

PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA PADA PERANCANGAN OCEANARIUM DI KABUPATEN LAMONGAN

Mohamad Faskal Restu Humaria, Tri Yuni Iswati, Bambang Triratma
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
faskalrestu@gmail.com

Abstrak

Oceanarium merupakan sebuah bangunan yang mewadahi kegiatan rekreasi, edukasi, dan pelestarian biota laut. Oceanarium bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia yang dikemas secara kreatif. Lokasi perancangan oceanarium berada di Kabupaten Lamongan, tepatnya berada di kawasan Wisata Bahari Lamongan (WBL) yang merupakan lokasi strategis untuk perancangan oceanarium ini karena lokasinya yang dekat dengan laut dan merupakan zona wisata utama di Lamongan. Sebagai bangunan eduwisata dan berlokasi di zona wisata, oceanarium ini membutuhkan desain tampilan yang menarik dan dapat menyampaikan informasi terkait fungsi bangunan kepada pengamat melalui visualnya, sehingga dipilihlah arsitektur metafora sebagai strategi desainnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif melalui tahap penentuan gagasan awal, eksplorasi, analisis data, dan perumusan konsep desain dengan menerapkan strategi desain dalam perancangannya. Penerapan prinsip arsitektur metafora diwujudkan dengan menerapkan bentuk gelombang air, hiu, dan cangkang kerang atau siput laut pada pengolahan bentuk visual massa bangunan, dan serakan cangkang yang tersapu ombak di tepi pantai pada tata massa bangunan di atas tapak. Penerapan ini menghasilkan visual bangunan bertemakan bahari yang mencerminkan isi dari bangunan tersebut.

Kata kunci: *oceanarium, arsitektur metafora, kabupaten lamongan.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah Negara kepulauan dengan luas wilayah kurang lebih 7,81 juta km², dimana 2/3 atau kurang lebih seluas 5,8 juta km² wilayah tersebut merupakan wilayah perairan. Di dalam wilayah perairan Indonesia yang begitu luas terkandung keindahan bahari dan keanekaragaman hayati yang melimpah. Dikutip dari Badan Karantina Ikan Pengendalian Mutu dan Keamanan Hasil Perikanan (2015), diperkirakan terdapat 8.500 spesies ikan hidup di perairan Indonesia atau 45% dari jumlah spesies ikan yang ada di dunia. Melimpahnya keanekaragaman hayati yang dimiliki membuat Indonesia dikenal dengan istilah *marine mega diversity*.

Sayangnya, keanekaragaman biota laut Indonesia yang sangat kaya masih belum diimbangi dengan pengetahuan masyarakat mengenai hal tersebut. Kehidupan biota laut yang tidak bisa dengan mudah dilihat langsung di habitatnya karena berada di dalam air, serta masih kurangnya sarana edukasi yang menampilkan langsung kehidupan dan keanekaragaman biota laut di Indonesia merupakan faktor utama kurangnya wawasan masyarakat mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia. Padahal jika dilihat dari banyaknya pengunjung di *Sea world Indonesia* yang pada hari biasa bisa mencapai kurang lebih 2.000 pengunjung dan 6.000 pengunjung pada hari libur (Kompas, 2010) menunjukkan bahwa antusias masyarakat untuk mengenal kehidupan biota laut terbilang cukup tinggi. Hal inilah yang mendasari perlunya menambah jumlah *oceanarium* sebagai sarana rekreasi, edukasi, dan pelestarian biota laut di Indonesia.

Kabupaten Lamongan dipilih sebagai lokasi perancangan *oceanarium* dengan mempertimbangkan isu, potensi, dan prospek Kabupaten Lamongan yang dapat mendukung

keberadaan *oceanarium* di sana. Sektor pariwisata adalah salah satu sektor yang menjadi tumpuan pertumbuhan ekonomi Kabupaten Lamongan. Wisata Bahari Lamongan (WBL) yang berada di Paciran merupakan salah satu kawasan pariwisata andalan Lamongan karena telah melakukan pengembangan obyek wisata di sekitarnya, yakni Tanjung Kodok Beach Resort (TKBR) dan Maharani Zoo & Goa Lamongan (Mazoola). Lokasi kawasan WBL yang berada di tepi laut menjadi potensi bagi perancangan *oceanarium* ini karena memberikan kemudahan suplai air laut untuk kehidupan biota laut di dalamnya. Lokasi tersebut juga sudah memenuhi beberapa kriteria lokasi perancangan *oceanarium* seperti yang disebutkan Karydis (2011), mulai dari lokasi yang dekat laut, dilalui transportasi umum, banyak dikunjungi siswa (*study tour*), dan berada di zona wisata. Selain itu, perancangan *oceanarium* di kawasan WBL juga dapat merealisasikan rencana pembangunan *Sea world* di kawasan WBL seperti yang disebutkan dalam Radar Bojonegoro (2008).

Sebagai sarana rekreasi dan edukasi biota laut, *oceanarium* membutuhkan desain tampilan yang menarik dan dapat menyampaikan informasi terkait fungsi bangunan kepada pengamat melalui visualnya. Salah satu strategi desain yang cocok dan mendukung desain *oceanarium* ini adalah arsitektur metafora. Arsitektur metafora dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi yang menggunakan kiasan atau ungkapan untuk diaplikasikan ke dalam wujud bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari pengamat atau pemakai karyanya (Jencks, 1977). Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Karatani (1995) dalam buku "*Architecture as Metaphor*", bahwa arsitektur dapat dipahami sebagai suatu bentuk komunikasi yang terkait dengan hal lain di luar arsitektur itu sendiri. Antoniades dalam buku "*Poethic of Architecture*" (Antoniades, 1990) juga mengungkapkan bahwa metafora adalah suatu cara memahami suatu hal seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain.

Dalam penerapannya di bidang arsitektur, Antoniades mengkategorikan arsitektur metafora menjadi tiga kategori, yakni *tangible* (fisik), *intangible* (nonfisik), dan *combined metaphor* (kombinasi). Metafora *tangible* merupakan kreasi metafora yang mengambil unsur visual seperti bentuk dan warna dari suatu objek. Metafora *intangible* merupakan kreasi metafora yang mengambil unsur non fisik seperti nuansa suatu tempat, siklus, tradisi, atau suatu kisah untuk diaplikasikan pada desain arsitekturalnya. Sementara *combined* metafora merupakan kreasi metafora yang menerapkan *tangible* dan *intangible* metafora dalam satu desain arsitekturalnya.

Penerapan arsitektur metafora dapat digunakan untuk menarik perhatian pengamat karena hasil penerapannya cenderung menghasilkan desain yang menarik dan ikonik. Hal ini dapat mendukung desain *oceanarium* sebagai bangunan eduwisata yang memerlukan tampilan yang menarik agar dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan. Penerapan arsitektur metafora pada desain visual bangunan juga dapat digunakan sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi tersirat terkait isi atau fungsi bangunan. Melalui pemilihan objek yang tepat untuk diaplikasikan pada desain bangunan, pengunjung dapat menangkap 'pesan' yang ingin disampaikan arsitek mengenai isi dari bangunan tersebut hanya dengan melihat visual bangunannya.

Penelitian ini akan membahas tentang penerapan arsitektur metafora pada perumusan konsep desain visual bangunan, interior bangunan, dan tata masa pada tapak. Arsitektur metafora yang diterapkan pada desain adalah arsitektur metafora seperti yang dikategorikan oleh Antoniades (1990). Objek yang dimetaforakan pada desain bangunan adalah objek-objek yang berkaitan dengan biota laut agar memiliki keterkaitan dengan isi bangunan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif melalui tahap penentuan gagasan awal, eksplorasi, analisis data dan perumusan konsep desain dengan menerapkan strategi desain dalam perancangannya. Tahap pertama penentuan gagasan awal dilakukan dengan mencari isu atau fenomena yang permasalahannya dapat diselesaikan dengan melakukan perancangan objek rancang

bangun. Isu yang diangkat adalah mengenai keanekaragaman biota laut di Indonesia yang masih belum diimbangi dengan wawasan masyarakat mengenai hal tersebut dikarenakan masih kurangnya sarana edukasi biota laut di Indonesia. Perancangan *oceanarium* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, sehingga Indonesia memiliki tambahan sarana edukasi biota laut berupa *oceanarium* yang sekaligus berfungsi sebagai sarana rekreasi dan pelestarian biota laut. Lokasi yang dipilih untuk perancangan *oceanarium* ini berada di kawasan WBL kabupaten Lamongan dengan mempertimbangkan potensi wilayahnya yang berada di dekat laut dan zona wisata utama sekaligus merealisasikan rencana pembangunan *Sea World* di kawasan WBL. Arsitektur metafora dipilih sebagai strategi desain untuk mewujudkan tema bahari dalam perancangan bentuk visual *oceanarium*.

Tahap kedua adalah tahap eksplorasi yang dilakukan dengan mencari sumber literatur dan survey lapangan. Pencarian sumber literatur bertujuan untuk memperdalam wawasan penulis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dari isu yang telah dipilih. Sumber literatur yang dicari berupa informasi maupun teori terkait gagasan awal yang diperoleh dari sumber tertulis cetak maupun digital. Data terkait lokasi perancangan diperoleh dari hasil survey langsung ke lokasi perancangan, sehingga didapatkan data lapangan yang valid.

Tahap selanjutnya adalah analisis data yang diperoleh dari tahap eksplorasi. Berdasarkan studi literatur terkait arsitektur metafora sebagai strategi desain dipilihlah dua kategori arsitektur metafora yang dikemukakan oleh Antoniades (1990) untuk diterapkan dalam proses pembuatan konsep desain *oceanarium*, yakni arsitektur metafora *tangible* dan *intangible*. Arsitektur metafora *tangible* yang dalam proses desainnya mengambil unsur visual dari suatu objek diterapkan pada proses perumusan konsep tampilan massa bangunan dan tata massa bangunan di atas tapak sehingga hasil visual bangunan dapat dinikmati oleh pengunjung dan memiliki makna dalam setiap desainnya. Sementara arsitektur metafora *intangible* yang dalam proses desainnya mengambil unsur non fisik suatu objek diterapkan pada proses perumusan konsep interior bangunan sehingga menghasilkan nuansa sedang berada di dalam laut yang dapat dirasakan oleh pengunjung.

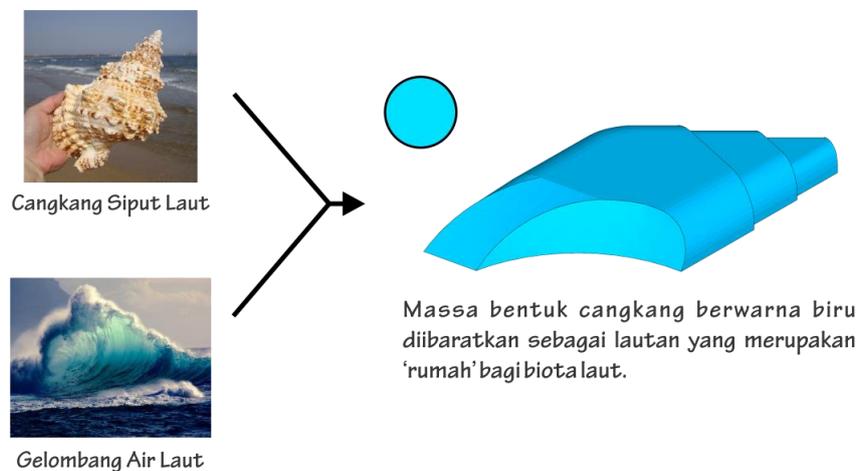
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan arsitektur metafora pada perancangan *oceanarium* di Kabupaten Lamongan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tersirat terkait isi atau fungsi bangunan sekaligus untuk menarik perhatian pengunjung. Pada penerapannya, dipilih arsitektur metafora secara *tangible* untuk diaplikasikan pada bentuk visual bangunan dan tata massa bangunan di atas tapak. Arsitektur metafora *tangible* dipilih untuk diaplikasikan pada tampilan visual bangunan untuk mempermudah pengamat 'menangkap' isi dari bangunan tersebut. Seperti yang diungkapkan Antoniades (1990) bahwa penerapan arsitektur metafora *tangible* merupakan yang termudah karena menerapkan unsur fisik objek, sehingga unsur yang diaplikasikan dapat dengan mudah 'ditangkap' oleh pengamat. Lain halnya dengan metafora *intangible* yang sukar 'ditangkap' karena menggunakan unsur nonfisik suatu objek untuk diaplikasikan pada desain bangunan. Metafora *intangible* akan diterapkan pada interior bangunan *oceanarium* untuk memberikan kesan dan suasana seolah berada di dalam lautan.

Penerapan arsitektur metafora pada bentuk dan tampilan visual massa bangunan disesuaikan dengan fungsi masing-masing massa bangunan. Arsitektur metafora secara *tangible* diterapkan ke dalam bentuk dan visual massa bangunan dengan mengambil bentuk dasar dari cangkang kerang atau siput laut yang kerap ditemui di pantai. Pemilihan bentuk ini mempertimbangkan keterkaitan objek dengan tema bangunan yang memiliki tema bahari. Selain itu pemilihan objek ini juga disesuaikan dengan lokasi tapak yang berada di tepi laut, dimana pada area ini, tepatnya pada tepi pantai kerap ditemukan berbagai macam cangkang kerang maupun siput laut yang tersapu oleh ombak. Fungsi cangkang sebagai 'wadah' bagi kerang atau siput laut diambil untuk

diaplikasikan pada massa bangunan, sehingga massa bangunan yang berbentuk cangkang ini berfungsi sebagai 'wadah' bagi manusia sebagai pengguna untuk melakukan kegiatan rekreasi, edukasi, pelestarian, eduwisata, penelitian, pengelola, dan penunjang seperti yang direncanakan.

Massa *oceanarium* sebagai massa utama dibuat paling besar dan dominan diantara massa bangunan yang lain. Massa ini difungsikan sebagai wadah kegiatan rekreasi, edukasi, eduwisata, penunjang, dan pengelola sehingga membutuhkan wadah yang besar untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan tersebut. Penerapan arsitektur metafora pada massa bangunan ini dilakukan dengan menerapkan bentuk dasar dari cangkang siput laut. Tampak atas dari cangkang siput laut diambil dan dijadikan sebagai bentuk denah dan tampak atas dari massa bangunan ini. Bentuk cangkang siput laut yang semakin meruncing diaplikasikan dengan membuat massa bangunan semakin meruncing ke bagian belakangnya. Selanjutnya bentuk cangkang siput laut yang berfungsi sebagai rumah bagi siput laut dikombinasikan dengan bentuk gelombang air laut pada bagian ujung depannya. Massa bangunan kemudian diberi sentuhan warna biru pada bagian luar massa bangunan ini sehingga menghasilkan bentuk cangkang berwarna biru selayaknya lautan yang diibaratkan sebagai 'rumah' bagi biota laut.

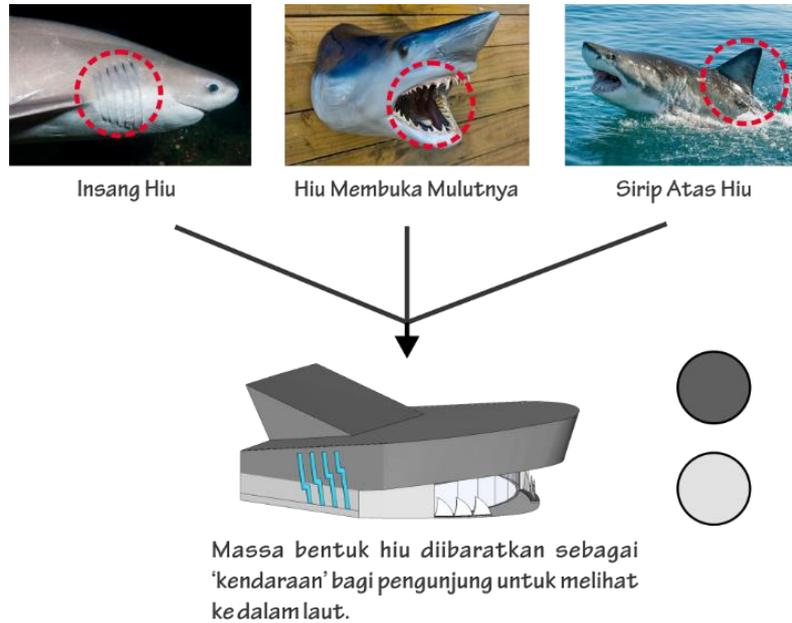


Gambar 1
Transformasi Desain Massa *Oceanarium* Bentuk Cangkang

Selanjutnya pada massa bentuk cangkang ditambahkan massa bangunan yang difungsikan sebagai *entrance* keluar-masuk pengunjung. Mempertimbangkan fungsi *oceanarium* sebagai galeri pameran biota laut, maka dipilihlah bentuk salah satu biota laut untuk diaplikasikan pada bentuk bangunan ini agar memiliki keselarasan dengan fungsi bangunan sekaligus sebagai pesan tersirat bagi pengamat terkait isi bangunan ini. Pertimbangan lain dalam pemilihan bentuk biota laut yang akan diaplikasikan pada visual bangunan adalah kepopuleran biota laut tersebut di kalangan masyarakat, sehingga bentuk yang dihasilkan mudah dikenali oleh pengamat. Melalui pertimbangan-pertimbangan tersebut maka dipilihlah bentuk kepala ikan hiu yang sedang membuka mulutnya untuk diaplikasikan pada massa *entrance* bangunan. Ikan hiu merupakan salah satu biota laut yang cukup populer di kalangan masyarakat, baik anak kecil hingga dewasa mengetahui bagaimana bentuk dan visual dari ikan hiu, sehingga dengan mengaplikasikannya pada desain massa *entrance* bangunan pengunjung dapat dengan mudah menangkap dan mengenali bentuk tersebut.

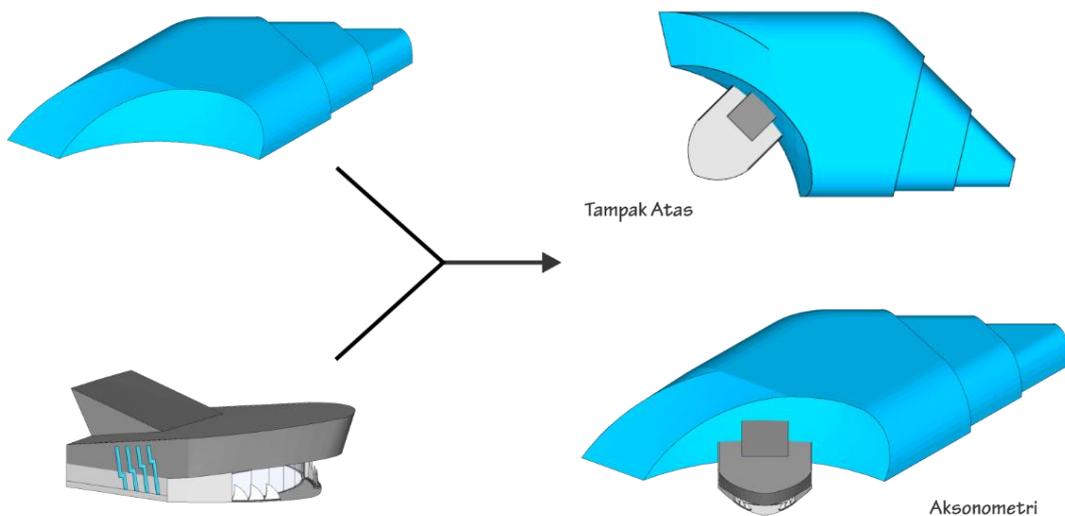
Penerapan metafora *tangible* pada massa *entrance* masuk bangunan dilakukan dengan mendesain visual bangunan semirip mungkin dengan kepala ikan hiu yang sedang membuka mulutnya. Hal ini dimaksudkan agar pengamat dapat dengan mudah menangkap visual ikan hiu yang diaplikasikan pada massa bangunan ini. Selain itu, hasil penerapan ini juga menjadikan massa *entrance oceanarium* sebagai daya tarik bagi pengunjung. Desain massa bangunan ini mengambil beberapa bagian tubuh ikan hiu, mulai dari gigi ikan hiu yang diletakkan pada teras depan bangunan,

insang hiu yang difungsikan sebagai ventilasi cahaya pada kedua sisi bangunan, sirip atas hiu yang diletakkan pada bagian atas sebagai ruang untuk tangga di dalam bangunan, serta pengaplikasian warna abu-abu dan silver yang merupakan warna kulit ikan hiu sebagai warna luar bangunan.



Gambar 2
Transformasi Desain Massa *Oceanarium* Bentuk Kepala Hiu

Massa bentuk cangkang dan hiu kemudian digabungkan sehingga secara visual tampak seperti seekor ikan hiu yang sedang melompat keluar dari gelombang air laut untuk menerkam mangsanya. Penerapan visual ikan hiu pada massa *entrance* masuk bangunan mengibaratkan ikan hiu sebagai 'kendaraan' bagi pengunjung yang akan membawa mereka menjelajah ke dalam lautan, 'rumah' bagi biota laut yang dimetaforakan pada massa bentuk cangkang berwarna biru. Pengunjung harus masuk ke dalam mulut ikan hiu yang nantinya akan membawa mereka menjelajah 'rumah' biota laut agar dapat melihat keanekaragaman dan kehidupan biota laut di dalamnya. Penerapan ini juga memetaforakan pengunjung sebagai 'mangsa' dari ikan hiu raksasa yang kelaparan dan menerkam 'mangsa-mangsanya'.



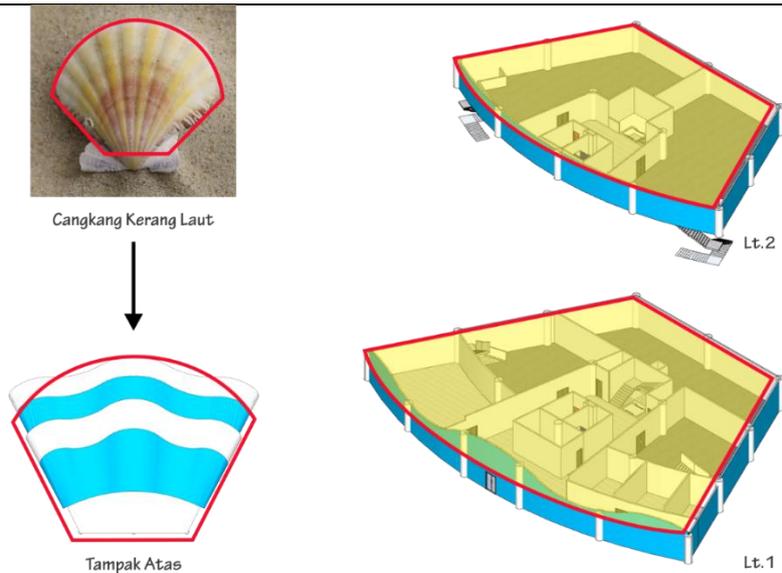
Gambar 3
Massa *Oceanarium* Hasil Kombinasi Massa Bentuk Cangkang dan Kepala Hiu

Massa *oceanarium* mewadahi kegiatan eduwisata berupa galeri aquarium biota laut. Galeri aquarium ini menampilkan beraneka ragam biota laut dari yang kecil hingga besar dan yang aman hingga yang berbahaya. Penerapan metafora *intangible* dilakukan dengan mengambil suasana di dalam lautan untuk diaplikasikan pada interior bangunan khususnya pada ruang galeri aquarium. Guna memberikan suasana seolah berada di dalam lautan, interior di dalam bangunan ini khususnya pada ruang galeri aquarium diberikan sentuhan warna biru pada dinding-dindingnya. Pencahayaan dibuat seminim mungkin dengan sumber pencahayaan utama berasal aquarium-aquarium yang ditampilkan untuk menampilkan suasana gelapnya lautan. Sirkulasi pengunjung dibuat berkelok-kelok mengibaratkan arus lautan. Aquarium diletakkan di kanan-kiri jalur sirkulasi pengunjung sehingga pengunjung dapat merasakan suasana berjalan di dalam lautan sembari melihat beraneka ragam biota laut yang berenang di kanan-kirinya.



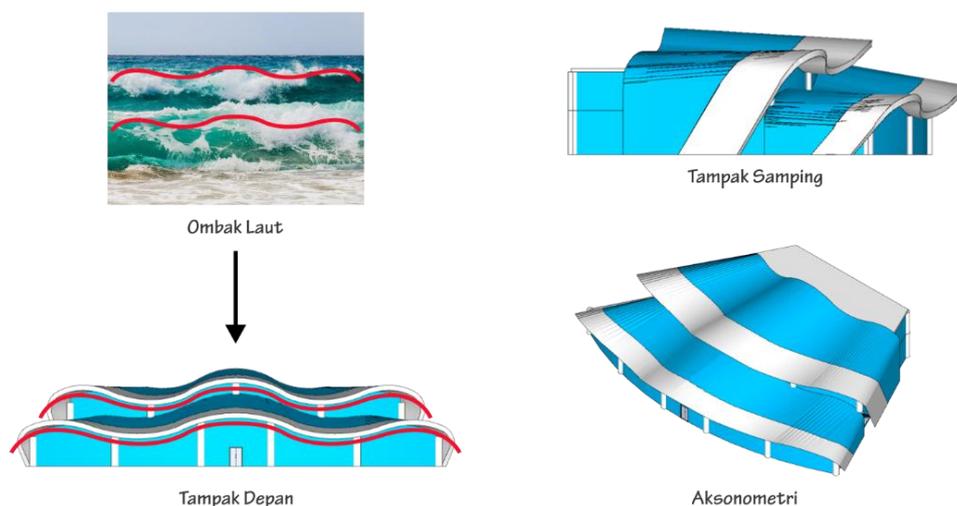
Gambar 4
Interior Galeri Aquarium yang Dibuat Memiliki Suasana di Dalam Lautan

Penerapan arsitektur metafora *tangible* pada bangunan penangkaran dan penelitian mengambil bentuk cangkang kerang laut yang kerap ditemui di pantai sebagai bentuk dasar dari bangunan ini. Massa bangunan ini dibuat 2 lantai dengan massa lantai dasar mewadahi kegiatan pelestarian, penelitian, pengelola, dan penunjang, sementara massa lantai 2 mewadahi kegiatan pelestarian. Kedua massa lantai menerapkan bentuk dasar cangkang kerang laut sebagai bentuk dasar denahnya. Massa lantai kedua dibuat lebih kecil (dikurangi pada bagian depan) daripada massa lantai dasar karena kebutuhan ruang pada lantai 2 yang tidak sebanyak lantai dasar. Hasil dari penerapan bentuk cangkang kerang laut sebagai bentuk dasar membuat tampak atas dari bangunan ini menyerupai cangkang kerang laut.



Gambar 5
Penerapan Bentuk Dasar Cangkang Kerang Laut pada Massa Penangkaran & Penelitian

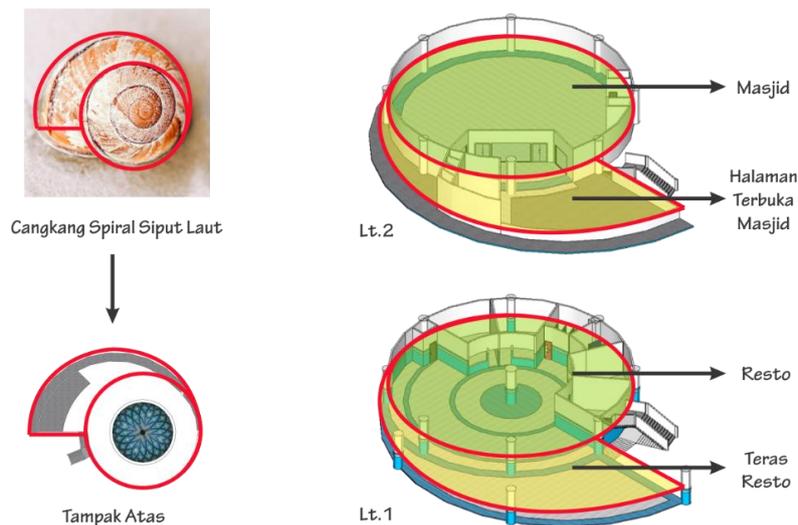
Selanjutnya pada tampilan visual dari depan, penerapan metafora *tangible* dilakukan dengan mengambil bentuk ombak untuk diaplikasikan pada bentuk atap bangunannya. Pertimbangan memilih bentuk gelombang ombak sebagai bentuk bangunan karena ombak merupakan salah satu sumber pembawa biota laut (hidup atau sekarat atau mati) sebagai objek penelitian maupun karantina bagi para ahli biota laut. Hal ini sesuai dengan fungsi bangunan yang mewadahi kegiatan penelitian dan karantina biota laut. Massa lantai 2 yang lebih kecil dibanding lantai 1 membuat susunan ombak yang diaplikasikan pada atap bangunan ini tampak seperti gelombang ombak yang datang silih berganti seperti keadaan aslinya. Bangunan kemudian diberi sentuhan warna biru mewakili warna air laut dan putih mewakili warna buih air laut untuk menguatkan tema laut pada bangunan.



Gambar 6
Penerapan Bentuk Ombak Laut pada Massa Penangkaran & Penelitian

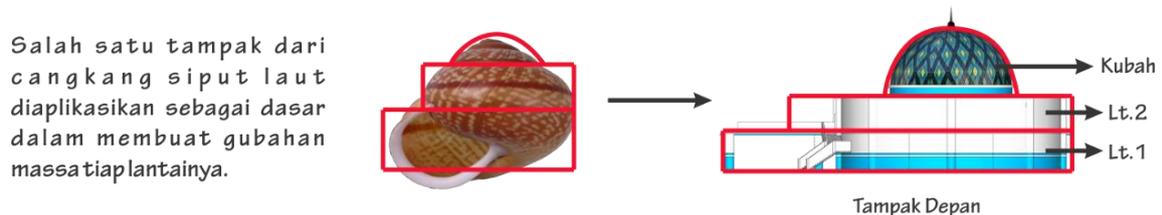
Penerapan metafora *tangible* pada massa bangunan resto & masjid mengambil bentuk cangkang spiral siput laut yang kerap ditemui di pantai sebagai bentuk dasar bangunannya. Massa bangunan dibuat menjadi 2 lantai dengan lantai dasar sebagai restoran dan lantai atasnya sebagai

masjid dengan kubah (*dome*) di atasnya untuk menunjukkan fungsinya sebagai masjid. Secara visual tampak atas, cangkang spiral siput laut ini terdiri dari bentuk lingkaran dan bentuk setengah lingkaran yang lebih besar dari lingkaran tersebut. Bentuk lingkaran (warna hijau) diaplikasikan sebagai ruang restoran di lantai 1 dan masjid di lantai 2, sementara bentuk setengah lingkaran yang lebih besar (warna kuning) diaplikasikan sebagai teras restoran di lantai 1 dan halaman terbuka masjid pada lantai 2.



Gambar 7
Penerapan Bentuk Dasar Cangkang Spiral Siput Laut pada Massa Resto & Masjid

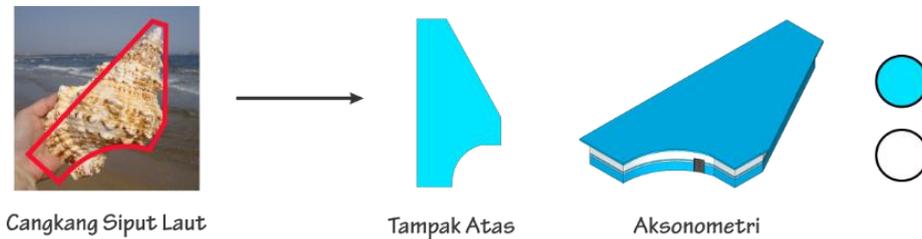
Penentuan besaran massa per lantai menerapkan salah satu tampak dari cangkang spiral siput laut. Dapat dilihat pada gambar 8, cangkang spiral siput laut ini tampak seperti memiliki tingkatan (3 tingkat) dengan panjang tingkatannya semakin ke atas semakin mengecil dan memiliki puncak yang mengerucut. Bentuk ini diaplikasikan pada massa bangunan resto & masjid dengan membuat lantai 1 yang berfungsi sebagai restoran memiliki luasan lantai paling besar sehingga tampak paling panjang. Selanjutnya pada lantai 2 yang berfungsi sebagai masjid dibuat lebih kecil sehingga terlihat lebih pendek dari lantai 1. Bagian atas masjid diberi kubah untuk menunjukkan fungsi bangunan sebagai masjid sekaligus menyesuaikan tampak visual bagian paling atas cangkang spiral siput laut yang tampak mengerucut seperti kubah. Hasil pengaplikasian ini membuat tampak depan bangunan resto dan masjid menyerupai salah satu tampak dari cangkang spiral siput laut. Terakhir, bangunan diberi sentuhan warna biru dan putih untuk menguatkan tema laut pada bangunan.



Gambar 8
Penerapan Tampak Cangkang Spiral Siput Laut pada Massa Resto & Masjid

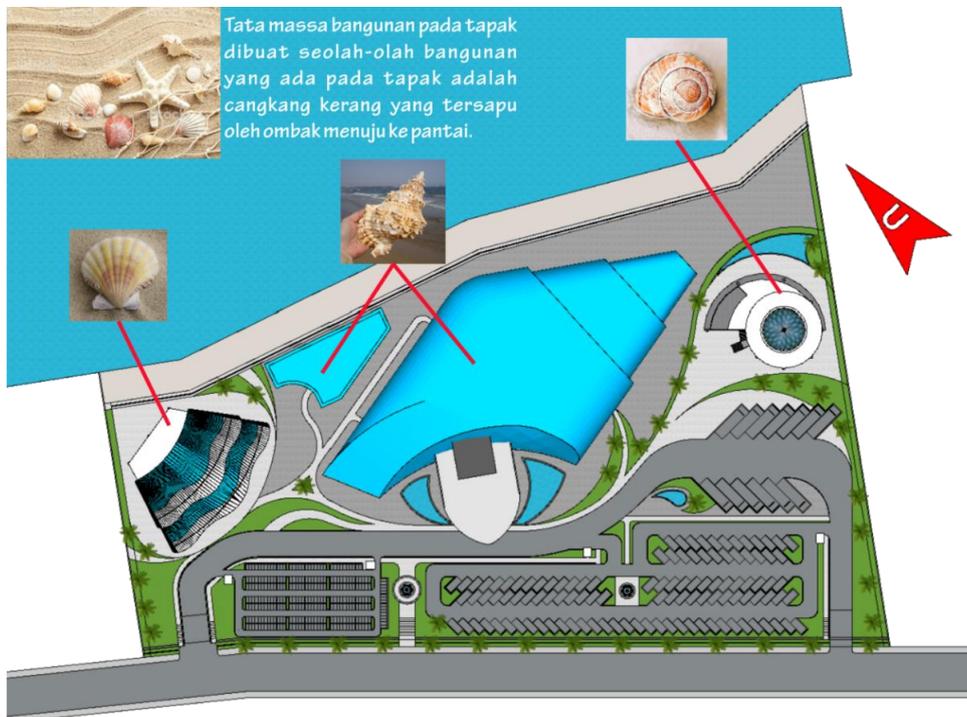
Massa bangunan utilitas mengambil bentuk cangkang siput laut sebagai bentuk dasar bangunannya. Pemilihan bentuk dasar yang sama dengan bangunan *oceanarium* dikarenakan fungsi bangunan ini berhubungan langsung dengan bangunan *oceanarium*. Bentuk bangunan ini dibuat lebih sederhana dibanding bangunan *oceanarium* dan bangunan yang lainnya karena fungsi

bangunan ini sebagai bangunan penunjang (ruang utilitas), sehingga tidak membutuhkan tampilan yang mencolok. Bangunan terdiri dari 1 lantai dengan atapnya dibuat menggunakan atap datar. Terakhir, bangunan dikombinasikan dengan warna biru laut dan putih agar memiliki keselarasan warna dengan bangunan yang lainnya sekaligus menyesuaikan tema bahari yang dipilih.



Gambar 9
Penerapan Bentuk Cangkang Siput Laut pada Massa Ruang Utilitas

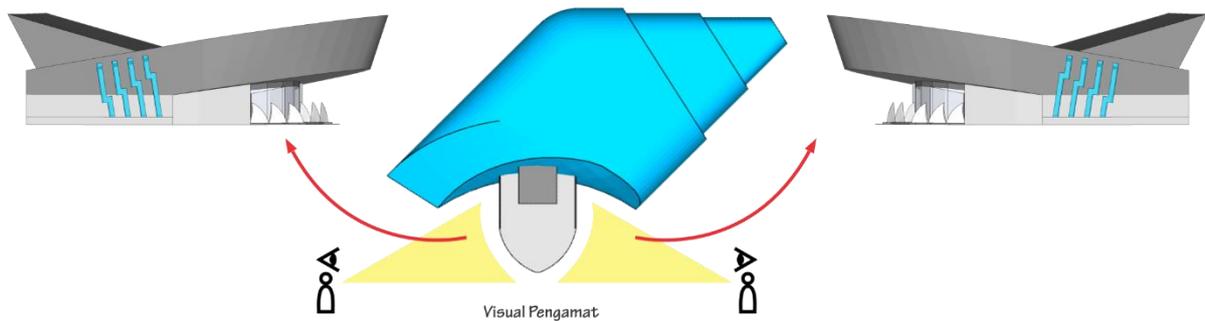
Selanjutnya pada penataan massa bangunan di atas tapak, diterapkan arsitektur metafora secara *tangible* dengan mengambil suatu kejadian alamiah yang kerap terjadi di pantai, yakni kondisi sebaran cangkang yang terbawa ombak ke area pantai. Penerapan metafora *tangible* dilakukan dengan mengibaratkan tapak sebagai area tepi pantai. Massa bangunan yang menerapkan bentuk dasar dari cangkang kerang dan siput laut diibaratkan sebagai kumpulan cangkang yang tersapu oleh ombak menuju ke tepi pantai. Semua massa bangunan diletakkan di sisi tapak yang berdekatan dengan laut agar seolah-olah mereka baru saja tersapu ombak menuju ke pantai. Selain itu peletakan massa bangunan di sisi tapak yang dekat dengan laut dilakukan untuk memudahkan suplai air laut sebagai sumber kehidupan biota laut di dalam objek rancang bangun. Hal ini dilakukan agar jalur pemipaan untuk suplai air laut di dalam bangunan tidak memakan tempat yang banyak karena jarak dari bangunan ke sumber air laut menjadi lebih pendek. Susunan dan orientasi massa berbentuk cangkang ini juga dibuat seolah-olah seperti kondisi cangkang yang berserakan saat tiba dipantai, dengan orientasi tiap cangkang yang berbeda-beda dan tampak acak.



Gambar 1
Penerapan Arsitektur Metafora terhadap Tata Massa pada Tapak

Peletakkan massa bangunan pada tapak juga mempertimbangkan view pengamat menuju ke tapak. View menuju tapak merupakan salah satu aspek terpenting yang menjadi indikator keberhasilan penerapan arsitektur metafora pada desain bangunan. Hal ini dikarenakan tampilan bangunan harus dapat terlihat secara ideal bagi pengamat. Apabila visual bangunan tidak dapat terlihat secara ideal bagi pengamat maka daya tarik yang dihasilkan dari penerapan metafora pada desain bangunan tidak dapat terlihat dengan baik, bahkan tidak menutup kemungkinan ‘pesan’ yang ingin disampaikan sang arsitek tidak dapat diterima oleh pengamat.

Massa *oceanarium* sebagai massa utama memiliki *point of interest* pada bagian massa berbentuk kepala ikan hiu yang merupakan hasil dari penerapan arsitektur metafora *tangible*. Bentuk kepala ikan hiu sebagai *point of interest* dari massa *oceanarium* dapat terlihat secara ideal oleh pengamat jika dilihat dari area samping. Mempertimbangkan hal tersebut maka massa *oceanarium* diletakkan di tengah tapak, agar *point of interest* massa *oceanarium* ini dapat terlihat oleh pengamat saat mendekati kedua ujung batas tapak yang ada di jalan raya.



Gambar 2

Visual Pengamat terhadap *Point of Interest* Massa *Oceanarium*

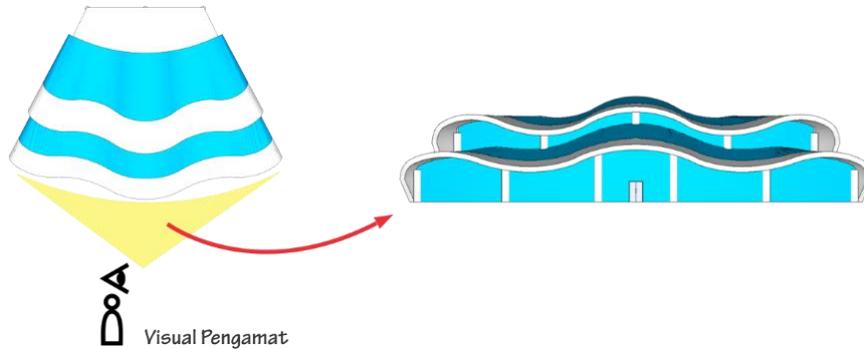
Peletakkan massa *oceanarium* pada tengah tapak memiliki beberapa titik ideal bagi pengamat untuk melihat *point of interest* dari massa bangunan ini. Titik ideal yang pertama berada di titik A, yakni dari jembatan penghubung WBL dan Mazoola dimana pengamat dapat melihat perspektif bangunan ini dari ketinggian kurang lebih 6 meter. Titik kedua berada di titik B, yakni dari dekat *main entrance* masuk ke tapak atau dari batas jalan tapak yang berdekatan dengan WBL dan Mazoola. Titik ideal ketiga berada di titik E, yakni dari area parkir mobil, sehingga pengunjung dapat melihat *point of interest* massa *oceanarium* saat berjalan menuju ke sana. Titik ideal yang terakhir yakni titik F berada di dekat *entrance* keluar tapak.



Gambar 12

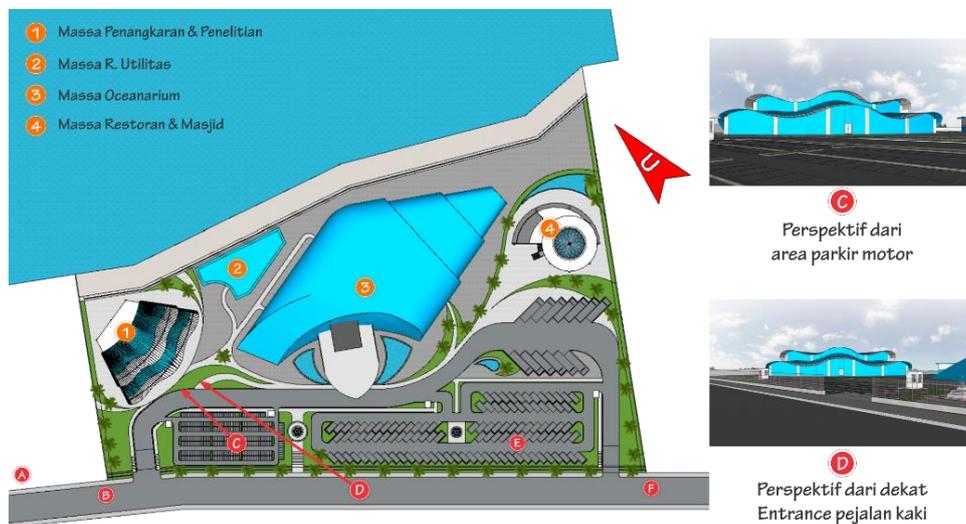
View Ideal Pengamat terhadap Massa *Oceanarium*

Massa bangunan ini memiliki *point of interest* pada bagian depan, tepatnya pada bentuk atapnya yang bergelombang seperti ombak. Sebagai bangunan sekunder, *point of interest* bangunan ini didesain terlihat ideal hanya jika dilihat dari bagian depan bangunan. Hal ini dilakukan agar visual dari bangunan ini tidak menyaingi atau mengalahkan bangunan *oceanarium* sebagai bangunan utama.



Gambar 13
Visual Pengamat terhadap *Point of Interest* Massa Penangkaran & Penelitian

Peletakkan massa penangkaran dan penelitian pada pojok kiri tapak memiliki dua titik ideal bagi pengamat untuk melihat *point of interest* dari massa bangunan ini. Titik ideal yang pertama berada di titik C, yakni dari area parkir motor yang merupakan area parkir prioritas bagi pengelola, sehingga pengelola dapat melihat *point of interest* massa bangunan ini saat berjalan menuju ke sana. Titik kedua berada di titik D, yakni dari dekat *entrance* pejalan kaki ke tapak atau di bagian tengah jalan yang berada di depan tapak.



Gambar 14
View Ideal Pengamat terhadap Massa Penangkaran & Penelitian

4. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan mengenai penerapan arsitektur metafora pada perancangan *oceanarium* di Kabupaten Lamongan adalah sebagai berikut.

- a. Penerapan arsitektur metafora pada perancangan *oceanarium* di Kabupaten Lamongan dilakukan dengan mengibaratkan bangunan sebagai objek lain seperti yang diungkapkan

oleh Antoniades (1990) dan Jencks (1977). Penerapan arsitektur metafora ini juga dilakukan sebagai bentuk komunikasi sang perancang untuk menyampaikan isi atau fungsi bangunan kepada pengamat melalui tampilan visual bangunan.

- b. Penerapan arsitektur metafora *tangible* pada visual bentuk massa bangunan dilakukan dengan mengambil sifat fisik dari objek-objek yang berkaitan dengan bahari, mulai dari cangkang kerang atau siput laut, gelombang air, hingga ikan hiu.
- c. Interior ruang galeri aquarium biota laut yang dibuat memiliki nuansa seolah-olah berada di dalam laut melalui penerapan arsitektur metafora *intangible* menunjukkan bahwa penerapan arsitektur metafora tidak hanya dapat diterapkan pada bentuk visual eksterior bangunan tetapi juga pada interior bangunan.
- d. Penerapan arsitektur metafora *tangible* dapat diterapkan pada penataan tata massa di atas tapak, sehingga penataan massa di atas tapak tidak hanya dilakukan berdasarkan hasil analisis tapak tetapi juga menyelipkan makna tersirat di dalam penataannya.
- e. Berkaitan dengan view menuju bangunan, *point of interest* bangunan yang dihasilkan dari penerapan arsitektur metafora harus dapat terlihat secara ideal bagi pengamat di area tertentu, sehingga pesan tersirat yang disampaikan sang arsitek dapat diterima dengan baik oleh pengamat.

2. Saran

- a. Arsitektur metafora tidak hanya dapat diterapkan pada desain visual bangunan tetapi dapat pula diterapkan pada proses perumusan konsep desain yang lainnya seperti interior bangunan, pengolahan tapak, hingga penggunaan struktur bangunan.
- b. View menuju bangunan merupakan salah satu aspek terpenting yang menjadi indikator keberhasilan penerapan arsitektur metafora pada desain bangunan. Penerapan objek pada desain bangunan tidak bisa hanya dilakukan pada tampak atas bangunan, tetapi harus diaplikasikan juga pada tampak atau perspektif sudut pandang mata manusia. Hal ini dimaksudkan agar pesan tersirat yang disampaikan sang arsitek dapat diterima dengan baik oleh pengamat.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Badan Karantina Ikan Pengendalian Mutu dan Keamanan Hasil Perikanan. (2015). *Petunjuk Teknis Pemetaan Sebaran Jenis Agen Hayati yang Dilindungi, Dilarang dan Invasif di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Kelautan dan Perikanan.
- Jencks, C. (1977). *The Language of Postmodern Architecture*. New York: Rizzoli.
- Karatani, K. (1995). *Architecture as Metaphor: Language, Number, Money*. Cambridge Mass: MIT Press.
- Karydis, M. (2011, March 11). Global NEST Journal. *Organizing a Public Aquarium: Objectives, Design, Operation and Missions. A Review*, 13(4), 369-384.
- Kompas. (2010, December 24). *Ancol Dipadati Pengunjung*. Retrieved from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2010/12/24/16241060/ancol.dipadati.pengunjung>
- Radar Bojonegoro. (2008, December 24). *Taman Impian Jaya Ancol terpicat WBL Jajaki Kerjasama Pembuatan Sea World*. Retrieved from Skyscraper City: <https://www.skyscrapercity.com/threads/surabaya-projects-development.107188/post-29805954>