



Kajian Konsep Arsitektur Metafora dalam Bangunan Taman Ismail Marzuki (Gedung Ali Sadikin)

Rifqi Khansyah

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Jakarta,
Cempaka Putih Jakarta Pusat

Abstract

Gedung Ali Sadikin, sebagai salah satu bagian penting dalam kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM) di Jakarta, Indonesia, menjadi perwujudan menarik dari konsep arsitektur metafora yang berisi pesan dan makna filosofis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara mendalam konsep arsitektur metafora yang terkandung dalam bangunan Gedung Ali Sadikin, serta dampaknya dalam mencerminkan identitas budaya Indonesia dan pengalaman estetika serta emosional para pengunjungnya. Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah dilakukannya metode observasi yang dilakukan pada studi kasus yang memungkinkan untuk dikunjungi dan diamati. Data yang akan diambil merupakan data dari wujud arsitektur studi kasus terpilih yang di dapat dari hasil observasi lapangan maupun literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gedung Ali Sadikin memanifestasikan konsep arsitektur metafora melalui penggunaan bentuk fasad bangunan dan massa bangunan. Konsep ini bertujuan untuk menggambarkan kekayaan dan semangat budaya Indonesia serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakatnya. Identitas budaya Indonesia tercermin dalam desain Gedung Ali Sadikin yang mencakup unsur-unsur tradisional dan modern yang berpadu secara harmonis.

Keywords: Arsitektur metafora, budaya, gedung Ali Sadikin, revitalisasi, taman Ismail Marzuki

Article history:

Received July 24, 2023
Received in revised form
March 26, 2024
Accepted Nov. 06, 2024
Available online April 01,
2025

Correspondence address:

Rifqi Khansyah,
Program Studi Arsitektur,
Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Jakarta,
Cempaka Putih Jakarta Pusat
Email:
2018460047@student.umj.a
c.id



Pendahuluan

Kreativitas dalam Indonesia dapat dibilang kurang dihargai di bidang kesenian atau desain (Riswanto et al. 2023). Masyarakat di Indonesia hanya sebatas penikmat karya namun kurang dalam bentuk komersial, masyarakat Indonesia lebih memilih untuk menyimpan uangnya untuk kebutuhan lainnya (Vionata Gadis Ranika, Ainul Mutrofin, and Elanda Cika Alodya Nathania 2024). Karena ini pelaku seni kekurangan dana sehingga berdampak pada karyanya. Jika dibandingkan dengan negara luar, masyarakat disana tidak segan mengeluarkan biaya untuk mendukung pelaku seni agar tetap berkarya lebih baik. Maka dari itu banyak sekali pelaku seni mau dalam bidang apapun dalam kesenian lebih memilih berkarya di luar negeri daripada di dalam negeri.

Dalam segi ini pemuda di Indonesia memang banyak yang memiliki ketertarikan di bidang kesenian. Dan sebagian masyarakat di Indonesia hanya sedikit yang mengerti dan menghargai nilai seni dari kesenian itu sendiri. Penulis memiliki pengalaman tentang masalah ini dan mengambil beberapa contoh, artist yang berkarya dan bekerja di luar negeri karena mendapatkan bayaran yang tinggi, dan artist yang berkarya di sosial media namun dalam cakupan dalam negeri mendapat bayaran rendah dan membuka donasi untuk dirinya agar bisa melanjutkan karyanya. Dalam permasalahan tersebut dapat dibilang di Indonesia memang kurang dalam mengeluarkan biaya untuk mendukung pelaku seni dalam bidang kesenian itu.

Permasalahan utama dalam penulisan ini adalah untuk menyalurkan ide dan kreativitas agar menjadi wadah untuk pemuda Indonesia yang berkarya dalam bidang kesenian. Dengan menampilkan ide metafora pada bangunan khususnya pada Art Center, untuk menampilkan ketertarikan masyarakat warga sekitar bahwa seni memiliki keindahan tersendiri. Art Center ini digunakan untuk menampilkan karya anak bangsa Indonesia dan memberi fasilitas minat dan bakat bagi yang memiliki ketertarikan dalam bidang seni serta membangun komunitas seni di Indonesia.

Sebagai upaya dari adanya sebuah komunitas seni yang dikembangkan, dibuatlah fasilitas kesenian yaitu tidak lain adalah bangunan Art Center. Fungsi bangunan Art Center tidak lain merupakan sebuah fasilitas untuk memberikan pameran, tukar menukar ilmu, memperdalam ilmu kesenian, membangun komunitas seni dan sebagainya.

Agar menarik masyarakat, dalam hal tersebut bangunan Art Center itu harus terbangun dengan desain yang menarik di mata pengguna bangunan, pendekatan yang cocok dengan hal ini yaitu pendekatan dengan konsep metafora, karena konsep metafora ini memiliki kaitan dengan kesenian dalam mengambil bentuk bangunan dari benda nyata dan di tuangkan ke dalam bentuk bangunan yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk menarik pengunjung agar mengapresiasi kesenian serta pelaku seni atau seniman dapat berkreasi dalam kreativitasnya pada bidang seni. Serta menghasilkan bangunan yang memberikan karakter menarik dan inovatif sehingga nyaman untuk dipandang orang umum.

Dalam proses perencanaan dan perancangan, konsep metafora yang digunakan harus mampu memberikan kesan visual yang nantinya akan menjadi daya tarik untuk bangunan Art Center ini. Penerapan konsep arsitektur metafora terhadap sebuah bangunan dapat menimbulkan beberapa manfaat seperti pada umumnya, serta dapat menghasilkan karya arsitektur yang bernilai dalam segi visual.

Perumusan masalah

Dalam kajian ini, bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis konsep arsitektur metafora yang terkandung dalam bangunan Taman Ismail Marzuki khususnya bangunan Gedung Ali Sadikin. Beberapa pertanyaan kunci yang akan dijawab adalah:

1. Apa definisi dari arsitektur metafora dan bagaimana konsep ini diaplikasikan dalam konteks Taman Ismail Marzuki?
2. Apa pesan dan makna yang ingin disampaikan melalui desain arsitektur metafora di Taman Ismail Marzuki?
3. Bagaimana arsitektur metafora dalam kompleks Taman Ismail Marzuki mencerminkan identitas budaya Indonesia?

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep arsitektur metafora dalam bangunan Taman Ismail Marzuki. Melalui analisis ini, diharapkan akan terlihat bagaimana keunikan arsitektur ini menjadi bagian penting dari identitas budaya Indonesia dan bagaimana ia mempengaruhi pengalaman pengunjung dalam mengapresiasi seni dan budaya di kompleks tersebut.

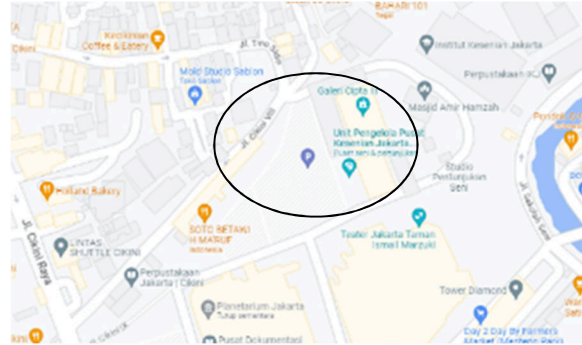
Metode

Penelitian ini bersifat kualitatif karena objek yang diteliti merupakan desain arsitektur sebuah bangunan yang datanya di dapat dari hasil studi kasus, observasi maupun studi preseden. Penyajian data bersifat deskriptif dengan menggambarkan wujud dari bangunan yang diteliti serta analisis subjektif berdasarkan konsep arsitektur metafora yang akan diterapkan. Tujuan metode ini ialah untuk mengungkapkan penerapan arsitektur metafora dan bangunan Taman Ismail Marzuki pada studi kasus kemudian menjelaskan secara menyeluruh masalah yang akan diteliti dan diamati.

Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah dilakukannya metode observasi yang dilakukan pada studi kasus yang memungkinkan untuk dikunjungi dan diamati. Data yang akan diambil merupakan data dari wujud arsitektur studi kasus terpilih yang di dapat dari hasil observasi lapangan maupun literatur.

Hasil dan Pembahasan

Lokasi dan deskripsi



Gambar 1
Lokasi Taman Ismail Marzuki
Sumber: Google Maps

Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki yang populer disebut Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan sebuah pusat kesenian dan kebudayaan yang berlokasi di Jalan Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Di kompleks TIM, berdiri juga Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium Jakarta. TIM juga memiliki enam teater modern, perpustakaan, balai pameran, galeri, dan gedung arsip. Acara-acara seni dan budaya dipertunjukkan secara rutin di pusat kesenian ini, termasuk pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film. Berbagai jenis kesenian tradisional dan kontemporer, baik yang merupakan tradisi asli Indonesia maupun dari luar negeri juga dapat ditemukan di tempat ini. Nama pusat kesenian ini berasal dari nama pencipta lagu terkenal Indonesia (Wikipedia diakses pada 5 Juni 2023).

Taman Ismail Marzuki diresmikan oleh Gubernur Pemerintah Daerah Provinsi DKI Jakarta Jenderal Marinir Ali Sadikin pada 10 November 1968. TIM dibangun di atas areal tanah seluas sembilan hektare. Dulu tempat ini dikenal sebagai ruang rekreasi umum 'Taman Raden Saleh' (TRS) yang merupakan Kebun Binatang Jakarta sebelum dipindahkan ke Ragunan. Pengunjung 'TRS' dapat menikmati kesejukan paru-paru kota dan melihat sejumlah hewan, juga menonton balap anjing di lintasan 'Balap Anjing' yang kini berubah menjadi kantor dan ruang kuliah mahasiswa fakultas perfilman dan televisi IKJ. Ada juga lapangan bermain sepatu roda berlantai semen. Fasilitas lainnya ialah dua gedung bioskop, Garden Hall dan Podium melengkapi suasana hiburan malam bagi warga yang suka nonton film. Namun, suasana seperti itu tidak lagi dapat ditemukan, khususnya setelah Gubernur Ali Sadikin menyulap tempat ini menjadi Pusat Kesenian Jakarta TIM (Wikipedia diakses pada 5 Juni 2023).

Revitalisasi taman Ismail Marzuki

Berdasarkan dari sumber informasi pada tempat lokasi, Revitalisasi PKI TIM adalah sebuah perpanjangan rencana yang telah dilakukan sejak 25 tahun silam. Perencanaan tersebut pun telah melalui pasang surut yang berdampak langsung pada keutuhan lingkungan binaan PKI TIM. Sejak awal didirikannya, kawasan PKI TIM perlu terus menghidupkan peran dan kapasitasnya sebagai laboratorium, etalase juga barometer bagi kemajuan kesenian Indonesia. Program revitalisasi tidak lain adalah upaya bersama untuk mengejar perwujudan tersebut.

Pameran perancangan Taman Ismail Marzuki adalah sebuah karya kolaborasi hadir untuk menceritakan lebih dalam lagi tentang rentetan diskusi, instruksi, prosesi juga keputusan keputusan yang pada akhirnya menghasilkan desain terbangun dari revitalisasi PKJ TIM. Desain untuk sebuah ruang publik tidak hanya sekedar bertolak dari kajian dan visi perancang semata, namun, di tengahnya juga terdapat rasionalisasi terhadap hal-hal teknis yang transdisipliner ataupun kompromi terhadap realita politik dari berbagai dimensi 'publik yang begitu luas. Perancangan ruang publik menuntut setiap stakeholder untuk terikat pada keputusan bersama yang terkadang berseberangan dengan aspirasi individu; yang menjadi titik temu bagi siapa pun yang ingin bekerja sama di sini adalah tujuan-tujuan baik yang dapat dibuktikan keberlanjutannya di kemudian hari.

Sebagian yang ditampilkan pada pameran ini adalah maket berskala, gambar terukur, foto atau ilustrasi-ilustrasi dari beberapa tahap proses perancangan. Sebagian lainnya berupa teks yang mencoba merangkum kumpulan riset, diskusi, kajian, usulan, permintaan atau persyaratan yang muncul setidaknya sejak disyembarkannya Masterplan PKJ TIM di tahun 2007. Berbagai usaha untuk merestrukturisasi bangunan, kelembagaan atau bahkan mekanisme pengelolaan yang lahir dari proses revitalisasi ini pun tertuang ke dalam artefak-artefak perancangan- yang bergerak dari waktu ke waktu; berganti, terhenti, atau kembali muncul dengan modifikasi-modifikasi. Selang 15 tahun sejak pertama kali karya sayembara revitalisasi PKJ TIM, karya tersebut terus bertumbuh menjadi usaha bersama yang tidak hanya melibatkan barisan dari tim perencana, namun juga pengelola proyek, pelaksana, komunitas seni, dewan kesenian, konsultan teknis, hingga pemerintah diberbagai periode. Begitu besar dan tidak berjalan sendiri, sehingga melalui pameran. Perancangan ini, turut mengundang pengunjung untuk dapat melihat revitalisasi PKI TIM sebagai sebuah ujung dari proses perancangan bersama, atau sebuah awal dari kebersamaan yang baru.



Gambar 2
Peta Taman Ismail Marzuki

Dari gambar peta orientasi di atas dapat terlihat kawasan Taman Ismail Marzuki pada masa tahap revitalisasi. Ada beberapa massa bangunan yang dihilangkan pada masa sebelum direvitalisasi, dan pada lokasi tersebut diubah menjadi bangunan Teater Jakarta. Kegiatan atau aktivitas kesenian yang berlangsung di ruang terbuka menjadi berkurang seiring dengan berjalannya waktu, dan hampir semua aktivitas pertunjukan dilakukan di dalam ruangan.

Fasilitas-fasilitas ini perlu dibenahi dan dikembangkan, serta perlu adanya pemikiran untuk menata kembali kawasan ini ditengah arus perubahan kota dan budaya masyarakat yang begitu cepat, untuk dapat menciptakan suatu tempat berkesenian yang dinamis dan mengakomodasi transformasi dan keragaman budaya dan seni di Jakarta khususnya dan Indonesia pada umumnya.

Eksterior bangunan

1. Fasad bangunan



Gambar 3
Fasad Bangunan
Sumber: Kompas.com

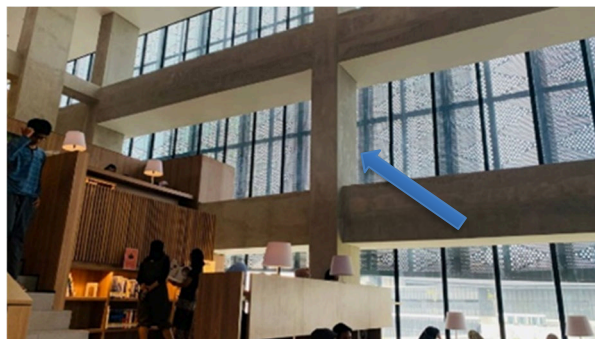
Pada sisi kanan fasad bangunan ini terinspirasi dari not balok pada lagu 'Rayuan Pulau Kelapa' dari ciptaan Ismail Marzuki. Fasad bangunan di Taman Ismail Marzuki memiliki penampilan yang khas dan mencolok, menjadikannya ikonik dalam lanskap seni dan budaya Jakarta. Dengan menggunakan kreativitas untuk melambungkan sosok komponis terbesar di Indonesia, bangunan ini dibangun memanjang dengan unik. Andra Matin sebagai Arsitek yang membangun bangunan ini mengambil not

balok dari lirik lagu Rayuan Pulau Kelapa. Penggalan dari lirik tersebut diaplikasikan pada bangunan dengan bentuk tinggi rendahnya not balok.



Gambar 4
Secondary skin

Bangunan ini memiliki secondary skin atau lapisan kedua pada sisi depan maupun samping bangunan.



Gambar 5
Motif secondary skin

Jika dilihat dari dalam bangunan secondary skin ini memiliki bentuk seperti motif tumpal betawi hal ini bertujuan untuk memiliki fungsi estetika pada bangunan, selain itu untuk mengurangi paparan sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan agar ruangan menjadi lebih sejuk.

2. Massa bangunan



Gambar 6
Massa bangunan TIM

Massa bangunan pada bangunan Taman Ismail Marzuki (TIM) mengacu pada volume dan bentuk fisik bangunan secara keseluruhan. Ini melibatkan pengaturan dan perpaduan elemen-elemen arsitektur dalam sebuah struktur yang menciptakan kehadiran visual bangunan tersebut. Bangunan di Taman Ismail Marzuki memiliki massa bangunan yang beragam tergantung pada fungsi, bentuk, dan gaya arsitektur masing-masing bangunan. Massa bangunan dapat berarti keseluruhan volume bangunan atau bagian-bagian terpisah yang membentuk bangunan tersebut.

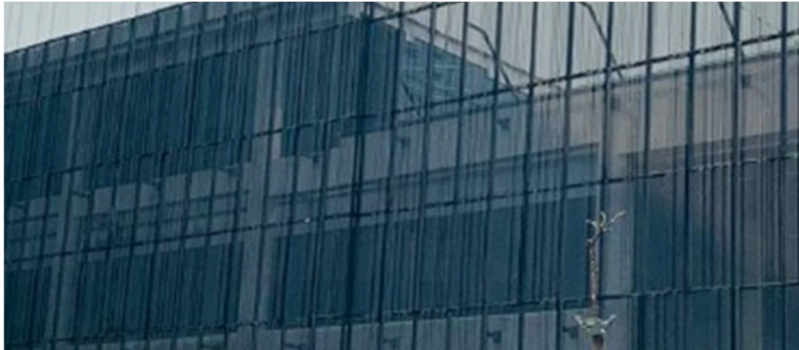
Dalam konteks Taman Ismail Marzuki, bangunan seperti teater, galeri seni, gedung konser, dan fasilitas lainnya memiliki massa bangunan yang khas. Bangunan ini memiliki bentuk geometris yang mencolok atau desain yang unik, yang memberikan identitas visual yang khas untuk setiap bangunan. Massa bangunan juga dapat mencakup perbandingan proporsi dan skala antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Desain massa yang tepat akan mempertimbangkan keterkaitan dan keseimbangan antara bangunan dengan konteks fisik dan ruang sekitarnya.

3. Material bangunan



Gambar 7
Material bangunan
(Sumber: written.id)

Material yang digunakan pada bangunan-bangunan di Taman Ismail Marzuki menggunakan bahan material beton, digunakan untuk struktur utama seperti dinding, lantai dan kolom. Selanjutnya material yang digunakan pada bangunannya menggunakan kaca, kaca memberikan tampilan transparan, pencahayaan alami dan memberikan hubungan visual antara ruang dalam dan luar bangunan.

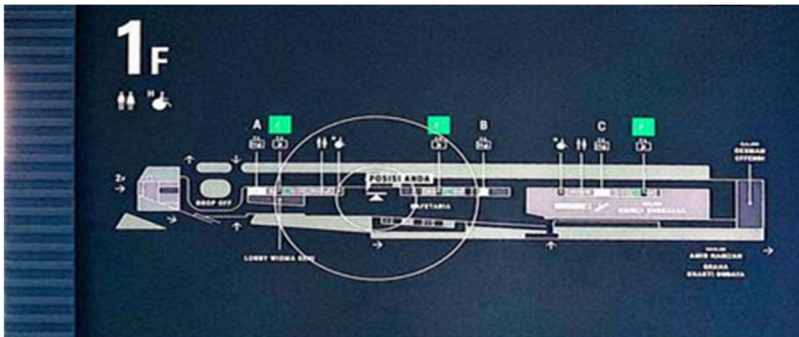


Gambar 8
Massa bangunan

Pada gedung bangunan TIM ada beberapa gedung yang menggunakan secondary skin sebagai bentuk fasad bangunannya, material yang digunakan pada secondary skin dalam bangunan yaitu kaca, dengan menggunakan kaca yang berupa panel kaca transparan yang memberikan cahaya alami ke dalam bangunan.

Interior bangunan

1. Tata ruang bangunan



Gambar 9
Denah bangunan

Gedung Ali Sadikin ini mempunyai fungsi sebagai, galeri seni, perpustakaan, ruang rapat, ruang kerja bersama, wisma seni, dan area makan. Gedung yang terdiri dari 14 lantai dengan 2 lantai basement ini memuat berbagai ruang, yakni galeri seni (Galeri Emiria Soenassa & Galeri S. Sudjojono), Perpustakaan Jakarta, Pusat Dokumentasi Sastra H.B. Jassin, area makan, toko dan fasilitas penunjang lainnya, ruang kerja bersama, ruang rapat, wisma seni, serta kantor pengelola.



Gambar 10
Perpustakaan

Perpustakaan pada Gedung ini merupakan yang paling banyak dikunjungi pengunjung. Hingga dibatasi untuk pengunjung yang masuk ke perpustakaan ini. Perpustakaan di TIM merupakan tempat yang kaya dengan pengetahuan dan informasi. Koleksi buku yang luas dan beragam, termasuk buku-buku teks, referensi, fiksi, dan non-fiksi, memungkinkan pengunjung untuk mengakses pengetahuan dari berbagai bidang.

Perpustakaan ini menyediakan sumber daya yang beragam untuk memenuhi kebutuhan informasi pengunjungnya. Selain buku cetak, perpustakaan juga mungkin menyediakan akses ke sumber daya digital, seperti e-book, jurnal elektronik, dan basis data.

Selain itu, perpustakaan ini menyediakan ruang belajar yang tenang dan nyaman. Ruang baca yang disediakan memungkinkan pengunjung untuk fokus dalam membaca, belajar, atau melakukan penelitian.



Gambar 11
Perpustakaan

Ada juga ruang belajar untuk anak di perpustakaan ini, area ini dirancang khusus untuk anak-anak untuk belajar, membaca, dan mengembangkan minat literasi mereka. Ruang belajar ini mendorong kreativitas anak-anak dengan menyediakan bahan dan sumber daya untuk kegiatan seni dan kerajinan. Ini dapat meliputi area lukis, membuat kerajinan tangan, atau ruang baca yang nyaman dengan bantal dan tikar untuk membaca dan berimajinasi. Ruang belajar dalam perpustakaan ini dilengkapi dengan koleksi buku anak yang beragam, mulai dari cerita bergambar hingga buku non-fiksi yang disesuaikan dengan usia anak. Buku-buku ini mendorong mengembangkan keterampilan literasi.

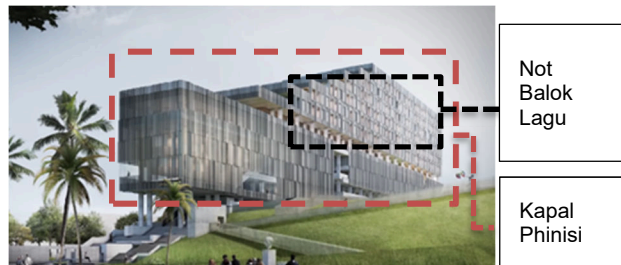
2. Material interior



Gambar 12
Perpustakaan

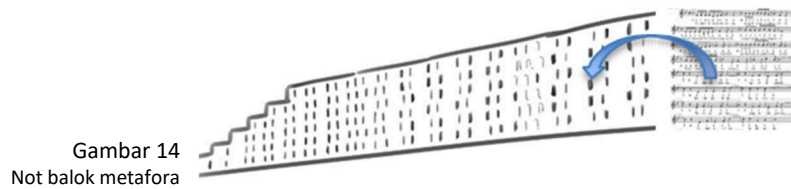
Material interior yang digunakan dalam Taman Ismail Marzuki (TIM) dapat bervariasi tergantung pada desain dan konsep ruangan spesifik. Pada perpustakaan material yang digunakan dalam interiornya yaitu kayu, kayu sering digunakan dalam desain interior di TIM untuk memberikan tampilan yang alami dan hangat. Kayu dapat digunakan untuk lantai, rak buku, meja, kursi, dan panel dinding. Selain itu bangunan ini di finishing atau di cat, jadi hanya warna dasar dari beton saja pada kolomnya. Pada bagian lantai menggunakan material marmer. Pada plafon ruangnya menggunakan gypsum material yang umum digunakan dalam plafon perpustakaan.

Analisis



Gambar 13
Metafora bangunan

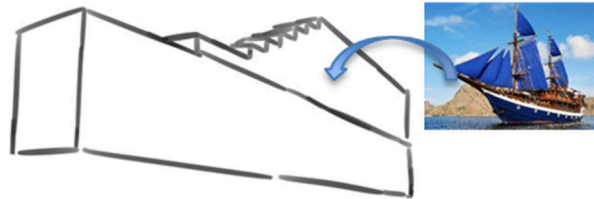
Penerapan metafora pada bangunan Taman Ismail Marzuki menggunakan *Combined metaphors* dengan menampilkan sesuatu yang abstrak atau tak terlihat yaitu not balok lagu. Not balok lagu termasuk kedalam sesuatu yang tak bisa dilihat orang lain, tetapi dapat dimengerti oleh orang tertentu. Lalu jika dilihat dari sudut pandang bawah bangunan hingga diperluas ke samping bangunan, akan terlihat bentuk seperti kapal phinisi. Ini menampilkan bentuk yang dapat dilihat orang lain secara fisik terinspirasi dari objek yang nyata.



Gambar 14
Not balok metafora

Pada metafora bangunan TIM menggunakan kaca atau jendela yang mengikuti pola not balok lagu 'Rayuan Pulau Kelapa' ciptaan Ismail Marzuki. Dapat dilihat dari peletakan jendela yang terdapat pada sisi bangunan, itu menjadi acuan terhadap bentuk dari metafora tersebut.

Terdapat bagian dari massa bangunan diatas yang terlihat dipotong dari rendah ke tinggi pada sisi bangunan, ini menunjukkan tinggi rendahnya not balok lagu yang ada pada lagu ciptaan Ismail Marzuki.



Gambar 15
Kapal phinisi metafora

Jika dilihat dari sudut pandang bawah bangunan hingga melebar ke samping bangunan akan terlihat seperti kapal yang besar, lebih tepatnya kapal phinisi. Dengan memiliki ujung bangunan hingga pada bagian belakang bangunan memiliki massa yang bertingkat, sama seperti yang terlihat pada kapal phinisi. Konsep metafora menggunakan kapal phinisi dapat memberikan kesan tentang bangunan Taman Ismail Marzuki sebagai wahana yang mengangkut penumpang dalam perjalanan budaya dan seni.



Gambar 16
Penerapan metafora kapal phinisi

Penerapan pada metafora bangunan ini memiliki dua metafora yaitu not balok dan kapal phinisi. Metafora not balok terinspirasi dan diaplikasikan pada bangunan untuk menampilkan dan mengenang dari seorang komponis terkenal di Indonesia yaitu Ismail Marzuki. Metafora kapal phinisi terinspirasi dari perahu tradisional Indonesia untuk meningkatkan kesadaran dan mengingat dari budaya Indonesia yang perlu diperkuat dalam identitas budaya bangsa.

Hasil analisis

Fasad bangunan dan massa bangunan, Menampilkan bentuk dua metafora yaitu, not balok lagu jika dilihat dari sisi bangunan dan kapal phinisi jika dilihat dari keseluruhan pada massa bangunan.

Material bangunan, menggunakan material utama berupa beton dan kaca. Beton digunakan untuk struktur bangunan, memberikan kekuatan dan

kestabilan yang diperlukan. Penggunaan kaca yang meluas memberikan kesan transparansi dan menghubungkan bangunan dengan lingkungan sekitarnya.

Tata ruang bangunan, gedung bangunan ini Memiliki tata ruang yang terstruktur dengan baik. Di dalam bangunan ini khususnya Gedung Ali Sadikin, terdapat beberapa lantai yang diatur secara efisien. Pada gedung ini hanya perpustakaan saja yang dibuka untuk umum dan beberapa event pameran di gedung ini. Memiliki tata ruang perpustakaan pada umumnya, dan yang unik menampilkan sisi desain interior seperti teater. Setiap beberapa tangga menampilkan meja dan tempat duduk untuk membaca atau belajar.

Material interior, masih dalam tahap revitalisasi, didesain dengan menggunakan material yang mencerminkan suasana modern dan elegan. Menggunakan kayu, beton dan marmer untuk material interior. Dominan menggunakan material kayu dari rak buku, meja dan kursi. Penggunaan beton hanya pada kolom dan dinding. Dan marmer penggunaan pada lantai bangunan.

Kesimpulan

Gedung Ali Sadikin, yang merupakan bagian dari kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM) di Jakarta, Indonesia, menjadi contoh menarik dari konsep arsitektur metafora yang mengandung pesan dan makna filosofis yang dalam. Dalam kajian ini, penulis telah menggali dan menganalisis konsep arsitektur metafora yang terkandung dalam bangunan Gedung Ali Sadikin dan bagaimana konsep ini mampu mencerminkan identitas budaya Indonesia serta memberikan pengalaman estetika dan emosional yang unik bagi pengunjungnya.

Gedung Ali Sadikin, yang dirancang oleh arsitek R. M. Soedarsono, memancarkan keunikan arsitektur metafora melalui penggunaan bentuk, ruang, dan elemen lainnya yang menunjukkan makna dan simbolik yang mendalam. Konsep ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang keagungan dan semangat masyarakat Indonesia dalam menghadapi tantangan dan perubahan zaman.

Bangunan ini mencerminkan identitas budaya Indonesia dengan mengadopsi elemen tradisional dan modern secara harmonis. Desainnya menggambarkan keragaman budaya Indonesia dan semangat gotong-royong yang melekat dalam masyarakatnya.

Melalui kajian konsep arsitektur metafora dalam Gedung Ali Sadikin, penulis menyimpulkan bahwa arsitektur metafora mampu memberikan nilai tambah yang signifikan pada sebuah bangunan. Di dalam kompleks Taman Ismail Marzuki, konsep ini berhasil menciptakan ruang publik yang memikat dan berdaya inspiratif tinggi bagi masyarakat Indonesia dan dunia internasional.

Pentingnya mengintegrasikan makna dan filosofi dalam rancangan fisik bangunan tidak hanya menciptakan keindahan visual, tetapi juga menambah dimensi emosional dan budaya bagi para pengunjung.

Referensi

- Harmanta, H., Ashadi, A., & Hakim, L. (2019). Penerapan konsep metafora pada desain bangunan sport club. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(1), 65-70.
- Kurnianto, H., & Sari, Y. (2020). Penerapan Arsitektur Metafora Pada Bangunan Pendidikan Menara Pinisi Universitas Negeri Makassar. *Journal of Architectural Design and Development (JAD)*, 1(1), 14-26.
- Prihutama, M. (2020). Kajian konsep arsitektur metafora pada bangunan bertingkat tinggi. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 3(2), 220-232.
- Putra, M. E., Winandari, M. I. R., & Handjajanti, S. (2021). Konsep Arsitektur Post-Modern Di Fasad Bangunan Kasus: Teater Taman Ismail Marzuki, Cikini. *Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi*, 20(1), 15-25.
- Sapitri, H. I., Mauliani, L., & Sari, Y. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Metafora pada bangunan Pusat Mode dan Kecantikan Anne Avantie. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(3), 241-246.
- Riswanto, Ari, Tetty Sufianty Zafar, Afdhal Chatra Perdana, and Elisha Sunijati. 2023. *EKONOMI KREATIF (Inovasi, Peluang, Dan Tantangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.researchgate.net/publication/376168437_EKONOMI_KREATIF_Inovasi_Peluang_dan_Tantangan_Ekonomi_Kreatif_di_Indonesia.
- Taman Ismail Marzuki. (2023). Diakses pada 5 Juni 2023 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Ismail_Marzuki
- Vionata Gadis Ranika, Ainul Mutrofin, and Elanda Cika Alodya Nathania. 2024. 'Analisis Preferensi Mall Culture Dalam Gaya Hidup Konsumtif'. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2 (3): 89-96. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.175>.