

# Pendekatan Rancang Metafora dalam Perancangan Kafe dan Karaoke

Nadia Arrumaisa dan Wawan Ardiyan Suryawan

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail:* wawanardyan@gmail.com

**Abstrak**—Dalam melakukan pendekatan rancang banyak cara yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan sudut pandang metafora. Objek yang akan dirancang dengan menggunakan metode ini adalah Kafe dan Karaoke Tunjungan. Kafe dan Karaoke Tunjungan adalah tempat yang berfungsi sebagai tempat hiburan keluarga yang berlokasi di tengah Kota Surabaya. Adanya tema rancang layang-layang, merupakan pendekatan yang berasal dari setiap isu yang ada, sehingga tujuan utama dari perancangan kafe dan karaoke ini adalah sebagai sebuah fasilitas hiburan keluarga. Penerapan dari tema rancang layang-layang ini terlihat pada eksterior, interior, dan fasad bangunan.

**Kata Kunci**—Metafora, Layang-layang, Kafe, Karaoke

## I. PENDAHULUAN

**P**ENDEKATAN rancang dengan sudut pandang metafora merupakan *gaya bahasa* dalam berarsitektur untuk membandingkan kesamaan suatu sifat objek dengan sifat objek yang lain, karena arsitektur juga merupakan sebuah bahasa. *Bahasa* ini digunakan oleh perancang untuk menyampaikan maksud perancangannya kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan tema metafora dalam arsitektur merupakan sebuah proses pemikiran yang arsitektural. 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 [1].

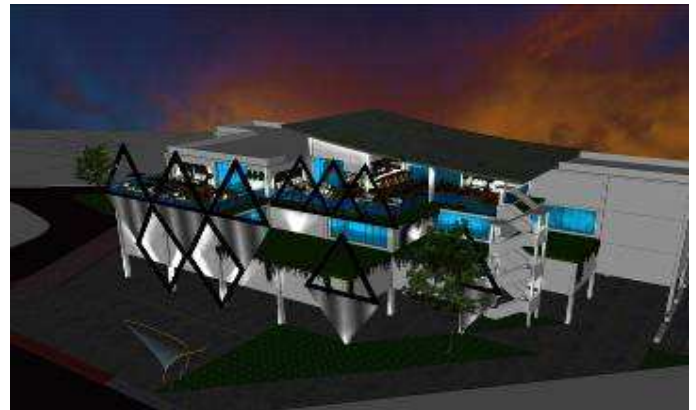
Objek arsitektur yang dirancang dengan menggunakan metode ini adalah Kafe dan Karaoke Tunjungan. Kafe dan Karaoke Tunjungan merupakan suatu tempat hiburan keluarga dengan beberapa fasilitas diantaranya kafe, karaoke, dan *mini game center*. Objek ini terletak di Kota Surabaya yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, sehingga diharapkan tempat ini mampu menjadi sebuah karya desain yang dapat dinikmati oleh semua masyarakat Surabaya maupun luar kota.

## II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Dalam rujukan [1], mengidentifikasi metafora arsitektur ke dalam 3 kategori, yakni metafora tak teraba (*intangible metaphor*) yaitu memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam bentuk arsitekturnya melainkan diwujudkan dalam konsep, ide, sebagian kondisi atau sebagian karakter; metafora teraba (*tangible metaphor*) yaitu memetaforakan sesuatu yang dimunculkan secara langsung dalam bentuk arsitekturnya atau materialnya; dan metafora



Gambar 1. Site Plan



Gambar 2. Night View



Gambar 3. Perspektif

kombinasi (*combined metaphor*) yakni metafora yang merupakan gabungan antara metafora langsung dan tidak langsung, baik melalui konsep, ide, persepsi, atau bentuk. *Combined metaphor* dapat dicapai secara konseptual dan visual dan pengolahan ide bentuk pada bangunan. Sementara satu sumber menyebutkan tindakan metafora adalah [2]:

1. Usaha untuk memindah-rujukan dari satu subjek (konsep) atau objek ke subjek yang lain.
2. Usaha untuk melihat sebuah subjek (konsep) atau objek) sebagaimana jika subjek tadi berupa subjek lain.
3. Memindahkan pusat perhatian kita dari suatu hal (*area of concentration or one inquiry*) ke hal yang lain.

Jenis metafora yang digunakan dalam objek rancang ini adalah metafora kombinasi, dari uraian diatas maka dapat diambil beberapa sifat dan karakter dari layang-layang.

Tema layang-layang didapatkan setelah menganalisa pokok permasalahan objek rancang yaitu citra negatif yang melekat terhadap tempat hiburan. Pemilihan layang-layang sebagai metafora merupakan interpretasi dari bangunan tempat hiburan dan aktivitas yang dilakukan sesuai dengan fungsinya yaitu menghibur pelanggan dikaitkan dengan karakter layang-layang yang juga merupakan sebuah objek permainan yang diterbangkan. Jadi pada dasarnya penggunaan bentuk layang-layang kedalam desain bentuk bangunan tempat hiburan memiliki masing-masing kesamaan sifat dan tujuan yaitu bebas, terbuka, terpantau dan bersifat menghibur, sehingga perpaduan ini mengandung arti bahwa benang merah arsitektur metafora pada perancangan bangunan tempat hiburan merupakan sebuah karakter symbol yang kuat, menegaskan hubungan antara dua objek yang mempunyai kesamaan sifat.

### III. HASIL RANCANGAN

#### A. Konsep Gubahan Massa dan Ruang Luar

Terkait dengan tema, maka objek rancang dibuat dengan memperbanyak ruang terbuka. Hanya memiliki satu massa. Karena lahan yang sempit sehingga minimnya ruang hijau pada lantai 1, maka lantai 3 ke atas dipergunakan untuk menambah ruang hijau pada teras-terasnya. Ramp yang menuju kearah belakang bangunan berfungsi sebagai loading dock ketika bangunan tersebut belum terbuka untuk pengunjung, dan bisa beralih fungsi sebagai *drop-off*. Lantai 4 yang memang memiliki lebih banyak ruang terbuka dipergunakan sebagai *outdoor café*.

#### B. Konsep Bentuk / Wujud

Mengambil bentukan dasar persegi panjang yang kemudian di angkat sehingga pada bagian bawahnya dapat menambah ruang terbuka pada site. Penerapan tema layang-layang dalam bentuk wujud ditampilkan dengan bentukan yang berkesan melayang (terangkat) dikarenakan lahan yang sempit sehingga seluruh lantai dasar dipergunakan sebagai parkir dan lobby lift untuk menuju ke zona inti. Selain itu pada fasad bangunannya diberi ornamen bentuk terkait dengan temanya yaitu layang-layang.



Gambar 4. Tampak Utara



Gambar 5. Tampak Timur



Gambar 6. Tampak Barat



Gambar 7. Tampak Selatan



Gambar 8. Interior Ruang Karaoke

C. Konsep Interior

Interior pada ruang karaoke bergaya minimalis dengan desain pintu yang mempunyai celah untuk memantau agar mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Isu utama yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior sebuah bangunan karaoke adalah kenyamanan dan ruang kedap suara. Tiap ruangan menggunakan plafon akustik, dinding dengan beberapa lapisan kedap suara, dan lantai keramik.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Tema layang-layang diambil berdasarkan pada pokok permasalahan, isu negatif, dan gagasan yang ingin dimunculkan pada bangunan Kafe dan Karaoke Tunjungan. Proses metafora pada objek rancang Kafe dan Karaoke adalah memindahkan beberapa sifat layang-layang, yaitu bebas namun tetap terikat, bersifat menghibur, untuk segala usia. Penerapannya pada bangunan secara visual bisa terlihat pada fasad bangunan yang menggunakan ornamen bentuk menyerupai layang-layang. Sedangkan metafora tak teraba diterapkan pada eksterior dan interiornya

UCAPAN TERIMA KASIH

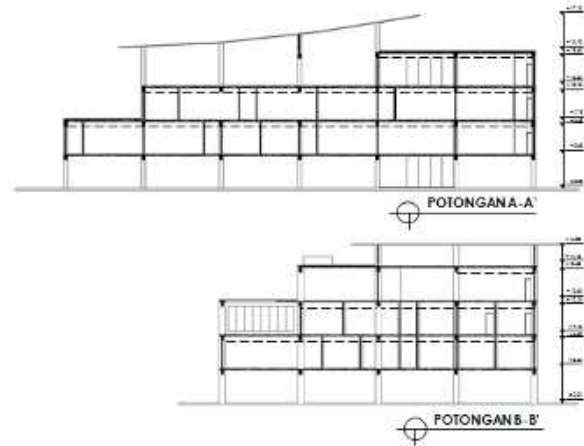
Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam proses pengerjaan. Serta tidak lupa ucapan terima kasih ditujukan kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

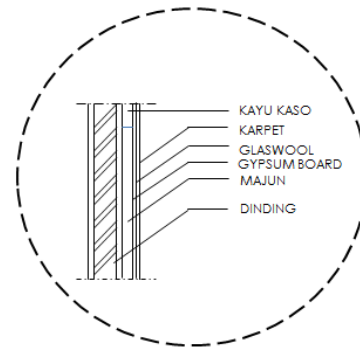
[1] A. C. Antoniadis, *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold (1990)  
 [2] Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming: Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.



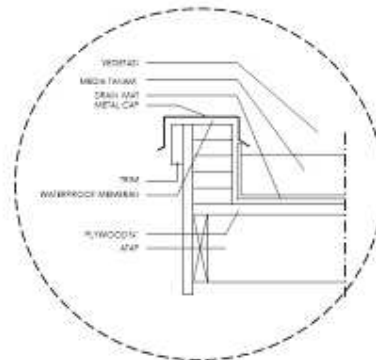
Gambar 9. Interior Kafe



Gambar 10. Potongan



Gambar 11. Detail Potongan Dinding Kedap Suara



Gambar 12. Potongan Atap Hijau