

PENERAPAN KONSEP METAFORA PADA MUSEUM SERANGGA DI JAKARTA

Fikri Dzulfikar¹, Yeptadian Sari²

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta
2015460012@ftumj.ac.id yeptadian.sari@ftumj.ac.id

ABSTRAK. Metafora adalah salah satu dari lima konsep dasar dalam dunia arsitektur. Pada dasarnya konsep metafóra terbagi menjadi 3 kategori metafora, yaitu: 1. Metafora tak teraba (*Intangible metaphor*), 2. Metafora teraba (*Tangible Metaphor*), dan 3. Metafora kombinasi (*Combained metaphor*). Penerapan konsep metafora bertujuan untuk menunjukkan keunikan dari konsep metafora, karena konsep metafora adalah sesuatu yang unik. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami penerapan konsep arsitektur metafóra pada museum, dan mengetahui bagian-bagian museum yang menerapkan konsep arsitektur metafora. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Pada penelitian ini ditemukan bahwa museum serangga di TMII menerapkan konsep metafora teraba (*Tangible*).

Kata Kunci: arsitektur, konsep metafora, museum.

ABSTRACT. *The metaphor is one of the five basic concepts in the world of architecture. Metáfora concept basically divides into 3 categories of metaphor, that is: 1. not palpable Metaphor (Intangible metaphor), 2. Palpable metaphor (Tangible Metaphor), and 3. Combination of metaphors (metaphor Combained). Application of metaphorical concept aims to show the uniqueness of the concept of a metaphor, since the concept of metaphor is something unique. The purpose of this research is to understand the application of the concept of architecture metafóra on museum, and knowing the parts of the museum are applying the concept of the architectural metaphor. Research methods used in this research is descriptive qualitative. Qualitative research methods are used to examine the conditions of natural objects. On penelitian it was found that the insect museum in TMII apply the concept of a palpable metaphor (Tangible).*

Keywords: architecture, metaphor concept, museum.

PENDAHULUAN

Metafora menjadi salah satu konsep dalam sebuah perancangan/perencanaan bangunan. Metafora sendiri memiliki definisi yang berasal dari bahasa latin, yaitu "*Methapherein*" yang terdiri dari dua buah kata yaitu "*metha*" yang berarti setelah atau melewati dan "*pherein*" yang berarti membawa (Bakti, samsudi, & setyawan, 2018).

Metafora sendiri saat dijadikan konsep dalam perancangan atau perencanaan biasa menerapkan salah satu dari 3 kategori metafora, yaitu:

1. Metafora tak teraba (*Intangible metaphor*),
2. Metafora teraba (*Tangible Metaphor*), atau
3. Metafora kombinasi (*Combained metaphor*).

Hal ini dilakukan untuk menunjukkan keunikan dari konsep metafora, karena metafora adalah sesuatu yang unik, seperti yang diungkapkan oleh Asy'ari & Nirwansyah (2013) 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. Dari keunikan konsep metafora, perlunya mengetahui penerapannya pada museum.

TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah memahami penerapan konsep arsitektur metafóra pada museum, dan mengetahui bagian-bagian museum yang menerapkan konsep arsitektur metafora.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. (Sugiyono, 2011).

• Cara pengumpulan data

Melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini melalui empat cara:

1. Observasi
Mendatangi langsung tiga objek yang diteliti, tiga objek tersebut adalah bangunan yang menerapkan konsep metafora, dan data yang didapat berupa data fisik dan

- non fisik.
2. Wawancara
Melakukan wawancara kepada narasumber yang merupakan pengelola dari dua obyek penelitian di TMII, Jakarta Timur. Wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan informasi dan/atau data tentang obyek bangunan penelitian.
 3. Studi Dokumentasi
Melakukan penelusuran data historis objek penelitian serta melihat sejauh mana proses yang berjalan telah terdokumentasikan dengan baik.
 4. Survey Literatur
Selain observasi dan studi dokumentasi, dilakukan juga pencarian info secara literatur melalui internet untuk mendapatkan tambahan data serta referensi mengenai objek yang diteliti.
- **Cara Analisis**
Setelah melalui tahap pengumpulan data dengan cara observasi, studi dokumentasi, dan studi literatur. Selanjutnya masuk kepada tahap analisis, cara menganalisa data-data sebagai berikut:
 1. Memilih data yang akan dianalisis seperti fasad bangunan, eksterior bangunan, fungsi bangunan, dan semacamnya.
 2. Menampilkan data yang telah dipilih serta menganalisis penerapan konsep metafora pada bangunan tersebut.
 3. Menyimpulkan hasil analisis penerapan konsep metafora pada bangunan tersebut.

KONSEP METAFORA

Konsep metafora secara umum dapat diartikan sebagai pemakaian kata atau kelompok kata untuk menyatakan maksud yang lain menyatakan maksud yang lain bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan (KBBI, 2008). Sedangkan secara arsitektur menurut Andriyawan (2014) dalam Pranata, Amanati, Firzal (2017) metafora menunjukkan pemindahan (transfer) sesuatu yang dikandungnya (makna). Konsep metafóra seperti yang disebutkan Antoniades (1990) dalam Mahardika & Setyawan (2012) terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Metafora tak teraba (*Intangible Metaphor*), Memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam bentuk arsitekturnya melainkan diwujudkan dalam konsep, ide, sebagian kondisi atau sebagian karakter.
2. Metafora teraba (*Tangible Metaphor*), Memetaforakan sesuatu yang dimunculkan secara langsung dalam bentuk arsitekturnya atau materialnya.
3. Metafora kombinasi (*Combine Metaphor*), Memetafora yang merupakan gabungan antara metafora langsung dan tidak

langsung, baik melalui konsep, ide, persepsi, atau bentuk.

MUSEUM

Museum adalah benda-benda purbakala, sejarah, tempat menyimpan barang kuno, dan sebagainya (KBBI, 2008), sedangkan menurut ICOM (2007) Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Menurut Perpu Tahun 1995 No. 19 Pasal 1 ayat (1), Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

KONSEP METAFORA PADA MUSEUM

Museum yang dipilih adalah museum seranggayang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Salah satu museum di Jakarta yang menerapkan konsep metafora. Berikut penjelasan seputar museum serangga, TMII.

- Museum Serangga, TMII (lihat Gambar 1)



Gambar 1: Museum Serangga, TMII
Sumber: Jakarta (2018)

Pembangunan Museum Serangga termasuk primadona kupu-kupunya, merupakan sarana dan wahana melengkapi lembaga permuseuman TMII, khususnya untuk menampilkan salah satu warisan alam nusantara.

1. Lokasi & luasan

Lokasi Museum Serangga-TMII (MS-TMII) berada di dalam kawasan TMII sisi selatan bersebelahan dengan Taman Akuarium Air Tawar Taman Mini "Indonesia Indah" (TAAT-TMII), Bangunan museum satu lantai didirikan di atas tanah seluas 500m².

2. Bentuk (*Exterior*)

Bentuk bangunan museum yang terinspirasi

dari bentuk serangga belalang, salah satu serangga yang ada di Indonesia, lihat Gambar 2, 3, 4, & 5.



Gambar 2: Tampak depan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 3: Tampak kiri
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 4: Tampak belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 5: Tampak kanan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

3. Ruang-Ruang Pada Museum Serangga
Museum serangga hanya memiliki satu lantai yang didalamnya berisi ruang-ruang, yaitu:

- Ruang Lobby
Ruang yang menunjukkan logo dari museum serangga, kaca yang bergambar kumpulan serangga di Indonesia, serta fitrin yang menampilkan pesona kumbang Nusantara, lihat Gambar 6.



Gambar 6: Ruang Lobby
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Ruang Pimpinan
Ruang kerja khusus manajer pengelola museum serangga TMII, seperti Gambar 7.



Gambar 7: Ruang Pimpinan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Ruang Tata Usaha
Ruang kerja pegawai pengelola museum serangga TMII, seperti Gambar 8.



Gambar 8: Ruang Tata Usaha
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Ruang Pameran

Ruang yang menampilkan fitrin diorama berbagai macam serangga yang ada di Indonesia, seperti belalang, kupu-kupu, kumbang, dan sebagainya, lihat Gambar 9.



Gambar 9: Ruang Pameran
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Ruang Audio Visual

Ruang yang berfungsi untuk seminar tentang serangga, edukasi berupa pemahan tentang serangga bagi anak-anak, dan acara lain semacamnya, lihat Gambar 10.



Gambar 10: Ruang Audio Visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Ruang terbuka (taman kupu-kupu)

Ruang terbuka, tempat yang disediakan untuk melestarikan serangga, terkhusus kupu-kupu, lihat Gambar 11.



Gambar 11: Ruang terbuka (taman kupu-kupu)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

4. Konsep Gagasan

Museum Serangga dibangun berdasarkan prakarsa dari Perhimpunan Kebun Binatang Se-Indonesia (PKBSI) dan *Museum Zoologicum Bogoriense* (MZB) Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), yang kemudian diajukan kepada Ibu Tien Soeharto selaku ketua Yayasan Harapan Kita (YHK). Ide pembangunan sebuah museum serangga kemudian disetujui untuk dibangun di kawasan Taman Mini "Indonesia Indah". Berbekal ide dasar serangga belalang muncullah konsep menggunakan belalang untuk mendesain museum ini, arsitek bernama Ir. H. Rawato Robbana merancang museum serangga yang menempati lahan seluas 500m² di Taman Mini Indonesia Indah, dengan ruang-ruang yang terdiri dari ruang-ruang display serangga, ruang informasi serangga, ruang perpustakaan, ruang auditorium berkapasitas 70 tempat duduk, ruang pengantar, ruang tunggu, dan penjualan cinderamata.

5. Konsep Bentuk atau Wujud



Gambar 12: Serangga Belalang
Sumber: Pixabay (2018)

Berbekal ide dasar dari serangga belalang, Ir. H. Rawato Robbana menerapkannya pada museum tersebut. Mulai dari pintu masuk dibuat seakan menyerupai kepala belalang, serta dinding bagian depan dibuat seakan-akan kaki dari serangga belalang. Dan keseluruhan dari museum serangga ini sepuerti seekor serangga belalang, Gambar 13 & 14.



Gambar 13: Ide konsep
Sumber: Turbosquid (2018)



Gambar 14: Penerapan Ide Konsep
Sumber: Dokuemtasi Pribadi (2018)

6. Konsep Material

Dari Dinding fasad Museum Serangga di lapiasi dengan keramik warna cream dengan ukuran 20x20 cm dengan acian dinding berwarna hijau sebagai gambaran dari kaki belalang, lalu Kanopi pintu masuk di Museum Serangga, menggunakan material kaca bening dan kaca cermin yang seakan terlihat seperti mata dari serangga belalang, dan Pada sisi sampingnya, terdapat material kaca cermin dengan ornamennya, yang seakan menggambarkan duri-duri kecil dari kaki belalang, Gambar 15.



Gambar 15: Material Museum Serangga TMII
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

7. Konsep Interior

Berlandaskan pada konsep belalang, urutan konsep interior belalang setelah itu daun lalu hijau kemudian alami/alam. Penerapannya

melalui warna, perabot, pencahayaan, dll. Berawal dari pintu masuk menuju lobby dibuat seakan pengunjung masuk dalam alam luar/terbuka dengan melihat diorama serangga-serangga yang ada di Museum. Selanjutnya menuju ruang-ruang pameran yang didesain sedemikian rupa membuat perasaan ruang didalamnya seakan berada di dalam hutan dengan penerapannya melalui desain plafon yang dibuat untuk menggunakan seakan ranting-ranting pohon yang saling menyatu, warna hijau pada dinding mewakili dominasi warna daun-daun di hutan, serta pencahayaan alami yang masuk melalui kaca ventilasi dari atas seperti paparan sinar matahari langsung ketika berada di dalam hutan, dan kumpulan diorama serangga yang mengelilingi di setiap ruang pameran. Semua itu membuat suasana di dalamnya semakin terasa seperti benar-benar sedang berada di dalam hutan, Gambar 16.



Gambar 16: Interior Museum Serangga, TMII
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

8. Pendekatan Metafora

Berdasarkan dari hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Museum Serangga TMII termasuk konsep metafora teraba (*Tangible Metaphor*). Konsep serta penerapannya terlihat jelas dominan pada bagian exterior yaitu seperti serangga belalang (Kepala, kaki, dan tubuhnya), juga penerapan pada bagian interior yang tidak dominan (hanya sebagai penunjang).

KESIMPULAN

Metafora menjadi salah satu konsep dalam sebuah perancangan/perencanaan bangunan. Menurut teori dasarnya metafora terbagi menjadi 3 jenis atau kategori, yaitu:

1. Metafora Tak Teraba (*Intangible Metaphor*), memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam bentuk arsitekturnya.
2. Metafora Teraba (*Tangible Metaphor*), memetaforakan sesuatu yang dimunculkan secara langsung dalam bentuk arsitekturnya atau materialnya.
3. Metafora kombinasi (*Combine Metaphor*), metafora yang merupakan gabungan antara metafora teraba dan tak teraba, baik melalui konsep, ide, persepsi, atau bentuk.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya dapat diketahui bahwa museum serangga di TMII

menerapkan konsep metafora teraba (*Tangible*). Penarapan konsep metafora dilakukan pada bagian eksterior bangunan sehingga terlihat seperti serangga belalang, sesuai dengan konsep yang menjadi acuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, A. H & Nurwansyah R (2013) 'Metafora akselerasi dalam objek rancang sirkuit balap drag Nasional', *Teknik Pomits*, 2(2), pp. 1-5.
- Bakti, P. N., Samsudi, Setyawan, H. (2018) 'Penerapan konsep metafora pada gelanggang olahraga di Kebumen', *Senthong*, 1(2), pp. 233-242.
- ICOM. (2018). *Museum Definition*. <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/>. (Diakses tanggal 26 November 2018 pukul 07.20 WIB)
- Jakarta, (2018). *Museum Serangga, Menggenal Jenis Serangga di Indonesia*. <http://jakarta.panduanwisata.id/jakarta-timur/museum-serangga-menggenal-jenis-serangga-di-indonesia/>. (Diakses tanggal 10 Januari 2018 pukul 12.08 WIB)
- Mahardika & Setyawan (2012) 'Metafora Kembang Api dalam Objek Rancangan Galeri Seni Instalasi Indonesia', *Sains dan seni ITS*, 1(1), pp. G1-G5.
- Perpu. 1995. No. 19. Pasal 1 (ayat 1). *Museum*.
- Pixabay. (2018). *Gambar-gambar gratis dari Belalang*. <https://pixabay.com/id/photos/belalang/>. (Diakses tanggal 27 Desember 2018 pukul 19.17 WIB)
- Pranata, S. E., Amanati, R. & Firzal, Y (2017) 'Mall di kota dumai dengan pendekatan Arsitektur postmodern metafora', *Fteknik*, 4(2), pp. 1-11.
- Sugiyono (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim redaksi kamus bahasa indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Turbosquid. (2018) *Grasshopper field realistic 3d model* <https://www.turbosquid.com/3d-models/grasshopper-field-realistic-3d-model-1231491>. (Diakses pada 27 Desember 2018 pukul 10.45 WIB)