STUDI KOMPARASI ARSITEKTUR METAFORA PADA BANGUNAN PUSAT SENIDAN BUDAYA

Sitti Adinda Nabila Virgiani [1)], Etty R. Kridarso [2)], Sri Tundono [3)]
[1,2,3)] Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti
Corresponding Author : etty.k@trisakti.ac.id
siti05215101@std.trisakti.ac.id

Diterima : Februari 2022	*Revisi : Februari 2022*	*Disetujui: Maret 2022*	*Terbit: April 2022*

ABSTRAK

Pendekatan arsitektur metafora adalah sebuah konsep dalam bidang arsitektur yang menerapkan berbagai sifat terkait suatu hal sebagai sebuah bentuk kiasan ataupun perumpamaan bentuk pada wujud suatu bangunan. Istilah metafora memiliki makna simbolis, yang dapat menimbulkan reaksi dari pengamat atau pengguna fasilitas tersebut. Penerapan arsitektur metafora yang diaplikasikan pada bangunan publik, salah satunya seperti bangunan Pusat Seni Budaya, yang mana merupakan suatu bangunan yang memiliki fungsi sebagai suatu wadah kegiatan yang berhubungan dengan pertunjukan dan juga pameran maupun kegiatan pembelajaran terkait kesenian. Penelitian ini ditujukan untuk memahami ciri konsep arsitektur metafora serta mengetahui jenis metafora yang digunakan pada bangunan Pusat Seni Budaya yang mana menjadi objek studi. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis variabel wujud pada objek studi kasus serupa. Data yang diperoleh dari data sekunder kemudian akan di analisis dan dibandingkan menggunakan media penyajian berupa tabel komparasi.

Kata Kunci : *Komparasi, Metafora, Pusat Seni Budaya*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pusat Seni dan Budaya diambil dari kata Seni dan Budaya. Seni merupakan suatu aktivitas batin yang mana dibentuk dalam suatu karya dengan memberikan pengaruh untuk membangkitkan perasaan orang atau pihak yang melihat atau mendengarkannya. Sedangkan, budaya diambil dari bahasa sansekerta yakni akal yang mana dapat diartikan sebagai hasil pemikiran atau suatu akal manusia yang terlah diwariskan secara turun menurun atau dapat disebut dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Sehingga, kesimpulan dari pengertian Pusat Seni dan Budaya adalah tempat yang dapat mewadahi berbagai kegiatan yang mana meliputi moral, pengetahuan, kesenian, serta adat-adat.

Pusat seni dan budaya didefinisikan sebagai bangunan besar yang didalamnya terdapat wadah untuk memfasilitasi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan seni

dan kebudayaan yang berupa pertunjukkan dan pameran yang bersifat permanen. Sementara dalam penjelasan lainnya, Pusat Seni dan Budaya didefinisikan sebagai sebuah kompleks yang mewadahi kegiatan seni dan budaya.

Bangunan Pusat Seni Budaya memiliki keterkaitan yang erat dengan citra atau image suatu kawasan. Oleh karena itu, Pusat Seni Budaya membutuhkan bentuk visual yang menarik dan dapat menjadi ikon kawasan melalui efek visualnya. Sehingga, salah satu strategi desain yang mana sesuai dan juga mendukung untuk desain sebuah bangunan Pusat Seni Budaya adalah Arsitektur Metafora.

Penjelasan terkait metafora yang dijelaskan oleh Anthony C. Antoniades pada tahun 1990 dalam bukunya yang berjudul "Poetic of Architecture", merupakan suatu cara untuk memahami sesuatu sebagai sesuatu yang lain yang mana dapat dipahami lebih baik dalam suatu topik pada pembahasan. Dimana, dalam konteks tersebut dapat dijelaskan suatu subjek dengan bentuk subjek lainnya atau dapat pula dikatakan sebagai suatu usaha dalam melihat suatu subjek sebagai subjek yang lain.

Objek studi Pusat Seni yang dibahas yang mana ditentukan berdasarkan dari konsep metafora yang serupa pada jenis bangunan Museum di lokasi yang berbeda, yaitu Nagoya City Art Museum Japan, dan Jewish Museum Berlin.

1.2 Tujuan Penelitian

Pembahasan mengenai penerapan arsitektur metafora pada studi objek yaitu berupa wujud pendekatan metafora pada setiap bangunan dan penyerupaan bentuk. Hasil analisis dari pembahasan objek studi dibandingkan menggunakan tabel komparasi, sehingga hasil analisis dan kesimpulannya dapat menjadi referensi perancangan bangunan Pusat Seni.

II. STUDI PUSTAKA

2.1. Pengertian Metafora

Secara etimologis, kata metafora berarti ebagai suatu pemakaian kata atau kelompok kata yang mana dapat disebut sebagai bukan dengan arti yang sebenarnya, atau dengan kata lain dapat dijadikan sebagai suatu kiasan yang berdasarkan pada persamaan atau perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu *"Metapherein"* yang berasal dari dua kata; *"Metha"* artinya setelah, melewati sedangkan *"Pherein"* artinya membawa.

Pada umumnya, seorang perancang akan mempertimbangkan menggunakan tema arsitektur metafora pada konsep desain bangunanny a. identifikasi bangunan, fungsi bangunan penggunaan makna tertentu, ideology, etika, moral, pesan serta akal merupakan hal-hal yang menjadi bahan pertimbangan perancang saat ingin menerapkan arsitektur metafora.

2.2. Jenis Metafora

Menurut Anthony C. Antoniades yang dijelaskan dalam bukunya yang berjudul (Poetic of Architecture, 1990), metafora dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

a. *Intangible Metaphor* (Metafora Abstrak)*:* Suatu bentuk kreasi metafora yang didasarkan dari sebuah ide, konsep, kondisi manusia atau suatu kualitas tertentu seperti tradisi,individualitas, budaya, dan komunitas.
b. *Tangible Metaphor (Metafora Konkrit):* Suatu kreasi metafora yang berangkat dari sebuah karakter visual atau dari benda-benda nyata. Rancangan pada kategori ini mengacu pada berbagai bentuk benda nyata yang mana dapat dirasakan secara visual.
c. *Combine Metaphor* (Metafora Kombinasi)*:* Suatu kreasi metafora yang dimana konseptual serta visual saling terkait satu sama lain sebagai titik keberangkatan desain.

2.3. Pengertian Museum

Museum merupakan bagian dari Pusat Seni dan Budaya yang dimana didalamnya terdapat penyelenggaraan pameran mengenai kesenian. Pada dasarnya, Museum diambil dari bahasa Yunani yaitu *"Mouseion"*, yang tugas utamanya adalah menghibur. Museum adalah sebuah bangunan yang menyimpan berbagai kumpulan benda yang digunakan untuk hiburan dan juga penelitian studi didalamnya (Douglas A. Allan, 1961).

2.4. Pengertian Pusat Seni Budaya

Seni merupakan bagian dari suatu budaya dan juga merupakan sebuah sarana yang mana digunakan untuk mengekspresikan suatu rasa keindahan dari dalam jiwa setiap manusia. Sedangkan, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yakni kata "budh", yang berarti akal yang mana dijadikan sebagai kata budhi (tunggal) atau budaya (majemuk). Sehingga, kebudayaan sendiri dapat diartikan sebagai suatu hasil pemikiran atau akal pada setiap unsur manusia. Dapat disimpulkan definisi Pusat Seni Budaya yaitu tempat yang dapat mewadahi berbagai kegiatan seni secara kompleks yang didalamnya terkait tentang pengetahuan, moral, adat-istiadat dan kesenian manusia sebagai anggota dari suatu masyarakat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Dimana, dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai data dan teori terkait metafora dari berbagai ahli melalui studi literatur, setelah itu dibandingkan dan juga dianalisis dengan studi banding beberapa unsur metafora.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil kajian teori mengenai pendekatan arsitektur metafora pada karya arsitektur (Charles Jencks, 1977), yang mana memiliki dua unsur dalam pendekatan metafora, yakni:

1. **Makna;** merupakan subjek atau objek yang diandaikan atau dicari kiasannya.
2. **Wujud;** merupakan suatu objek fisik yang dihasilkan dari kiasan makna.

Berikut ini dijabarkan hasil dan pembahasan mengenai makna serta wujud dari beberapa objek studi bangunan.

4.1. Nagoya City Art Museum – Japan



Gambar 4. Nagoya City Art Museum (Sumber : Archdaily)

Nagoya City Art Museum merupakan museum seni yang terletak di Kota Nagoya Jepang diatas tanah seluas 2,1 Ha. Bangunan ini memiliki pendekatan perancangan yang diambil dari unsur sejarah dan budaya di dalamnya sehingga dapat disimpulkan bangunan ini menggunakan pendeka metafora berupa *intangible* (metafora yang tidak dapat diraba). Unsur ini diterapkan di ruang pada bangunan yang menggambarkan peralihan antara alam dan buatan.

Manao (2018), dalam studinya menyebutkan bahwa Nagoya City Art Museum juga dirancang dengan menampilkan unsur sejarah serta kombinasi dari unsur budaya. Unsur tersebut dimunculkan pada tempat peralihan atau ruang antara pada bangunan yang ada di dalam Nagoya City Art Museum.

Selain itu, pada bangunan Nagoya City Art Museum untuk struktur atau fasad bangunan museum ini seperti tiang, balok, dan dinding yang berdiri di depan banginan sebagai gerbang merupakan unsur simbolis dan bisa digunakan untuk pameran eksternal. Ada juga taman yang terbentuk cekung besar dan serta atrium yang disajikan di ruang bawah tanah. Atrium ini terus berlanjut dari taman kemudian melengking, hingga membentuk zona antara eksterior maupun interior.

4.2. Jewish Museum – Berlin

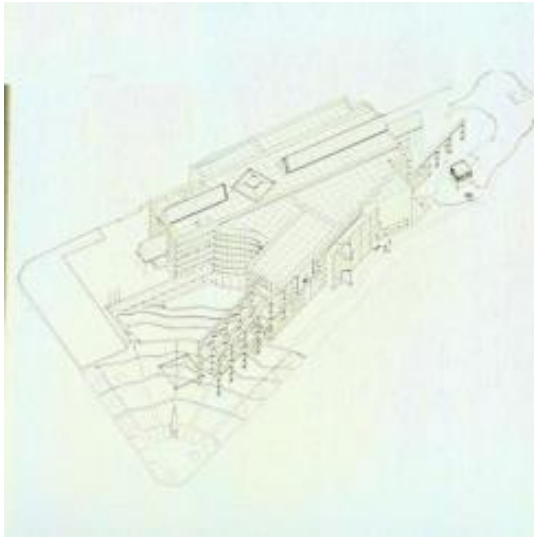


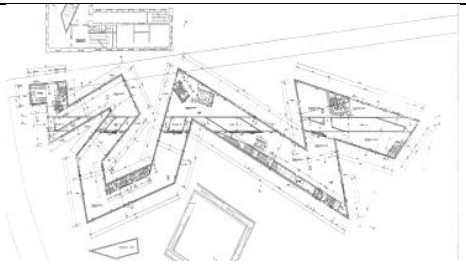
Gambar 5. Jewish Museum(Sumber : Archdaily)

Jewish Museum merupakan salah satu bangunan yang menggunakan konsep metafora yang terletak di Berlin. Bangunan ini merupakan salah satu karya dari Daniel Libeskind. Fungsi bangunan ini sebagai museum seni yang menunjukkan politik, sosial, sejarah, dan juga kebudayaan kaum Yahudi di Berlin. Bentuk massa bangunan ini merupakan bentuk dari simbol bintang daud yang mana dipecah ke berbagai unsur dan disatukan kembali dalam perwujudan yang berbeda. (Ashadi, Arsitek Arsitektur Dekonstruktivis, 2019)

Pendekatan desain berawal dari suatu yang tidak nyata, sehingga jenis metafora pada bangunan Jewish Museum tergolong intangible. Berdasarkan dari salah satu filosofi Libeskind yang diaplikasikan pada konfigurasi ruang yang berbentuk zig-zag sehingga menciptakan bentuk massa bangunan yang tidak beraturan yang dimaksudkan agar pendatang dapat "tersesat" dan mengalami petualangan yang sama seperti bangsa Yahudi.

Tabel 1. Komparasi Arsitektur Metaforapada Objek Studi

Aspek penilaian	**Nagoya City Art Museum, Japan**	**Jewish Museum, Berlin**
Fungsi Bangunan	Museum	Museum
Blockplan Siteplan	 Penerapan arsitektur metafora pada blockplan dan siteplan ini mengambil konsep dari sejarah dan budaya Jepang yang ditampilkan didalam bangunan. Bangunan ini menerapkan ruang peralihan antara alam dan buatan seperti budaya Jepang yang biasa disebut "Engawa", sehingga penerapan metafora tidak terlihat pada blockplan dan siteplan.	 Penerapan arsitektur metafora pada blockplan dan siteplan ini memiliki konsep yang membawa sejarah bangsa Yahudi yang ditranformasikan ke dalam konfigurasi ruang berbentuk zig-zag yang menciptakan massa bangunan yang tidak beraturan yang terlihat dari top view.

Denah	Penerapan arsitektur metafora pada denah bangunan ini memiliki konsep yang mengambil dari sejarah dan budaya Jepang yaitu "Engawa" sebagai tempat peralihan antara alam dan buatan, sehingga denah pada bangunan ini memiliki bukaan yang banyak.	 Penerapan arsitektur metafora pada denah bangunan ini memiliki konsep ruangan yang tidak beraturan yang mengambil dari sejarah bangsa Yahudi yaitu "tersesat" sehingga menciptakan penempatan ruang yang tidak beraturan.
Tampak	 Makna dari penerapan arsitektur metafora pada bangunan ini tidak akan langsung sampai / terlihat kepada pengamat melalui tampaknya, karena jika dilihat dari depan bangunan ini hanya menghasilkan tampak bangunan yang simetris dan struktur-yang tersusun rapi didepannya	 Makna dari penerapan arsitektur metafora pada bangunan ini tidak akan langsung sampai / terlihat kepada pengamat melalui tampaknya, karena jika dilihat dari depan bangunan ini hanya menghasilkan bentuk tampak bangunan yang simetris.

Perspektif	 Makna penerapan arsitektur metafora pada bangunan ini tidak terlalu terlihat dalam segi perspektif, bangunan ini hanya terlihat banyak mempunyai ruang terbuka.	 Dari perspektif tertentu makna dari penerapan metafora bisa terlihat.
Jenis Metafora	*Intangible Metaphor*	*Intangible Metaphor*

V. KESIMPULAN

Dalam dunia arsitektural, pendekatan arsitektur metafora merupakan suatu ungkapan atau kiasan yang diwujudkan pada bangunan dengan harapan dapat menimbulkan sebuah persepsi dari pengguna yang melihatnya. Berdasarkan hasil kajian teori mengenai arsitektur metafora, terdapat dua unsur yang dapat diuraikan yaitu makna dan wujud.

Setelah dilakukan komparasi antara dua objek studi, maka dapat disimpulkan bahwa bangunan Nagoya City Art menggunakan pendekatan metafora abstrak (*Intangible Metaphor*); dan Jewish Museum menggunakan pendekatan metafora abstrak (*Intangible Metaphor*). Penentuan jenis metafora yang digunakan dapat diketahui melalui makna yang menjadi subjek sebagai kiasan. Penerapan pendekatan metafora Intangible secara visual hanya dapat diraba pada site plan dan blockplan.

DAFTAR PUSTAKA

Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of architecture: Theory of design*. Wiley.

Amalina, N., Thahir, A. R. & Tundono, S. (2019). Komparasi Jenis Konsep Metafora pada Bangunan Oceanarium. *Prosiding Seminar Intelektual Muda #2* (pp. 251-256). Jakarta: Universitas Trisakti.

Jencks, C. A. (1977). *The Language of Post Modern Architecture*. New York: Rizzoli.

Snyder, J. C. (1979). Introduction to Architecture. Michigan: Mcgraw-Hill.

Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Petrina, C. G., Kridarso E. R., & Tundono, S. (2018). Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan di Indonesia (Objek Studi: 1. Perpustakaan Nasional RI di Jakarta; 2. Perpustakaan Universitas Indonesia di Depok; 3. Perpustakaan Soeman di Pekanbaru). *Seminar Nasional Cendekiawan* (pp. 193-198). Jakarta: Universitas Trisakti.

Douglas A. Allan. (1961). *Museum and the Modern Worlds*

Manao, A. C. (2018) Redesain Museum Fosil Patiayam di Kudus. Jakarta: Universitas Katolik Atma Jaya

Ashadi (2019). Arsitek Arsitektur Dekonstruktivis. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta