

BAB III
TINJAUAN TEORI ELEMEN, RUANG ARSITEKTUR
DAN PENDEKATAN METAFORA

3.1 Tinjauan Tata Ruang Luar dan Ruang Dalam

Tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan, atau membentuk satu kesatuan bersama; sistem. Sedangkan ruang (trimatra) merupakan rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Tata/ menata/ mengatur ruang meliputi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas (kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup. (White, 1986)

Sedangkan dalam Undang-undang RI no. 4 tahun 1992 tentang penatan ruang, dikatakan bahwa konsep mengenai ruang didefinisikan sebagai: wujud fisik lingkungan yang mempunyai dimensi geometris dan geografis terdiri dari ruang daratan, lautan, dan udara, serta Sumber: daya yang ada didalamnya.

Secara visual (Ching, Francis D.K. Architecture: Form, Space and Order. Van Nostrand Reinhold Co. 1979) ruang dimulai dari titik kemudian dari titik tersebut membentuk garis dan dari garis membentuk bidang. Dari bidang ini kemudian dikembangkan menjadi bentuk ruang. Dengan demikian pengertian ruang di sini mengandung suatu dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi.

Pengertian “ruang“ (space) sangatlah luas dan beragam. Ruang atau space dan berdasarkan terminologinya berasal dari istilah latin yaitu spatium. Sedangkan dari istilah space itu sendiri berarti suatu bentuk tiga dimensi, permukaan luas yang menerus memanjang ke segala arah dan berisikan segala sesuatu: dengan berbagai cara dipikirkan sebagai sesuatu yang tak terbatas. Atau juga dapat berarti berjarak, bidang yang luas, atau area di antara, di atas atau didalamnya (Webster’s New World College Dictionary. NY: Macmillan. 1996:1284).

3.1.1 Ruang Luar

3.1.1.1 Definisi dan Batasan Ruang Luar

Immanuel Kant, berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang obyektif atau nyata, tetapi merupakan sesuatu yang subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan Plato berpendapat bahwa ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana obyek dan kejadian tertentu berada (Hakim, 1987). Pengertian ruang berkaitan dengan disiplin ilmu

arsitektur adalah sebagai suatu area yang secara fisik dibatasi oleh tiga elemen pembatas yaitu lantai, dinding dan langit-langit. Pengertian tersebut tentunya tidak secara langsung menjadi pengertian melalui pembatasan yang jelas secara fisik yang berpengaruh pada pembatasan secara visual. Elemen pembatas tersebut tidak selalu bersifat nyata dan utuh akan tetapi dapat bersifat partial dan simbolik (Ashihara,1974).

Yoshinobu Ashihara (1974) dalam buku Dyan Surya Merancang Ruang Luar (terjemahan) menyatakan ruang luar ialah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi frame, atau batasan tertentu, bukanlah alam itu sendiri yang meluas sampai tak terhingga. Ruang luar juga berarti sebagai lingkungan luar buatan manusia dengan maksud tertentu. Pada ruang luar elemen atap dianggap tidak ada, karena mempunyai batas yang tak terhingga, maka perencanaan dan perancangan ruang luar biasa disebut dengan arsitektur tanpa atap

Prabawasari dan Suparman dalam bukunya “Tata Ruang Luar 1” menyatakan ruang luar adalah:

- Ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas.
- Sebagai lingkungan luar buatan manusia, yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam.
- Arsitektur tanpa atap, tetapi dibatasi oleh dua bidang: lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Hal ini menyebabkan bahwa lantai dan dinding menjadi elemen penting di dalam merencanakan ruang luar..

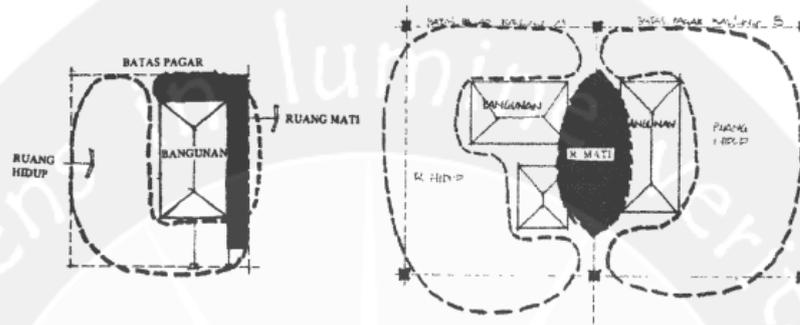


Gambar 3.1 Ruang yang di batasi oleh elemen alam

Sumber : http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf

3.1.1.2 Elemen Pembatas Ruang Luar

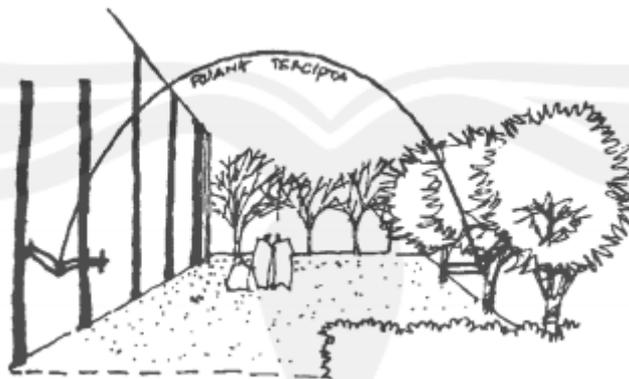
Elemen pembatas ruang luar adalah batasan area site dengan area luar site. Pembatas dapat berupa ruang hidup atau ruang mati. Ruang hidup adalah ruang yang terstruktur dan mempunyai fungsi serta hubungan yang jelas dengan ruang di sekitarnya. Sedangkan ruang mati adalah ruang yang tercipta tanpa di rencanakan.



Gambar 3.2 Elemen Pembatas Ruang Luar

Sumber : http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf

3.1.1.3 Elemen Pengisi Ruang Luar



Gambar 3.3 Ruang yang dibatasi oleh elemen bangunan dan taman buatan manusia

Sumber : http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf

3.1.2 Ruang Dalam

3.1.2.1 Definisi dan Batasan Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas yang ada di dalam bangunan. Terbentuknya ruang dalam melalui elemen-elemen pembatasnya, sedangkan ruang-ruang pergerakan atau sirkulasi dalam ruang dalam terbentuk melalui elemen pengisinya. Dalam mencapai kualitas ruang dalam yang baik, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang terbentuk melalui pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang yang mencakup ukuran ruang, bentuk ruang, kualitas lingkungan ruang, dan isi ruang.

3.1.2.2 Elemen Pembatas Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam merupakan semua elemen yang dapat membentuk pelingkup ruang. Pembatas utama ruang dalam meliputi: struktur, dinding pembatas, sudut-sudut dinding, pintu, jendela, atap, plafond, partisi, dan permukaan lantai. Elemen pembatas ruang mempunyai dua fungsi, fungsi utamanya, yaitu:

- Pencegahan penetrasi polusi udara, suara, cahaya, penghawaan, dan debu
- Seleksi transmisi faktor lingkungan (cahaya, pemandangan, suara)
- Mendefinisikan wilayah
- Keamanan (kebakaran, binatang buas, bahaya alam, manusia, dan mesin)

Fungsi ke dua dari elemen pembatas0 ruang, yaitu:

- Pendukung struktur bangunan
- Tempat memasang elemen pelengkap
- Tempat meletakkan elemen pengisi

Karakter penentu bentuk elemen pembatas ruang meliputi: pengaliran udara, biaya, umur pemakaian, ketahanan terhadap api, fleksibilitas, tingkat kesulitan perawatan, kualitas optis, tingkat penetrasi manusia, kemampuan membawa elemen pelengkap, bentuk, kualitas suara, kekuatan konstruksi, kualitas permukaan, konduktivitas termal, ketahanan terhadap air, berat massa material.

3.1.2.3 Elemen Pengisi Ruang Dalam

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot-perabot, peralatan atau mesin, dan tanaman. Elemen pengisi ruang dalam menunjang aktivitas yang diwadahi dalam ruang. Untuk menentukan jenis elemen pengisi ruang dalam dipengaruhi oleh beberapa karakter. Karakter penentu elemen pengisi ruang dalam antara lain:

- Karakter pengguna
- Karakter aktivitas
- Karakter elemen pelingkup ruang

3.2 Definisi dan Suprasegmen Arsitektur

3.2.1 Suprasegmen Warna

Tabel 3.1 Kesan dan Karakter Warna

Sumber : http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2_konsep_dasar_ruang_luar.pdf

| Warna | Kesan | | Karakter |
|------------------------------------|--|------------------------------------|---|
| | Positif | Negatif | |
| MERAH (panas, penuh energi) | Hidup, cerah, riang, gairah, energik, kuat, hangat | Hebat, dahsyat, agresif | Warna yang paling dominan dan dinamis serta dapat menaikkan tekanan darah |
| ORANGE (optimis, muda, kreatif) | Menghidupkan, riang, energik, ekstrovet. | Mengganggu, keras (terlalu terang) | Warna yang lembut, lebih bersahaja daripada merah |
| KUNING (kegembiraan) | Cerah, riang, hidup, bersinar, menyemangati | Agesentris, kaku | Warna yang memberi kegembiraan, inspirasi, dan kehangatan |
| HIJAU (warna alam) | Alami, menyegarkan, tenang | Membosankan, kasar | Warna ini memberi suatu rangsangan psikologis |

| | | | |
|----------------------------------|---|--|--|
| BIRU (dingin, diam, dalam) | Aman, tenang, nyaman, sederhana, kuat | Dingin, menakutkan, menekan, sendu | Merupakan warna yang berlawanan dengan merah. Warna ini dapat Menurunkan tekanan darah dan mempunyai karakter lebih halus |
| UNGU (unik) | Eksklusif, menaikkan derajat | Sedih, sombong, congkak | Warna yang memberikan kesan halus tetapi di sisi lain bersifat mengganggu |

Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk. Warna mempunyai tiga dimensi :

1. Warna (Hue), yaitu asal usul dimana kita mengenal dan membedakan warna. Contoh: merah, hijau, biru, kuning
2. Value, yaitu tingkat terang dan gelap terhadap hitam atau putih suatu warna. Contoh: merah tua, merah muda
3. Saturation, yaitu tingkat kemurnian atau kepekatan suatu warna jika dibandingkan dengan warna yang kualitasnya sama. Contoh: hijau pastel, hijau lemon, hijau daun

Warna memiliki efek psikologis terhadap manusia dan variasi-variasi, efek psikologis yang ditimbulkan antara lain:

- Warna cerah
Memberi kesan rasa senang, gembira, dekat, dan hangat.
- Warna lembut
Memberi kesan rasa tenang, sejuk, dan jauh.

Tabel 3.1 Tabel Kesan pada warna

Sumber: Mahnke, Frank. H, Mahnke, Rudolf H. 1993. Color & Light in Man Made Environment. Van Nostrand Reinhold: New York, p. 11.

3.2.2 Suprasegmen Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang. Menurut Wucius Wong dalam buku *Beberapa Asas Merancang Trimatra* (1989, hal.11), tekstur adalah permukaan bahan yang digunakan untuk membuat sebuah rancang. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus.

Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekerasan relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material-material yang mirip satu sama lain, seperti kekasaran batu, garis-garis urat kayu, dan tenunan kain. Terdapat dua jenis dasar tekstur, yaitu:

1. Tekstur riil, adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan.
2. Tekstur visual, adalah tekstur yang hanya dapat dilihat dengan mata.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan, antara lain :

1. Skala

Semua material mempunyai tingkat tekstur tertentu, tetapi semakin halus skala pola teksturnya, akan semakin halus pula penampilannya.

2. Jarak Pandang

Jarak pandang dapat mempengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu bidang dalam ruang. Misalnya, tekstur yang kasar jika dilihat dari jarak jauh dapat tampak relatif halus, namun setelah dilihat dari dekat barulah jelas kekerasan teksturnya.

3. Cahaya

Cahaya mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan sebaliknya cahaya juga dipengaruhi oleh tekstur yang disinarnya. Kesan yang ditimbulkan tekstur akan sedikit banyak mempengaruhi karakter sebuah objek.

3.2.3 Suprasegmen Proporsi dan Skala

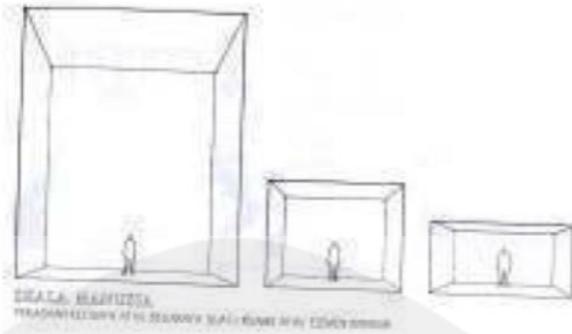
Skala biasanya selalu membandingkan suatu hal dengan hal lain. Skala dapat dibedakan menjadi skala mekanis, skala visual dan skala manusia. Skala mekanis adalah ukuran atau proporsi suatu benda yang relatif terhadap standar ukuran yang sudah diterima. Skala visual adalah ukuran atau proporsi suatu unsure menunjukkan ukuran relatif terhadap ukuran lain yang diketahui atau ukuran yang diasumsikan, Skala manusia didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Menurut D. K. Ching dalam buku ARSITEKTUR: Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Ketiga (2007, hal.301), proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh, sedangkan skala menyinggung pada ukuran sesuatu dibandingkan dengan suatu standar referensi atau dengan ukuran sesuatu yang dapat dijadikan patokan. Proporsi ditentukan berdasarkan beberapa hal, yaitu sifat materialnya (proporsi bahan), bagaimana elemen-elemen bangunan bereaksi terhadap gaya-gaya (proporsi struktur), dan bagaimana sesuatu itu dibuat (proporsi pabrik). Teori-teori proporsi antara lain:

- Golden Section
- Penataan Klasik
- Teori-teori Renaissance
- Modular
- 'Ken'
- Antropometri
- Skala

Skala ruang adalah ukuran ruang dipandang dari segi visual. Skala merupakan bagaimana memandang besarnya suatu unsur ruangan secara relative terhadap bentuk-bentuk lainnya yang ada di sekitarnya. Terdapat 2 macam skala, yaitu :

- Skala umum : ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk-bentuk lain di dalam lingkup tertentu.
- Skala manusia : ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.



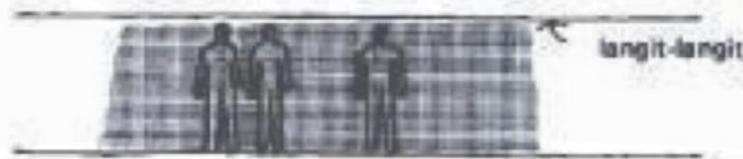
Gambar 3.4 Skala Manusia

Sumber : Francis D.K Ching. p.138

Perasaan yang timbul juga ditentukan oleh skala ruang. Skala ruang terbagi atas skala akrab (intim), skala wajar, skala megah atau agung dan skala mencekam.

- Skala akrab

Ruang akan cenderung memberikan nuansa akrab

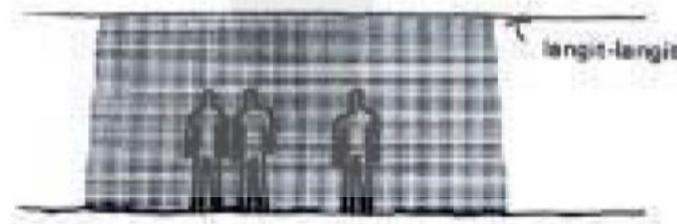


Gambar 3.5 Skala akrab

Sumber : White, Edward T. Tata Atur,1986

- Skala wajar

Adanya penyesuaian yang wajar antara dimensi manusia dengan ukuran ruang dan dikaitkan dengan kegiatan yang diwadahi.

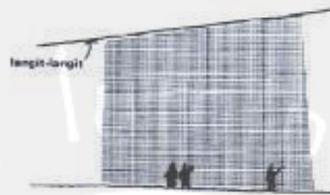


Gambar 3.6 Skala wajar

Sumber : White, Edward T. Tata Atur,1986

- Skala megah

Ditimbulkan oleh dimensi ruang yang terlalu besar jika dibandingkan dengan dimensi manusia dan kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Biasanya skala ini digunakan pada bangunan-bangunan yang memiliki nilai-nilai tertentu untuk memberikan kesan megah atau agung.



Gambar 3.7 Skala megah

Sumber : White, Edward T. Tata Atur, 1986

- Skala mencekam

Mengakibatkan manusia kehilangan hubungan dengan ruang yang bersangkutan karena besarnya *gap* yang ada. Biasanya terjadi pada ruang alami.



Gambar 3.8 Skala mencekam

Sumber : White, Edward T. Tata Atur, 1986

3.2.4 Suprasegmen Jenis Bahan

Material adalah bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain, bahan mentah untuk bangunan (seperti pasir, kayu, kapur). Karakteristik bahan berhubungan dengan persepsi penglihatan (bentuk, proporsi-skala, dan warna), perabaan (tekstur), juga mempengaruhi inderawi manusia meliputi indera perasa, indera pembau, dan indera pendengaran. Karakteristik bahan atau material yang mempengaruhi inderawi manusia, antara lain:

- karakter perambatan panas (panas-dingin)

- karakter perambatan air (lembab–kering)
- karakter aroma bahan (bau-bauan, wewangian, netral)
- karakter perambatan dan penghambatan bunyi (bising, menggema, kedap suara)

Karakteristik umum bahan atau material adalah kekuatan dan kelenturan bahan. Hubungan karakteristik bahan atau material dengan bentuk adalah penentuan tingkat materialitas bentuknya (tembus cahaya, buram). Hubungan dengan warna, yaitu kemampuan bahan untuk diberi warna buatan dan warna alami dari bahan tersebut. Hubungan dengan tekstur adalah kemampuan bahan untuk menunjukkan tekstur alami bahan atau direkayasa menjadi tekstur tertentu. Hubungan dengan proporsi dan skala adalah bahan mempengaruhi ukuran alamiah dari bahan tersebut. Karakteristik alami bahan yang ingin diekspos atau direkayasa menjadi bentuk lain, masing-masing memberikan kesan yang berbeda-beda, menunjukkan kemampuan bahan sebagai suprasegmen arsitektur yang independen.

3.3 Pendekatan Teori Arsitektur Metafora

3.3.1 Pengertian Metafora

Bahasa merupakan salah satu cara manusia untuk saling dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Dengan bahasa pula manusia mampu berfikir secara abstrak terhadap obyek-obyek yang nyata dengan cara obyek–obyek tersebut ditransformasikan dengan symbol_symbol abstrak. Kenyataannya manusia berfikir tentang obyek tersebut tidak berada pada saat kegiatan berfikir tersebut dilakukan. Metafora merupakan bagian dari bahasa yang digunakan oleh manusia untuk menjelaskan sesuatu melalui perbandingan atau suatu persamaan / kemiripan.

3.3.2 Pengertian Arsitektur Metafora

Pendekatan rancang dengan sudut pandang metafora merupakan gaya bahasa dalam berarsitektur untuk membandingkan kesamaan suatu sifat objek dengan sifat objek yang lain, karena arsitektur juga merupakan sebuah bahasa. Bahasa ini digunakan oleh perancang untuk menyampaikan maksud perancangnya kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan tema metafora dalam arsitektur merupakan sebuah proses pemikiran yang arsitektural. Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain

karena adanya kemiripan. Objek arsitektur yang dirancang dengan menggunakan metode ini adalah Museum Khazanah Musik Nasional. Museum Khazanah Musik Nasional merupakan suatu tempat rekreasi yang edukatif dengan beberapa fasilitas diantaranya Showroom, kafe, *Educational Center Library*, dan *Conservation Laboraturium*.

a. Charles Jencks (The Language of Post Modern Architecture hal 40)

Dalam bukunya *The Language Of Pos Modern Architecture* (awal tahun 1970-an), Charles Jenck menyoba mengaitkan antara bahasa dengan arsitektur, anatara lain dengan metafora. Dalam Arsitektur , metafora adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan pada bangunan sehingga akan menimbulkan bebagai persepsi dari yang melihatnya.

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah trhadap bentuk keseluruhan atau Cuma sebagian dari bentuk tersebut. (*People invaribly see on building in tern of another, or interm of similar object, in short as a metaphor*) (Keanekaragaman dalam melihat suatu bangunan sebagai ssuatau yang lain atau mirip dengan suatu obyek, di sebut metafora)

b. Paul- Alan Johnson (Paul Alan Johnson, Th History of Architcture hal 428):

(*Metaphor is technique of transferring or transporting a name or description to something as if it were that thing but clearly not*)

(Metafora adalah teknik memindahkan gambaran kepada sesuatu hal, seakan-akan benar tetapi sebenarnya bukan)

(*Form is not simply the ficical facilitation of function. Rether, it Translates an objects function into language of perceptual expression the expression by means of wich th subjective mental condition inducd by ideas as concomitant of a concept may b communicatd to others. Architecture as th hitting upon aesthetic ideas and their expression as a means of communications*)

(Bentuk tidak hanya sebagai fasilitas fisik dan fungsi, tapi juga memiliki ekspresi persepsi dari fungsi objek. Ekspresi dalam arti kondisi mental yang subyektif yag muncul dari ide-ide yang sesuai dengan konsep dapat dikomunikasikan dengan yang lain) *Design in Architecture* hal 392

c. Menurut Geoffrey Broadbent :

(*Transfring figure of speech in wich a name or descriptive term is transferred to some object, diferen from but analogous to, that is properly applicable*)

(Memindahkan gambaran kepada suatu object yang berbeda tetapi analog)

d. Robert Ventury

Metafora yang menimbulkan persepsi yang semestinya merupakan tanda secara arsitektural dari suatu bangunan secara komunikasi.

Menurut Elizabeth Martin tentang Interpretasi Metafora menggunakan *y-Metaphor* terhadap musik sebagai berikut :

Musik Tradisional : Cerita, ada Awal dan Akhir

Musik Minimal : Siklus Repetitif , Proses



Gambar 3.9 Interpretasi Musik Tradisional dan Musik Minimal

Sumber : Architecture Translation Of Music

3.3.3 Kegunaan Dari Penerapan Metafora

- mempengaruhi pengertian orang terhadap suatu obyek yang kemudian dianggap belum atau suatu hal yang tidak dapat dimengerti.
- Dapat menimbulkan interpretasi-interpretasi yang lain dari orang yang mengamatinya.
- Menyebabkan pengamat memandang suatu obyek dari karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Dapat menghasilkan karya Arsitektur yang ekspresif

3.3.4 Contoh Arsitektur Metafora

Pendekatan Bentuk 3D (Dimensioanal) dengan metafora menggunakan teori pendukung :

a. **Anthony C Antoniades (Poetic of Architecture hal 30)**

Terdapat tiga kategori Metafora, yaitu :

1. Intangible Metaphors (Metafora tidak nyata)

Metafora yang dipakai berangkat dari konsep, ide, hakekat manusia atau dari nilai-nilai seperti Individualisme, Naturalisme, Komunitas, Tradisi, dan Kebudayaan. Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah *Nagoya City Art Museum* karya Kisho Kurokawa yang membawa unsur sejarah dan budaya didalamnya.



Gambar 3.10 Bangunan Museum Nagoya City Art

Sumber : <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>

2. Tangible Metaphors (Metafora Nyata)

Metafora yang berangkat dari hal-hal yang visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari suatu benda seperti rumah sebagai puri. Rancangan yang menggunakan metafora ini adalah Stasiun TGV karya Calatrava yang menerjemahkan bentuk burung terbang kedalam bangunan.



Gambar 3.11 Stasiun TGV karya Calatrava

Sumber : <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>

3. Combined Metaphors

Merupakan gabungan Intangible Metaphors dan Tangible Metaphors dengan membandingkan objek visual dengan yang lain mempunyai persamaan nilai atau konsep, dimana bentuk visualnya dapat dipakai sebagai acuan kreatifitas perancangannya. Keberhasilan penerapan Metafora pada Arsitektur dinilai dari tingkat kesamaran dalam menggali sumber inspirasi suatu bangunan, semakin tersamar, dan menimbulkan persepsi yang lain maka semakin berhasil metaforanya.

Rancangan arsitektur yang menggunakan metafora ini adalah EX Plaza Indonesia karya Budiman Hendropurnomo yang menjadikan gaya kinetik pada sebuah mobil sebagai konsepnya, yang diterjemahkan menjadi gubahan masa lima kotak yang miring sebagai ekspresi gaya kinetik mobil, kolom-kolom penyangganya sebagai ban mobil.



Gambar 3.12 Ex Plaza Indonesia

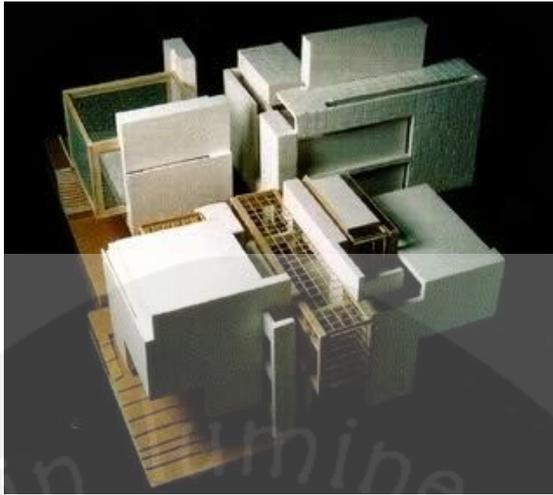
Sumber : <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>

4. Metafora Gender dalam Arsitektur

Arsitektur dapat menjadi suatu media komunikasi massal, pesan-pesan yang disampaikan ini juga banyak menyampaikan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu masalah sosial yang diangkat dalam arsitektur yaitu gender. Selain makhluk hidup biasa, arsitektur juga terbagi atas dua gender, yaitu gender pria dan wanita .

a. Gender Pria

Gender ini diwakili oleh bangunan berbentuk kotak-kotak, yang memiliki kesan solid, kuat, dan kaku. Rancangan House X (Peter Eisenman) mewakili Gender Pria.

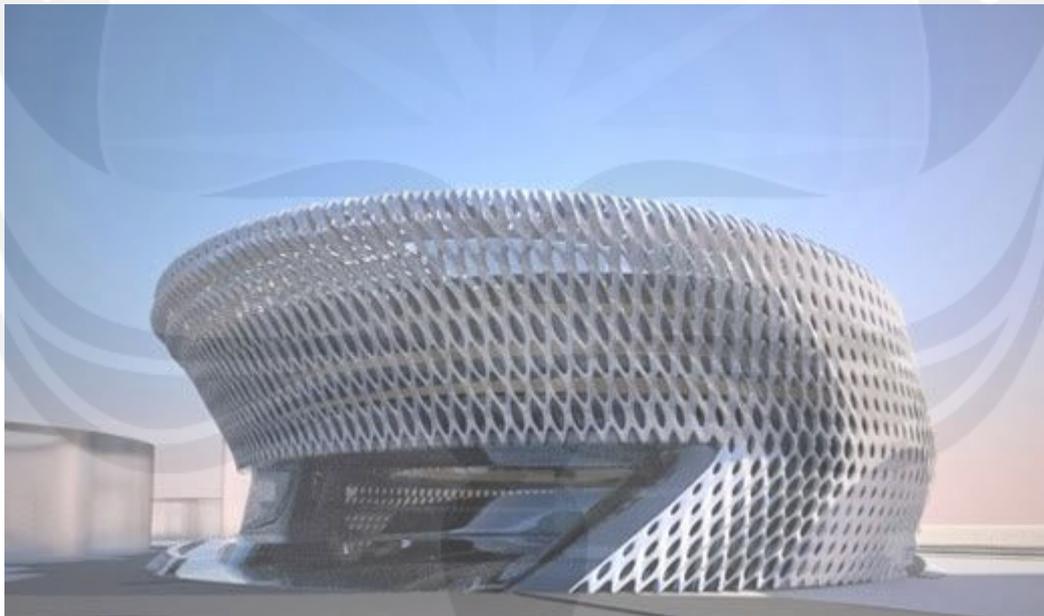


Gambar 3.13 House X (Peter Eisenman)

Sumber : <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>

b. Gender Wanita

Gender ini diwakili oleh bangunan berbentuk kurva atau lengkung, yang memiliki kesan dinamis, indah, dan eksotis. Bangunan Court For Madrid (Zaha Hadid) mewakili Gender Wanita.



Gambar 3.14 Court For Madrid (Zaha Hadid)

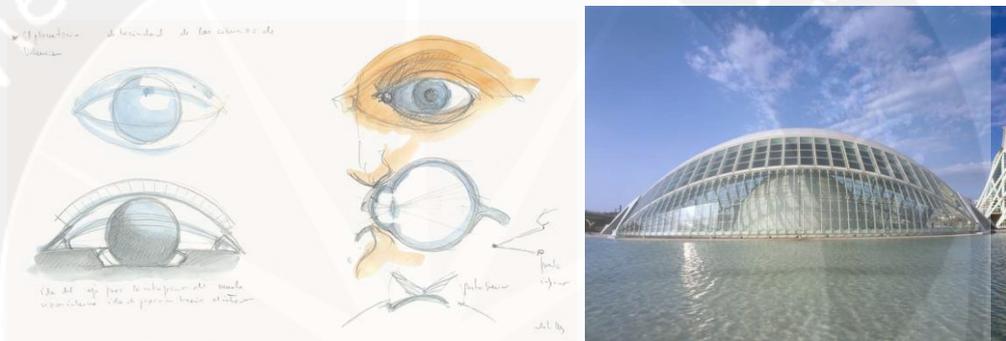
Sumber : <http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/metafora-dalam-arsitektur.html>



© Courtesy of Santiago Calatrava

Gambar 3.15 Konsep Desain Metafora (Santiago Calatrava)

Sumber : <http://www.thegroundmag.com/santiago-calatrava-an-interview-with/>



© Courtesy of Santiago Calatrava

Gambar 3.16 Konsep Desain Metafora (Santiago Calatrava)

Sumber : <http://www.thegroundmag.com/santiago-calatrava-an-interview-with/>