

BAB II

PEMAHAMAN OBYEK DAN RANCANGAN

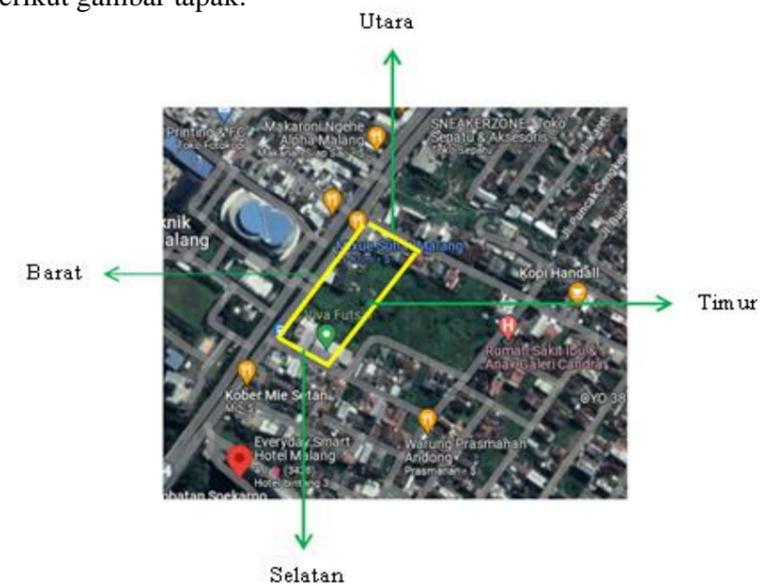
2.1 Kajian Tapak

2.1.1 Deskripsi Tapak

Berikut beberapa pertimbangan penentuan tapak:

1. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua setelah Surabaya yang berada di Jawa Timur. Sekaligus menjadi pusat kegiatan di kota Malang;
2. Aksesibilitas dapat dilewati kendaraan umum dan pejalan kaki;
3. Dekat dengan sarana dan prasarana pendidikan dan komersial, sehingga lokasi berada ditempat yang strategis ataupun cocok;
4. Sesuai dengan peruntukan lahan berdasarkan RT.RW kota Malang yang dimana bangunan ini termasuk dalam kategori bangunan pendidikan, rekreasi dan komersial;
5. Luasan lahan yang memadai berdasarkan hasil analisa kebutuhan luar dan ruang dalam, bangunan gedung pertunjukan musik ini membutuhkan kurang lebih 10.000 m².

Berikut gambar tapak:



Gambar 2.1.1 Peta Lokasi Tapak
(Sumber : googlemaps.com)

Batasan site pada tapak adalah sebagai berikut:

- a. Bagian utara : Jl. Semanggi timur
- b. Bagian selatan : Jl. Bungan andong barat
- c. Bagian barat : Jl Soekarno hatta
- d. Bagian timur : Perumahan penduduk / Lahan kosong.

Tapak berada di Jl. Soekarno hatta tepatnya di kelurahan jatimulyo, kecamatan lowokwaru kota malang. jalan soekarno hatta merupakan jalan protokol di kota malang yang memiliki jalur dua arah. Lokasi tersebut berada ditengah kota dan disekitar site terdapat perguruan tinggi dan fasilitas umum lainnya.

- a. Lokasi tapak : Jl. Soekarno hatta, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa timur.
- b. Luas lahan : 10.000 m²
- c. KDB 90% x 10.000 m² : 9.000 m²
- d. GSB : 8 M (As jalan utama)
- e. KLB : 1 – 2 Lantai
- f. Lebar jalan utama: 16 m (Arus lalu lintas 2 arah + median)

2.2 Kriteria Pemilihan Tapak

Pemilihan tapak berdasarkan atas kriteria data – data tapak yang harus diolah sebagai informasi tapak (White,1997, dalam bahan ajar Univ.Mercubuana). kriteria lokasi sebagai berikut:

1. Lokasi
Dekat dengan pusat kota, kemudahan pencapaian, aksesibilitas dan waktu tempuh.
2. Tautan lingkungan
Kesesuaian tataguna lahan sebagai reaksi dan olahraga, dekat dengan pemukiman dan dekat dengan instalasi pemerintah atau swasta.
3. Ukuran dan tata wilayah
Aspek dimensional tapak, rencana tata wilayah (GSB, KLB, KDB, GSS, RTH, dan ketentuan parkir, dan zoning wilayah).
4. Keistimewaan fisik alamiah
Pola drainase, tipe tanah, daya dukung tanah, vegetasi dan aspek alami lainnya.

5. Keistimewaan fisik buatan

Pedestrian ways, pipa air kebakaran, tiang listrik, saluran air kotor, dan air bersih.

2.3 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan serta menguji suatu kebenaran pengetahuan secara ilmiah, oleh karena itu metode penelitian yang digunakan harus sesuai dan tepat. Berdasarkan jenis data dan pendekatan yang digunakan, tugas akhir ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

2.3.1 Jenis Data

Jenis data dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data dalam bentuk kata atau verbal dan bukan dalam bentuk angka. Untuk mendapatkan data kualitatif dapat dipeiroleh dengan melakukan wawancara.

- b. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data atau informasi yang diperoleh dalam bentuk angka yang dapat diukur atau dihitung secara langsung.

2.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting bagi kegiatan penelitian, karena tidaknya suatu penelitian. Sehingga dalam pemilihan teknik pengumpulan data harus cermat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek kajian. Menurut Hasan (2002: 86) Observasi ialah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Observasi yang di maksud dalam teknik pengumpulan data ini ialah observasi pra-penelitian, saat penelitian dan pasca-penelitian yang digunakan 45 sebagai metode pembantu, dengan tujuan untuk mengamati bagaimana kinerja pustakawan pada layanan sirkulasi.

2. Studi Pustaka

Menurut Martono (2011: 97) studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian. Peneliti juga menggunakan studi pustaka dalam teknik pengumpulan data. Studi pustaka dalam teknik pengumpulan data ini merupakan jenis data sekunder yang digunakan untuk membantu proses penelitian, yaitu dengan mengumpulkan informasi yang terdapat dalam artikel surat kabar, buku-buku, maupun karya ilmiah pada penelitian sebelumnya. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mencari fakta dan mengetahui konsep metode yang digunakan.

2.3.3 Pengolahan Data

1. Data Primer

Menurut Hasan (2002: 82) data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer didapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Data primer ini antara lain:

- Hasil observasi lapangan, dan
- Dokumentasi

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002: 58). Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

2.3.4 Pengolahan Data

Analisis dilakukan dengan pendekatan-pendekatan terhadap objek, menghasilkan berupa rangkaian pembahasan terhadap kondisi kawasan perencanaan. Proses analisis yaitu dengan menganalisis tapak, menganalisis pelaku dan aktivitasnya sebagai dasar untuk menganalisis ruang, analisis bangunan, analisis struktur dan utilitas, bahkan analisis-analisis lainnya. Semua analisis harus berkaitan dengan tema yaitu Arsitektur Metafora yang berfokus pada bentuk bangunan dan orientasi, serta elemen

arsitektur. Hasil dari analisis akan sangat berguna untuk menentukan konsep perancangan.

1. Analisa Tapak

Analisis tapak yaitu analisis yang dilakukan untuk menghasilkan data-data tentang tapak dan sekitarnya, data-data yang dianalisis harus berkaitan dengan rancangan dan temanya. Analisis meliputi lokasi tapak dan sekitarnya, klimatologi, kebisingan, pandangan, orientasi, *main entrance* dan *side entrance*, sirkulasi dalam tapak, parkir dan penzonangan.

2. Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam Gedung Pertunjukan Musik, dengan mengidentifikasi pelaku dan aktivitasnya.

3. Analisis Ruang

Tujuan analisis ruang adalah untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan dan besaran ruang sebagai persyaratan bangunan.

4. Analisis Bentuk

Analisis bentuk yaitu analisis yang dilakukan untuk memunculkan karakter bangunan yang sesuai dengan karakteristik dari Arsitektur Metafora tanpa mengesampingkan fungsi bangunan.

5. Analisis Struktur

Tujuan analisis utilitas yaitu untuk memberikan gambaran mengenai sistem utilitas yang akan diterapkan pada objek rancangan. Analisis utilitas ini meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik sistem keamanan, sistem komunikasi dan sistem lainnya.

2.4 Kajian Pustaka

Gedung yang berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukan hasil – hasil kesenian (Poerwadarminta,2003). Pertunjukan adalah tontonan (seperti bioskop, wayang orang dsb), pameran dan demonstrasi (Poerwadarminta,2003). Jadi gedung pertunjukan merupakan suatu tempat yang dipergunakan untuk mempergelarkan pertunjukan, baik itu bioskop, wayang, pagelaran musik, maupun tari.

2.4.1 Sejarah Gedung Pertunjukan di Indonesia

Pada mulanya berupa pertunjukan tradisional pada upacara-upacara religius dan upacara-upacara lainnya, seperti pertunjukan wayang di kraton dan tarian-tarian di pura-pura di Bali. Sejalan dengan perkembangan dan peradaban yang lebih maju dan unsur-unsur budaya barat yang ditanamkan bersama dengan masuknya bangsa-bangsa asing ke Indonesia, maka seni pertunjukan mengalami perkembangan pula, sehingga pada saat sekarang cenderung untuk dipertunjukan di atas pentas. Baru pada abad XIX dibangun gedung pertunjukan yang pertama, yaitu gedung kesenian (City Hall) yang berfungsi sebagai tempat pementasan seni pertunjukan modern, dimana materi, struktur, dan pengolahannya didasarkan pada seni pertunjukan barat, misalnya: seni opera dan tari balet.

2.4.2 Fungsi dan Peranan Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan sebagai wadah dalam kegiatan aktivitas masyarakat yang mempunyai fungsi (Seminar Arsitektur, 2000) :

- Sebagai wadah untuk meningkatkan apresiasi seni.
- Sebagai wadah pendidikan yang bersifat hiburan.
- Sebagai wadah untuk mempertemukan buah pikiran seniman dengan masyarakat sehingga terjadi suatu penilaian dan komunikasi.
- Sebagai wadah untuk menampung seni pertunjukan yang merupakan hasil budaya dari suatu budaya atau masyarakat.

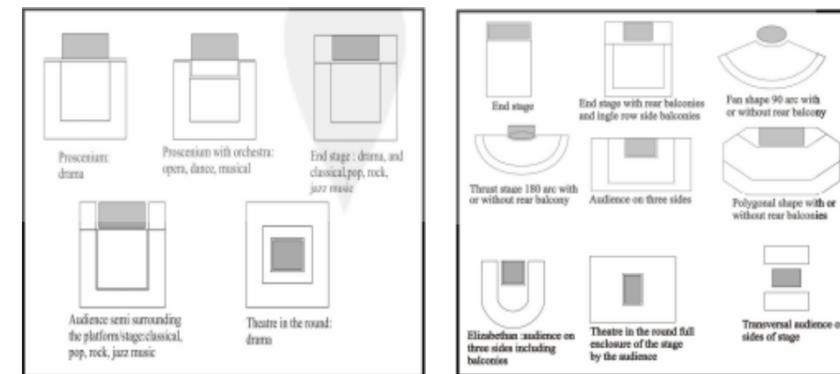
Dalam usaha kebudayaan nasional indonesia, gedung pertunjukan mempunyai peranan sebagai berikut :

- Memelihara kelangsungan hidup kebudayaan seni pertunjukan baik tradisional maupun bukan, sebagai warisan kebudayaan sebelumnya.
- Merangsang dan membangkitkan kreativitas para seniman dan budayawan dalam menghimpun dan mengembangkan nilai-nilai budaya.
- Meningkatkan daya penghayatan budaya di dalam masyarakat luas.
- Membantu memupuk kerja sama dibidang kebudayaan dengan bangsa-bangsa lainnya.

2.4.3 Standart Teater

Penggolongan jenis gedung pertunjukan atau teater dapat berdasarkan bentuk maupun sistem pertunjukannya.

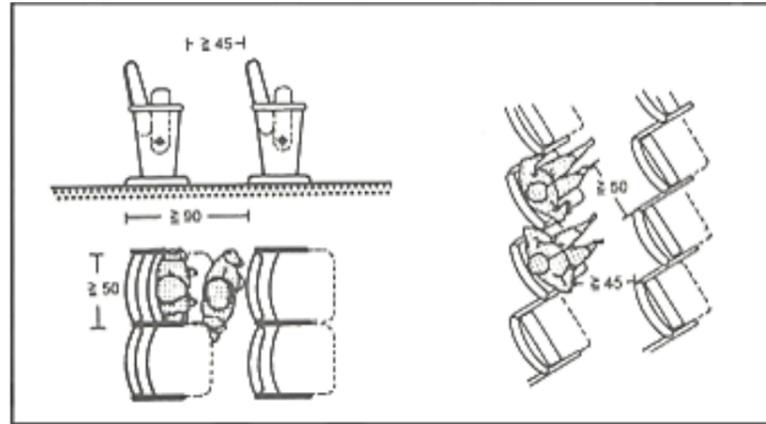
- Teater berdasarkan bentuknya (Roderick, 1972)
 - Teater terbuka : pertunjukan seni dilakukan pada ruangan terbuka.
 - Teater tertutup : pertunjukan seni dilakukan pada ruangan tertutup.
- Teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya (Roderick, 1972).
 - Tipe Arena : dimana penonton mengelilingi pertunjukan, tidak memerlukan penghayatan yang serius.
 - Tipe Transverse : merupakan perkembangan dan variasi dari tipe arena, dimana penonton duduk pada dua sisi yang berlawanan menghadap panggung.
 - Tipe $\frac{3}{4}$ Arena : merupakan variasi dari tipe arena, dimana pemain atau aktor / aktris dapat naik ke panggung tanpa melalui ruang penonton.
 - Tipe $\frac{1}{4}$ Arena : dimana penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah. Luasan panggung kecil.
 - Tipe Proscenium : merupakan perkembangan tipe $\frac{1}{4}$ arena akibat kurangnya luasan panggung. Penonton menyaksikan pertunjukan dalam satu arah di depan panggung.
 - Tipe Calliper Stage / Extended Stage : Panggung mengelilingi sebagian dari penonton.



Gambar 2.4.1 Tipe-Tipe Teater

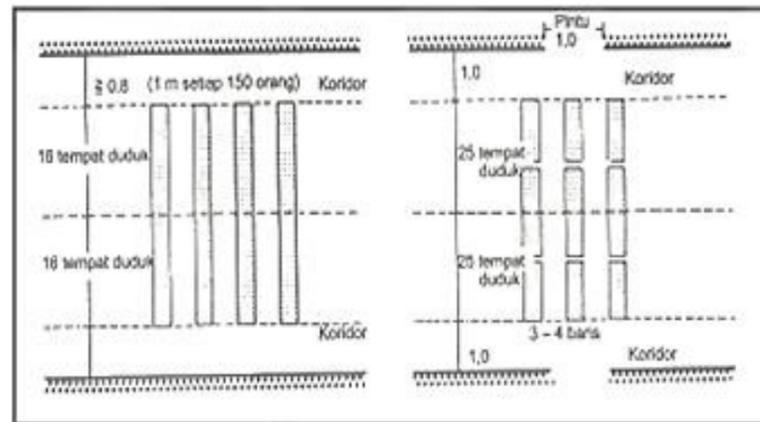
(Sumber : Buildings For The Performing Arts, Ian Appleton : 105 - 109)

- Ruang Penonton dan Panggung / Area Pertunjukan
Ukuran ruang penonton : jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk penonton diperlukan $\geq 0,5 \text{ m}^2$ / penonton.



Gambar 2.4.2 Ukuran Tempat Duduk
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 2 : 138)

Disetiap 3 atau 4 baris tempat duduk tersedia pintu keluar dengan lebar 1 m.



Gambar 2.4.3 Letak Pintu Keluar pada Ruang Teater
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 2 : 138)

2. Proporsi Ruang Penonton

Dihasilkan dari sudut persepsi psikologi dan sudut pandang penonton, atau dari tuntutan pandangan yang baik dari semua tempat duduk.

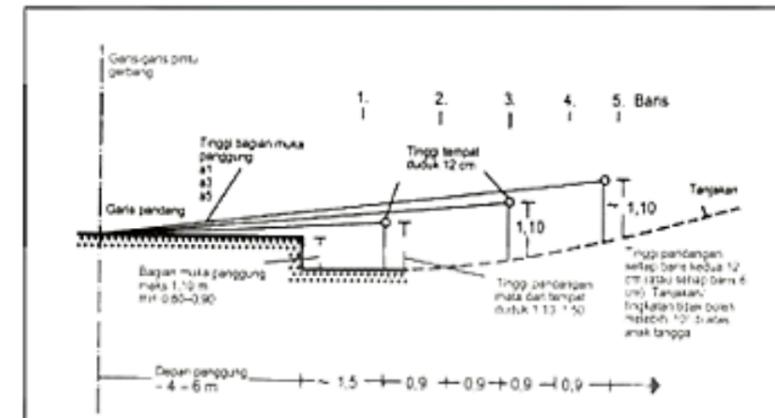
- Pandangan yang baik, tanpa gerakan kepala tetapi mudah menggerakkan mata kira-kira 30°.
- Pandangan yang baik, dengan sedikit gerakan kepala dan mudah menggerakkan mata kira-kira 60°.
- Maksimal sudut persepsi (pandangan) tanpa gerakan kepala kira-kira 110°, ini berarti pada bidang ini orang dapat menangkap hampir semua jalannya peristiwa.

3. Proporsi Ruang Penonton

Klasik jarak baris tempat duduk terakhir dari garis pintu gerbang (tepi panggung) maksimal 24 m, ini merupakan jarak maksimal untuk melihat perubahan ekspresi wajah.

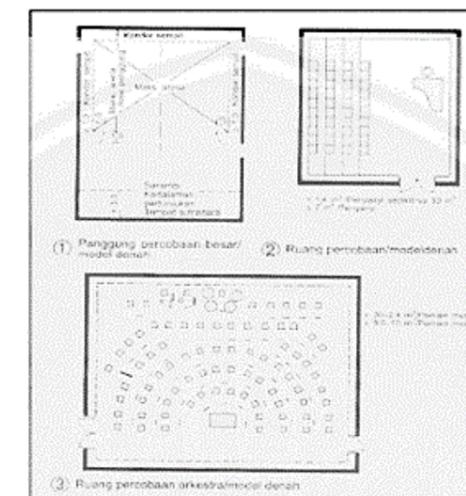
4. Tinggi Tempat Duduk

Diruang penonton, tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandang berlaku untuk semua tempat duduk di ruang penonton (tempat duduk dilantai bawah dan juga di balkon). Setiap baris membutuhkan ketinggian pandangan secara penuh 12 cm.



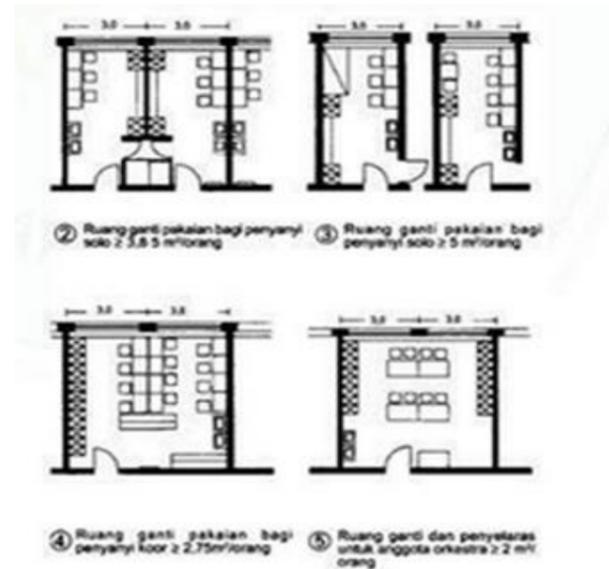
Gambar 2.4.4 Tinggi Tempat Duduk
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 2 : 139)

- Ruang latihan setiap teater menuntut minimum 1 panggung percobaan untuk percobaan dari panggung utama, ukuran panggung disesuaikan dengan panggung utama.



Gambar 2.4.5 Panggung Percobaan
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 2 : 145)

6. Ruang persediaan teknik ruang untuk trafo atau tegangan listrik, AC atau pengatur suhu, pengatur pencahayaan, dan suara.
7. Ruang publik dalam teater tradisional lobby dibagi menjadi lobby sebenarnya (lobby), restoran, atau café, dan lobby khusus perokok. Luas lobby 0,8 – 2 m² / penonton, realistiknya 0,6 – 0,8 m² / penonton.
8. Ruang rias dan ganti pakaian ruang ini berfungsi sebagai tempat berias dan mengganti kostum untuk pertunjukan yang akan ditampilkan diatas panggung.



Gambar 2.4.6 Panggung Ganti Pakaian
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 2 : 144)

9. Pintu darurat tujuannya adalah agar para pengunjung dapat segera menuju ketempat yang aman dalam kurun waktu tertentu. Jalur keselamatan adalah dari tempat duduk sepanjang area bebas, dan gang, dan melalui pintu keluar dengan cepat. Atau melalui koridor. Waktu yang ditetapkan menyediakan jarak tempuh maksimum dari tempat duduk menuju pintu keluar auditorium, dan jumlah tempat duduk menyediakan lebar dan jumlah rute keluar.
 - a. Jarak tempuh evakuasi dari tiap tingkat dalam teater dalam suatu kurun waktu tertentu diperlukan apabila terjadi kebakaran. Untuk tempat duduk tradisional jarak yang dianjurkan 18 m diukur dari gang, untuk tempat duduk kontinental 15 m dari tempat duduk manapun. Tujuannya adalah untuk mengevakuasi pengunjung dari tiap tingkat dalam waktu 2,5 menit.

- b. Jumlah pintu keluar setidaknya dua pintu keluar terpisah yang independent harus terdapat pada tiap tingkat dalam teater. Pintu keluar harus terletak secara terjangkau antara masing-masing untuk menyediakan jalan keluar alternatif. Jalan keluar pertingkat sebanyak dua dengan kapasitas tempat duduk 500, dan pintu keluar tambahan diperlukan untuk tiap 250 tempat duduk.
- c. Lebar pintu keluar dari auditorium harus menuju tempat yang aman, rute keluar harus memiliki lebar yang sama dengan pintu keluar dan dengan konsisten untuk menghindari efek leher botol. Semua pintu keluar dalam rute keluar harus memiliki arah bukaan pintu yang sama dengan arah arus pengunjung. Tangga pada rute keluar harus memiliki jumlah maksimum 16 anak tangga dan minimum 2 anak tangga, dengan tinggi dan lebar anak tangga 18 cm dan 275 cm. ramp harus dalam kemiringan 1,12° dengan panjang 4,5 m. Rute keluar untuk pengguna kursi roda harus terpisah dengan rute lain. Rute keluar harus dilapisi dari bahan tahan api.

2.4.4 Akustik Ruang

Perencanaan akustik ruang harus menghasilkan dialog dan musik yang optimal bagi pendengarnya di ruang pagelaran. Macam-macam pengaruh yang diperhatikan sebagai berikut:

1. Waktu bunyi susulan

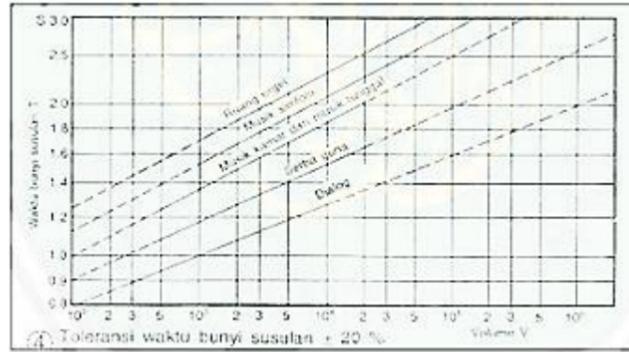
Nilai optimal bergantung pada penentuan tujuan dan volume ruang.

Table 2.4.1 Jangkauan Waktu Bunyi Susulan yang Optimal

Jenis Ruang	Fungsi Ruang	Waktu bunyi susulan dalam detik
Dalog	Kabaret	0,8
	Tonil	1.0
	Ceramah	-
Musik	Musik kamar	1.0 ... 1.5
	Opera	1.3 ... 1.6
	Konser musik	1.7 ... 2.1
	Musik orgel	2.5 ... 3.0

(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 122)

Waktu bunyi susulan pada umumnya bergantung pada frekuensi, lebih panjang pada frekuensi rendah, dan lebih pendek pada frekuensi tinggi. Untuk $f = 500$ Hz diperoleh dari pemeriksaan, perkiraan sesuai dengan toleransi waktu bunyi susulan sebagai nilai optimal.

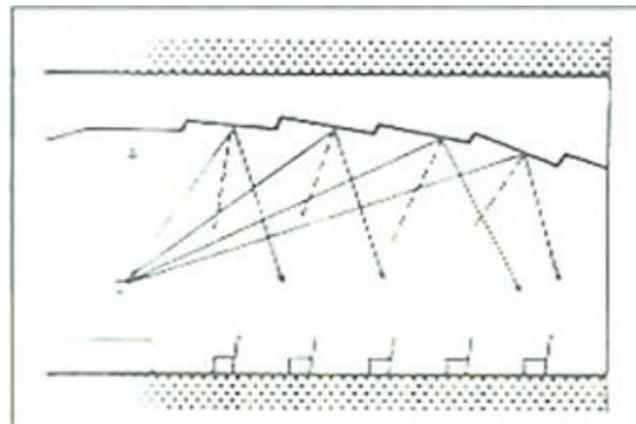


Gambar 2.4.7 Grafik Frekuensi Bunyi
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 122)

Kejelasan terdengarnya dialog perlu dibakukan bagi penilaian jelas terdengarnya kata yang diucapkan. Jika tidak dibakukan, maka ada bermacam-macam istilah kejelasan terdengarnya kalimat, kejelasan terdengarnya suku kata, penilaian dengan logat membingungkan. Pada pengukuran dengan logat berlaku 70% sebagai kejelasan terdengarnya dialog yang terbaik.

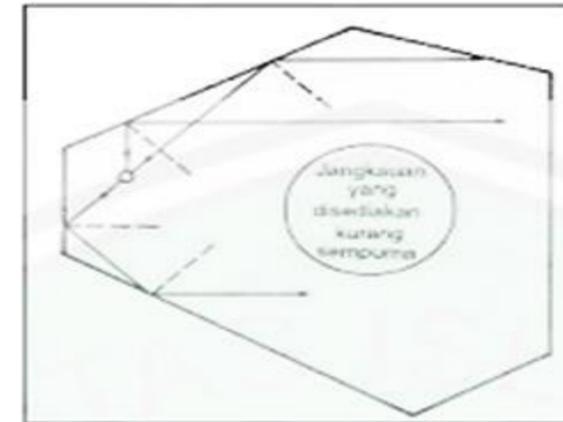
2. Pantulan sebagai akibat struktur primer dan sekunder ruang.

- a. Struktur primer ruang bentuk ruang : untuk musik, ruang yang sempit dan tinggi dengan dinding bersekat-sekat sangat cocok digunakan. Di dekat panggung diperlukan bidang refleksi untuk refleksi permulaan. Dinding dibelakang ruang tidak boleh menyebabkan refleksi kearah panggung, karena ini dapat bekerja sebagai gema. Langit-langit ruang berguna untuk menghantar bunyi untuk jangkauan ruang dibagian belakang dengan cara membuat lipatan-lipatan pada langit-langit kearah panggung.



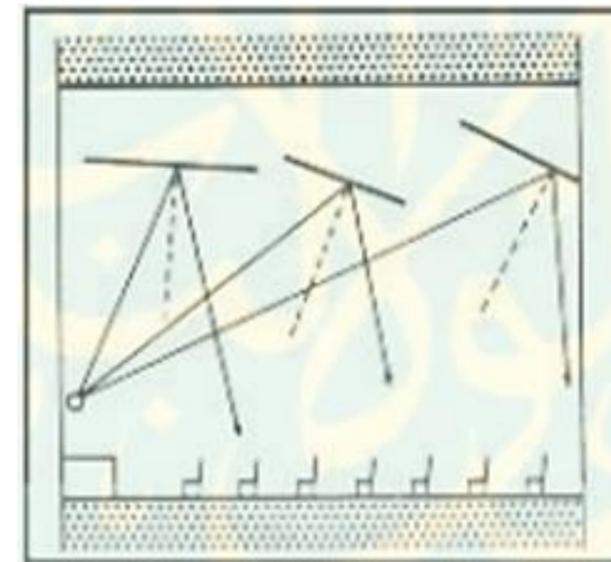
Gambar 2.4.8 Bentuk Langit-langit yang Menguntungkan
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 123)

Ruang dengan dinding yang mengarah terpisah kebelakang kurang menguntungkan karena refleksi dari samping suara dapat menjadi terlalu lemah. Dengan bidang refleksi tambahan atau dinding diberi suatu lipatan kuat untuk menghantarkan bunyi di dalam ruang, kerugian ini dapat di kompensasikan.



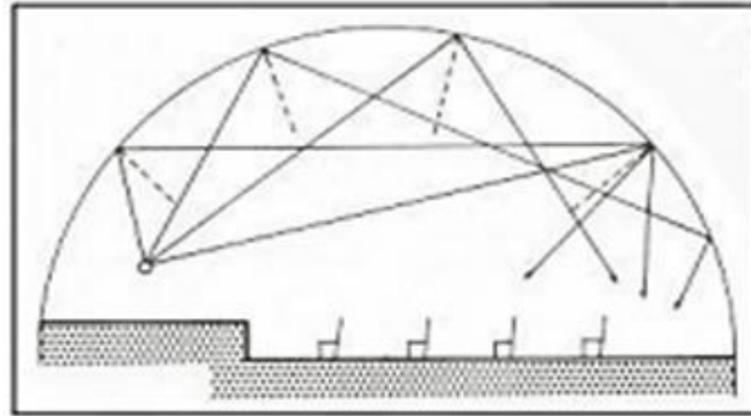
Gambar 2.4.9 Bentuk Denah yang Kurang Menguntungkan
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 123)

- b. Struktur sekunder bidang refleksi selanjutnya dapat mengkompensasi struktur primer yang tidak menguntungkan, misalnya dinding yang mengarah terpisah dengan lipatan permukaan atau dengan pemasangan layar yang digantung pada langit-langit.



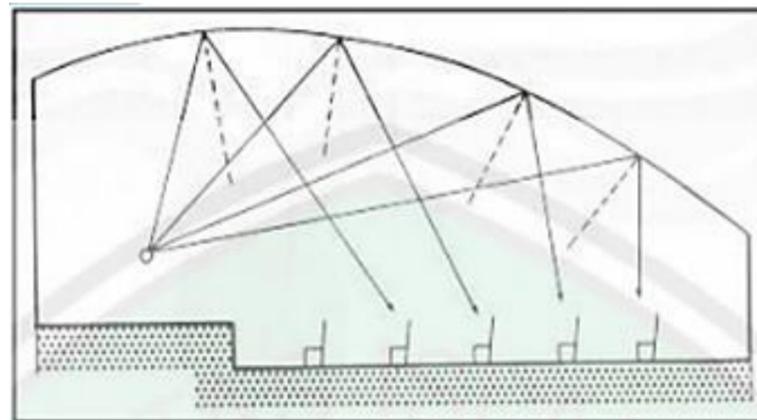
Gambar 2.4.10 Layar untuk Penghantar Bunyi
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 123)

Bidang yang di bengkakan dapat menyebabkan pembentukan titik api (kubah). Yang sangat tidak menguntungkan adalah ruang yang berbentuk setengah bola karena menyebabkan konsentrasi suara yang tiga dimensional.



Gambar 2.4.11 Pembentukan Titik Api
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 124)

Berpedoman pada waktu bunyi suatu pelengkungan langit-langit yang tepat dapat dicapai dengan suatu mekanisme pengaliran bunyi yang yang baik.



Gambar 2.4.12 Penghantar Bunyi yang Menguntungkan Oleh Pembengkakan yang di Sesuaikan
(Sumber : Data Arsitek edisi 33 jilid 1 : 124)

3. Insulasi bunyi

Auditorium membutuhkan insulasi dari sumber kebisingan dari luar seperti lalu lintas dan fungsi lain didekatnya. Beberapa pertunjukan memiliki batasan kebisingan yang diperbolehkan seperti pada musik klasik, opera dan tari noise rating (NR) berada pada angka 20 dan pada drama serta pertunjukan musik NR 20, bila pada pertunjukan terdapat

perekaman langsung maka NR harus dibawa angka 15, semakin rendah NR semakin sulit untuk dicapai. Beberapa cara untuk meredam kebisingan suara dari luar adalah sebagai berikut:

- Isolasi auditorium secara struktural dari ruang lain atau penggunaan dinding ganda, penggunaan konstruksi double pada penutup atap bila terdapat kebisingan dari pesawat udara, penggunaan struktur dengan anti vibrasi untuk menghindari kebisingan getaran tanah;
- Penahan bunyi pada setiap pintu dan entry kedalam teater;
- Penggunaan peredam bunyi pada lantai dan dinding.

2.5 Kajian Tema

2.5.1 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 “transpor”. 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:

- 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);
- Metafora merupakan ungkapan figuratif yang didasarkan pada perbandingan (Larson, 1998);
- Metafora merupakan sesuatu yang istimewa dan hanya digunakan oleh orang-orang berbakat sebagai ornamen retorik. (Amstrong, 1936).

2.5.2 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.

2.5.3 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 2.5.1 Gereja Ayam
(Sumber : <http://www.muridsejati.com>, 2021)

2. Metafora Abstrak

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



Gambar 2.5.2 Sidney Opera House
(Sumber : <http://architecture.knoji.com>, 2021)

3. Metafora Kombinasi

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 2.5.3 Puzzling World
(Sumber : www.puzzlingworld.co.nz, 2021)

2.5.4 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.

2.5.5 Contoh Penerapan Pendekatan Metafora pada Arsitektur

Berikut ini adalah contoh-contoh bangunan dengan pendekatan Arsitektur Metafora baik secara konkrit, 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 2.5.4 LEGO House
(Sumber : *archdaily.com*, 2021)

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 2.5.5 Sydney Opera House
(Sumber: *www.sydneyoperahouse.com*, 2021)

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 2.5.6 Puzzling World
(Sumber : www.puzzlingworld.co.nz, 2021)

2.6 Study Banding

Pada gambaran umum obyek yang diamati terdiri dari 3 obyek gedung pertunjukan musik dengan bentuk tempat duduk penonton yang berbeda baik di dalam negeri maupun luar negeri. Obyek-obyek tersebut adalah:

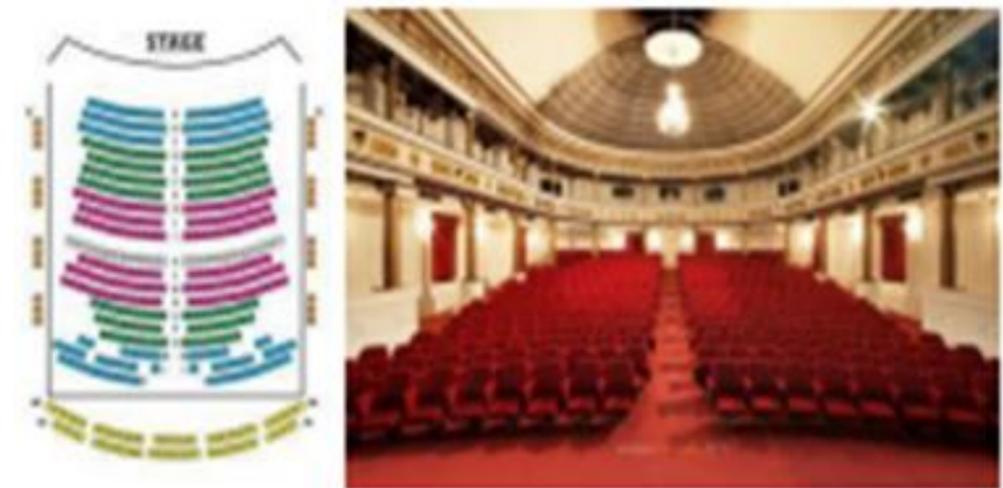
1. Gedung Kesenian Jakarta

Gedung Kesenian Jakarta berlokasi di Jl. Gedung Kesenian 1, Pasar Baru, Sawah Besar, Jakarta Pusat 10110. Gedung tersebut diresmikan pada tanggal 7 Desember 1821 dengan nama *Schouwburg Weltevreden* atau *Comidiegebouw* yang masih berdiri megah hingga sekarang. Pembangunan gedung bergaya Romawi yang menghabiskan biaya sekitar 60.000 gulden itu diprakarsai oleh para anggota perkumpulan tonil Ut Desint yang tahun 1820 mencapai puncak ketenaran.



Gambar 2.6.1 Gedung Kesenian Jakarta
(Sumber : wikipedia.org, 2021)

Gedung Kesenian Jakarta memiliki bentuk tempat duduk penonton yaitu persegi panjang. Penataan tempat duduk yang digunakan adalah tipe berundak. Area ini dapat menampung kurang lebih 451 penonton.



Gambar 2.6.2 Bentuk Penataan Tempat Duduk Gedung Kesenian Jakarta
(Sumber : www.google.com, 2021)

2. Aula Simfonia Jakarta

Aula Simfonia Jakarta adalah balai konser yang terletak di Kemayoran, Jakarta Pusat, Indonesia. Balai ini memiliki kapasitas mencapai 1.200 orang. Balai ini merupakan

bagian dari *Reformed Millennium Center Indonesia*, proyek pembangunan yang terdiri dari megagereja, galeri seni, perpustakaan, dan sekolah teologi. Dirigen utama dan pengarah artistiknya adalah Stephen Tong, seorang penginjil Tionghoa-Indonesia. Konsultan seninya adalah Jahja Ling, warga Tionghoa berkebangsaan Amerika Serikat (wikipedia.com, 2023). Aula Simfonia Jakarta secara resmi dibuka tahun 2009.

Pendanaan pembangunan sepenuhnya didanai oleh pihak swasta tanpa sumbangan pemerintah. Musisi lokal maupun mancanegara pernah mengadakan pertunjukan di aula ini (wikipedia.com, 2023).

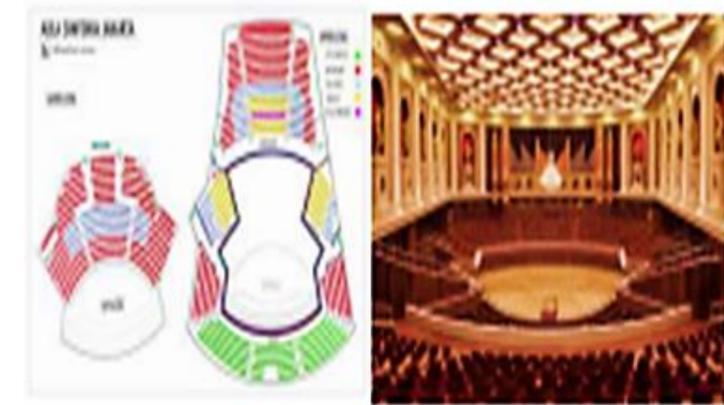
Aula konser ini tidak pernah menggunakan penguat suara dalam setiap pertunjukan musik langsung. Penataan dan desain aula konser sangat diperhatikan sehingga penonton dapat mendengar musik dengan kualitas tertinggi. Mikrofon yang tersebar di bagian atas panggung digunakan hanya untuk kepentingan perekaman (wikipedia.com, 2023).

Desain arsitektur Aula Simfonia Jakarta bergaya zaman renaissance dengan warna kayu, putih, dan emas. Namun, aula ini didominasi oleh warna coklat karena sebagian besar bangunannya terbuat dari berbagai jenis kayu. Ruang aulanya dihiasi lukisan komponis dan patung musisi. Di atas panggung utama terdapat sebuah lampu gantung kristal (wikipedia.com, 2023).



Gambar 2.6.3 Aula Simfonia Jakarta
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Aula_Simfonia_Jakarta)

Aula Simfonia Jakarta memiliki bentuk tempat duduk penonton yaitu kipas. Penataan tempat duduk yang digunakan adalah tipe berundak dengan menambahkan balkon. Area ini dapat menampung kurang lebih 1.400 penonton.



Gambar 2.6.4 Bentuk Tempat Duduk Aula Simfonia Jakarta
(Sumber: www.google.com, 2021)

3. Teater Besar Taman Ismail Marzuki

Teater Besar Taman Ismail Marzuki terletak di Jalan Cikini Raya No. 73, Cikini, Menteng, Jakarta Pusat ditujukan untuk produksi pertunjukan profesional berskala besar yang memang membutuhkan ruang ekspresi yang lebih besar karena alasan artistik, kegiatan kebudayaan berskalabesar, pertunjukan lintas disiplin berskala besar karya seniman profesional, dan pertunjukan perdana (premiere) seniman Indonesia yang berskala besar dan membutuhkan kapasitas teknis artistik yang sesuai.



Gambar 2.6.5 Teater Besar Taman Ismail Marzuki
(Sumber: tamanismailmarzuki.co.id, 2021)

Teater besar taman ismail marzuki memiliki bentuk tempat duduk penonton yaitu tapal kuda. Penataan tempat duduk yang digunakan adalah tipe berundak dengan menambahkan balkon pada bagian belakang. Area ini dapat menampung kurang lebih 1.200 penonton.



*Gambar 2.6.6 Bentuk Tempat Duduk Teater Besar Taman Ismail Marzuki
(Sumber: www.google.com, 2021)*

Dari kesimpulan studi banding diatas obyek yang dipilih yaitu bangunan Teater Besar Taman Ismail Marzuki., karena bentuk tempat duduk interior pertunjukannya hampir sama persis dengan perencanaan Gedung Pertunjukan Musik yang akan dirancang.