

Penerapan Arsitektur Metafora Pada Museum Tsunami Aceh Di Banda Aceh

Armelia Dafrina

Dosen Tetap pada Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Malikussaleh.

Email: *adafrina@yahoo.com*

Abstrak

Peristiwa Gempa dan Gelombang Tsunami Aceh pada 26 Desember 2004 dalam skala besar menjadi momen yang tidak bisa terlupakan. Dan seharusnya dijadikan peringatan untuk melakukan penataan ulang baik dalam masyarakat, maupun lingkungan yang telah terkena dampak tsunami. Oleh karena itu pemerintah telah mengusahakan perubahan untuk pemulihan kembali baik dari segi penataan permukiman dan struktur dan infrastruktur kota Banda Aceh. Penataan Kota yang menggambarkan akan peristiwa tsunami adalah pembangunan Museum Tsunami Aceh yang terdapat di Jalan Sultan Iskandar Muda Banda Aceh. Museum Tsunami Aceh ini adalah suatu tempat yang mempunyai fungsi sebagai ruang pameran berbagai peristiwa tsunami 26 Desember 2004 di Banda Aceh. Museum ini juga sebagai wadah koleksi penyimpanan benda-benda peninggalan tsunami yang mengingatkan kembali memori akan terjadinya tsunam. Pendekatan tema arsitektur pada Museum Tsunami Aceh ini adalah penerapan arsitektur Metafora. Pemilihan Tema Metafora pada Museum Tsunami Aceh ini terkait akan fungsi museum ini sebagai Museum Tsunami Aceh sebagai Rumoh Aceh as Escape Hill. Museum Tsunami Aceh diibaratkan sebagai bukit evakuasi dan penyelamatan. Salah satu gaya bahasa dalam kamus Bahasa Indonesia adalah gaya bahasa Metafora. Yang dapat diartikan sebagai persamaan, perbandingan, dan perumpamaan antara satu benda atau objek dengan benda yang lain. Metafora merupakan majas untuk mengungkapkan secara langsung suatu objek.

Kata Kunci: *Escape Hill, Metafora, Pameran, Museum Tsunami Aceh.*

I. PENDAHULUAN

Setelah bencana gempa dan gelombang tsunami di Aceh 2004 terjadi aktivitas yang dilakukan adalah pemulihan lingkungan yang terkena dampak bencana tersebut. Pemulihan dapat dilakukan oleh pemerintah atau lembaga

swasta terkait, inisiatif masyarakat sendiri, atau gabungan keduanya. Upaya pemulihan ini dapat menyebabkan terjadinya perubahan lingkungan fisik.

Pelaksanaan pembangunan kota bencana di Indonesia, atau sering disebut dengan istilah rekonstruksi, hingga tahun 2013 sejak

terjadinya bencana tahun 2004 masih menunjukkan kemajuan yang relatif baik serta hasil yang memuaskan. Kebutuhan akan bangunan untuk mengenang kembali peristiwa tsunami dihadirkan di kota Banda Aceh yaitu Museum Tsunami Aceh adalah sebuah museum yang dirancang sebagai monumen simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami sekaligus pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat andai tsunami terjadi lagi.

Museum Tsunami Aceh dirancang oleh arsitek asal Indonesia, Ridwan Kamil. Yang diresmikan 23 Februari 2008 oleh bapak Presiden Susilo Bambang Yudhoyono Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Di dalamnya, pengunjung masuk melalui lorong sempit dan gelap di antara dua dinding air yang tinggi untuk menciptakan kembali suasana dan kepanikan saat tsunami. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari Saman, sebuah makna simbolis terhadap kekuatan masyarakat Aceh menghadapi bencana tsunami, disiplin, dan kepercayaan religius suku Aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangan tsunami. Dan sebagai warisan kepada generasi penerus bahwa pernah terjadi tsunami di Aceh.

Bangunan ini memperingati para korban, yang namanya dicantumkan di dinding salah

satu ruang terdalam museum, dan warga masyarakat yang selamat dari bencana ini.

Selain perannya sebagai tugu peringatan bagi korban tewas, museum ini juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana semacam ini di masa depan, termasuk " *escape hill* atau bukit pengungsian" bagi pengunjung jika tsunami terjadi lagi. Hal ini yang menjadikan pendekatan arsitektur Metafora pada rancangan Museum Tsunami Aceh sebagai *Escape Hill*.

Metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur. Metafora melalui pengejawantahan desain, konsep tersebut 'dipindahkan' ke dalam ruang tiga dimensi. Tekstur, bentuk dan warna dirancang untuk menghasilkan kualitas arsitektur yang unik.

Objek yang akan dirancang dengan pendekatan metafor ini adalah Museum Tsunami Aceh. Museum Tsunami Aceh merupakan sebuah tempat yang mempunyai fungsi utama untuk memwadahi kegiatan pameran benda- benda peninggalan tsunami Aceh baik benda peninggalan yang asli maupun berupa display maket mini yang menggambarkan kejadian 26 Desember 2004. Objek ini tak hanya terbatas pada kegiatan

pameran saja, namun dapat juga sebagai tempat monumen sejarah Kota Banda Aceh.



Gambar 1. Museum Tsunami Aceh

II. TINJAUAN PUSTAKA

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan.

Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu "*Methapherein*" yang terdiri dari 2 buah kata yaitu "*metha*" yang berarti: setelah, melewati dan "*pherein*" yang berarti: membawa.

Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya - karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora, hasil karyanya cenderung mempunyai langgam Postmodern.

Pengertian metafora secara umum berdasarkan Oxford Learner's Dictionary :

- a. *A figure of speech denoting by a word or phrase usually one kind of object or idea in place of another to suggest a likeness between*
- b. *A figure of speech in which a term is transferred from the object it ordinarily designates to an object it may designate only by implicit comparison or analogies*
- c. *A figure of speech in which a name or quality is attributed to something to which it is not literally applicable*
- d. *The use of words to indicate something different from the literal meaning*

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture"

Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Ada tiga kategori dari metafora

- a. *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba)
 - yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya)

- b. *Tangible Metaphors* (metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

- c. *Combined Metaphors* (penggabungan antara keduanya)

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam “Introduction of Architecture”

Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal

Menurut Charles Jenks, dalam ”The Language of Post Modern Architecture”

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Design in Architecture”

Transforming : figure of speech in which a name of description term is transferred to some object different from. Dan juga menurutnya pada metafora pada arsitektur

adalah merupakan salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

Jenis metafora yang digunakan dalam rancangan adalah *Tangible metaphor*. Desain ini menerapkan pendekatan Arsitektur Metafora *Tangible* yaitu metafora yang dapat diraba (dapat dirasakan) nyata dari suatu karakter visual atau material penggunaannya dalam desain arsitektur. *Tangible Metaphore*, lebih mudah untuk diraba karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain.

Maka dapat dijabarkan beberapa karakteristik Rumah Aceh Sebagai Bukit Penyelamatan yaitu museum ini harus menjadi simbol struktur yang anti tsunami, yakni berupa kombinasi antara bangunan panggung (rumah Aceh) yang diangkat (*elevated building*) di atas bukit (*escape hill*) sebagai antisipasi akan terjadinya tsunami dimasa yang akan datang.



Gambar 2.

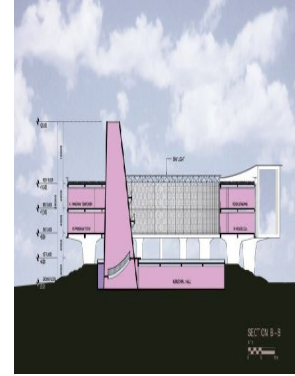
Museum Tsunami Aceh as *Escape Hill*
 Sumber: <http://acehdalamsejarah.blogspot.com>

Berdasarkan gambar diatas arsitektur metafora dipakai sebagai berikut:

- a. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek yang lain.
- b. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- c. Mengganti fokus penelitian atau menyelidikan area konsentrasi atau menyelidikan yang lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

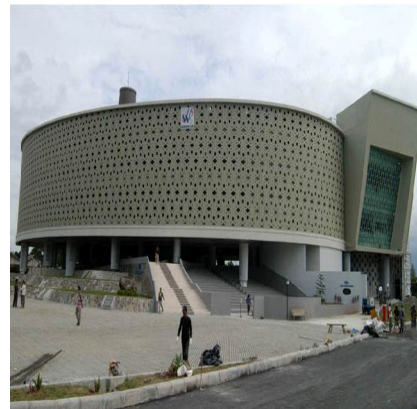
III. PENERAPAN TEMA PADA OBJEK

- a. Bangunan megah Museum Tsunami tampak dari luar seperti kapal besar yang sedang berlabuh. Sementara di bagian bawah terdapat kolam ikan. Museum ini merupakan satu-satunya di Indonesia dan tidak mustahil akan menjadi museum tsunami dunia.



Gambar 3.
Kapal Berlabuh

- b. Bukit Penyelamatan *escape hill*
Museum ini dirancang sebagai bukit evakuasi apabila terjadi lagi tsunami yang akan datang



Gambar 4.
Escape Hill

- c. Cahaya Tuhan (*the light of God*)
Diwujudkan dalam bentuk *Blessing Chamber* dan *Atrium of Hope*. *Blessing Chamber* merupakan ruang transisi sebelum memasuki ruang-ruang kegiatan non memorial. Ruang ini berupa sumur yang tinggi dengan ribuan nama-nama korban terpatri di dinding. Sumur ini diterangi oleh *skylight* berbentuk lingkaran dengan kaligrafi Allah SWT sebagai makna hadirnya harapan bagi masyarakat Aceh.



Gambar 5
Sumur Cahaya Tuhan

- d. Gelombang laut (*sea waves*),
Bentuk denah bangunan yang menyerupai gelombang laut, itu merupakan analogi dan sekaligus sebagai pengingat akan bahaya tsunami.

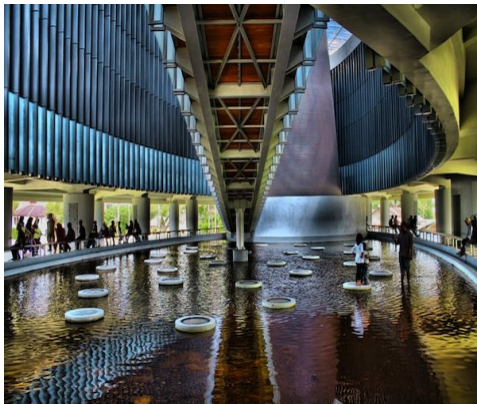


Gambar 6.
Kolum Air di dalam Museum

- e. Tarian khas Aceh (*Saman Dance*),
Sementara konsep tarian khas Aceh yang ada pada bangunan, sebagai lambang dari kekompakan dan kerjasama antar manusia.



Gambar 7.
Taman Masyarakat



Gambar 8 dan 9.
Taman Masyarakat (Public Park).

f. Rumah Aceh sebagai bukit evakuasi



Gambar 10.
Rumah Aceh

IV. KESIMPULAN

Tema Metafora Escape hill ini diambil berdasarkan pada peristiwa Tsunami Aceh 26 Desember 2004 yang mana pada kejadian tsunami tersebut, banyak masyarakat yang meninggal sehingga museum tsunami di jadikan sebuah monumen untuk mengenang peristiwa tsunami Aceh. Tema metafora Bukit Penyelamatan secara visual terlihat pada bangunan museum yang memperlihatkan bahwa museum tsunami Aceh bisa dijadikan sebagai Rumah Aceh yang berfungsi menyelamatkan diri apabila dimasa yang akan datang tsunami. Rumah Aceh yang ditinggikan sehingga bisa diaplikasikan sebagai bukit evakuasi. Kemudian pada ruang-ruang dalam museum terdapat efek psikologis ruang untuk membangkitkan kenangan lama akan tragedi

tsunami. Tata letak ruangan di dalam museum dirancang secara khusus. Dalam ruang dijelaskan, urutan (sequence) ruang di bangunan yang harus dilalui pengunjung dirancang secara seksama. Hal ini untuk menghasilkan efek psikologis yang lengkap tentang persepsi manusia akan bencana tsunami. Untuk mewujudkannya ruang dirancang dalam tiga zona yakni: *spaces of memory; spaces of hope* dan *spaces of relief*. Pada ruang memori mengingatkan akan peristiwa tsunami. Pada ruang harapan menjelaskan akan nama-nama yang telah meninggal karena tsunami dan adanya cahaya Tuhan dalam ruangan untuk mendoakan mereka yang telah tiada. Kemudian ruang tempat berkumpul bersama diaplikasikan sebagai taman berkumpul bersama.

Kegunaan penerapan Metafora dalam Arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
4. Dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif.

DAFTAR PUSTAKA

- Catanese, Anthony J. and James C. Snyder (1992), *Pengantar Perencanaan Kota*, (ed Ind. Ir. Hendro Sangkoyo) Penerbit Erlangga Jakarta.
- Syahyudesrina,dkk, (2008), *Kelompok Keahlian Perumahan dan Permukiman Perancangan Arsitektur dan Tehnologi Bangunan Program Studi Arsitektur, Jurnal: Perubahan Lingkungan Permukiman Pasca Tsunami dan Implikasi untuk Penataan Kota dan Permukiman.*
- http://www.id.wikipedia.org/wiki/museum_tsunami_aceh.com.
- <http://www.calonarsitek.wordpress.com/2008/10.22/metafora-definisi-dalam-arsitektur.com>.
- <http://www.affifmaulizar.blogspot.com.2013>
- <http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/sains-seni>.
- <http://www.acehdalamsejarah.blogspot.com>
- <http://skyscrapercity.com/showthread.php?t=1580880>
- http://buildingindonesia-biz/museum_tsunami_nanggroe_aceh