

BAB III TINJAUAN PUSTAKA ARSITEKTUR METAFORA

Bab III memaparkan landasan-landasan teori yang digunakan mengenai pendekatan arsitektur metafora, yang terdiri dari pengertian metafora baik secara umum maupun dalam arsitektur, jenis-jenis metafora, dan prinsip-prinsip penerapan metafora pada arsitektur yang selanjutnya akan dijadikan bahan dan acuan untuk membuat analisa untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada.

III.1 Pengertian Metafora

Secara etimologis, terminologi metafora dibentuk melalui perpaduan dua kata Yunani, yaitu “*meta*” (diatas) dan “*pherein*” (mengalihkan/memindahkan). Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transport”. Dengan demikian, metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain. (Classe, 2000).

Berikut ini adalah pengertian metafora menurut para ahli:

1. Menurut Aristoteles, metafora merupakan sarana berpikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep abstrak, yang dilakukan dengan cara memperluas makna konsep tersebut dengan cara membandingkannya dengan suatu konsep lain yang sudah dipahami. (Ortony, 1993)
2. Metafora merupakan ungkapan figuratif yang didasarkan pada perbandingan (Larson, 1998)
3. Metafora merupakan sesuatu yang istimewa dan hanya digunakan oleh orang-orang berbakat sebagai ornamen retorik. (Amstrong, 1936)

III.2 Pengertian Metafora Dalam Arsitektur

Di dalam arsitektur, metafora juga diterapkan sebagai pendekatan dalam arsitektur. Berikut ini adalah pengertian metafora menurut para ahli:

- 1) Menurut Geoffrey Boadbent
Metafora dalam arsitektur merupakan salah satu metode kreativitas yang ada dalam *design spectrum* perancang.
- 2) Menurut Anthony C Antoniades

Metafora dalam arsitektur adalah suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain

3) Menurut C Snyder dan Anthony J Catennese

Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya.

III.3 Jenis-Jenis Metafora

Metafora merupakan sebuah pendekatan dalam arsitektur yang memiliki konsep sebagai idenya dan hasilnya adalah berupa makna yang terungkap secara konkrit maupun abstrak dari perancang kepada pengguna atau pelaku bangunan sehingga bermakna konotatif di samping sebagai fungsi utamanya sebagai bangunan. Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur. Ketiga jenis itu adalah:

1) Metafora Konkrit

Metafora yang berasal dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.



Gambar 3. 1 Gereja Ayam

(Sumber: <http://www.muridsejati.com>, 2017)

2) Metafora Abstrak

Metafora yang berasal dari sebuah konsep, hakikat manusia, nilai-nilaim dan ide seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Ide dari metafora jenis ini berasal dari sebuah konsep yang abstrak.



Gambar 3. 2 Sydney Opera House
(Sumber: <https://architecture.knoji.com>, 2017)

3) Metafora Kombinasi

Merupakan penggabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Metafora kombinasi dapat dipakai sebagai sarana dan acuan kreativitas perancangan.



Gambar 3. 3 Puzzling World
(Sumber: www.puzzlingworld.co.nz, 2017)

III.4 Prinsip-Prinsip Arsitektur Metafora

Melalui berbagai sumber yang dikumpulkan, maka didapati lima prinsip pendekatan arsitektur metafora yang perlu diperhatikan dalam merancang dengan menggunakan pendekatan ini:

- 1) Metafora berarti usaha untuk memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- 2) Metafora dalam arsitektur bukan hanya masalah penggunaan gaya Bahasa, namun juga masalah pikiran dan tingkatan. Metafora mempengaruhi semua dimensi dalam indra manusia seperti melalui warna, bentuk, tekstur, suara.
- 3) Metafora merupakan usaha untuk melihat suatu subjek menjadi suatu hal yang lain untuk diterapkan ke dalam arsitektur.
- 4) Arsitek tidak hanya dapat menerapkan secara langsung, tapi juga menerapkannya bahasa verbal dan konseptual suatu bentuk metafora ke dalam sebuah gambaran visual dengan menggunakan interpretasi yang berbeda untuk menghasilkan gambaran visual yang baru. Cara ini dinilai lebih baik ketimbang menggunakan metafora secara langsung ke dalam bentuk arsitektural.
- 5) Salah satu metode utama penerapan metafora dalam arsitektur adalah dengan mengubah fokus penyelidikan dan penelitian area yang difokuskan dengan harapan hasilnya dapat melebihi ekspektasi dalam menjelaskan subjek yang dimaksud secara luas dan dengan cara yang baru.

III.5 Contoh Penerapan Pendekatan Metafora pada Arsitektur

Berikut ini adalah contoh-contoh bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora baik secara konkret, abstrak, maupun kombinasi keduanya:

1) *LEGO House*

Sebuah bangunan yang dirancang oleh arsitek *Bjarke Ingel Group* (BIG) ini terletak di Denmark. Bangunan ini disebut-sebut menjadi *LEGO Experience Center* dimana pengunjung dapat merasakan pengalaman dan mengingat kembali pengalaman di dunia LEGO. Tidak hanya bentuk bangunan, setiap furnitur di dalamnya dirancang khusus sesuai dengan bentuk dan konsep dari LEGO itu sendiri.



Gambar 3. 4 LEGO House
(Sumber: archdaily.com, 2017)

2) Sydney Opera House

Sydney Opera House merupakan karya arsitektur yang memberikan multi-interpretasi bahasa metafora kepada setiap orang yang melihatnya. Bangunan yang dirancang oleh Jorn Utzon ini memberikan berbagai macam interpretasi. Ada yang beranggapan bahwa konsep dari Sydney Opera House berasal dari cangkang kerang atau siput. Ada juga yang mengatakan bahwa konsep dari bangunan ini adalah kiasan layer kapal yang sedang dikembangkan, ada juga yang berpendapat bahwa bentuknya bagaikan bunga yang sedang mekar.



Gambar 3. 5 Sydney Opera House
(Sumber: www.sydneyoperahouse.com, 2017)

3) Puzzling World Wanaka

Karya Stuart Landsborough ini berbentuk seperti *puzzle*. Ia merancang bangunan ini sebagai objek wisata di daerah Wanaka, Selandia Baru. Di dalamnya terdapat ruangan -

ruangan yang mengakomodasi permainan teka-teki, kamar dengan ilusi optik, dan lain sebagainya.



Gambar 3. 6 Puzzling World

(Sumber: www.puzzlingworld.co.nz, 2017)

