)

Glass Video Gallery adalah struktur miring berukuran 3.6 x 2.6 x 21.6 m, dengan material utama kaca. Galeri memuat serangkaian sambungan lembaran kaca vertikal dan horisontal yang dihubungkan dengan klip baja yang membentuk labirin. Dalam labirin diletakkan enam tumpukan monitor yang digunakan untuk menyaksikan video.



Gambar 2. Glass Video Gallery
(Sumber: Damian, 2003)

Proyek ini merupakan undangan dari pemerintah kota Groningen, **Netherland**, dalam rangka festival musik dan video. Glass Video Gallery adalah pavilion temporer yang berkaitan dengan video. Oleh karena itu tema tentang video dikembangkan dengan intensif. Secara tradisional, video merupakan media yang bersifat privat (menonton video dengan duduk dalam ruang tidur atau ruang tamu yang gelap), Di sini pemikiran tradisional tersebut dibalik dengan membuat sifat privat menjadi sangat publik.

Alasan lain dari pemilihan material ini berkaitan dengan apa yang dipahami Tschumi bahwa, arsitektur adalah tentang event yang muncul dalam ruang sebagaimana tentang ruang itu sendiri.

Event dapat berarti orang melakukan sesuatu, atau dapat juga berarti media gambar. Kaca yang digunakan pada proyek ini memiliki keuntungan tidak hanya transparan tetapi juga memantulkan. Kaca memantulkan cahaya dan gambar dari video monitor, ini membuat keseluruhan paviliun menjadi serangkaian pantulan dan gambar yang bergerak. Pengunjung dapat melihat monitor aslinya tapi juga dapat melihat pantulan monitor. Pada malam hari, galeri menjadi seperti cermin dengan berbagai pantulan, mempertanyakan apa yang nyata dan apa yang virtual, dinding pelingkupnya apakah nyata atau suatu pertunjukan. Di sini bangunannya menjadi event itu sendiri.

c. Le Fresnoy National Studio for Contemporary Arts (Tourcoing, perancis, 1991-1997)

Le Fresnoy adalah pusat seni multimedia, seperti seniman video yang juga jadi musisi, musisi yang juga seorang pelukis. Pada site terdapat bangunan yang seharusnya dihancurkan sepenuhnya karena kondisinya yang sangat buruk, tetapi ruang dalamnya menarik dan cukup luas, untuk membuat karya ini lebih baik dalam pembiayaan.



Gambar 3. Le Fresnoy National Studio for Contemporary Arts
(Sumber: Abram, dkk, 1999)

Site fresnoy adalah integrasi bangunan dari komplek hiburan tua abad 20an yang terdiri dari ciname, dancing ballroom, ski, pacuan kuda dan aktifitas lainnya. Melalui kombinasi dari lama dan baru, pengembangan dan produksi, seniman dan masyarakat umum, citra bangunan akan menjadi suatu model.

Tschumi memutuskan untuk tetap mempertahankan bangunan pada site. Usulan tentang atap elektronik merupakan solusi yang tepat secara arsitektural dan teknis. Di satu sisi atap elektronik menawarkan *transprogramming* atau *crossprogramming* dimana elemen yang berbeda dan terpisah dapat hadir bersama. Heterogenitas Le Fresnoy mengundang

sesuatu yang berkaitan dengan kota temporer, membuatnya lebih pada proyek urban dari pada arsitektur. Disisi lain atap besar membangkitkan tingkat kejelasan konsep, apa yang kita sebut hangar dalam sejarah arsitektur. Hangar menarik bagi arsitek di paruh ke dua abad 20, memposisikan penekanan antara *event* didalam kotak dan kotak sebagai kontainer dari *event*.

Dalam Le Fresnoy situasinya berhubungan tapi berbeda. Yang dilingkupi oleh atap besar tidak hanya keramaian, simbol, dan *event*, tapi juga arsitektur. Ini tidak lagi sekedar aksi, fungsi, atau kegunaan yang menjadi event, tapi arsitektur itu sendiri. Arsitek harus menjaga bangunan dari hujan, disini payung berperan sebagai envelope. Envelope dari atap besar Le Fresnoy tidak hanya melindungi dari cuaca tapi digunakan untuk instalasi teknologi.

d. Rouen Concert and Exhibition Hall (Rouen, Perancis, 1998-2001)

Gedung konser berkapasitas 7000 tempat duduk ini (untuk pertunjukan musik rock, pertemuan politik, dan berbagai bentuk hiburan), lapangan atau plasa, dan gedung pameran baru seluas 70.000 kaki persegi, berada tapak seluas 70 acre.



Gambar 4. Envelope sebagai event
(Sumber: Ganon, 2000)

Tschumi meletakkan plasa dan gedung pameran baru, sejajar dengan Route 183N, dan merancang gedung pertunjukan dengan daya tarik yang setara ketika mendekati atau menjauhi Rouen di jalan raya tersebut. Plasanya juga mewadahi pertunjukan, pameran, atau pertunjukan terbuka.

Plasa terbuka berada di pintu masuk gedung pameran dan gedung pertunjukan. Bukaan pada strukturnya menjadikan pengunjung seakan disambut ke dalam ruang-ruang dari dua buah bangunan ini tanpa mengacaukan logika strukturnya. Dua bangunan ini disusun untuk menawarkan kemajemukan fungsi dalam derajat tertentu. Gedung pameran yang baru memunculkan

suatu keragaman tata letak untuk melayani konvensi besar. Gedung konser melayani kegiatan musik maupun kegiatan olahraga, pertemuan politik, sekolah musim panas, atau pertunjukan teater. Gedung pameran sepanjang 700 kaki disusun sebagai sebuah struktur yang sederhana, atapnya berkuda-kuda sedikit, pelingkup horisontal kontras dengan kurvanya dan tiang-tiang dari concert hall.

Pelengkup ganda (*double envelope*) disekeliling concert hall merupakan tanggapan terhadap masalah akustik. Dinding dalam dan tempat duduk beton berundak digandakan oleh eksterior dinding metal lengkung bergelombang. Ruang antara pelingkup struktur/akustik dan pelingkup udara/keamanan digambarkan sebagai "*in-between*", ukurannya membuatnya menjadi ruang dominan dalam karya ini, yang dianimasikan oleh berbagai rute kearah hall itu sendiri.

Hubungan Concept, Context, Content pada karya terpilih

Dari hasil tinjauan secara tekstual terhadap empat karya Bernard Tschumi diperoleh hubungan *context-concept* dan *content-concept* sebagai berikut:

Pada Parc de la Villete terdapat dua hubungan *context-concept* yang terjadi, yaitu *reciprocity* dan *conflict*. *Context* pada Parc de la Villete adalah site yang dibatasi dan dilewati oleh kanal. *Context* ini ditanggapi dengan *concept* bahwa orientasi pergerakan utama dan orientasi *point grid* mengikuti orientasi utara-selatan kanal. *Context* dan *concept* di sini saling menguatkan (*reciprocity*). Pada *context* lainnya dimana sitenya merupakan bekas tempat pemotongan hewan, ditanggapi dengan *concept* bahwa site dijadikan sebagai taman. Hubungan yang terjadi adalah *conflict*, dimana *context* dan *concept* saling bertentangan. Sedangkan pada *context* dana konstruksi yang bertahap, ditanggapi dengan *concept* folies yang memungkinkan untuk pembangunan yang bertahap. Hubungan yang terjadi pada *context-concept* ini adalah *reciprocity* dimana *context* dan *concept* saling mendukung.

Selanjutnya, *content* Parc de la Villete adalah taman, *content* ini ditanggapi dengan memasukkan konsep kota (kompleksitas kota) ke dalam taman. Hubungan *content-*

concept yang terjadi di sini adalah *conflict*, dimana *concept* bertentangan dengan program taman secara umum. Selain itu, *content*-nya sebagai taman juga ditanggapi dengan konsep yang membuka potensi munculnya aktivitas di luar program. Hubungan *content-concept* yang terjadi di sini adalah *indifference*, dimana *content-concept* tidak ada hubungan timbal balik, dalam arti lain *content* apapun bisa dihubungkan dengan *concept* ini.

Pada Glass Video Gallery, hubungan *context-concept* yang terjadi juga *reciprocity* dan *conflict*. *Context*-nya adalah site terletak pada lingkungan urban yang sepi. *Context* ini ditanggapi dengan *concept* bangunan yang dinamis dengan refleksi kaca. Hubungan *context* dan *concept* saling bertentangan (*conflict*). Pada *context* lainnya yaitu dana yang terbatas, ditanggapi dengan *concept* membatasi jenis material, yaitu hanya kaca dan baja. Hubungan yang terjadi adalah *reciprocity* dimana *context* dan *concept* saling mendukung. Sedangkan hubungan *content-concept* pada Glass Video Gallery adalah *conflict*, dimana fungsinya sebagai tempat display video (galeri) dan tempat menonton video ditanggapi dengan konsep bahwa bangunan dan isinya menjadi tontonan bagi orang di luar bangunan.

Pada Le Fresnoy School of Contemporary Art hubungan *context-concept* yang terjadi juga ada dua, yaitu *reciprocity* dan *conflict*. *Context* pada Le Fresnoy adalah pada site terdapat bangunan tua. *Context* ini ditanggapi dengan *concept* mempertahankan bangunan eksisting dan layout bangunan baru mengikuti bangunan lama. Hubungan *context* dan *concept* yang terjadi adalah *reciprocity*, dimana *context* dan *concept* saling mendukung. *Context* ini juga ditanggapi dengan *concept* menambahkan elemen dan bangunan baru yang berbeda dengan bangunan lama. Hubungan *context* dan *concept* yang terjadi adalah *conflict*, dimana *context* dan *concept* saling bertentangan.

Hubungan *content-concept* yang terjadi pada Le Fresnoy adalah *reciprocity*, dimana fungsinya sebagai tempat pendidikan dan produksi seni ditanggapi dengan *concept* bangunan yang dapat mewadahi keberagaman aktifitas pendidikan

dan produksi seni tersebut. Namun disisi lain *content* tersebut ditanggapi pula dengan membuka potensi munculnya aktivitas di luar program. Hubungan *content-concept* yang terjadi adalah *indifference*,

Selanjutnya pada Rouen Concert and Exhibition Hall, hubungan *context-concept* yang terjadi adalah *reciprocity*. *Context* site terletak di pintu masuk kota, berada di tepi jalan besar, dan terdapat beberapa bangunan pada site. *Context* ini ditanggapi dengan *concept* bangunan yang memiliki penampakan kuat dari kejauhan, layout bangunan sejajar dengan jalan, serta penggunaan *double wall* sebagai peredam suara (keluaran suara yang disyaratkan pada lokasi tersebut). *Context* dan *concept* di sini saling menguatkan. Pada *context* lainnya dimana ada keterbatasan dana, ditanggapi dengan *concept* meminimalisasi material, yaitu hanya menggunakan 3 jenis material: beton, baja, kaca, tanpa finishing,

dan standarisasi profil material pelingkup bangunan. Hubungan *context* dan *concept* disini juga *reciprocity*.

Hubungan *content-concept* yang terjadi pada Rouen Concert Hall adalah *reciprocity*, dimana fungsinya sebagai tempat konser dan pameran ditanggapi dengan *concept* mewadahi kegiatan konser musik, pertemuan politik, acara olahraga, kegiatan sekolah, pentas drama, kegiatan festival perdagangan, pasar barang antik, pameran elektronik, bunga, anjing. Hubungan *content-concept* disini adalah *reciprocity*.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa *context* atau *content* yang sama dapat ditanggapi dengan *concept* yang berbeda, dengan hubungan *context-concept* atau *content-concept* berbeda pula. Rangkuman penjelasan diatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hubungan Context dan Concept

Karya	Context	Concept	Hubungan
Parc de la Villette	Site dibatasi dan dilewati oleh kanal	Orientasi pergerakan utama dan orientasi <i>point grid</i> mengikuti orientasi utara-selatan kanal	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling menguatkan)
	Site merupakan bekas tempat pemotongan hewan	Site digunakan untuk taman	<i>Conflict</i> (concept dan context saling bertentangan)
	Dana konstruksi yang bertahap	Konsep folies memungkinkan untuk pembangunan yang bertahap	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling mendukung)
Glass Video Gallery	Site terletak pada lingkungan urban yang sepi	Bangunan yang dinamis. Refleksi kaca memberi kesan dinamis pada bangunan.	<i>Conflict</i> (concept dan context saling bertentangan)
	Dana yang terbatas	Membatasi jenis material: kaca dan baja	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling mendukung)
Le Fresnoy School of Contemporary Art Fresnoy	Pada site terdapat bangunan tua	Mempertahankan bangunan eksisting Layout bangunan baru mengikuti bangunan lama.	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling mendukung)
		Menambahkan elemen dan bangunan baru yang berbeda dengan bangunan lama.	<i>Conflict</i> (concept dan context saling bertentangan)
Rouen Concert and Exhibition Hall	Site terletak di pintu masuk kota, dan berada di tepi jalan besar. Terdapat beberapa bangunan pada site	Bangunan memiliki penampakan yang kuat dari kejauhan Layout bangunan sejajar dengan jalan <i>Double wall</i> sebagai peredam suara (keluaran suara yang disyaratkan pada lokasi tersebut)	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling menguatkan)
	Dana terbatas	Minimalisasi material, hanya menggunakan 3 jenis material: Beton, baja, kaca, tanpa finishing. Standarisasi profil material envelope Membatasi jenis material: kaca dan baja	<i>Reciprocity</i> (concept dan context saling menguatkan)

Tabel 2. Hubungan *Content* dan *Concept*

Karya	Content	Concept	Hubungan
Parc de la Villette	Taman	Memasukkan konsep kota (kompleksitas kota) ke dalam taman Membuka potensi munculnya aktivitas di luar <i>content</i> (program)	<i>Conflict</i> (menentang program) <i>Indifference</i> (dapat diterapkan di berbagai <i>content</i>)
Glass Video Gallery	Display video (galeri) dan menonton video	Bangunan dan kegiatan di dalamnya jadi tontonan	<i>Conflict</i> (menentang program yang ada)
Le Fresnoy School of Contemporary Art	Pendidikan dan produksi seni	Mewadahi keberagaman aktifitas pendidikan dan produksi seni. Membuka potensi munculnya aktifitas di luar program.	<i>Reciprocity</i> (mewadahi program) <i>Indifference</i> (dapat diterapkan di berbagai <i>content</i>)
Rouen Concert and Exhibition Hall	Konser dan pameran	mewadahi konser musik, pertemuan politik, acara olahraga, kegiatan sekolah, pentas drama, festival perdagangan, pasar barang antik, pameran elektronik, bunga, anjing.	<i>Reciprocity</i> (mewadahi program)

KESIMPULAN

Teori Bernard Tschumi tentang *concept*, *context*, *content*, dan hubungannya, memberikan penjelasan bahwa *concept* desain dapat dihasilkan dari *context*-nya atau *content*-nya. Tidak masalah jika hubungan *concept*, *content*, *context* saling timbal balik (*reciprocity*), berkonflik (*conflict*) atau saling mengabaikan (*indifference*). Teori ini memperluas pemikiran aliran modern yang cenderung menekankan pada hubungan timbal balik antara *concept*, *content*, *context*. Pada akhirnya pemikiran ini memberikan peluang untuk menghasilkan ide-ide/konsep-konsep desain yang lebih beragam dan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abram, J., dkk, 1999, *Tschumi, Le Fresnoy, Architecture In/Between*, The Monacelli Press, New York
- Damiani, G., 2003, *Bernard Tschumi*, Thames and Hudson, London
- Futagawa, Y., 1997, *GA Document Extra 10 : Bernard Tschumi*, Ada Edita, Tokyo
- Gannon, T dan Kipnis, J., 2003, *Zenith de Rouen, Bernard Tschumi*, Princeton Architectural Press, NY
- Muhadjir, N., 1998, *Metode Penelitian Kualitatif*, Penerbit Rake Sarasin, Yogyakarta
- Nakamura, T., 1994, *Bernard Tschumi, Architecture and Urbanism*, Tokyo
- Tschumi, B., 1983, *La Villette: An Urban Park for the 21C*, UIA-International Magazine, International Architect Publishing, London
- Tschumi, B., 1994, *Architecture and Disjunction*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Tschumi, B., 1995, *Event- Cities (Praxis)*, cetakan kedua, MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Tschumi, B., 2000, *Event- Cities 2*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Tschumi, B., 2005, *Event- Cities 3: Concept vs. Context vs. Content*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts
- Walker, Enrique, 2006, *Tschumi on Architecture: Conversations with Enrique Walker*, The Monacelli Press, New York
- Wall, Alex., 1983, *La Villette Competition: The Programme for a New Type of Park*, UIA-International Magazine, International Architect Publishing, London.