

Pendayagunaan Metafora Berdasarkan Panca Indera sebagai Eksplorasi Gagasan Dwimatra dalam Arsitektur

Vijar Galax Putra Jagat Paryoko^{1*}, Afif Fajar Zakariya²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Corresponding author E-mail: *vijar.galax.ar@upnjatim.ac.id

Received: 15 Agustus 2022. Revised: 18 September 2022. Accepted: 10 Oktober 2022

ABSTRAK

Perancangan dwimatra nirmana merupakan kegiatan penting dalam pendidikan ilmu seni dan desain karena bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, salah satunya menggunakan metode metafora. Namun, secara teoritis maupun praktis, metafora teraga (*tangible metaphor*) umumnya hanya menganalogikan arsitektur dengan benda lain secara wujud visualnya. Padahal, kelima indera manusia dapat dimanfaatkan untuk menganalisis karakteristik materiil suatu benda untuk kemudian dimetaforakan pada karya arsitektur. Oleh karena itu, dilakukan studi tentang efektivitas dan proses pendayagunaan metode metafora yang menggunakan kelima panca indera untuk menganalisis karakteristik sumber metafora untuk menghasilkan karya dwimatra pada studio pendidikan perancangan arsitektur. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah kualitatif dengan mengumpulkan data dari arsip, observasi, dan wawancara. Ditemukan bahwa gagasan metafora dari indera pembau dan peraba memiliki tingkat keberhasilan representasi yang rendah, serta diperlukan tambahan kegiatan yang diadopsi dari proses penggunaan metafora tak-teraga agar produk dwimatra dari penginderaan selain penglihatan dapat terwujud.

Kata kunci: dwimatra nirmana; metafora teraga; metafora panca indera

ABSTRACT

The two dimensional design is an important activity on fine art and design education because its aim is to increase the student's creativity, one of which is using metaphor method. However, theoretically and practically, tangible metaphors are generally only analogizing architecture with other objects in their visual form. In fact, the five human senses can be used to analyze the material characteristics of an object to later be used as a metaphor for architectural works. Therefore, a study was conducted on the effectiveness and process of utilizing the metaphor method that uses the five senses to analyze the characteristics of metaphorical sources to produce two dimensional works in a studio of architectural design education. The method used in this study is qualitative by collecting data from archives, observations, and interviews. It was found that metaphorical ideas from the senses of smell and touch have a low success rate to representing the source, and additional activity is needed which is adopted from the process of intangible metaphor's utilization so that the two dimensional product using other sense than sight can be realized.

Keywords: two dimensional design; tangible metaphor; five senses metaphor

PENDAHULUAN

Kegiatan mengeksplorasi dwimatra nirmana sebagai awalan dalam pendidikan bidang perancangan (desain) maupun seni merupakan suatu kebutuhan dasar dan fundamental. Berbagai perguruan tinggi di bidang tersebut, termasuk: seni rupa, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, dan sebagainya, umumnya memasukkan kegiatan olah dwimatra tersebut dalam kurikulumnya, khususnya pada awal masa studi. Dwimatra nirmana merupakan kebutuhan dasar dan penting untuk menghasilkan karya perancangan dan seni karena kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan terhadap keindahan rupa (Mubarat & Ilhaq, 2021).

Mengkreasikan nirmana adalah salah satu alternatif solusi untuk melatih penerapan proses rancang yang dapat membantu perancang pemula untuk melatih dirinya mengembangkan rasa melalui pengkreasian produk yang sederhana (Hendriyana et al., 2022). Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi gagasan yang akan digunakan untuk mendasari merumuskan konsep perancangannya nantinya. Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, hingga relaksasi dalam belajar. Hal ini telah dikaji secara nyata dalam pengenalan olah dwimatra pada orang awam yang dilakukan oleh Sari (2021).

Karya dwimatra mahasiswa pada tahun pertama di masa studinya tidak hanya terbatas pada karya nirmana atau tidak bermakna. Pada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur (UPNVJT) misalnya, telah dikenalkan untuk mengeksplorasi makna tertentu yang disampaikan melalui karya-karya dwimatra mereka. Makna dapat berasal dari hal-hal bersifat fisik maupun non-fisik. Pembelajaran pada tahap ini sangat penting bagi mahasiswa karena berpotensi meningkatkan kemampuan dan kreativitas mahasiswa untuk menghasilkan beragam konsep yang tidak hanya berasal dari keragaman sumber gagasan saja, melainkan juga keberagaman proses dan metode yang ditempuh (Paryoko, 2021).

Dalam usaha mengeksplorasi gagasan hingga menghasilkan produk dwimatra hingga suatu konsep rancangan, berbagai macam metode dapat dilakukan oleh mahasiswa, secara sadar maupun tidak. Sebuah studi tentang studio perancangan arsitektur yang menitikberatkan pada tema telah menemukan bahwa berbagai metode telah ditempuh mahasiswa untuk menghasilkan karyanya, di antaranya yang paling banyak diminati adalah terkait analogi dan transformasi berdasarkan dari hasil studi preseden (Paryoko, 2019). Pada studi tersebut, ditemukan bahwa dalam tiga tahun yang berbeda, metode analogi tetap banyak menjadi pilihan mahasiswa dan nyatanya paling efektif pemanfaatannya untuk menerapkan tema, dengan kata lain adalah menyampaikan suatu makna melalui rancangan arsitektur. Dalam teori lain, analogi ini dapat disebut sebagai metafora.

Metode metafora telah didayagunakan dalam arsitektur sejak awal era post-modern. Usia yang telah panjang dari metode ini telah menimbulkan berbagai opini yang mempertanyakan relevansi metafora dalam arsitektur saat ini. Selain studi pada studio perancangan arsitektur di atas yang mendukung, relevansi metafora ini juga telah dikaji oleh Aziza (2021). Disintesis dalam kajiannya bahwa analogi atau metafora masih relevan dimanfaatkan dalam arsitektur, namun terdapat pergeseran bagaimana penggunaannya. Metafora saat ini bukan lagi sebagai perumpamaan dua subjek yang berbeda secara visual namun untuk mewakili konsep teoritisnya. Metafora digunakan untuk menerangkan gagasan yang bersifat tak-teraga (*intangible*) ke dalam proses perancangan yang bersifat teraga dan terukur (*tangible*).

Sumber gagasan teraga dalam metafora atau analogi yang diuraikan oleh para teoretikus dan studi-studi arsitektur pada umumnya berfokus pada penginderaan secara visual, yakni



menggunakan mata atau penglihatan. Terlihat pada contoh-contoh karya arsitektur yang dipaparkan oleh Antony C. Antoniades dalam membahas metafora teraganya, Geoffrey Broadbent dalam analogi visualnya, atau John C. Jones dalam sinektik/analogi simbolisnya. Padahal pada definisi yang beliau-beliau paparkan, terutama Antoniades (1990), menyatakan bahwa metafora teraga adalah kreasi yang bersumber dari karakter visual atau materiil dari suatu hal di luar bidang arsitektur, tidak hanya visual. Umumnya, selain visual adalah dianggap sumber-sumber yang bersifat tak-teraga atau tak-terinderakan.

Minimnya referensi atas sumber metafora teraga non-visual dan temuan akan relevansi metafora dalam arsitektur pada masa sekarang oleh Aziza (2021) tersebut di atas memicu dilakukannya studi tentang efektivitas pemanfaatan kelima indera manusia seluruhnya untuk menemukan gagasan metafora. Sebagai langkah awal, studi dilakukan pada mahasiswa tahun pertama di bidang arsitektur dalam mengkreasikan karya dwimatranya. Tujuan dari dilakukannya studi ini adalah mengeksplorasi wawasan pendayagunaan metafora menggunakan kelima indera, tidak hanya visual, serta mengidentifikasi proses atau tahapan yang dilakukan untuk mentransfer gagasan dari karakteristik non-visual menjadi produk visual, dwimatra. Kegiatan menghasilkan dwimatra merupakan salah satu percobaan yang sangat baik dalam mengenali kepekaan akan seni yang dapat memicu kreativitas pada setiap mahasiswa, mulai dari mampu melihat kualitas material, warna, atau pola, memahami pengorganisasian berbagai wujud sehingga membentuk keindahan, hingga menyusun persepsi tentang konsep ruang, estetika, dan imajinasi (Yuliansyah, 2020).

Metafora dalam Arsitektur

Penggunaan analogi suatu subjek dari luar bidang arsitektur untuk diperbandingkan dengan arsitektur disebut sebagai metafora. Terdapat beberapa teoretikus yang memaparkan terkait metafora dalam arsitektur. Salah satunya adalah Antoniades (1990), yang mengkategorikan metafora ke dalam tiga kategori, yaitu:

- a. Metafora tak-teraga (*intangible metaphor*): kreasi berangkat dari suatu konsep, gagasan, kondisi, atau kualitas tertentu;
- b. Metafora teraga (*tangible metaphor*): kreasi berangkat dari ciri/karakter visual atau materiil;
- c. Metafora kombinasi (*combined metaphor*): kreasi berangkat dari tumpang tindihnya sesuatu yang konseptual dengan visual dimana visual digunakan untuk merasakan nilai atau kualitas dari suatu isi di balik wadah visual.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan metafora adalah dimulai dengan menganalisis makna dan esensi dari sesuatu yang akan dijadikan sumber metafora, serta kaitannya dengan rancangan yang akan dihasilkan. Makna dan esensi tersebut lah yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam mengkreasikan solusi-solusi dalam rancangan. Dalam memanfaatkan



metafora, keterkaitan antara awalan tindakan metafora dengan hasil akhir rancangan merupakan hal yang penting. Kegiatan metafora dianggap berhasil jika keterkaitan tersebut cukup tinggi.

Menurut Antoniades, metafora merupakan salah satu saluran kreativitas tak-teraga (*intangible channels*). Pada saluran teraga (*tangible channels*), karya hasil analogi bersifat lebih mudah dipahami secara visual terkait apa sumber analoginya. Metode tersebut disebut mimesis yang dalam uraiannya diperbandingkan dengan metode interpretasi literal (*literal interpretation*). Mimesis disebut sebagai usaha mengimitasi, meminjam, atau eklektik dan mengambil dari sumber analogi, namun bukan menyalin (Ali et al., 2021). Mimesis berbeda dengan interpretasi literal yang menyalin wujud visual suatu benda menjadi arsitektur. Sedangkan metafora tidak hanya mengaitkan bangunan dengan subjek analoginya secara wujud atau visual saja, melainkan melihat bangunan dan konsepnya dikaitkan dengan karakteristik subjek analoginya.

Metafora sebagai saluran tak-teraga, tingkatan tertinggi karya yang dihasilkan adalah yang tidak dikenali analoginya oleh orang lain, selain perancang. Selain itu, terlihat pada Gambar 1 bahwa kategori metafora kombinasi merupakan tingkat tertinggi dari metafora karena memiliki kompleksitas tinggi dimana sebuah sumber analogi dapat diidentifikasi sifat tak-teraga dan teraganya serta dikombinasikan untuk diterapkan dalam sebuah karya rancang. Dalam metafora kombinasi, kehadiran secara literal dapat terjadi. Namun demikian, ketidakhadirannya justru dianggap menjadikan karya metafora kombinasi menuju yang terbaik, dengan hanya menghadirkan nilai-nilai penting.

Apparent Literality	Present	Absent	Detectable by Others	Not Detectable by Others
	Presence of literality in plan or section		>> >>	>> >>
Transcendental State of Combined Metaphor	Presence of literality			
	Presence of existential virtues			
	Absence of literality		>> >>	>> >>
	Presence of existential virtues			

Best ← → Best

Best ↓

Gambar 1. Tingkatan Metafora (Sumber: Antoniades, 1990)



Berdasarkan berbagai studi yang telah dilakukan, penerapan metafora terbagi menjadi dua unsur, yaitu makna dan wujud. Beberapa contoh karya arsitektur ternama teridentifikasi oleh Prihutama (2020), memperbandingkan ciri visual saja, atau sekedar wujud. Sedangkan contoh lain mampu memperbandingkan sifat atau makna dari sumber metafora, serta memanfaatkan juga visualnya untuk merepresentasikan sifat tersebut, sebuah contoh metafora kombinasi. Dalam studi lain oleh Paryoko (2019) terhadap beberapa studio perancangan pada pendidikan arsitektur, juga selaras terhadap temuan tersebut bahwa metafora merupakan pengelolaan wujud dan makna dari subjek sumber metafora. Disebutkan bahwa metafora kombinasi adalah mengimplementasikan wujud sekaligus makna sebuah sumber metafora ke dalam konsep rancang arsitektur, atau disebut dengan “citra”. Apabila wujud hanya terkait dengan ciri visual, makna terkait dengan sesuatu tak berwujud, konsep, atau “cerita”, maka citra diartikan sebagai suatu wujud yang memiliki makna atau maksud di baliknya.

Secara teoritis, pendayagunaan metafora pada perancangan arsitektur masa kini telah diteliti oleh Aziza (2021), sebagai berikut:

- a. Metafora sebagai usaha memvisualisasikan sesuatu makna tersirat agar menjadi eksplisit;
- b. Metafora diterapkan melalui proses transformasi dari sumbernya sehingga tidak bersifat interpretasi literal;
- c. Visualisasi yang abstrak dari suatu hasil metafora biasanya berkaitan dengan kepercayaan atau agama yang telah menjadi kesepakatan bersama;
- d. Visualisasi lain yang bersifat abstrak umumnya berasal dari pemaknaan tertentu sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda oleh pengamat;
- e. Metafora teraga dapat digunakan untuk memvisualisasikan makna yang semula tak-teraga;
- f. Sifat keteragaan pada metafora bukan untuk menerangkan identifikasi suatu wujud, melainkan untuk menjelaskan proses menuangkan gagasan yang harfiahnya bersifat tak-teraga menjadi suatu rancangan arsitektur yang bersifat teraga.

METODE PENELITIAN

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi beragam gagasan metafora teraga dengan memanfaatkan kelima indera manusia serta bagaimana proses menuangkannya menjadi suatu karya dwimatra. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif karena dianggap sesuai dengan kebutuhan hasil studi. Penelitian ini menggunakan multi taktik tapi berfokus pada suatu konteks, serta menggunakan pendekatan alamiah dari subjek yang diteliti (Groat & Wang, 2013). Kondisi mahasiswa dalam studio perancangan yang distudi diamati secara apa adanya, tanpa pengkondisian tertentu yang akan dapat melemahkan kealamiahannya.

Subjek penelitian disini adalah studio perancangan arsitektur pada Semester I yang sedang menempuh pembelajaran olah dwimatra, secara spesifik adalah Studio Perancangan Arsitektur I



Tahun Akademik 2021/2022 dan 2022/2023. Studio tersebut berada dalam kegiatan pembelajaran oleh Program Studi Arsitektur UPNVJT. Penentuan subyek penelitian ini berdasarkan pada potensi kemudahan dan kedalaman pengamatan karena merupakan mata kuliah yang diampu oleh penulis.

Beberapa variabel yang ditetapkan dalam studi ini adalah:

- a. Jenis indera yang digunakan untuk menemukan sumber metafora. Aspek ini diukur secara kuantitatif tentang ragam dan jumlah karya dwimatra yang memanfaatkan masing-masing indera. Data diperoleh melalui wawancara dan pengkajian arsip laporan tugas;
- b. Tingkat keberhasilan penerapan metafora pada karya dwimatra. Variabel ini dideskripsikan menggunakan teknik pembobotan menggunakan skala 1-4 dimana angka 4 berarti karya dwimatra sangat mampu merepresentasikan sumber metaforanya. Data diperoleh melalui pengkajian arsip laporan tugas;
- c. Proses dan cara mahasiswa mengimplementasikan metafora panca indera. Data untuk mengukur variabel ini diperoleh melalui observasi proses mahasiswa menghasilkan dwimatra serta pengkajian arsip laporan tugas;

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua generasi mahasiswa yang dikaji dalam studi ini, yakni pada Tahun Akademik (TA) 2020/2021 dan 2022/2023. Peserta studio ditugasi untuk membuat komposisi dwimatra menggunakan metode metafora teraga dengan memanfaatkan kelima panca indera. Sebagai awalan, ditampilkan dalam Tabel 1 adalah daftar mahasiswa diikuti beberapa variabel yang perlu diketahui. Tingkat keberhasilan memperhitungkan representasi sumber metafora dalam dwimatra serta pemenuhan prinsip komposisi atau estetika. Teori komposisi yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh (Ching, 2007) dimana harus memenuhi prinsip sumbu, keseimbangan, hirarki, datum, irama, pengulangan, dan transformasi.

Tabel 1. Indera yang Dipakai serta Tingkat Keberhasilan Mahasiswa

No.	Nama Mahasiswa	Indera yang Dipakai	Tingkat Keberhasilan
TA. 2020/2021			
1	Farisulqistthi	Pendengar	4
2	Ahmad	Pembau	2
3	Syahnas	Pengecap	3
4	Nur R.	Peraba	2
5	Farah	Pendengar	2
6	Ibrahim	Pembau	3
7	Serdian	Pengecap	3
8	Fahri	Peraba	1
9	Arik Y.	Pendengar	2
10	Fairuz B.	Pembau	2
11	Ryu V.	Pengecap	1
12	Naurah	Peraba	2
13	Frizqie	Pendengar	4
14	Aria	Pembau	1
TA. 2022/2023			
1	Tracce M.	Peraba	3



No.	Nama Mahasiswa	Indera yang Dipakai	Tingkat Keberhasilan
2	Meiko R.	Pendengar	1
3	M. Rizqi	Penglihat	3
4	Danar J.	Peraba	2
5	Andhini W.	Pengecap	4
6	M. Pradana	Pembau	3
7	Siti Naylul	Pengecap	4

(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Sebagai catatan tambahan, peserta studio TA 2020/2021 seluruhnya juga mengerjakan tugas menyusun komposisi dwimatra menggunakan metode metafora dengan memanfaatkan indera penglihat, namun tidak tercantum dalam tabel di atas. Tingkat keberhasilan rata-rata adalah 2,64, dimana terdiri dari 5 mahasiswa memiliki skor 4, hanya 1 mahasiswa berskor 3, serta 6 mahasiswa berskor 2. Bila pengguna indera penglihat dari kedua generasi digabung, diperoleh rata-rata 2,67.

Metafora dari Indera Penglihatan

Karya tertampil pada Gambar 2 adalah dua karya terbaik dalam studio yang kebetulan berasal dari TA. 2020/2021. Gambar sebelah kiri adalah karya dari Farah yang mengangkat ciri visual dari Angklung. Pola rupa dan warna bagian tengah merupakan representasi bambu-bambu Angklung, dilengkapi dengan pola luwes berwarna-warni di sekitarnya mewakili pergerakan alat musik tersebut saat dimainkan. Sedangkan karya dwimatra di sebelah kanan adalah milik Nur Romadhoni yang memetaforakan Tari Kecak dari Bali. Pola terpusat dan radial dipilih karena dianggap paling mendekati representasi berlangsungnya tari kecak dimana penari “pasukan” berposisi mengelilingi suatu pusat, kemudian dikelilingi pula oleh penonton. Pola tekukan dan warna menunjukkan dinamisnya gerakan tarian kecak. Pada pusat, terdapat empat bidang segitiga mewakili keempat penari utama, ditunjang dengan warna hitam dan putih khas Bali.



Gambar 2. Karya Dwimatra Menggunakan Metafora dari Indera Penglihatan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Metafora hasil penginderaan visual umumnya dirupakan dalam dwimatra melalui penyederhanaan wujud atau pola di kenyataan. Sesuai dengan teori, langkah awal adalah menganalisis karakteristik dari sumber metafora, contohnya angklung dan tarian kecak serta

bagaimana pergerakannya selama diamati. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikreasikan pola-pola wujud atau rupa yang dianggap mampu merepresentasikannya. Oleh karena terdapat ciri visual yang jelas, maka pola rupa yang digunakan adalah penyederhanaan dari wujud benda serta pergerakannya, dengan kata lain juga terikat akan unsur waktu. Langkah terakhir adalah mengkomposisikan berbagai pola tersebut menjadi satu kesatuan karya dwimatra dengan mempertimbangkan pemenuhan prinsip komposisi sesuai teori.

Metafora dari Indera Pendengaran

Tingkat keberhasilan penggunaan metafora selain dari indera penglihatan cukup beragam. Salah satunya adalah pemanfaatan indera pendengaran rata-rata mencapai skor 2,6, terdiri dari lima mahasiswa sebagai subjek studi. Dua karya yang cukup berhasil adalah terlihat pada Gambar 3, karya Frizqie (gambar kiri) dan Farisulqisthi (gambar kanan). Frizqie mengangkat lagu berjudul “*Paneniungan*” yang merupakan lagu tradisional dari Sunda, sedangkan Farisulqisthi menggunakan lagu “*Tired Night*” yang berupa lagi jaz. Musik dari “*Paneniungan*” memiliki ciri menenangkan dan santai, yang disusun dari alat musik seruling dan gamelan. Karya dwimatra yang dihasilkan menggunakan pola-pola rupa lengkung dan warna lembut untuk merepresentasikan ketenangannya. Suara seruling yang dominan diwakili dengan pola garis berwarna biru terang yang melintang dan menonjol. Gamelan yang lantang diwakili oleh pola seperti pancaran dari tepian lembar kerja, sedangkan suara yang lirih diwakili dengan bitnik-bintik yang tersebar. Berbeda kasus dengan representasi musik jaz yang berintonasi tegas serta berkesan lebih serampangan, karya dwimatra kedua lebih berkesan rumit. Penggunaan warna masih selaras dengan karya sebelumnya karena lagu tersebut masih mengangkat karakter ketenangan. Yang membedakan adalah keberadaan pola-pola menjalar yang saling melintasi dan berkesan acak untuk menunjukkan irama dinamis dan intonasi yang kuat dari musik jaz yang didengarkan.



Gambar 3. Karya Dwimatra Menggunakan Metafora dari Indera Pendengaran
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Perbedaan proses visualisasi dwimatra metafora dari hasil pendengaran ini dibandingkan hasil penglihatan sebelumnya adalah memiliki proses yang lebih panjang. Karakteristik teraga dari suatu musik atau lagu bukanlah dikenali secara visual, sedangkan karya dwimatra yang ditugaskan adalah berwujud visual. Oleh karena itu, setelah tahap menganalisis karakteristik dari lagu-lagu sebagai sumber metafora, dilakukan identifikasi pola-pola atau unsur rupa yang dianggap dapat merepresentasikan berbagai karakteristik yang ditemukan. Contoh pada karya di atas adalah ketenangan yang divisualisasikan dengan pola rupa lengkung dan warna-warna lembut. Langkah terakhir, mengkomposisikannya menjadi satu kesatuan. Proses ini hampir serupa dengan proses yang perlu ditempuh untuk menghasilkan komposisi rupa menggunakan metafora tak-teraga.

Metafora dari Indera Pembauan

Tingkat keberhasilan yang cukup memprihatinkan terlihat pada karya metafora yang menggunakan indera pembauan, hanya mencapai skor rata-rata 2,2. Dari lima mahasiswa sebagai subjek studi, hanya dua yang mencapai skor 3, tidak ada yang mencapai 4. Kelemahan ini dimungkinkan disebabkan oleh lebih jaranganya orang memperbincangkan karakteristik bebauan dibandingkan visual atau bahkan musik. Kedua contoh karya yang cukup menarik adalah seperti terlihat pada Gambar 4 dimana karya Ibrahim Fata (gambar kiri) mengangkat kondisi bebauan di pasar buah, sedangkan M. Pradana (gambar kanan) mengangkat bebauan ketika menonton pentas Seni Jaranan di kampung.

Warna-warna yang digunakan untuk merepresentasikan pasar buah cukup beragam dan saling kontras satu sama lain karena menimbang bau-bau yang umumnya menyengat dari beragam jenis buah bercampur di pasar buah. Sedangkan pola yang berkesan ramai, rumit, tidak beraturan, menggambarkan sangat beragamnya bau yang seakan berdesakan untuk tercium oleh hidung. Komposisi ini berbeda dari karya Pradana yang berkesan lebih “sepi” karena bebauan di pertunjukan Seni Jaranan tidak seramai visualnya. Warna kuning yang terpancar dari pusat menunjukkan menyengatnya bau kemenyan. Warna cokelat yang tersebar di sekelilingnya mewakili bau makanan yang dijual oleh pedagang di sekitar lokasi pertunjukan, tidak menonjol karena menyesuaikan bau di kenyataan yang terteloh oleh bebauan umum. Bebauan umum yang dimaksud adalah kondisi pada lokasi yang dipenuhi oleh banyak orang sehingga diilustrasikan dengan warna merah dan gradasinya yang cukup lembut memenuhi lembar kerja.





Gambar 4. Karya Dwimatra Menggunakan Metafora dari Indera Pembauan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Seperti halnya karya dwimatra metafora dari indera pendengaran, perancang harus melalui tahap memvisualisasikan unsur teraga yang tidak tertangkap indera penglihatan menjadi sesuatu yang berwujud visual. Dalam kegiatan ini, perancang dituntut untuk meningkatkan kepekaan dalam mengidentifikasi unsur teraga yang diamati serta meningkatkan kreativitas dan wawasan untuk menemukan unsur rupa yang paling mampu memvisualisasikan sesuatu hal yang tidak berwujud visual.

Metafora dari Indera Perabaan

Terdapat kegiatan penginderaan yang lebih rendah tingkat keberhasilannya dibandingkan hasil penginderaan pembauan, yakni perabaan. Skor rata-rata keberhasilannya hanya mencapai 2, berasal dari lima subjek studi. Kebanyakan orang, indera peraba tidak banyak digunakan untuk merasakan bagaimana tekstur atau karakteristik suatu objek. Oleh karena itu, kegiatan penginderaan dalam studi estetika ini akan membantu peserta studio perancangan untuk menyadari manfaat dari indera tersebut dalam perancangan. Dua contoh yang cukup baik terlihat pada Gambar 5. Gambar sebelah kiri adalah karya Nur Romadhoni yang mengangkat objek yang lembek, sedangkan gambar di sebelah kanan adalah karya Tracce yang menyentuh alat musik Kolintang untuk divisualisasikan dalam dwimatra.

Dapat dibayangkan jika menyentuh benda lembek, seperti *slime*, *jenang*, atau bubur, muncul kesan lembut dan semakin mendekati hampa jika tingkat kelembekan benda semakin tinggi. Oleh karena itu, karya dwimatra milik Nur Romadhoni mengkomposisikan pola-pola lengkung dan warna-warna lembut. Aksentuasi atau puncak hirarki harus tetap ada secara prinsip komposisi namun dihadirkan dengan lembut pula. Karya kedua, milik Tracce, memvisualisasikan tekstur lempeng-lempeng Kolintang yang terbuat dari papan kayu. Garis-garis halus merupakan visualisasi tekstur serat kayu yang halus, sedangkan pola melingkar yang menghitam adalah visualisasi tekstur kayu yang agak kasar di beberapa titik. Terdapat pula garis hitam membelah lembar kerja dari atas ke bawah merupakan jeda perabaan ketika menyentuh ujung dari setiap lempeng Kolintang. Proses memvisualisasikannya hampir serupa dengan hasil penginderaan pendengaran dan pembauan.



Gambar 5. Karya Dwimatra Menggunakan Metafora dari Indera Perabaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Metafora dari Indera Pengecapan

Dalam studi ini, karya dwimatra metafora yang memiliki tingkat keberhasilan tertinggi adalah ketika menggunakan indera pengecap, yakni mencapai skor rata-rata 3, lebih tinggi dari penggunaan indera penglihatan. Beberapa kemungkinan yang masuk akal adalah jumlah subjek studi yang hanya lima mahasiswa, sedangkan indera penglihatan mencapai lima belas mahasiswa, sehingga semakin besar resiko lebih banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan kurang tinggi. Sebaliknya, terdapat kemungkinan juga bahwa lima subjek studi dari indera pengecap dimungkinkan banyak yang memiliki kemampuan lebih. Di luar itu semua, indera pengecap merupakan salah satu indera yang paling sering digunakan untuk menganalisis suatu kondisi, seperti pada makanan, sehingga memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah untuk digunakan.



Gambar 6. Karya Dwimatra Menggunakan Metafora dari Indera Pengecapan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada Gambar 6, terlihat dua karya terbaik dari penginderaan pengecap. Gambar sebelah kiri adalah karya Serdian yang menggambarkan minuman bersoda ketika diminum. Warna biru pada pola mengalir membelah lembar kerja adalah visualisasi rasa air mengalir yang segar di dalam mulut. Pola-pola di sekitarnya yang berwujud seperti gelembung adalah rasa ketika butir-butir soda menjelang metelup. Di sela-selanya terdapat pola seperti letusan merupakan visualisasi meletupnya soda. Karya dwimatra lain di sebelah kanan adalah milik Siti Naylul yang mencoba memetaforakan

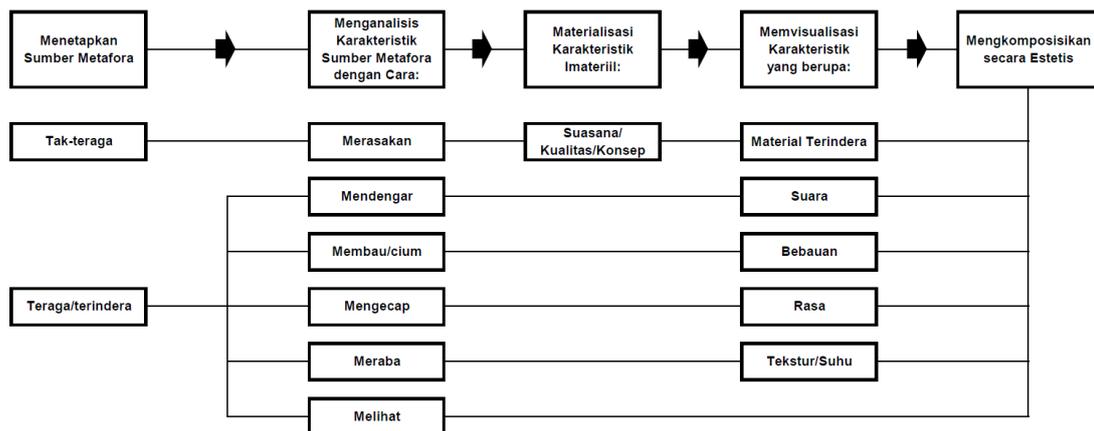
pengecapan ketikan memakan sate kambing. Pola-pola melengkung yang terkesan saling mengikat merupakan visualisasi kealotan daging sate kambing. Sedangkan warna-warna merah dan pola-pola seperti paku merupakan ilustrasi pedasnya sambal yang seakan membakar dan menusuk di lidah. Terdapat pula warna coklat kehitaman tersebar di beberapa titik merupakan upaya untuk mewujudkan pahitnya ketika mengecap bagian daging yang terkadang sedikit hangus.

Proses Metafora dari Panca Indera

Berdasarkan hasil studi yang telah dipaparkan di atas, ditemukan bahwa untuk menghasilkan karya dwimatra menggunakan metafora yang memanfaatkan panca indera, terdapat penambahan tahap kegiatan untuk mentransformasikan karakteristik teraga dari indera selain penglihatan. Telah disampaikan sebelumnya bahwa tahapan yang dimaksud adalah seperti saat menggunakan metafora tak-teraga, yakni kegiatan memvisualisasikan karakter non visual dari sumber metafora. Oleh karenanya, beberapa orang menganggap bahwa penggunaan keempat indera selain penglihatan termasuk dalam metafora tak-teraga. Namun demikian, telah diuraikan oleh Antoniadis (1990) bahwa metafora teraga tidak hanya berangkat dari unsur visual, melainkan juga unsur materiil lain, disebut sebagai “*material character*”. Hal ini berbeda dengan metafora tak-teraga yang berangkat dari unsur imateriil, seperti: individualitas, kealamiahannya, tradisi, atau budaya.

Dalam teori lain, apabila diperbandingkan, teori pemindahan konsep (analogi) juga dipaparkan oleh Broadbent (1980) bahwa terdapat tiga kategori analogi. “Analogi visual” yang memperbandingkan bentuk bangunan dengan bentuk benda-benda lain, “analogi struktur” yang mengibaratkan bangunan sebagai tubuh manusia, serta “analogi filosofis” yang memperbandingkan bangunan dengan prinsip bidang ilmu lain, seperti fisika atau biologi. Teori analogi juga dipaparkan oleh Jones (1970) yang mengkategorikan analogi menjadi empat. Yang pertama adalah “analogi langsung” yang menggunakan istilah dari bidang ilmu lain untuk memulai kreativitas arsitektur. Selanjutnya adalah “analogi personal” yang hampir serupa dengan “analogi struktur” sebelumnya, analogi simbolis yang juga hampir serupa dengan “analogi visual”, serta “analogi fantasi” yang memimpikan sesuatu hal yang belum pernah atau mungkin terjadi saat ini sebagai pupuk kreativitas dalam arsitektur. Telah disinggung dalam pendahuluan bahwa kedua teori tersebut kurang menjelaskan tentang menganalogikan sifat fisik selain visual.





Gambar 7. Proses Menghasilkan Dwimatra Menggunakan Metafora Teraga dan tak-Teraga (Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Berdasarkan perbandingan antara berbagai teori analogi atau metafora dengan hasil studi, maka dapat diperoleh bahwa pada dasarnya proses melakukan metafora dalam perancangan menggunakan indera selain penglihatan merupakan “ruang” di antara metafora teraga dan tak-teraga. Subjek atau sumber metafora terkategori sebagai hal teraga atau terindra secara fisik, namun keberadaannya merupakan suatu hal yang tidak tervisualisasi langsung, padahal produk rancangan merupakan sesuatu yang teraga secara visual. Hal ini lah yang menyebabkan diperlukannya tahap interpretasi karakteristik materiil non-visual menjadi visual atau terlihat dengan mata. Gambar 7 menunjukkan hubungan antara proses penggunaan metafora teraga yang memanfaatkan panca indera serta metafora tak-teraga. Proses pemanfaatan empat indera selain penglihatan lebih panjang dibandingkan dibandingkan indera penglihatan, namun lebih pendek dibandingkan metafora tak-teraga. Metafora tak-teraga memerlukan tahapan materialisasi unsur imateriil yang tidak dapat diindra menjadi unsur materiil yang dapat diindra sebelum selanjutnya akan divisualisasikan menggunakan pola-pola grafis.

KESIMPULAN

Metafora merupakan salah satu metode menghasilkan gagasan dan konsep perancangan arsitektur, dapat dilatih sejak tahap pengkomposisian dwimatra nirmana. Umumnya metafora teraga (*tangible metaphor*) hanya dikenal memperbandingkan atau menganalogikan bentuk bangunan dengan wujud visual benda lain. Analogi lain yang tidak langsung dapat dipindahkan secara visual dari sumber analoginya seringkali dianggap sebagai metafora tak-teraga (*intangible metaphor*). Padahal, empat indera yang lain, yaitu: pendengaran, pembauan, pengecap, dan peraba, dapat menjadi alat untuk menganalisis keberadaan dan karakteristik materiil benda atau objek yang akan dijadikan sumber metafora teraga. Untuk memanfaatkan keempat indera tersebut untuk menghasilkan rancangan yang pastinya bersifat visual atau grafis, perlu meminjam langkah kerja yang digunakan dalam metafora tak-teraga, yakni merumuskan visualisasi karakter wujud non-visual dari sumber metafora sebelum menuangkannya dalam komposisi yang estetis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., Hakik, M. S., Santoso, E. I., & Widawati, C. S. (2021). Kajian Ruang Terbuka Hijau (Rth) Sebagai Alternatif Penyelesaian Permasalahan Jalur Hijau Di Kota Surabaya. *WASTU: Jurnal Wacana Sains & Teknologi*, 3(1), 22–27.
- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Aziza, M. R. (2021). Kritik: Masih Relevankah Metode Analogi Bentuk Bagi Arsitektur Sekarang? *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(1), 7–19. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v18i1.13292>
- Broadbent, G., Bunt, R., & Jencks, C. (1980). *Signs, Symbols, and Architecture*. John Wiley & Sons.
- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture, Form, Space, and Order* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural Research Methods* (Second). John Wiley & Sons.
- Hendriyana, H., Nurhidayat, M., & Handayani, W. (2022). Product Design Strategy Using Nirmana Dwimatra Concept. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 37(1), 119–128.
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods*. John Wiley & Sons.
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, 23(1), 125–139.
- Paryoko, V. G. P. J. (2019). Efektifitas Metode Eksplorasi Konsep dalam Studio Perancangan Arsitektur Tematik Bagi Mahasiswa Studi Kasus: Universitas Merdeka Surabaya. *Jurnal Arsitektura*, 17, 249–260. <https://doi.org/10.20961/arst.v17i2.33154>
- Paryoko, V. G. P. J. (2021). Metode Pendayagunaan Cerita Rakyat sebagai Sumber Gagasan dalam Perancangan Arsitektur. *Jurnal Arsitektur Komposisi*, 15(1), 19–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jars.v15i1.5165>
- Prihutama, M. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Bertingkat Tinggi. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(2), 220–232. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i2.25057>
- Sari, Y., Anisa, A., Afgani, J. J., & Yandri, S. (2021). Pengenalan Arsitektur Melalui Ketrampilan Dwimatra menggunakan Media Mosaik pada Anak Santri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.24853/jpmt.3.1.25-30>
- Yuliansyah, H. (2020). Mengungkap Karakter Kreatifitas 3 Karya Nirmana Dwi Matra. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(1).

