




# Paradoks dalam Pemikiran Desain Arsitektur Bjarke Ingels

Dzakira Q. Fashla  
Dwi P. Maharani  
Hasyidah H. Dieny  
Agus S. Ekomadyo 

Program Studi Sarjana Arsitektur,  
Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan  
Pengembangan Kebijakan, Institut  
Teknologi Bandung

## Abstrak

*Bjarke Ingels merupakan seorang arsitek Denmark yang memandang bahwa hal-hal yang seolah bertentangan sebenarnya bisa disatukan. Ingels bisa merespon isu keberlanjutan dengan menjadikan alam sebagai pengaruh atas konsep desain secara visual yang unik, menarik, dan bisa menjadi bagian gaya hidup masa kini. Dengan pendekatan arsitektur puitis, dikaji saluran kreativitas berupa paradoks, yaitu menyatukan hal-hal yang seolah bertentangan, pada beberapa rancangan Bjarke Ingels yaitu Lego House, 8 House, dan Mountain Dwellings. Ditemukan diketahui bahwa cara berpikir paradoks dapat menghasilkan suatu dunia arsitektur impian yang bisa direalisasikan (Pragmatic Utopian). Dengan berpikir paradoks, Ingels memandang arsitektur sebagai sarana untuk menciptakan dunia impian (worldcraft).*

*Keywords: Arsitektur puitis, Bjarke Ingels, kreativitas, paradoks, pragmatic utopian, worldcraft*

## Article history:

Received July 30, 2023  
Received in revised form  
Sept, 15, 2023  
Accepted May 18, 2024  
Available online October 01,  
2024

## Correspondence address:

Dzakira Q. Fashla  
Program Studi Sarjana  
Arsitektur, Sekolah  
Arsitektur, Perencanaan dan  
Pengembangan Kebijakan,  
Institut Teknologi Bandung,  
Indonesia  
Email: qdzakira@gmail.com



## Pendahuluan

Desain arsitektur mempunyai tujuan tentang keinginan manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Di sini, aneka gagasan imajinatif mengenai suatu lingkungan binaan bisa diujicobakan dan diwujudkan ke dalam nyata. Peran arsitek adalah menyeimbangkan aneka keinginan manusia lewat desain arsitektur, termasuk keinginan dalam menjalani hidup yang lebih baik selaras dengan alam dan kebutuhan duniawi lainnya.

Setiap arsitek memiliki cara berpikir yang unik dalam merancang suatu lingkungan binaan. Cara berpikir ini dipengaruhi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Keunikan cara berpikir ini sering mendorong berbagai pendekatan dalam merancang, dan ini terlihat dari karya-karya dan menjadi ciri khas seorang arsitek. Dengan menelaah beberapa karya yang dianggap representatif, cara berpikir arsitek dalam menyelesaikan permasalahan dapat diketahui lebih dalam.

Arsitektur puitis bisa digunakan untuk menelaah cara berpikir arsitek dalam mendesain, terutama saluran-saluran kreativitas yang digunakan (Antoniades 1992). Antoniades membagi saluran kreativitas arsitek menjadi dua, yaitu saluran benda (*tangible*) dan saluran tak benda (*intangible*) (Ekomadyo 2019). Lewat telaah atas karya arsitektur Bjarke Ingels yaitu Lego House, 8 House, dan Mountain Dwellings, pendekatan Arsitektur Puitis diharapkan mampu mengungkap saluran kreativitas dalam pemikiran desain arsitek. Bjarke Ingels merupakan arsitek yang sering menyatukan pemikiran desain dari dua hal yang seolah bertentangan, dan dalam arsitektur puitis saluran ini disebut sebagai paradoks.

## Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap cara berpikir arsitek Bjarke Ingels terutama ketika ia mampu menyatukan dua hal yang semula dianggap bertentangan. Kasus yang dipilih adalah Lego House, 8 House, dan Mountain Dwellings. Ketiga kasus dipilih karena dianggap paling merepresentasikan pemikiran paradoks dari Bjarke Ingels.

Telaah dilakukan melalui kerangka Arsitektur Puitis (Antoniades 1992), terutama aspek paradoks dalam saluran kreativitas takbenda (*intangible channels of creativities*). Data-data didapatkan lewat data sekunder dari berbagai sumber. Penelitian dengan menggunakan kerangka Arsitektur Puitis sebelumnya dilakukan oleh (Dzauqiah et al. 2018) ketika menelaah cara berpikir arsitek Glenn Murcutt, (Lina et al. 2018) untuk arsitek Eko (Ilham and Ekomadyo 2019) untuk arsitek Zhang Ke, dan (Pangestu et al. 2019) untuk arsitek Andy Rahman.

## Paradoks dalam arsitektur puitis

Buku *Poetics of Architecture* (Antoniades 1992) berisi penjelasan tentang aneka saluran kreativitas (*channel of creativities*) yang digunakan arsitek. Antoniades membaginya ke dalam dua saluran kreativitas, yaitu *intangible channel* atau takbenda dan *tangible channel* atau saluran berbenda.

*Intangible channel* menjelaskan kreativitas melalui pikiran dan penghayatan, sedangkan *tangible channel* menjelaskan kreativitas melalui pembacaan fisik terhadap karya-karya seseorang. *Intangible channel* terdiri dari beberapa saluran: fantasi dan imajinasi, metafora, paradoks dan metafisika, saluran transformasi, kesamaran, puisi dan sastra, serta eksotika dan multikulturalisme. Sedangkan *tangible channel* terdiri dari saluran *Historicism and Precedents*, *Mimesis*, Geometri, Material, dan Alam.

Salah satu saluran yang dibahas paradoks dan metafisika. Paradoks dapat dinyatakan sebagai suatu pernyataan yang nampak mustahil, atau berkontradiksi dengan dirinya sendiri, tetapi tetap memiliki kebenaran yang terpendam. Paradoks sebagai saluran kreativitas arsitektur memberikan keleluasaan, keluasan dan kebebasan pada keterbatasannya, kelemahannya adalah kekuatannya, keuntungannya adalah kerugiannya, dan untuk membangun itu tidak harus terbangun (Erdiono 2014). Seorang arsitek yang menggunakan paradoks sebagai saluran kreativitas harus berani menghadapi tantangan berupa opini-opini masyarakat, karena rute paradoks sebagai saluran kreativitas merupakan elemen konfrontasi yang potensial mengundang keributan, dan kekacauan masyarakat.

### **Telaah profil dan karya Bjarke Ingels**

#### **Profil Bjarke Ingels**

Bjarke Ingels merupakan arsitek asal Denmark yang lahir pada tahun 1974. Sejak kecil ia memiliki mimpi untuk menjadi kartunis, tetapi ia tidak menemukan akademi kartun. Akhirnya ia memilih kuliah arsitektur demi mengasah keterampilannya menggambar. Ia memulai pendidikan arsitektur di Royal Danish Academy of Fine Arts, melanjutkan pendidikannya di Escola Tècnica Superior d'Arquitectura di Barcelona, dan sempat magang pada arsitek Rem Koolhaas di Belanda.

Perkenalan intensif dengan Koolhaas mendorong Ingels pada gagasan bahwa arsitektur dapat menjadi bagian dari peristiwa politik, ekonomi, dan sosial. Lewat biro arsitek yang diberi nama Bjarke Ingels Group (BIG) di Kopenhagen dan New York, Ingels mengembangkan desain yang mengembangkan aneka gagasan arsitektural yang luas dan berkembang pesat (Rawn 2019). Ingels memiliki sebuah konsep yang disebut BIGAMY, yaitu menyatukan beberapa elemen yang terlihat tidak bisa digabungkan menjadi sebuah kesatuan aliran baru. Manifesto ini secara paradoksal dituliskan dalam bentuk buku komik arsitektural berjudul "Yes Is More" (Ingels 2009).

Berdasarkan manifesto ini, Ingels mencoba memperkenalkan konsep *Hedonistic Sustainability* (Estika et al. 2020). Dua kata pada konsep ini terlihat seperti sebuah kontradiktif: *hedonistic* merupakan pandangan bahwa kesenangan berada di atas kebutuhan, sedangkan *sustainability* seringkali digambarkan seperti hidup dengan penuh pengorbanan untuk sebuah kebaikan bagi alam dan lingkungan.

Melalui konsep *Hedonistic Sustainability*, Bjarke Ingels berpendapat bahwa *sustainability* tetap dapat selaras dengan gaya hidup dan apa yang diinginkan manusia. Konsep ini berusaha mengintegrasikan keberlanjutan ke dalam bangunan secara kreatif dan bertanggung jawab untuk benar-benar meningkatkan standar hidup penghuninya. Perwujudan konsep ini bersinergi dengan baik sehingga menghasilkan desain yang menarik serta ramah lingkungan.

### **Lego House**

Lego House dirancang untuk memberikan pengalaman bagi penggemar LEGO dari segala usia. Pembangunan Lego House seluas 12.000 m2 dimulai pada tahun 2014, menggantikan bekas gedung balai kota (WIRED UK 2017) (gambar 1). Bagi Ingels, Lego House adalah perwujudan nyata dari kemungkinan tak terbatas dari bata LEGO. Arsitektur, sama halnya dengan permainan LEGO, memungkinkan orang untuk mengimajinasikan dunia baru yang lebih menarik untuk menjadikannya sebuah realitas. Inilah yang menjadi dasar kreativitas rancangan pada Lego House membangun bangunan yang benar-benar seperti LEGO dengan skala manusia sehingga terkesan imajinatif namun proporsional (Atri 2017).



Gambar 1  
Lego House karya Bjarke Ingels  
Group (Orsini 2019)

Karena terletak di tengah Ibukota Anak-Anak, Lego House dibangun dengan ide desain seperti sebuah pusat kota. Ide ini mendasari program ruang pada bangunan dengan lantai satu dan duanya sebagai zona bermain yang dibedakan berdasarkan warna-warna representatif—merah untuk kreatif, biru untuk kognitif, hijau untuk social dan kuning untuk emosional. Sementara itu, pada lantai atas bangunan terdapat *Masterpiece Gallery* yang berisi kreasi-kreasi LEGO oleh fans LEGO (Orsini, 2019) (gambar 2).

Meskipun memiliki unsur kreativitas yang kuat dan dominan, Lego House dirancang dengan teknologi konstruksi sederhana dan menggunakan material senatural mungkin yang bisa dilakukan sebagai wujud keberlanjutannya. Teknologi konstruksi Lego House menggunakan struktur kolom, balok, dan dinding penahan beban. Material yang natural terlihat dari penggunaan lantai kayu serta dinding dan langit-langit yang dibiarkan putih.

Lego House juga dirancang dengan konsep bukan hanya sebagai tempat pertemuan bagi orang-orang yang menyukai LEGO, melainkan juga sebagai daya tarik Kota Billund yang fungsional dan akan bertahan lama (gambar 3).



Gambar 2  
Pembagian zona bermain pada lantai dasar Lego House (Orsini 2019)



Gambar 3  
Lobby pada Lego House (Orsini 2019)

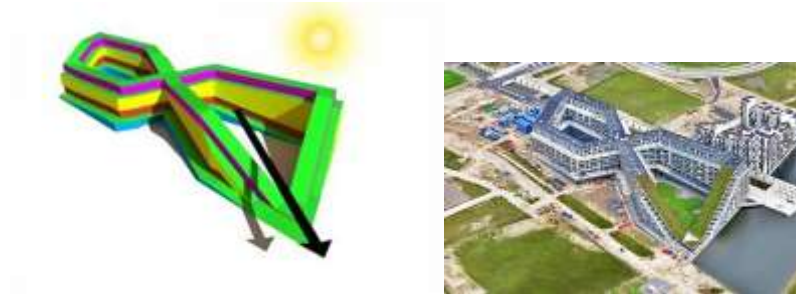
### 8 House

8 House merupakan *mix-use building* yang terletak di Copenhagen dengan luas 61.000-meter persegi. Terdapat tiga jenis tipe perumahan serta ritel dan perkantoran seluas 10.000-meter persegi. Bangunan yang berbentuk seperti angka 8 ini memiliki dua *courtyard* yang terpisah oleh sebuah fasilitas komunal bagi penghuni seluas 500-meter persegi yang berada pada titik tengah bangunan (Minner 2010).

Dibandingkan pemisahan fungsi berdasarkan blok bangunan, Ingels dengan cara berpikirnya yang kreatif melakukan pemisahan fungsi bangunan secara horizontal ke dalam lapisan-lapisan dengan fungsi yang berbeda. Fungsi komersial berada di lapisan paling bawah dan fungsi residensial berada di atasnya dengan jalur pedestrian yang dapat diakses dari lantai paling bawah hingga lantai paling atas. Ingels menyebutkan bahwa bangunan ini terinspirasi dari pegunungan dan suasana *hill town house* dengan taman di depannya (Minner 2010).

Dalam merancang 8 House, Ingels sangat memperhatikan kondisi alam yang ada disekitarnya. Sisi barat bangunan ditekan ke bawah sehingga

penghuni dapat menikmati pemandangan Amagaer Common, yaitu sebuah cagar alam besar yang ada di Copenhagen. Pada sisi timur laut, bangunan ditarik ke atas untuk optimalisasi *sunlight* dan *daylight* bagi setiap sudut 8 House. Akibat adanya penekanan pada sisi barat daya, terdapat sebuah *slope* yang cukup miring. *Slope* ini digunakan sebagai *roof garden* yang berfungsi untuk mengurangi efek pemanasan global dan perubahan iklim. Selain itu, gubahan massa ini juga membuat sinar matahari dan udara segar masuk ke dalam bangunan (gambar 4).



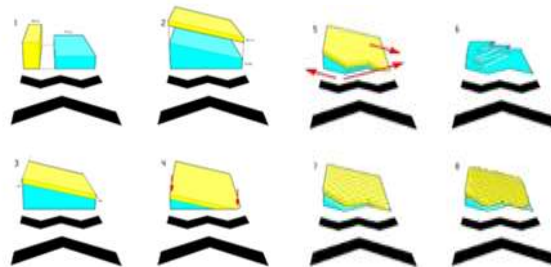
Gambar 4  
Proses Gubahan Massa 8 House  
(Minner 2010)

### Mountain Dwellings

Mountain Dwellings merupakan bangunan *mix-use* yang dibangun pada tahun 2008, letaknya di Copenhagen, Denmark dengan luas 33.000 m<sup>2</sup>. *Master plan* Mountain Dwellings awalnya berupa tumpukan kamar-kamar apartemen dengan sebuah area parkir berbentuk kotak besar di belakangnya. Dari *master plan* ini Bjarke Ingels terpikirkan sebuah pertanyaan bagaimana jika keseluruhan tapak dipenuhi oleh area parkir (gambar 5) (PLOT 2009).



Gambar 5  
Mountain Dwellings (PLOT  
2009)



Gambar 6  
Konsep bentuk Mountain  
Dwellings (PLOT 2009)

Bentuk Mountain Dwellings yang seperti gunung memungkinkan setiap unit apartemen untuk mendapatkan cahaya matahari serta udara segar dengan mudah. Bangunan ini juga dilengkapi dengan *roof garden* di setiap unit serta sistem pengairan berbasis teknologi *rainwater collection* untuk pemeliharaan *roof garden*.

## Hasil dan Pembahasan

### Paradoks dalam pemikiran desain Bjarke Ingels

Sebagai arsitek, Ingels membangun kreativitasnya dengan menggabungkan dua hal yang seolah bertentangan menjadi suatu keutuhan, selayaknya saluran paradoks dalam arsitektur puitis (Antoniades 1992). Bjarke Ingels konsisten mencoba untuk menggabungkan beberapa aspek yang terlihat tidak mungkin untuk disatukan tetapi ternyata dapat bersinergi dengan baik. Konsep ini yang kemudian ia sebut sebagai BIGAMY (Lægging 2022). Meski Bigamy secara harfiah berarti perkawinan ganda, konsep ini lebih terasosiasi dengan BIG sebagai singkatan Bjarke Ingels Group sebagai kelompok biro arsitek yang dipimpinnya.

Paradoks ini terlihat pada banyak karya arsitekturnya. Pada Lego House, Ingels menciptakan realitas yang membawa orang untuk membayangkan suatu dunia baru: sebuah realita yang penuh dengan fantasi dan imajinasi yang disebutnya sebagai “pragmatic utopian” (Stouhi 2022; Agrawal 2021). Ketika merancang Mountain Dwellings, Ingels berpikir tidak memisahkan bangunan menurut kegunaannya: residensial atau parkir atau rumah dengan taman atau rumah dengan *penthouse view*; namun memilih gubahan massa yang mengintegrasikan fungsi yang seolah terpisah tersebut (Balik and Allmer 2015). Ketika merancang 8 House, Ingels memikirkan caranya memadukan berbagai konsep rancangan yang seolah bertentangan: *simplicity/variety* dan *difference/coherence*.

Dengan berpikir paradoks lewat desain arsitektur, Bjark Ingels berhasil menciptakan “*worldcraft*”: kreativitas untuk membuat dunia sendiri (Dezeen 2015; McFadden 2019; Rathore 2022). Berpikir paradoks juga membuatnya mampu menyatukan gaya hidup dan keberlanjutan (Choiron and Utomo 2022), yang menjadikan isu lokal bisa menginspirasi dunia (Blatter 2018), ia tidak melihat beberapa hal yang bertentangan sebagai sebuah halangan, namun sebagai suatu tantangan untuk menciptakan aliran arsitektur yang baru. Menurutnya, di situlah letak keindahan arsitektur, arsitektur bisa mengubah suatu fiksi menjadi fakta yang nyata.

## Kesimpulan

Lewat telaah terhadap saluran kreativitas paradoks, ditemukan bahwa arsitek Bjark Ingels bisa mengembangkan dua hal yang seolah bertentangan menjadi pendekatan desain dia yang sangat khas. Pendekatan ini membuat Ingels mampu menjadikan desain arsitektur sebagai sarana untuk menciptakan dunia impian melalui filosofi “Pragmatic Utopian” (Basulto 2014).

Efeknya, Ingels menjadikan alam sebagai pengaruh atas konsep serta bentuk desain secara visual yang dapat terlihat unik dan menarik pada desain rancangannya.

Sebagai sebuah teori desain, Arsitektur Puitis dapat mempermudah dalam memahami proses kreatif dalam desain yang seringkali dianggap sulit untuk dipahami. Dua saluran kreativitas, yaitu *intangible channels* dan *tangible channels* dapat membantu menerjemahkan proses desain menjadi sesuatu yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Dengan kasus desain Bjarke Ingels, cara berpikir paradoks sebagai bagian dari *intangible channels* yang banyak menggabungkan hal-hal yang bertentangan sebagai satu karya baru yang menarik.

## Referensi

- Agrawal, Paridhi. 2021. "Bjarke Ingels: The Man Who Built Real-Life LEGO House." *Canvs Editorial*, January.
- Antoniades, Anthony C. 1992. *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: John Wiley and Sons.
- Atri, Itika. 2017. "The Lego House by Bjarke Ingels: Experience Hub for LEGO Fans." *Rethinking The Future*.
- Balik, Deniz, and Açalya Allmer. 2015. "This Is Not a Mountain! Simulation, Imitation, and Representation in the Mountain Dwellings Project, Copenhagen." *Architectural Research Quarterly* 19 (1): 30–40. <https://doi.org/10.1017/S1359135515000196>.
- Basulto, David. 2014. "AD Interviews: Bjarke Ingels / BIG." *ArchDaily*, February.
- Blatter, Lucy Cohen. 2018. "Architect Bjarke Ingels Is Globally Inspired, but Locally Focused." *Mansion Global*.
- Choiron, Muhammad Audi, and Heru Prasetyo Utomo. 2022. "PENERAPAN HEDONISTIC SUSTAINABILITY SEBAGAI CARA MENINGKATKAN KEPEDULIAN MASYARAKAT TERHADAP LINGKUNGAN." *Mintakat: Jurnal Arsitektur* 23 (1): 1–13. <https://doi.org/10.26905/jam.v23i1.6063>.
- Dezeen. 2015. *Bjarke Ingels: Architecture Should Be More like Minecraft*.
- Dzauqiah, Vadya, Arkansyah F. Setiawan, Alifa R. Ramadhanti, Dadang T. Setiawan, and Agus S. Ekomadyo. 2018. "Glenn Murcutt: Maestro Harmonisasi Lingkungan Pada Rancangan Arsitektur." In *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2018*, C123–28. Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia. <https://doi.org/10.32315/ti.7.c123>.
- Ekomadyo, Agus S. 2019. *Teori Desain Arsitektur*. Bandung: ITB Press, 2019.
- Erdiono, Deddy. 2014. "KREATIFITAS BERARSITEKTUR MELALUI SALURAN PARADOKS DAN METAFISIKA (A Controversial Attitude Toward the Generally Accepted)." *MEDIA MATRASAIN*.
- Estika, Nita Dwi, Yudhistira Kusuma, Dewi Retno Prameswari, and Iwan Sudradjat. 2020. "The Hedonistic Sustainability Concept in the Works of Bjarke Ingels." *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur* 5 (3): 339–46. <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i3.487>.



- Ilham, Darien, and Agus S. Ekomadyo. 2019. "Zhang Ke: Arsitektur Paradoksal China Modern." In *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2019*, A072–78. Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia. <https://doi.org/10.32315/ti.8.a072>.
- Ingels, Bjarke. 2009. *Yes, Is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. TASCHÉ.
- Lægring, Kasper. 2022. "A BIGamist Bricoleur – The Postmodern Avant-Gardism of Bjarke Ingels." In *A Cultural History of the Avant-Garde in the Nordic Countries Since 1975*, 936–54. BRILL. [https://doi.org/10.1163/9789004515956\\_063](https://doi.org/10.1163/9789004515956_063).
- Lina, Hanan Marta, Ike Kurniawati, Aminatun Jahroh, Muhammad Fahmi Widiarto, and Agus S. Ekomadyo. 2018. "Eko Prawoto: Mengasuh Budaya Dan Mencipta Puitisasi Arsitektur." In *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2018*, C093–98. Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia. <https://doi.org/10.32315/ti.7.c093>.
- McFadden, Christopher. 2019. "Bjarke Ingels' 'Worldcraft' and Why Architects Need to Be Better Storytellers," June.
- Minner, Kelly. 2010. "8 House / BIG." *ArchDaily*.
- Orsini, F. (2019). The Lego House Designed by BIG Is Made of Concrete and Steel. *Floornature Architecture and Surfaces*. <https://www.floornature.com/architectural-solutions/lego-house-designed-big-made-concrete-and-steel-14667/>
- Pangestu, Roiswahid Dimas, Nadhira Khansa Adelia, Salma Saida Az-Zahra, and Agus S. Ekomadyo. 2019. "Andy Rahman: Menggali Esensi Arsitektur Nusantara Dan Ketukangan Dalam Berkarya." In *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2019*, B106–12. Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia. <https://doi.org/10.32315/ti.8.b106>.
- PLOT. 2009. "Mountain Dwellings / PLOT = BIG + JDS." *ArchDaily*.
- Rathore, Divya. 2022. "Interviews with Architects: Bjarke Ingels: Architecture Should Be More like Minecraft." *Rethinking The Future*.
- Rawn, Evan. 2019. "Spotlight: Bjarke Ingels Save This Picture!" *Archdaily*.
- Stouhi, Dima. 2022. "Pragmatic Utopia: How Reality Finally Caught Up with Fiction in BIG's Latest Monograph." *ArchDaily*.
- WIRED UK. 2017. *Inside the Incredible LEGO House with Architect Bjarke Ingels | WIRED Originals*.

#### **Author(s) contribution**

**Dzakira Q. Fashla** contributed to the research concepts preparation, methodologies, investigations, data analysis, visualization, articles drafting and revisions.

**Dwi P. Maharani** contribute to methodology, supervision, and validation.

**Hasyidah H. Dieny** contribute to methodology, supervision, and validation.

**Agus S. Ekomadyo** contribute to the research concepts preparation and literature reviews, data analysis, of article drafts preparation and validation.

*Dzakira Q. Fashla  
Dwi P. Maharani  
Hasyidah H. Dieny  
Agus S. Ekomadyo*

This page is intentionally left blank