

## KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA GUGGENHEIM BILBAO MUSEUM, SPANYOL

Shafa Armelia Ibrahim<sup>1</sup>, Ari Widyati Purwantiasning<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
[amel.shafa.11@gmail.com](mailto:amel.shafa.11@gmail.com)  
[ari.widyati@umj.ac.id](mailto:ari.widyati@umj.ac.id)

**ABSTRAK.** Arsitektur metafora merupakan salah satu konsep yang menggunakan simbol-simbol atau cerita untuk menyampaikan pesan, makna, dan nilai yang lebih dalam tentang bangunan itu sendiri kepada penggunanya. Penerapan konsep ini banyak digunakan pada bangunan-bangunan, terutama pada bangunan yang mempunyai arti penting dan sejarah dalam pembentukannya. Arsitektur metafora dibagi menjadi tiga jenis: metafora abstrak, metafora konkrit, dan metafora gabungan. Penerapan konsep arsitektur metafora pada desain museum dapat memungkinkan museum menyampaikan cerita dan makna secara lebih mendalam, menghidupkan koleksi seni dan budaya dalam konteks yang bermakna. Oleh karena itu, museum tidak lagi sekadar tempat menyimpan koleksi tetapi juga sarana edukasi dan pengalaman menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penerapan prinsip konsep arsitektur metafora pada bangunan museum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian menunjukkan bahwa Guggenheim Bilbao Museum mengadopsi konsep arsitektur abstrak dan berdasarkan analisis, museum ini sebagian besar tampak seperti bentuk dengan ciri-ciri visual yang abstrak, biasanya menggunakan kiasan, dan sulit untuk dikenali.

Kata Kunci: arsitektur, metafora, museum, Guggenheim

**ABSTRACT.** Metaphor architecture is a concept that uses symbols or stories to convey messages, meanings, and deeper values about the building itself to its users. The application of this concept is widely used in buildings, especially in buildings that have significance and history in their creation. Metaphor architecture is divided into three types: abstract metaphor, concrete metaphor, and combined metaphor. Applying the concept of metaphor architecture to museum design can enable museums to convey stories and meanings more deeply, bringing art and cultural collections to life in a meaningful context. As a result, the museum is no longer just a place to store collections, but also a vehicle for education and engaging experiences. The purpose of this research is to explore the application of the principles of metaphorical architectural concepts in museum buildings. The method used in this research is descriptive qualitative method. The research shows that the Guggenheim Bilbao Museum adopts the concept of abstract architecture and based on the analysis, the museum mostly looks like a form with visual features that are abstract, usually use metaphors and are difficult to recognize.

Keywords: architecture, metaphor, museum, Guggenheim

### PENDAHULUAN

Terjadi pergeseran paradigma pemahaman dalam dunia arsitektur terhadap desain bangunan. Salah satu aliran yang berkembang adalah konsep arsitektur metafora. Konsep ini mengadopsi metafora, simbol, atau narasi dalam perancangan guna menyampaikan pesan, makna, dan nilai yang lebih dalam mengenai suatu bangunan kepada penggunanya. Dengan mengadopsi konsep arsitektur metafora, sebuah bangunan dapat mengambil berbagai bentuk, mulai dari penampilan fisik yang menyerupai objek tertentu hingga pemanfaatan unsur desain yang bercerita mengenai suatu kisah atau konsep tertentu. Melalui penerapan konsep ini, seorang arsitek tidak hanya menciptakan suatu karya seni dengan fungsi praktis semata, melainkan juga menciptakan suatu karya seni yang hidup, mampu menyampaikan kisah, nilai, dan makna yang mendalam.

Peran arsitektur dalam museum tidak sebatas sebagai tempat penyimpanan artefak sejarah saja tetapi juga berperan sebagai media untuk menyampaikan cerita, sejarah, dan makna dari koleksi museum kepada pengunjung. Dengan menerapkan konsep arsitektur berbasis metafora, bangunan museum dapat menjadi penafsir yang berbicara dalam bahasa simbolik dan metafora. Pendekatan ini memungkinkan museum untuk menyampaikan cerita dan makna secara lebih mendalam, menghidupkan koleksi seni dan budaya dalam konteks yang bermakna. Hasilnya, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pengalaman yang menyenangkan.

Objek yang menjadi fokus penelitian ini adalah Guggenheim Bilbao Museum yang terletak di Abandoibarra Etorb., 2, Abando, 48009 Bilbao,

Bizkaia, Spanyol. Museum ini merupakan salah satu contoh bangunan yang mengadopsi konsep arsitektur metafora dan dikonseptualisasikan oleh salah satu arsitek terkenal yaitu Frank Gehry. Bangunan ini memiliki fungsi sebagai tempat pameran seni modern dan kontemporer yang merangkum perkembangan seni dari zaman awal hingga masa kini. Guggenheim Bilbao Museum menampilkan bentuk bangunan yang kompleks dengan desain yang berkelok-kelok dan asimetris menjadikannya sebagai salah satu bangunan yang inovatif dalam sejarah arsitektur. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperdalam pemahaman mengenai penerapan konsep arsitektur metafora pada bangunan Guggenheim Bilbao Museum.

## TUJUAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendalami pemahaman serta mengidentifikasi prinsip-prinsip yang terkandung dalam konsep arsitektur metafora, terutama dalam konteks penerapannya pada desain dan struktur fisik bangunan museum. Fokus utama penelitian ini adalah melakukan eksplorasi mendalam terhadap prinsip-prinsip arsitektur metafora yang dapat dijumpai dalam struktur Museum Guggenheim Bilbao. Dengan upaya ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam, kaya, dan komprehensif terkait dengan aspek-aspek arsitektural yang berperan dalam menciptakan ruang museum yang tidak hanya inovatif namun juga memberikan kesan yang berkesan..

## METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme untuk secara esensial menggali kondisi objek yang memiliki sifat ilmiah (Sugiyono, 2016). Proses pengambilan data dilakukan dengan menerapkan teknik pengambilan data sekunder, yaitu melalui survei literatur dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai konsep arsitektur metafora serta implementasinya pada bangunan Guggenheim Bilbao Museum.

Selanjutnya, proses analisis data dijalankan dengan menerapkan teknik analisis dan model yang merujuk pada teknik oleh Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2016). Tahapan analisis ini melibatkan tiga tahapan yang

berurutan, yaitu:

1. Reduksi data  
Peneliti berfokus pada pengumpulan dan penyusunan data dalam bentuk gambar denah, fasad, massa bangunan, gambar tampak, dan gambar potongan.
2. Penyajian data  
Setelah dilakukan reduksi data, informasi disajikan dengan cara menganalisis penerapan prinsip konsep arsitektur metafora pada bangunan Guggenheim Bilbao Museum.
3. Penarikan kesimpulan  
Hasil analisis diintegrasikan untuk menyusun temuan yang dapat memperkaya pemahaman terhadap konsep arsitektur metafora yang diterapkan dalam Guggenheim Bilbao Museum.

## KONSEP ARSITEKTUR METAFORA

Metafora berasal dari bahasa latin yaitu "Methapherein" yang berasal dari dua suku kata, "Metha" yang berarti "setelah atau melewati", dan "Pherein" yang berarti "membawa" (Bakti et al., 2018). Sementara, dalam etimologi makna metafora dapat didefinisikan sebagai perpindahan makna atau kiasan (Andriyawan et al., 2014). Konsep arsitektur metafora adalah pendekatan untuk menjelaskan sesuatu, seolah-olah hal itu memiliki kemiripan dengan hal lain yang dapat dipahami dengan lebih baik. (Antoniades, 1992). Namun, dalam buku yang berjudul "*Design in Architecture: Architecture and the Human Sciences*", konsep arsitektur metafora mencakup penerapan bentuk visual atau kiasan ke dalam struktur fisik bangunan, sehingga menimbulkan kesan unik bagi pengamatnya (Broadbent, 1995).

Menurut salah satu penelitian, konsep arsitektur metafora menggambarkan suatu bangunan dengan menggunakan kiasan sehingga setiap orang yang melihatnya akan memiliki persepsi yang berbeda dari bangunan tersebut (Hutabarat et al., 2019). Menurut Ricoeur (2012), ada enam proposisi yang berkaitan dengan metafora dalam retorika klasik (Ashadi, 2019), metafora adalah kiasan, jenis diskusi tentang pemberian nama. Hal ini menunjukkan perluasan makna kata melalui pergeseran makna harfiah dengan didasarkan pada kesamaan antara makna yang asli dan baru. Tujuan dari pergeseran ini adalah untuk memberikan dasar penggantian makna harfiah dalam konteks yang sama. Tidak ada inovasi semantik yang signifikan ketika makna digantikan. Metafora sering digunakan untuk mempengaruhi emosi dalam wacana karena

tidak membawa informasi baru tentang realitas.

Antoniades mendefinisikan metafora dalam bukunya "*Poetic of Architecture*", (Antoniades, 1992) menjadi tiga kategori: abstrak, konkrit, atau kombinasi keduanya.

1. Metafora abstrak: berkaitan dengan konsep dan ide yang diwujudkan dalam bentuk arsitektur.
2. Metafora konkrit: berfokus pada karakteristik material atau visual yang jelas dan dapat dikenali.
3. Metafora kombinasi: menggabungkan elemen abstrak dan konkrit, di mana objek visual dibandingkan dengan objek lain yang memiliki konsep atau nilai yang sama.

Sebuah buku berjudul "*Architectural Programming: Information Management for Design*" oleh (Duerk, 1993) membahas tiga prinsip utama konsep arsitektur metafora:

1. Perpindahan makna dari satu subjek atau objek ke subjek atau objek yang berbeda.
2. Melihat sesuatu seolah-olah itu menyerupai sesuatu yang lain.
3. Mengalihkan perhatian pengunjung dengan menyusun elemen desain untuk mengalihkan perhatian.

## BANGUNAN MUSEUM

Museum didefinisikan oleh ICOM (International Council of Museums) sebagai lembaga non-profit permanen yang tersedia untuk umum dan melayani masyarakat. Mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan kekayaan sejarah manusia yang material dan immaterial adalah tugas utamanya, dengan penekanan pada pendidikan, penelitian, dan hiburan (Akbar, 2010). Museum pada dasarnya berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan nilai, tradisi, dan norma yang tak terlihat dalam koleksi mereka selain barang fisik seperti artefak dan fosil (Poespowardoyo, 1993).

Menurut Peraturan Pemerintahan Nomor 19 tahun 1995, yang didokumentasikan dalam Pedoman Museum Indonesia, museum memiliki peran utama yang melibatkan serangkaian fungsi atau tugas yang mencakup penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan koleksi museum. Pedoman ini menggarisbawahi tanggung jawab pemerintah untuk memberikan pedoman dan kerangka kerja untuk menegakkan standar operasional museum, menjamin keberlanjutan perawatan koleksi, dan memastikan bahwa koleksi museum dirawat dengan baik (Museum,

2008).

## PEMBAHASAN

Objek penelitian yang dipilih adalah Guggenheim Bilbao Museum yang terletak di Bilbao, Spanyol. Museum ini merupakan salah satu museum seni modern dan kontemporer dengan bentuk bangunan yang memiliki ciri khas dengan bentuk yang abstrak dan rumit berdiri di atas lahan seluar 24.000 m<sup>2</sup> dan luas bangunan sebesar 11.000 m<sup>2</sup>. Dalam membuat desain, sang arsitek yaitu Frank Gehry menggunakan bantuan berupa perangkat lunak desain 3D yang disebut dengan CATIA (Pagnotta, 2013). Aplikasi ini dapat membuat desain dengan perhitungan yang rumit.



Gambar 1: Tampak fasad bangunan Guggenheim Bilbao Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com/422470/ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry/521fa052e8e44eb94a000034-ad-classics-the-guggenheim-museum-bilbao-frank-gehry-photo>  
(diakses pada tanggal 8 Januari 2023)

### 1. Pemindahan makna dari satu subjek atau objek kepada subjek atau objek yang lain.

#### • Denah lantai 1

Guggenheim Bilbao Museum memiliki desain bangunan yang tidak simetris dan berkelok-kelok, terinspirasi oleh kiasan dari kehidupan laut antara ikan dan terumbu karang. Pemindahan makna ini terjadi dari bentuk kiasan kehidupan biota laut diubah menjadi desain sebuah denah museum. Denah 2a menunjukkan terumbu karang dengan kotak abu-abu dan ikan dengan kotak hijau. Meskipun terlihat abstrak, bentuk bangunan hampir menyerupai terumbu karang dan ikan. Pada gambar 2b, terdapat foto asli terumbu karang dengan ikan sebagai inspirasi visual desain.



Gambar 2a: Dehah lantai 1 Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: analisis pribadi (2023)



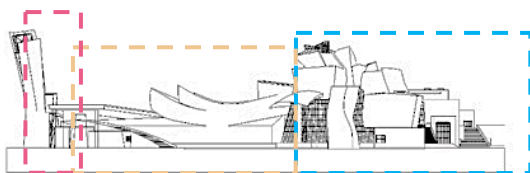
Gambar 2b: Terumbu karang yang dikelilingi oleh banyak ikan

Sumber:

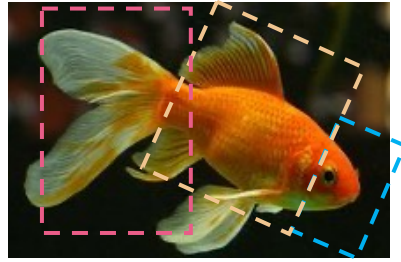
<https://www.facebook.com/1535570043375208/photos/pb.100064034403810.-2207520000/1715241175408093/?type=3> (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)

- Tampak

Pada gambar tampak, museum ini terinspirasi dari bentuk kiasan ikan yang sedang berenang. Transformasi makna terjadi saat bentuk ikan yang sedang berenang sebagai makhluk hidup dipindahkan ke dalam desain museum. Pada gambar 3a, bangunan yang menyerupai ikan dibagi menjadi tiga bagian dengan warna berbeda, mirip dengan bentuk ikan pada gambar 3b.

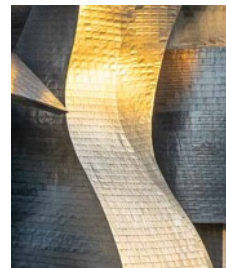


Gambar 3a: Tampak Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: analisis pribadi (2023)



Gambar 3b: Ikan yang sedang berenang  
Sumber: <https://thefishblog.com/how-to-treat-swim-bladder-disease/> (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)

Kulit eksterior bangunan juga memiliki kesamaan dengan sisik ikan, seperti yang terlihat pada gambar 3c yang menunjukkan bentuk sisik dan gambar 3d yang merupakan foto asli sisik ikan.



Gambar 3c: Kulit bangunan yang bentuknya menyerupai sisik ikan

Sumber: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building/outside-the-museum#gallery-3> (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)



Gambar 3d: Sisik ikan

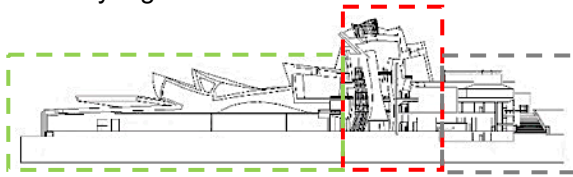
Sumber:

<https://www.finedininglovers.com/article/are-fish-scales-future-renewable-energy-source> (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)

- Potongan

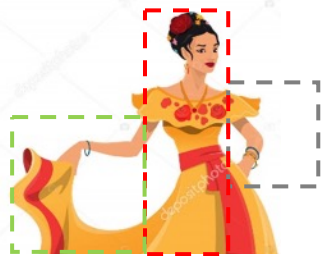
Pada gambar potongan dari Museum Guggenheim Bilbao memiliki bentuk yang mirip dengan bentuk kiasan dari wanita yang sedang menari. Transformasi makna terjadi saat objek wanita yang bergerak diubah menjadi desain museum yang statis. Pada gambar 4a, terlihat tiga bagian yang mencerminkan bagian tubuh wanita yang menari, seperti siku yang ditandai kotak berwarna abu-abu, badan wanita yang ditandai kotak merah, dan tangan yang mengangkat

gaun yang ditandai kotak hijau. Gambar 4b menggambarkan wanita yang sedang menari dengan mengangkat bagian gaunnya, sementara gambar 4c adalah sketsa bentuk wanita yang menari.



Gambar 4a: Gambar potongan Guggenheim Bilbao Museum

Sumber: analisis pribadi (2023)



Gambar 4b Wanita yang sedang menari

Sumber:

<https://depositphotos.com/id/vector/mexican-woman-long-traditional-dress-isolated-vector-dancer-lady-tabasco-458117266.html> (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)



Gambar 4c Sketsa wanita yang sedang menari

Sumber: analisis pribadi (2023)

## 2. Cara pandang dalam suatu subjek atau objek seolah-olah subjek atau objek tersebut menyerupai hal lain.

### • Denah lantai 1

Denah lantai 1 ini memiliki bentuk yang kompleks dengan unsur yang abstrak, melengkung, dan asimetris. Bentuk yang kompleks ini menggambarkan kiasan terhadap kesibukan dunia saat ini yang terasa semakin cepat, menciptakan suasana yang memburu dan penuh ketidakjelasan pada pola. Gambar 5a menunjukkan bagian denah dengan bentuk abstrak yang kompleks, sesuai dengan kiasan suasana yang sibuk, ditandai dengan kotak berwarna biru dan coklat. Gambar 5b menggambarkan suasana dunia atau tempat yang dipenuhi orang-orang sibuk yang harus mengejar waktu untuk menyelesaikan tugas mereka..



Gambar 5a: Denah lantai 1 Guggenheim Bilbao Museum

Sumber: analisis pribadi (2023)



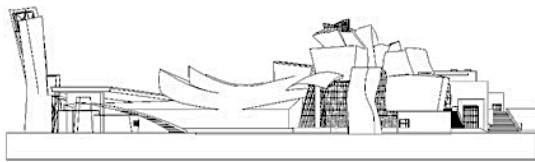
Gambar 5b: Gambaran suasana pada suatu tempat yang terlihat sibuk

Sumber:

[https://ms.pngtree.com/freebackground/busy-street-crossing-crossing-crowd-busy-photo\\_6771668.html](https://ms.pngtree.com/freebackground/busy-street-crossing-crossing-crowd-busy-photo_6771668.html) (diakses pada tanggal 8 Januari 2023)

### • Tampak

Gaya arsitektur Guggenheim Bilbao Museum menonjolkan nuansa modern dan futuristik melalui penggunaan bahan titanium yang dapat mengalami perubahan warna saat terpapar sinar matahari, bersama dengan desainnya yang unik dan membedakannya dari bentuk bangunan lain. Bangunan ini, pada awal konstruksinya, mencerminkan peningkatan tingkat sosio-ekonomi Bilbao yang dihubungkan dengan lonjakan kunjungan wisatawan yang datang untuk mengunjungi museum tersebut. Guggenheim Bilbao Museum pun melambungkan keberhasilan dalam menciptakan karya arsitektur ikonik, memberikan petanda terhadap kemajuan di bidang arsitektur pada abad ke-20. Gambaran eksterior bangunan dapat ditemukan pada gambar 6a, dan perubahan warna eksterior yang awalnya abu metalik menjadi jingga atau kekuningan ketika terpapar sinar matahari dapat dilihat pada gambar 6b.



Gambar 6a: Tampak Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: analisis pribadi (2023)



Gambar 6b: Eksterior Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building/outside-the-museum>  
(diakses pada tanggal 8 januari 2023)



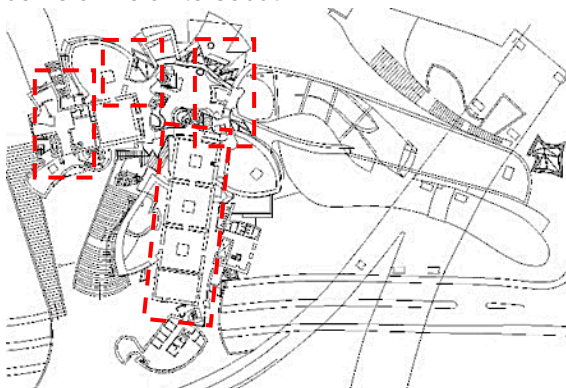
Gambar 7b: Salah satu ruangan yang ada di Guggenheim Bilbao Museum yang memiliki bentuk asimetris

Sumber: <https://www.dezeen.com/2022/05/18/frank-gehry-guggenheim-museum-bilbao-deconstructivism/> (diakses pada tanggal 8 januari 2023)

### 3. Pemindahan fokus perhatian dari satu hal lain kepada hal lainnya.

- Denah lantai 1

Denah lantai 1 ini menggambarkan susunan ruangan dan lorong museum yang memiliki karakteristik asimetris dan berkelok-kelok. Karakteristik ini dirancang untuk memandu perhatian pengunjung dari satu pameran ke pameran berikutnya, memberikan pengalaman eksplorasi yang unik dan dinamis. Selain fokus pada konten pameran, perhatian pengunjung juga terdorong untuk memperhatikan bentuk elemen arsitektur Guggenheim Bilbao Museum. Pada gambar 7a, denah lantai 1 Guggenheim Bilbao Museum diilustrasikan dengan kotak berwarna merah, menandakan ruangan yang memiliki karakter asimetris dan dilintasi oleh lorong-lorong berkelok-kelok. Gambar 7b menggambarkan salah satu ruangan dengan karakteristik asimetris dan berkelok-kelok tersebut.



Gambar 7a: Denah lantai 1 Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: analisis pribadi (2023)

### KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Guggenheim Bilbao Museum menunjukkan menerapkan konsep arsitektur metafora abstrak. Sebuah bangunan dianggap menerapkan konsep ini ketika bentuknya memiliki fitur material atau visual yang abstrak sehingga tidak dapat diidentifikasi secara langsung dengan objek fisik tertentu. Ini terlihat pada gambar denah lantai satu, yang memiliki bentuk yang diambil dari bentuk kiasan ikan yang berenang di sekitar terumbu karang. Selain itu, denah ini memiliki bentuk yang kompleks yang menggambarkan keadaan dunia saat ini, di mana waktu terasa semakin cepat, yang menghasilkan suasana yang tidak jelas dan hiruk pikuk.

Pada gambar tampak bangunan yang bentuknya terinspirasi dari bentuk ikan yang didukung oleh bentuk kulit eksterior bangunan yang menyerupai sisik ikan, dan potongan yang bentuknya terinspirasi dari bentuk kiasan seorang wanita yang sedang menari muncul di kedua sisi gambar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Museum Guggenheim Bilbao secara dominan memiliki kesamaan bentuk yang mencerminkan karakteristik konsep arsitektur metafora abstrak, di mana bentuknya tidak jelas dan sulit diidentifikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2010). *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Papas Sinar Sinanti.
- Andriyawan, Siregar, F. O. P., & Gosal, P. H. (2014). *Merauke Shopping Center*

- “Metafora Musamus.” *Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado*.
- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of architecture: theory of design*. Van Nostrand Reinhold.
- Ashadi. (2019). *Konsep Metafora Dalam Arsitektur*. Arsitektur UMJ Press.
- Bakti, P. N., Samsudi, & Setyawan, H. (2018). Penerapan Konsep Metafora Pada Gelanggang Olahraga di Kebumen. *Senthong*, 1(2).
- Broadbent, geoffrey. (1995). *Design in Architecture: Architecture and the Human Sciences*. John Wiley & Sons Ltd.
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. Wiley.
- Hutabarat, R. A. G., Warouw, F., & Punduh, C. S. (2019). Medan Oceanarium Park “Arsitektur Metafora.” *Daseng*, 8(1).
- Museum, D. (2008). *Pedoman Museum Indonesia*. Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Poespowardoyo, S. (1993). *Strategi Kebudayaan: Suatu Pendekatan Filosofis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R dan D*. Alfabeta.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*