

DESAIN ARSITEKTUR BANGUNAN PENGINAPAN DENGAN PENDEKATAN METAFORA

Balya Brainmumtaz Basima¹, Zahra Nuriafadsa Ramdini², Dedi Ismail³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional

E-mail: balya.basima@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan perancangan bangunan penginapan dengan pendekatan metafora yang diaplikasikan pada bangunan. Penelitian dilakukan melalui pendekatan pengamatan alam, tepatnya kebiasaan ikan paus punggung bungkuk yang selalu melompat di permukaan air. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan desain bangunan penginapan dengan pendekatan metafora. Pada akhir proses dihasilkan model bangunan secara 3 dimensi, dan menawarkan nilai kebaruan berupa kombinasi antara material industri modern dengan material alami yaitu bonggol jagung.

Kata kunci: penginapan, metafora, bonggol jagung

ABSTRACT

Cottage design with a metaphor approach in architecture. This research is a cottage building design with a metaphorical approach that is applied to the building. The research was conducted through a natural observation approach, specifically the habit of humpback whales that always jump on the surface of the water. The aim of this research is to produce a cottage building design with a metaphorical approach. At the end of the process, a 3-dimensional model of the building is produced, and offers a novelty value in the form of a combination of modern industrial materials with natural materials, namely corn cobs.

Keywords: cottage, metaphor, corn cob

1. Pendahuluan

Kajian penelitian ini didasari oleh masih jaranganya bangunan penginapan yang dirancang dengan pendekatan metafora/biomimikri, terlebih dengan perkembangan teknologi yang membuka banyak kemungkinan serta memperkaya kemungkinan eksplorasi bentuk dan material. Selama ini rancangan bangunan penginapan yang sudah ada cenderung dirancang dengan tema vernakular, atau bahkan arsitektur organik. Di sisi lain penelitian atau perancangan bangunan penginapan dengan berbagai gaya arsitektur dan interior telah banyak dilakukan, misalnya arsitektur penginapan berkonsep organik (Ridyasmara & Wijayanto, 2021; Trisno, 2021), tradisional (Pasi, 2019; Saputra & Satwikasari, 2019), neo-vernakular (Kurniawan, 2016; Alimuddin & Mulyadi, 2021), modern (Kristianto, et al., 2019), dan postmodern (Pandy, 2021).

Gaya atau konsep arsitektur vernacular sendiri, menurut Mentayani dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan, dapat dikatakan masih relatif muda (Artiningrum & Sukmajati, 2017). Istilah vernakular pertama kali diperkenalkan oleh Bernard Rudofsky tahun 1964 melalui pameran yang bertema *Architecture without Architects* di *Museum of Modern Art* (MoMA). Istilah *vernacular* ini sendiri berasal dari kata *verna* (dari bahasa Latin) yang artinya *domestic, indigenous, native slave*, atau *home-born slave*, dan dipilih oleh Rudofsky untuk mengklasifikasikan arsitektur lokal (umumnya berupa hunian) yang ditemukannya di berbagai belahan dunia. Dari sinilah selanjutnya dalam berbagai literatur kontemporer makna yang paling populer bagi arsitektur vernakular adalah arsitektur tanpa arsitek. Namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan berbagai paradigmanya maka dalam beberapa referensi yang ada, *term* vernakular lebih dipahami untuk menyebutkan adanya hubungan dengan “lokalitas” (Artiningrum & Sukmajati, 2017)

Kecenderungan tersebut dapat dilihat dari beberapa contoh rancangan atau desain yang lain seperti pada Gambar 1, yakni Meno Colanta

Bungalow, Lombok yang menyerupai Gambar 2, Bale Lumbung (rumah adat suku Sasak). Atau contoh lain adalah pada Gambar 3, Djati Lounge, Malang yang terinspirasi dari Rumah Joglo (rumah adat Jawa) pada Gambar 4.

Kedua contoh penginapan pada Gambar 1 dan 3 merupakan sebagian kecil dari kecenderungan bangunan penginapan yang dirancang dengan tema vernakular, melalui pendekatan kebudayaan. Oleh karena itu, ditetapkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi pada pertimbangan desain yang dilakukan, yaitu membuat bangunan penginapan yang dimulai dari pendekatan metafora dan menguatkan sifatnya. Di sisi lain, bangunan tersebut pun harus dapat melindungi dari cuaca tropis basah dengan curah hujan yang cukup tinggi, juga memberikan pencahayaan dan penghawaan alami.

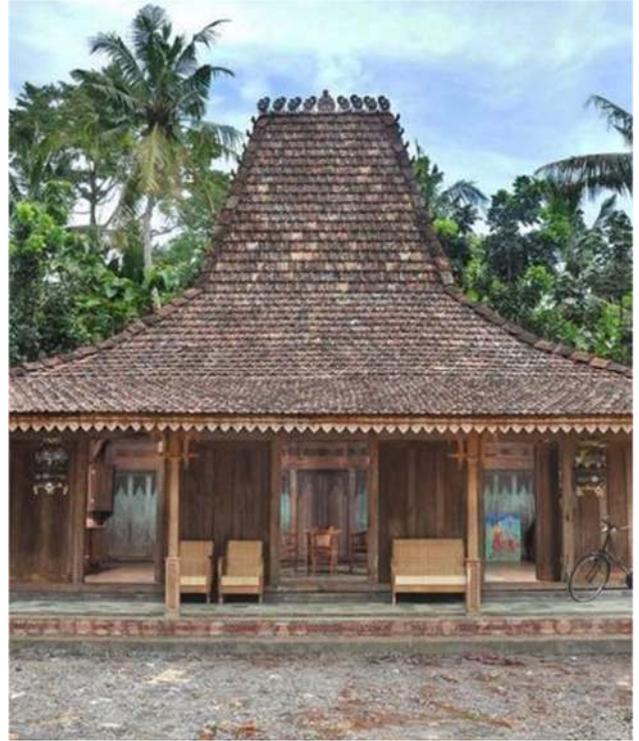


Gambar 1. Meno Colanta, Lombok.

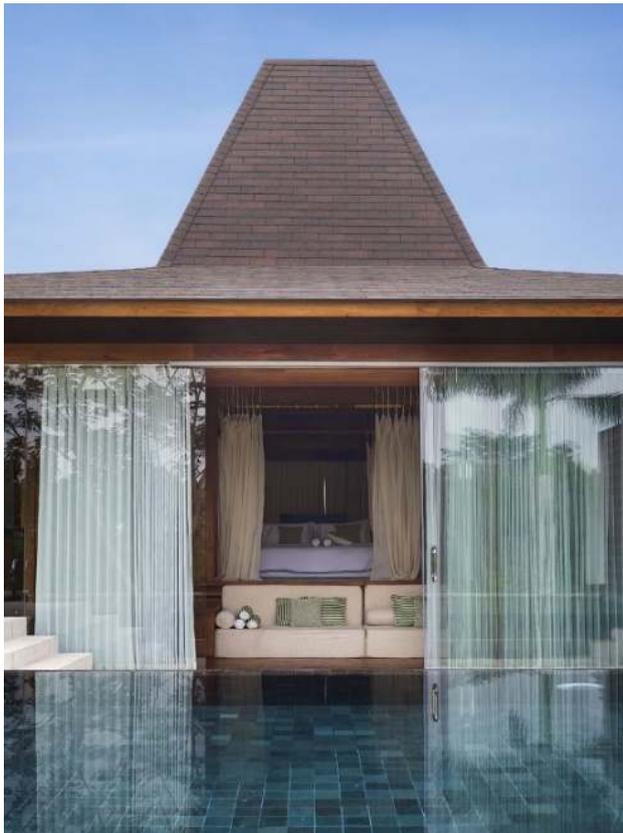
(https://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g664665-d12215517-Reviews-Meno_Colanta_Bungalow-Gili_Meno_Gili_Islands_Pemenang_Lombok_West_Nusa_Tenggara.html diakses pada 30/10/2021 15.05 WIB)



Gambar 2. Bale Lumbung, Rumah Adat Suku Sasak. (<https://www.gadizalombok.com/2019/02/23/keunikan-bale-lumbung-rumah-penyimpanan-hasil-panen-suku-sasak/> diakses pada 30/10/2021 15.17 WIB)



Gambar 4. Rumah Joglo, rumah adat Jawa. (<https://courtina.id/rumah-joglo/> diakses pada 30/10/2021 16.17 WIB)



Gambar 3. Djati Lounge, Malang. (<https://www.archify.com/id/archifynow/djati-lounge-and-bungalow-mint-design-studio> diakses pada 30/10/2021 16.00 WIB)

Dalam pengertian yang umum, ‘kebaruan’ menunjukkan adanya suatu perubahan dari sesuatu yang sebelumnya telah terkonstruksi, dalam sebuah pengetahuan mengenai sesuatu itu sendiri. ‘Baru’ menunjukkan adanya sesuatu yang ‘lama’, atau tidak baru, terkait juga dengan sesuatu yang berubah menghindari ‘kekonstanan’, sehingga konsep tentang kebaruan akan terkait dengan apa yang disebut dengan tipikalitas. (Sachari, 2015)

Oleh karena itu, ditetapkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi pada pertimbangan desain yang dilakukan, yaitu membuat bangunan penginapan yang dimulai dari pendekatan metafora dan menguatkan sifatnya. Di sisi lain, bangunan tersebut pun harus dapat melindungi dari cuaca tropis basah dengan curah hujan yang cukup tinggi, juga memberikan pencahayaan dan penghawaan alami.

Dalam rangka pemenuhan kriteria tersebut, terdapat penerapan strategi/konsep tertentu, terkhusus pada tahap pra rencana. Proses inisiasi gubahan massa dilakukan dengan pendekatan metafora yang didapat dengan memerhatikan alam dan makhluk hidup lainnya, dalam kasus ini

adalah kebiasaan dari ikan paus punggung bungkuk. Selain memerhatikan kebiasaan dan sifat alam, kondisi iklim dan geografis sekitar pun menjadi faktor kuat dalam pengembangan lainnya.

2. Metode

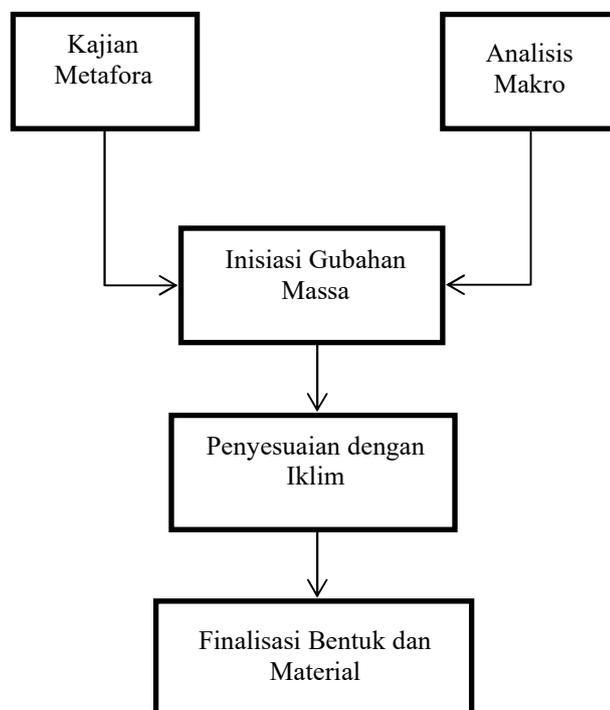
Terdapat beberapa kajian teori yang dapat mendukung penelitian ini. Menurut Anthony C. Antoniades (1990), dalam *"Poethic of Architecture"*, metafora merupakan suatu metode/cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam suatu pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan menggunakan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain (Pranata et al., 2017).

Dalam kajian penelitian lainnya, metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu hal melalui sebuah persamaan atau perbandingan. Metafora berasal dari bahasa Latin yaitu *"Methapherein"*

yang terdiri dari 2 buah kata yaitu *"metha"* yang berarti setelah, melewati dan *"Pherein"* yang berarti membawa. Secara etimologis dapat diartikan sebagai pemakaian kata-kata yang bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai kiasan yang berdasar persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970 muncul ide untuk mengaitkan arsitektur dengan bahasa, Menurut Charles Jenks dalam bukunya *"The language of Post Modern"* di mana arsitektur dikaitkan dengan cara metafora. Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam karya arsitektur. Metafora dapat mendorong arsitektur untuk mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan. Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi arsitektur, yaitu menghubungkan diantara benda-benda. Tetapi hubungan ini bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata senada dengan "bagaikan" atau "seperti" untuk mengungkapkan suatu hubungan (Hakim, 2019).

Dalam aspek penggunaan material, kebaruan yang hendak dicapai dari perancangan *cottage* ini adalah dengan kombinasi penggunaan material alami dan material modern industri. Dari beberapa material alam yang tersedia, bonggol jagung dipilih atas beberapa pertimbangan. Menurut Masri (2010) dalam Azizah & Masri (2021), bonggol/tongkol jagung merupakan salah satu jenis limbah pertanian yang mempunyai nilai jual rendah di mata masyarakat. Biasanya limbah tongkol jagung dijadikan sebagai pengganti pakan ternak, pengganti kayu bakar, atau langsung dibuang oleh para petani jagung. Indonesia merupakan satu negara yang sangat potensial untuk mengembangkan perekonomian kreatif, khususnya dikarenakan kekayaan sumber daya alam dan budaya (Azizah & Masri, 2021).

Selain itu, masih mengenai bonggol jagung,



Gambar 5. Metodologi Perancangan

Wahmuda & Puspitasari (2015) pun menyatakan dalam Ediyansyah & Masri (2021) bahwa Bonggol jagung merupakan bagian tanaman dimana tempat melekatnya biji jagung yang berfungsi untuk melindungi biji jagung tersebut, bonggol jagung merupakan limbah tanaman yang telah diambil bijinya, bonggol jagung tersebut kemudian dibuang begitu saja, sehingga hanya akan meningkatkan jumlah sampah, hanya beberapa masyarakat yang memanfaatkan bonggol jagung menjadi olahan-olahan yang berguna, itupun hasilnya tidak optimal dan sebagian besar limbah bonggol jagung dibakar hanya menimbulkan pencemaran udara saja, dalam hali ini sebenarnya bonggol jagung memiliki potensi yang bermanfaat jika pengolahannya dilakukan dengan tepat untuk mengurangi limbah bonggol jagung dan mampu meningkatkan tingkat ekonomi. Peluang besar untuk memanfaatkan bonggol jagung sebagai bahan baku produk cukup menarik untuk dikembangkan dalam hal mengurangi limbah dengan pengembangan produk baru yang dapat memberikan nilai ekonomi yang tinggi (Ediyansyah & Masri, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Proses desain dilaksanakan melalui pengamatan alam, tepatnya kebiasaan ikan paus punggung bungkuk yang selalu melompat di permukaan air. Pada Gambar 5, terdapat dua proses yang dilakukan secara paralel, yakni kajian metafora dan analisis makro. Kajian metafora dimulai dengan memerhatikan kebiasaan ikan paus punggung bungkuk ketika melompat di permukaan air. Kebiasaan tersebut memberi pengaruh terhadap tahap inisiasi gubahan massa. Adapun untuk analisis makro ini bertujuan untuk mengumpulkan data iklim, geografis, serta topografi dari lahan yang kemudian akan menjadi lokasi untuk penginapan ini.

Selanjutnya adalah tahap inisiasi gubahan massa yang merupakan lanjutan dari kedua tahap sebelumnya. Pada dasarnya, inisiasi massa dimulai dari bentuk balok yang kemudian diletakkan secara diagonal sebagaimana posisi ikan paus

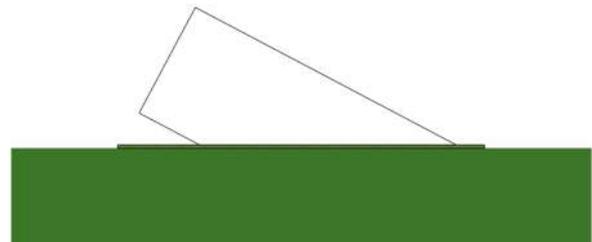
punggung bungkuk ketika melompat seperti pada Gambar 6.

Selanjutnya adalah penyesuaian dengan iklim sekitar. Dalam tahap penyesuaian dengan iklim,



Gambar 6. Paus Punggung Bungkuk sedang melompat di permukaan air.

(<https://www.thejakartapost.com/life/2021/06/12/whale-of-a-tale-us-fisherman-says-swallowed-by-humpback.html> diakses pada 30/10/2021 16.37 WIB)



Gambar 7. Inisiasi Gubahan Massa dengan Pendekatan Metafora.



Gambar 8. Peletakan bukaan berupa pintu dan jendela.



Gambar 9. Bentuk final dengan aplikasi material.

data yang didapat dari tahap analisis makro berperan cukup besar. Lintasan matahari terhadap lokasi, kecepatan serta arah hembusan angin, dan curah hujan kemudian mempengaruhi lokasi dan intensitas bukaan pada bangunan penginapan (Gambar 8).

Pada tahap finalisasi bentuk dan material, dilakukan pengkajian mengenai penggunaan material untuk elemen struktur dan arsitektur. Untuk elemen arsitektur, material industri modern dengan warna hitam merupakan panel-panel metal (Gambar 9). Bagian berwarna kuning pada gambar merupakan material alami berupa bonggol jagung. Hal ini dilakukan demi tercapainya keterbaruan dari bangunan penginapan ini.

4. Kesimpulan

Pada akhir penelitian ini, dihasilkan desain model bangunan secara 3 dimensi yang diraih melalui proses pendekatan pengamatan alam, tepatnya kebiasaan ikan paus punggung bungkuk yang selalu melompat di permukaan air. Dan pada penelitian ditemukan kebaruan berupa kombinasi antara material industri modern dengan material alami yaitu bonggol jagung.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada program *Matching Fund, platform* Kedaireka Kemendikbud RI.

Daftar Pustaka

Alimuddin, M., & Mulyadi, L. (2021). Hotel Resort di Kawasan Kuta Mandalika Lombok Tengah Tema: Arsitektur Neo Vernakular. *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, 5(02), 607-624.

Artiningrum, P., & Sukmajati, D. (2017). Adaptasi arsitektur vernakular kampung nelayan bugis di kamal muara. *NALARs*, 16(1), 69-84. <https://doi.org/10.24853/nalars.16.1.69-84>

Azizah, A., & Masri, A. (2021). Perancangan Storage Stool dengan Material Olahan Tongkol Jagung. *Jurnal Dimensi Seni Rupa*

dan Desain, 18(1), 93-108.

Ediyansyah, M., & Masri, A. (2021). Proses pemanfaatan modul bonggol jagung berbentuk balok menjadi material utama desain lampu. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 4(1), 53-58. <https://doi.org/10.24821/productum.v4i1.3621>

Kristianto, Y., Utomo, B. J. W., & Susilo, G. A. (2019). Resort Hotel di Bandarlampung Tema: Arsitektur Modern. *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, 3(01), 57-70.

Kurniawan, H. (2016). *Resort di Kawasan Hutan Mangrove Rembang dengan Penekanan Arsitektur Neo-Vernakular* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Hakim, L. (2019). Penerapan Konsep Metafora pada Desain Bangunan Sport Club. 3(1), 6.

Pandy, I. P. G. A. (2021). Desain Interior pada Akomodasi Nomadic Tourism dalam Perspektif Postmodern. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 51-58.

Pasi, M. T. P. (2019). *Resort Hotel di Kecamatan Kelimutu Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional Sa'o Ria* (Doctoral dissertation, UAJY).

Pranata, S. E., Amanati, R., & Firzal, Y. (2017). Mall di Kota Dumai dengan Pendekatan Arsitektur Post Modern Metafora. 4(2), 11.

Ridyasmara, A., & Wijayanto, P. (2021, August). Konsep Arsitektur Organik pada Bangunan Penginapan Green Village Bali. In *Prosiding Seminar Intelektual Muda*, 3(1).

Sachari, A. (2015). Konsep Permainan dalam Eksplorasi Material untuk Pengembangan Craft. 10.

Saputra, M. S. A., & Satwikasari, A. F. (2019). Kajian Arsitektur Tradisional Sunda pada Desain Resort. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(4), 65-74.

Trisno S, S. F. (2021). *Penginapan Keluarga dan Fasilitas Pendukung dengan Pendekatan Arsitektur Organik di Selo* (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata Semarang)