

***CENTER OF TIME TRAVEL* DI MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR METAFORA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI PERANCANGAN

Untuk Memenuhi Oersyaratan Mencapai Derajat Sarjana Teknik Strata (S1) pada
Program Studi Arsitektur



**OLEH:
PUTRI NUR WIDYA SANTI
D051171013**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

GOWA

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Center Of Time Travel Di Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora”

Disusun dan diajukan oleh

Putri Nur Widya Santi
D051171013

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 10 Maret 2023

Menyetujui

Pembimbing I

Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D
NIP. 19700804 199702 2 001

Pembimbing II

Ir. Ria Wikantari R, M.Arch., Ph.D
NIP. 19610915 198811 2 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PUTRI NUR WIDYA SANTI

NIM : D051171013

Program Studi : Strata 1/ Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

***CENTER OF TIME TRAVEL* DI MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA**

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 14 Maret 2023

Yang menyatakan,



Putri Nur Widya Santi

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “*Center Of Time Travel* di Makassar dengan Pendekatan Arsitektur Metafora” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknik Departemen Arsitektur.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1). Bapak dan Ibu Dosen Laboratorium Teori dan Sejarah Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.
- 2). Kedua orang tua, Ayahanda tercinta I Wayan Jana dan Ibunda tersayang Siswanti yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
- 3). Segenap keluarga dan teman yang telah menyemangati dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan masukan serta kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Makassar, 1 Desember 2020

Penulis

Putri Nur Widya Santi

D051171013

CENTER OF TIME TRAVL DI MAKASSAR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Putri Nur Widya Santi ⁽¹⁾, Afifah Harisah⁽²⁾, Ria Wikantari R⁽³⁾

⁽¹⁾Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin,⁽²⁾⁽³⁾ Dosen Departemen
Arsitektur Universitas Hasanuddin
Email: putrinurws@gmail.com

ABSTRAK

Budaya memiliki peran penting dalam kehidupan manusia salah satunya sebagai sumber inspirasi, kebanggaan dan sumber daya yang menghasilkan komoditi ekonomi seperti sarana hiburan dan produk budaya. Berbicara tentang budaya tidak jauh dari perkembangan zaman seperti halnya sarana hiburan yang selalu berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Kota Makassar merupakan salah satu kota yang memiliki perkembangan teknologi yang pesat dan kebutuhan akan hiburan semakin banyak diminati oleh semua kalangan baik dari anak-anak, remaja hingga dewasa membutuhkan hiburan sebagai kebutuhan hidup mereka. Maka tidak heran apabila di kota besar seperti Makassar sudah banyak tersedia sarana hiburan seperti taman, mall, internet, permainan gadget dan lain-lain.

Seiring berkembangnya waktu, dengan beragamnya sarana hiburan yang ditawarkan sekarang, sarana hiburan yang ada pada zaman dulu sudah tergeser posisinya salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat mulai dari nilai spiritual, seni, sportifitas, budaya, intelektual, kreatifitas, moral dan sebagainya. Oleh karena itu, sangat disayangkan apabila permainan tradisional tergeser oleh perkembangan waktu dan tergantikan oleh teknologi jaman sekarang.

Dalam perancangan kali ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora karena arsitektur metafora berusaha menceritakan kejadian masa lampau hingga ke masa depan dalam hal permainan.

Kata Kunci: Makassar, Time Travel, Permainan, Metafora.

CENTER OF TIME TRAVEL IN MAKASSAR WITH METAPHORICAL ARCHITECTURAL APPROACH

Putri Nur Widya Santi ⁽¹⁾, Afifah Harisah⁽²⁾, Ria Wikantari R⁽³⁾

⁽¹⁾ Students of the Department of Architecture, Hasanuddin University. ⁽²⁾⁽³⁾ Lecturers of the
Department of Architecture, Hasanuddin University

Email: putrinurws@gmail.com

ABSTRACT

Culture has an important role in human life, one of which is as a source of inspiration, pride and resources that produce economic commodities such as entertainment facilities and cultural products. Talking about culture is not far from the development of the times as well as the means of entertainment that are always evolving following technological advances. Makassar City is one of the cities that has rapid technological development and the need for entertainment is increasingly in demand by all circles from children, teenagers to adults who need entertainment as a necessity of their lives. So do not be surprised if in a big city like Makassar there are many entertainment facilities available such as parks, malls, internet, gadget games and others.

Over time, with the variety of entertainment facilities offered now, the entertainment facilities that existed in ancient times have been displaced, one of which is traditional games. Traditional games have many benefits ranging from spiritual values, art, sportsmanship, culture, intellectuals, creativity, morals and so on. Therefore, it is a pity that traditional games are displaced by the development of time and replaced by today's technology.

In this design, it uses a metaphorical architecture approach because metaphorical architecture seeks to tell past events to the future in terms of games.

Keywords: *Makassar, Time Travel, Games, Metaphor.*

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Abstrak	iv
Abstract	v
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Sasaran Perancangan	5
D. Manfaat.....	6
E. Sistematika Pembahasan	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Objek Perancangan	8
B. Pengertian Judul	8
1. <i>Center</i>	8
2. <i>Time Travel</i> (Perjalanan Waktu)	8
3. Pusat Bermain Permainan	9
4. Arsitektur Metafora	9
C. Teori Budaya	9
1. Budaya.....	9

2.	Unsur-Unsur Budaya	11
3.	Wujud Budaya	11
4.	Komponen Budaya	12
D.	Tinjauan Permainan.....	13
1.	Permainan Tradisional.....	13
2.	Permainan Elektronik (Zaman Sekarang)	23
3.	Permainan Futuristik	27
F.	Arsitektur Metafora	30
1.	Sejarah dan Perkembangan Arsitektur Metafora.....	30
2.	Teori Arsitektur Metafora.....	32
3.	Prinsip- Prinsip Arsitektur Metafora	33
4.	Jenis-Jenis Arsitektur Metafora.....	33
5.	Contoh Penerapan Pendekatan Metafora pada Arsitektur.....	34
G.	Studi Banding Preseden Karya Arsitektur (Pusat Permainan)	45
H.	Studi Banding Preseden Arsitektur Metafora.....	47
I.	Kesimpulan Studi Banding.....	50
BAB III		51
TINJAUAN KHUSUS LOKASI		51
A.	Gambaran Umum Lokasi	51
1.	Karakteristik Wilayah Kota Makassar.....	52
2.	Kondisi Iklim.....	54
3.	Kondisi Topografi	54
4.	Kondisi Sosial Kependudukan	54

5. Kondisi Budaya di Makassar.....	55
6. Potensi Hiburan Tradisional Makassar.....	56
B. Tinjauan Demografi	57
C. Tinjauan Tata Ruang	57
D. Tinjauan Aksesibilitas	59
BAB IV	61
PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN	61
A. Metode Perancangan	61
B. Pendekatan Konsep Perancangan Makro	62
1. Konsep Penentuan Lokasi	62
2. Pendekatan Konsep Pemilihan Tapak	68
C. Pendekatan Konsep Perancangan Mikro.....	76
1. Pendekatan Konsep Kegiatan.....	76
2. Pendekatan Konsep Kebutuhan Ruang	79
3. Pendekatan Konsep Kebutuhan Ruang Pamer	90
4. Pendekatan Pola Aktivitas Pelaku.....	91
5. Pendekatan Konsep Kebutuhan Bentuk dan Penampilan.....	94
6. Pendekatan Konsep Besaran Ruang	95
7. Pendekatan Besaran Ruang Pamer	104
8. Pendekatan Konsep Tata Ruang Dalam (Interior).....	109
9. Pendekatan Konsep Struktur	110
10. Pendekatan Konsep Utilitas.....	113
BAB V.....	119
KONSEP PERANCANGAN	119

A. Metode Perancangan	119
B. Konsep Perancangan Makro.....	120
1. Konsep Penentuan Lokasi/ Analisis Kelayakan Lokasi Tapak Terpilih	120
2. Konsep Analisis Tapak.....	121
3. Konsep Aksesibilitas	125
4. Konsep Penataan Ruang Luar	126
C. Konsep Perancangan Mikro	129
1. Konsep Kegiatan	129
2. Konsep Kebutuhan Ruang.....	129
3. Prediksi Jumlah Pengunjung	131
4. Konsep Besaran Ruang	132
5. Hubungan Ruang.....	135
6. Konsep Kebutuhan Bentuk dan Penampilan	137
7. Konsep Struktur dan Konstruksi	142
8. Konsep Tata Ruang Dalam Bangunan	144
9. Sistem Utilitas Bangunan	145
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	153
A. Dokumentasi Maket	153
B. Gambar Kerja	154

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Pengguna Smartphone di Indonesia	2
Gambar 2. Permainan Macukke	16
Gambar 3. Permainan Makbenteng	16
Gambar 4. Maggasing	17
Gambar 5. Teknologi Hologram pada Permainan	28
Gambar 6. Permainan Catur Menggunakan Robot	29
Gambar 7. Sejumlah Siswa Early Years Programme di Sinarmas World Academy (SWA) belajar menggunakan robot berbentuk lebah (BeeBots)	29
Gambar 8. Bird View Museum of Fruits	35
Gambar 9. <i>Site Plan</i>	35
Gambar 10. Sifat Buah dan Bibit ditampilkan pada Museum	36
Gambar 11. Combine Methapore pada Museum Of Fruit	36
Gambar 12. Fasad <i>Fruit Plaza</i> dan Interiornya	37
Gambar 13. Display Museum Of Fruit	38
Gambar 14. Notre Dame du Haut	38
Gambar 15. Tampak Utara dan Selatan	39
Gambar 16. Potongan Notre Dame du Haut	39
Gambar 17. Berbagai macam Interpretasi terhadap Notre Dame du Haut	40
Gambar 18. Denah Notre Dame du Haut	40
Gambar 19. Interior Notre Dame du Haut	41
Gambar 20. The Dancing House dan Sketsa Ide	42
Gambar 21. Denah Nationale-nederlanden building (The Dancing House)	42
Gambar 22. Sydney Opera House	43
Gambar 23. Philips Pavilion	44
Gambar 24. Art Science Museum	44
Gambar 25. Peta Administrasi Kota Makassar	53
Gambar 26. Peta Rencana Pola Ruang Kota Makassar Tahun 2015-2034	58
Gambar 27. Peta Jaringan Jalan di Kota Makassar	60

Gambar 28. Peta Kecamatan Tamalate Makassar.....	64
Gambar 29. Peta Kecamatan Mariso.....	65
Gambar 30. Peta Lokasi Terpilih	68
Gambar 31. Alternatif Lokasi 1	70
Gambar 32. Alternatif Tapak 2	71
Gambar 33. Alternatif Tapak 3	72
Gambar 34. Lokasi Tapak Terpilih.....	74
Gambar 35. Struktur Organisasi.....	76
Gambar 36. Zona Permainan Ruang Pamer	91
Gambar 37. Pola Kegiatan Pengunjung	91
Gambar 38. Pola Aktivitas Pengunjung pada Ruang Pamer.....	92
Gambar 39. Pola Aktivitas Pengunjung pada	92
Gambar 40. Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Pamer Let's Sing & Dance	92
Gambar 41. Pola Aktivitas Pengunjung Khusus (Tamu).....	93
Gambar 42. Pola Aktivitas Pengelola	93
Gambar 43. Pola Aktivitas Servis	94
Gambar 44. Sistem Penghawaan Ventilasi Silang	115
Gambar 45. Sistem Penghawaan Ventilasi Pasif	115
Gambar 46. Ilustrasi Cara Kerja CCTV	117
Gambar 47. Lokasi Tapak Terpilih.....	121
Gambar 48. Lokasi Tapak di Kec. Mariso	121
Gambar 49. Kondisi Eksisting Tapak	122
Gambar 50. Ukuran Dimensi Tapak	122
Gambar 51. Analisis View dalam Tapak	123
Gambar 52. Analisis Kebisingan pada Tapak.....	124
Gambar 53. Orientasi Matahari dan Analisis Vegetasi.....	125
Gambar 54. Analisis Orientasi Angin	125
Gambar 55. Analisis Aksesibilitas	126
Gambar 56. Hubungan Ruang Makro Center Of Time Travel	135

Gambar 57. Hubungan Ruang Kantor Pengelola.....	135
Gambar 58. Hubungan Ruang Museum.....	136
Gambar 59. Hubungan Ruang Taman Bermain Outdoor (Playspace).....	136
Gambar 60. Hubungan Ruang Foodcourt	136
Gambar 61. Hubungan Ruang Musholla.....	136
Gambar 62. Hubungan Ruang Klinik.....	137
<i>Gambar 63. Hubungan Ruang Toy Store.....</i>	137
Gambar 64. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 1	138
Gambar 65. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 2	138
Gambar 66. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 3	139
Gambar 67. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 4	139
Gambar 68. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 5	140
Gambar 69. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 5	140
Gambar 70. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 7	141
Gambar 71. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 8	141
Gambar 72. Konsep Gubahan Bentuk Alternatif 9	142
Gambar 73. Pondasi Poer Flat dan Pondasi Garis.....	143
Gambar 74. Struktur Balok dan Sambungan Kolom Balok.....	143
Gambar 75. Struktur Atap Rangka Baja dan Plat Beton.....	143
Gambar 76. Material Dinding	144
Gambar 77. Material Plafon.....	144
Gambar 78. Material Lantai	145
Gambar 79. Furniture pada Museum	145
Gambar 80. Konsep Jaringan Listrik	145
Gambar 81. Sumber Pencahayaan Alami.....	146
Gambar 82. Sumber Pencahayaan Buatan	146
Gambar 83. Sistem Penghawaan Alami.....	147
Gambar 84. Sistem Penghawaan Buatan	147
Gambar 85. Sistem Jaringan Air Bersih.....	148

Gambar 86. Sistem Jaringan Air Kotor.....	148
Gambar 87. Sistem Keamanan Kebakaran.....	149
Gambar 88. Konsep Pengolahan Sampah.....	149

Daftar Tabel

Tabel 1. Permainan Nusantara yang diadaptasi dari berbagai Daerah.....	16
Tabel 2. Kategori Alat Permainan Tradisional	22
Tabel 3. Luas Wilayah dan Persentase terhadap Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Makassar Tahun 2015	52
Tabel 4. Peningkatan Jumlah Penduduk Kota Makassar	57
Tabel 5. Penentuan Fungsi Detail Tata Ruang Kota.....	58
Tabel 6. Perbandingan Alternatif Lokasi	66
Tabel 7. Pembobotan Nilai Lokasi Terpilih.....	66
Tabel 8. Penilaian Alternatif Tapak	73
Tabel 9. Fasilitas di Museum	78
Tabel 10. Analisa Aktivitas Pengunjung.....	79
Tabel 11. Analisa Aktivitas Pengelola	82
Tabel 12. Analisa Aktivitas Servis.....	88
Tabel 13. Besaran Ruang Fasilitas Utama	96
Tabel 14. Besaran Ruang Fasilitas Pendukung	97
Tabel 15. Besaran Ruang Fasilitas Pengelola	98
Tabel 16. Besaran Ruang Fasilitas Servis.....	101
Tabel 17. Besaran Ruang pada Ruang Permainan Tradisional Indoor	104
Tabel 18. Besaran Ruang pada Permainan Tradisional Outdoor (Play Space).....	104
Tabel 19. Besaran Ruang pada Ruang Pamer Let's Play & Imagine.....	105
Tabel 20. Besaran Ruang pada Ruang Pamer Let's Around The City	106
Tabel 21. Besaran Ruang pada Ruang Pamer Let's Sing & Dance.....	107
Tabel 22. Besaran Ruang pada Ruang Pamer Gaming Room	108
Tabel 23. Besaran Ruang pada Ruang Pamer Futuristic Gaming.....	109
Tabel 24. Alternatif Sub Struktur.....	111
Tabel 25. Alternatif Super Struktur.....	112
Tabel 26. Alternatif Upper Struktur	113

Tabel 27. Penggunaan Soft Material.....	127
Tabel 28. Penggunaan Hard Material.....	128
Tabel 29. Tabel Kebutuhan Ruang.....	129
Tabel 30. Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Makassar	131
Tabel 31. Rekapitulasi Besaran Ruang	132

BAB I

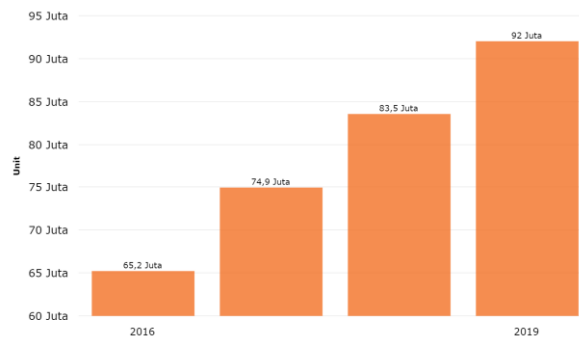
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Koentjaraningrat (dalam Fudiyartanto, 1974:5-8). Budaya terbentuk karena adanya unsur agama, politik, adat istiadat, bahasa, bangunan hingga karya seni. Sehingga budaya merupakan sebuah karya manusia dengan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lain. Budaya memiliki peran penting dalam kehidupan manusia salah satunya sebagai sumber inspirasi, kebanggaan dan sumber daya yang menghasilkan komoditi ekonomi misalnya sarana hiburan budaya, dan produk budaya. Kebudayaan pada suatu masyarakat juga merupakan penentu kualitas bahkan sebagai salah satu penentu kebahagiaan pada manusia. Maka dari itu, diciptakan sarana yang mampu mewadahi kegiatan kebudayaan berupa sarana hiburan untuk melestarikan budaya yang telah ada.

Berbicara tentang budaya tidak jauh dari perkembangan zaman. Begitu pula dengan sarana hiburan yang selalu berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Sudah banyak budaya termasuk sarana hiburan esistensinya berkurang karena mengikuti alur waktu termasuk didalamnya budaya yang setiap saat berubah dan memiliki perbedaan bergantung pada perkembangan zaman. Setiap masa memiliki ciri khas tersendiri misalnya pada abad- 19 seluruh aktivitas manusia masih menggunakan sistem tradisional, sedangkan pada abad- 20 mulai berkembang dengan menggunakan sistem yang lebih modern, begitupun di masa depan dengan menggunakan sistem yang lebih canggih.

Dewasa ini, di kota-kota besar seperti Makassar, kebutuhan akan hiburan semakin banyak diminati oleh semua kalangan baik dari anak-anak, remaja hingga dewasa membutuhkan hiburan sebagai kebutuhan hidup mereka. Maka tidak heran apabila di kota besar seperti Makassar sudah banyak tersedia sarana hiburan yang bervariasi seperti taman, *mall*, internet, permainan *gadget*, wisata kuliner dan lain-lain. Terlebih lagi pengguna *gadget* atau *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun karena *smartphone* sudah menjadi barang wajib untuk mempermudah pekerjaan manusia dan juga menjadi sarana hiburan bagi semua kalangan. Oleh sebab itu, kita sebagai manusia kolektif harus pandai-pandai memilah mana yang baik dan buruk karena keragaman pilihan yang tersedia di sekitar kita.



Gambar 1.1 Pengguna Smartphone di Indonesia
(Sumber: eMarketer, 2015. (Lembaga Riset Digital Marketing))

Seiring berkembangnya waktu, dengan beragamnya sarana hiburan yang ditawarkan sekarang, sarana hiburan yang ada pada zaman dulu itu sudah tergeser posisinya. Terlebih lagi saat ini sarana hiburan cenderung lebih memanfaatkan *gadget* yang diminati oleh semua kalangan jaman sekarang. Salah satu hiburan jaman dulu yang sudah jarang ditemui saat ini adalah permainan tradisional. Anak-anak jaman sekarang tidak mengenal permainan tradisional, padahal permainan tradisional mampu memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh beberapa orang secara langsung sehingga permainan tradisional tidak

seperti permainan yang ada di *gadget* yang menuntut manusia untuk belajar bersosialisasi dan belajar banyak hal bersama dengan manusia lain.

Suatu permainan tradisional mengandung banyak hal yang bisa diambil pelajarannya. Mulai itu dari nilai spiritual, seni, sportifitas, budaya, intelektual, kreatifitas, moral, dan lain-lain. Hal itulah yang tidak terdapat pada permainan jaman sekarang yang tidak terlalu mementingkan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, sangat disayangkan apabila permainan tradisional tergeser oleh perkembangan waktu dan tergantikan oleh teknologi jaman sekarang.

Dengan adanya kemajuan teknologi ini memberikan banyak dampak negatif bagi anak salah satunya menyebabkan anak menjadi lebih individualistis, sangat berbeda dengan permainan tradisional yang memiliki makna dan nilai yang tinggi dan lebih berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Alasan lain mengapa permainan tradisional sudah jarang ditemui yaitu karena tidak adanya wadah bagi anak untuk dapat bermain permainan tradisional tersebut. Berkurangnya lahan bermain di wilayah perkotaan juga berpengaruh dalam kurangnya sumber bahan pembuat mainan tradisional itu. Kurangnya lahan bermain berbanding lurus dengan bekurangnya pula permainan tradisional, karena pada dasarnya permainan tradisional merupakan permainan sosial yang membutuhkan lahan cukup besar (Permata, 2013). Selain itu, perkembangan teknologi juga berdampak pada permainan tradisional, sehingga alat permainan tradisional pun semakin berkurang. Padahal alat yang digunakan pada permainan tradisional memiliki nilai-nilai kebudayaan pada proses pembuatannya. Mulai dari bentuk, warna hingga dari cara bermainnya yang memiliki makna filosofi yang dapat diambil pelajarannya (Yudono, 2013).

Perkembangan yang telah ada terjadi berdasarkan kesesuaian di setiap zaman. Begitu pula dengan permainan tradisional yang berasal dari masa lalu dan diperoleh melalui pengalaman serta pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, permainan tradisional juga mengalami perkembangan dengan munculnya permainan serupa namun menggunakan alat yang lebih modern yaitu *gadget (smartphone)*. *Smartphone*

sendiri telah banyak digunakan oleh manusia di jaman sekarang dan akan terus menerus mengalami perubahan di masa yang akan datang.

Berawal dari pemikiran di atas menjadikan dasar dalam perancangan sebuah sarana yang bisa mewedahi keinginan untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional kembali ke masyarakat agar mampu menghidupkan kembali minat dan apresiasi masyarakat untuk mengenal, mempelajari dan mengembalikan esistensi permainan tradisional yang ada pada zaman dulu yaitu dengan merancang sebuah fasilitas dan wadah bermain Permainan. Selain itu, urgensi untuk melestarikan permainan tradisional di tengah kemajuan teknologi saat ini termuat dalam Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan Pasal 5(i). Rancangan ini juga nantinya menampilkan sarana hiburan yang ada saat ini (Permainan Zaman Sekarang) dan prediksi di masa depan (Permainan Futuristik). Dengan demikian, bangunan ini berkonsep lintas waktu yang mencakup permainan di tiga masa yaitu masa lalu, masa sekarang dan masa depan yang dinamakan “*Center Of Time Travel*” di Makassar.

Bangunan ini akan terdiri dari museum permainan tradisional, tempat pelatihan pembuatan permainan tradisional, juga wahana permainan tradisional, tempat hiburan di masa sekarang, dan tempat hiburan di masa depan yang kemudian bisa melengkapi kota Makassar dengan menjadi sarana bagi masyarakat yang ingin menghabiskan waktu dengan keluarga yang tetap mengedepankan moral dan edukasi. Perancangan kali ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora karena mampu menerjemahkan fungsi bangunan ke dalam bentuk yang lain melalui prinsip- prinsip metafora. Pendekatan Metafora diterapkan dengan menggunakan metafora konkrit atau *tangible metaphor* yang mengambil bentukan perumpamaan “Waktu dan Permainan” sebagai visualisasi dari perjalanan waktu jenis permainan sejak zaman dahulu hingga ke masa depan.

B. Rumusan Masalah

1. Non Arsitektural

Ada beberapa masalah non-arsitektural yang dihadapi dalam proses perancangan *Center Of Time Travel* di Makassar:

- a. Bagaimana memberikan pemahaman ke masyarakat akan pentingnya hiburan tradisional yang ada di *Center Of Time Travel* di Makassar?
- b. Bagaimana cara untuk melestarikan hiburan tradisional yang ada di Makassar?

2. Arsitektural:

Ada beberapa masalah arsitektural yang dihadapi dalam proses perancangan *Center Of Time Travel* di Makassar:

- a. Bagaimana menentukan site yang tepat untuk *Center Of Time Travel* di Makassar sehingga dapat menunjang fungsinya sebagai fasilitas rekreasi, edukasi dan konservatif yang mudah dijangkau oleh pengunjung?
- b. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu memwadhahi pengunjung untuk mempelajari, memainkan dan melestarikan hiburan tradisional?
- c. Bagaimana merencanakan penataan lingkungan, vegetasi, sirkulasi kendaraan, sirkulasi pejalan kaki dan fasilitas penunjang bangunan lainya agar nyaman dan aman?
- d. Bagaimana penerapan pendekatan Arsitektur Metafora ke dalam rancangan *Center Of Time Travel* ?

C. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam perancangan ini adalah:

- a. Menghasilkan rancangan *Center Of Time Travel* di Makassar sebagai sarana edukatif, konservatif dan rekreasi untuk meningkatkan minat

masyarakat agar lebih mengenal hiburan tradisional yang sudah ditinggalkan.

- b. Menerapkan konsep Arsitektur Metafora ke dalam rancangan *Center Of Time Travel* di Makassar.
2. Sasaran Perancangan
 - a. Mewujudkan tata ruang Pusat Permainan, museum, tempat pelatihan pembuatan permainan tradisional, taman bermain, tempat hiburan dengan memperlihatkan karakter arsitektur metafora yang diambil.
 - b. Mewujudkan karakteristik desain fisik *Center Of Time Travel* di Makassar.

D. Manfaat

Adapun manfaat dalam perancangan *Center Of Time Travel* ini adalah sebagai berikut:

1. Ranah Ilmu Arsitektur
 - a. Mampu menjadi pedoman dan acuan dasar dalam melakukan perancangan sehingga rancangan selanjutnya menjadi lebih baik lagi.
 - b. Sebagai sarana edukasi agar lebih mengenal nilai-nilai budaya yang ada pada zaman dulu dengan gaya arsitektur Metafora.
2. Ranah Praktisi Arsitektur
 - a. Dengan menerapkan arsitektur metafora, *Center Of Time Travel* bisa digunakan sebagai sarana edukasi mengenai penerapan nilai-nilai budaya yang bisa diterapkan pada rancangan arsitektur lainnya.
 - b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan arsitektur khususnya penataan ruang, sehingga untuk kedepannya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian sejenisnya.
3. Ranah Kebijakan Tata Ruang Bangunan dan Lingkungan
 - a. Mampu meningkatkan citra kota Makassar.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa tahap pembahasan antara lain:

Bab I Pendahuluan

Merupakan tahap pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang tinjauan umum dan studi banding kutipan pustaka mengenai pembagian pengertian, fungsi, jenis, kegiatan pokok, dan studi banding dari beberapa museum. Kemudian kutipan akan dikaji untuk memberi kesimpulan, batasan, dan anggapan.

BAB III Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri atas dua pokok pembahasan yaitu pertama menjelaskan pendekatan/tema spesifik perancangan berdasarkan tinjauan teoritis, kedua membahas tentang tinjauan kota Makassar dan kebutuhan sesuai lokasi berupa data-data fisik dan non-fisik seperti letak geografi, luas wilayah, serta kebijakan RTRW dan RTBL kota Makassar.

Bab IV Pendekatan Konsep Perancangan

Berisi analisis terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perancangan *Center Of Time Travel* dengan pendekatan Arsitektur Metafora di Makassar yang mencakup analisis kegiatan dan ruang, analisis site dan analisis visual bentuk bangunan yang menjadi dasar konsep perancangan.

Bab V Konsep Perancangan

Merupakan kesimpulan mengenai hal-hal yang akan dijadikan sebagai konsep dasar acuan dalam merancang *Center Of Time Travel*. Pada bab ini akan menjelaskan mengenai konsep dasar mulai dari konsep bentuk, konsep *interior* dan *eksterior*, konsep lansekap, konsep struktur, hingga konsep utilitas dan kelengkapan bangunan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Objek Perancangan

Objek perancangan adalah *Center Of Time Travel* yang berfungsi untuk tempat bermain permainan baik itu tradisional, modern, dan futuristik sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat yang ada di Makassar serta menjadi sarana pemberdayaan para pengrajin karya seni hiburan tradisional untuk meningkatkan perekonomian.

B. Pengertian Judul

Pengertian *Center Of Time Travel* di Makassar dapat di peroleh melalui definisi dari masing-masing kata:

1. *Center*

Center merupakan sebuah kata bahasa inggris yang berarti pusat, tengah, bagian tengah, titik pusat dan lain sebagainya. Sedangkan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah; titik yang di tengah-tengah yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan, dan sebagainya.

2. *Time Travel* (Perjalanan Waktu)

Time travel dalam bahasa indonesia berarti jelajah waktu. *Time travel* adalah sebuah konsep berjalan maju atau mundur ke titik berbeda dalam waktu, mirip seperti kita bergerak dalam ruang (Wikipedia). Pada kenyataannya, manusia selalu berjalan dalam waktu; dalam cara segaris, dari waktu sekarang ke masa depan per satuan waktu sampai kematiannya. Dalam rancangan ini, maksud dari *time travel* itu sendiri adalah sebagai konsep pada bangunan yang menampilkan perjalanan waktu akan perkembangan sarana hiburan baik itu di masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

3. Pusat Bermain Permainan

Arti kata bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “melakukan sesuatu untuk bersenang-senang”. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam relitas luar. Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan ada tingkatannya berdasarkan umur.

4. Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora merupakan salah satu aliran dan gaya yang berkembang pada zaman postmodern. Metafora adalah sebuah bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui ungkapan bentuk-bentuk visual yang dihasilkan. Istilah dari kata metafora berasal dari bahasa Yunani *metapherein*. Secara etimologi, metafora memiliki makna yaitu menunjukkan pemindahan (transfer) sesuatu yang dikandungnya (makna). Jadi metafora adalah bentuk penyampaian yang diperlihatkan dengan suatu ungkapan yang merupakan suatu bentuk objek atau ide ke dalam bentuk bangunan.

C. Teori Budaya

1. Budaya

- a. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya diartikan sebagai pikiran akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Budaya merupakan salah satu cara hidup yang terus berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya.

- b. Budaya merupakan suatu sistem gagasan, rasa, tindakan, dan karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan akan dijadikan miliknya melalui tahap belajar. Koentjaraningrat (dalam Fudiyartanto, 1974).
- c. Kata kebudayaan berasal dari kata *budh* dalam bahasa sansekerta yang berarti akal, kemudian menjadi kata *budhi* (tunggal) atau *budhaya* (majemuk), sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Ada pendapat mengatakan bahwa kebudayaan berasal dari kata budi dan daya. Budi adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan daya berarti perbuatan atau ikhtiar sebagai unsur jasmani sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia Soekanto, 1982 (dalam Atiyah).
- d. E.B Taylor mengatakan budaya adalah keseluruhan yang bersifat kompleks dan meliputi aspek pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat istiadat, dan kesanggupan serta kebiasaan lainnya yang dipelajari oleh manusia sebagai tokoh anggota masyarakat.
- e. Kluckhohn dan Kelly mengatakan bahwa budaya adalah keseluruhan rencana hidup yang muncul secara historis baik yang implisit ataupun eksplisit, rasional dan irasional yang tersedia pada suatu waktu sebagai pandangan masyarakat yang berpotensi untuk merubah perilaku manusia dalam menjalankan budaya setempat.
- f. Linton mengatakan, budaya adalah keseluruhan yang terdapat dalam pengetahuan, sikap, dan pola tingkah laku yang merupakan kebiasaan masyarakat dan diwariskan oleh anggota masyarakat lainnya secara tertentu.

Berdasarkan dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa budaya adalah suatu karya yang dihasilkan oleh manusia melalui pikiran, tingkah laku dan kebiasaan yang dimiliki oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi lain.

2. Unsur-Unsur Budaya

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan;

- a. Melville J. Herskovits menyebutkan kebudayaan memiliki 4 unsur pokok, yaitu:
 - Alat-alat teknologi
 - Sistem ekonomi
 - Keluarga
 - Kekuasaan politik
- b. Bronislaw Malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok yang meliputi:
 - Sistem sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara para anggota asyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
 - Organisasi ekonomi.
 - Alat-alat dan lembaga-lembaga atau petugas-petugas untuk pendidikan (keluarga adalah lembaga pendidikan utama).
 - Organisasi kekuatan (politik).

3. Wujud Budaya

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

a. Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang

sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

b. **Aktivitas (Tindakan)**

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

c. **Artefak (Karya)**

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

4. **Komponen Budaya**

Berdasarkan wujudnya tersebut, kebudayaan dapat digolongkan atas dua komponen utama:

a. **Kebudayaan Material**

Kebudayaan material mengacu pada semua ciptaan masyarakat yang nyata, konkret. Termasuk dalam kebudayaan material ini adalah temuan-temuan yang dihasilkan dari suatu penggalian arkeologi: mangkuk tanah liat, perhisalan, senjata, dan seterusnya. Kebudayaan material juga mencakup barang-barang, seperti televisi, pesawat terbang, stadion olahraga, pakaian, gedung pencakar langit, dan mesin cuci.

b. **Kebudayaan Non-Material**

Kebudayaan non-material adalah ciptaan-ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, dan lagu atau tarian tradisional.

D. Tinjauan Permainan

Permainan menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi lebih baik. Sedangkan menurut Joan Freeman dan Utami Munandara (2009) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktivitas untuk mencari kesenangan dan membentuk kepribadian anak baik dari segi fisik, sosial, moral dan emosional.

1. Permainan Tradisional

a. Definisi Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan, perbuatan yang dilakukan dengan tindak sungguh-sungguh, biasa saja (Tim Penyusun, 2008: 968). Sedangkan menurut Mulawan (2009: 17) permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak. Sehingga, pengertian permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan serta tujuan tertentu untuk mencari suatu kesenangan dan kepuasan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang memiliki aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Dengan adanya permainan tradisional dapat memberikan efek positif dan menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, dan lain sebagainya bagi siapa saja yang memainkannya.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional menurut Subagyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain:

- Anak menjadi lebih kreatif;
- Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak;
- Mengembangkan kecerdasan intelektual anak;
- Mengembangkan kecerdasan logika anak;
- Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak;
- Mengembangkan kecerdasan natural anak;
- Mengembangkan kecerdasan musikal anak;
- Mengembangkan kecerdasan spasial anak;
- Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Aturan permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan dan pengetahuan yang ada pada permainan tersebut. Permainan tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang mampu memberikan dampak sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Mengingat akan pentingnya faedah bermain seperti yang dikemukakan sebelumnya, maka hendaknya para orang tua patut membimbing dan memimpin jalannya permainan agar tidak menghambat perkembangan fantasi anak, khususnya dalam permainan tradisional.

c. Jenis-Jenis Permainan Tradisional




Menurut James Danandjaja (1987) permainan tradisional merupakan bentuk *folklor* dimana peredarannya dilakukan secara turun-temurun dan secara lisan, sehingga terkadang asal-usul permainan tersebut tidak diketahui secara pasti siapa yang menciptakannya dan darimana asalnya. Banyak permainan tradisional di setiap daerah mengalami perubahan nama bahkan bentuk, walaupun konsep dasar permainan tersebut sama (Hendratno, 2016).





Permainan yang tergolong kedalam permainan tradisional adalah permainan yang tidak menggunakan teknologi dalam penggunaannya dan biasanya terbuat dari material alam seperti batu, kayu, tanah liat, dan lain-lain. Alat dari permainan merupakan cerminan dari suatu kebudayaan tertentu, yang dijadikan media untuk pembelajaran kognitif, sosial dan linguistik pada anak (Smith, 2016). Menurut Ki Hadi Kusumo (Seniman tahun 1981), mengemukakan bahwa permainan tradisional dikelompokkan menjadi:


- 1) Menurut Jenis Permainannya
 - Permainan yang bersifat menirukan suatu benda atau perbuatan orang dewasa.
 - Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan
 - Permainan untuk melatih panca indera
 - Permainan dengan latihan bahasa
 - Permainan dengan lagu dan irama
- 2) Menurut Jumlah Pemainnya
 - Permainan individu
 - Permainan berpasangan
 - Permainan berkelompok (pemain lebih 2 orang)
- 3) Menurut Jenis Ruangannya
 - Permainan dalam ruangan (*Indoor*)
 - Permainan luar ruangan (*Outdoor*)





Permainan tradisional tersebar hampir di seluruh wilayah di Indonesia mulai dari Sabang hingga Merauke. Meskipun nama-nama permainan tradisional berbeda-beda, namun konsep permainannya hampir sama, sehingga banyak ditemui permainan tradisional yang mirip dengan daerah satu dan daerah lainnya.





Tabel 1. Permainan Nusantara yang diadaptasi dari berbagai Daerah



No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
1	<p>Ma'cukke (Cangke)</p>  <p>Gambar 2. Permainan Macukke (Sumber: www.melayuonline.com)</p>	<p>Merupakan permainan menggunakan kayu sebagai alat bermain yang terdiri dari kayu panjang dan anak kayu kecil.</p>	<p>Permainan ini kerap dilakukan oleh tiga orang atau lebih.</p>	<p>Pemain mencungkil anak <i>cukke</i> yang diletakkan pada sebuah lubang sejauh mungkin. Sementara pemain lawan akan berusaha menangkapnya dan melemparkan kembali anak <i>cukke</i> untuk dipukul sekuat mungkin ke arah pelempar oleh si pemukul.</p>
2	<p>Ma'benteng (Bentengan)</p>  <p>Gambar 3. Permainan Makbenteng (Sumber: www.Veiledveiled.blogspot.com)</p>	<p>Permainan Ma'benteng atau dulu dikenal dengan julukan takashi-nya anak Makassar</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain dibagi dua kelompok dalam satu lapangan luas. • 1 grup bertugas menjadi penjaga garis dan menghalangi lawan • Grup yang lain berusaha untuk melewati garis-garis yang ada • Grup yang pemainnya lebih banyak menyentuh garis akhir yang dijaga oleh lawan merupakan grup yang menang.
3	<p>Gebo atau Kasti</p>  <p>Sumber: pelajarpintarku.blogspot.com</p>	<p>Permainan yang metodenya mirip dengan kasti (<i>softball</i>). Hanya saja cara melemparnya tidak sekeras dengan lemparan lurus menukik melainkan pelan dengan lemparan melambung ke atas.</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<p>Aturan bermain sama dengan kasti, setiap pemain yang memukul bola berlari mengelilingi pos kemudian kembali ke tempat semula.</p>

No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
4	<p>Ma'gasing (Gasing)</p>  <p>Gambar 4. Maggasing (Sumber: www.Melayuonline.com)</p>	Ma'gasing adalah permainan gasing.	Permainan berpasangan/berkelompok	Permainan ini menggunakan gasing yang berputar dan beradu dengan gasing lainnya atau saling bertahan lama gasing siapa yang bisa bertahan lama putarannya.
5	<p>Ma'dende (Engklek)</p>  <p>(Sumber: snurulita.wordpress.com)</p>	Merupakan permainan yang melatih konsentrasi dan melatih keseimbangan dengan satu tumpuan kaki.	Permainan berkelompok	Pemain hanya melompat disetiap blok kotak yang sudah digambar di tanah kemudian untuk memulainya hanya perlu lompat dengan satu kaki saja.
6	<p>Malongga' (Egrang)</p>  <p>(Sumber: kompasiana.com)</p>	Mallongga' atau dalam bahasa Indonesia adalah enggrang.	Permainan individu/berkelompok	Pemain berlomba mencapai garis finis menggunakan sepasang bambu yang sudah dibuatkan pijakan kaki di atasnya.
7	<p>Enggo-enggo (Petak Umpet)</p>  <p>(Sumber: beautiful-indonesia.umm.ac.id)</p>	Permainan ini biasa juga disebut Enggo yang dilakukan tiga orang atau lebih berbaris ke belakang. Di luar Makassar biasa disebut 'petak umpet'.	Permainan berkelompok	Pada permainan Enggo'-Enggo' ini ada seseorang yang bertugas untuk menjaga, kemudian mencari pemain lain yang bersembunyi. Sebelum pemain-pemain lain bersembunyi, yang bertugas harus menutup mata dan menghitung hingga 10. Setelah hitungan kesepuluh, mulailah mencari mereka yang bersembunyi. Yang tertebak pertama kali adalah yang akan bertugas menjaga dan mencari para pemain di ronde selanjutnya.

No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
8	<p>Majekka (Egrang Batok)</p>  <p>(Sumber: antarafoto.com)</p>	Permainan egrang yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan	Permainan individu/ berkelompok	Pemain berlomba mencapai garis finis namun dengan pijakan berupa batok kelapa.
9	<p>Maraga</p> 	Maraga merupakan permainan yang memadukan unsur olahraga dan seni.	Permainan berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta dibagi menjadi 2 tim. • Pemain harus melambungkan 'raga' ke arah lawan tanpa terjatuh dan hanya menggunakan kaki, lengan, bahu, dll tetapi tidak boleh dipegang.
10	<p>Mallogo</p> 	Merupakan permainan tradisional masyarakat Sul-Sel yang terdiri dari logo atau tempurung kelapa kering dan sebilah bambu.	Permainan bekelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Enam atau delapan logo kecil dijejer ke belakang dengan menancapkan salah satu sudut di tanah. • Jarak antar logo 10 cm. • Pemain mulai memukul logo sambil duduk/ jongkok.
11	<p>Mattojang (Ayunan)</p> 	Mattojang adalah permainan bermain ayunan.	Individu/ kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Satu orang pemain berayun. Dua orang lainnya menarik dan mengayunkan ke depan dan ke belakang.

No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
9	<p>Panjat Pinang</p>  <p>(Sumber: serumpi.com)</p>	<p>Perlombaan memanjat pohon pinang yang sudah dikuliti dan diberi cairan pelicin, untuk memperebutkan barang-barang hadiah.</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta dibagi menjadi 2 grup untuk satu grup satu pinang. • Pemain harus memanjat ke puncak pinang untuk mendapatkan hadiah • Pemain harus menghentikan aksinya bila waktu telah selesai.
10	<p>Ketapel</p>  <p>(Sumber: dpmpddukcapil.ntbprov.go.id)</p>	<p>Ketapel adalah alat lontar kerikil atau batu kecil.</p>	<p>Permainan individu/ berpasangan/ berkelompok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain menyiapkan ketapel dengan kerikil/ benda kecil lain sebagai amunisi di kain kulit • Pemain menarik kain kulit ketapel ke arah target buruan lalu melepaskan amunisi.
11	<p>Bakiak</p>  <p>(Sumber: indozone.id)</p>	<p>Bakiak biasanya berupa kayu panjang mirip seluncur yang diberi beberapa selop.</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tim minimal beranggotakan 3 orang atau lebih • Setiap tim berjalan dengan menggunakan baklak sebagai alas kaki • Tim yang paling cepat mencapai finish menjadi pemenang.
12	<p>Maggalenceng (Congklak)</p>  <p>(Sumber: hipwee.com)</p>	<p>Permainan tradisional yang menggunakan sebilah kayu dengan 14 lubang kecil berukuran sama pada bagian kanan kirinya, dan dua lubang besar diujung kanan dan kiri.</p>	<p>Permainan berpasangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap pemain mendapatkan 14 lubang yang harus diisi masing-masing 7 biji dakon. • Pemain bergiliran mengosongkan biji dakon milik lawan dan memasukkan ke lubang sendiri dan biji yang paling banyak adalah pemain yang menang.





No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
14	<p>Kelereng</p>  <p>(Sumber: inibaru.id)</p>	<p>Kelereng adalah permainan yang terdiri dari bola kecil dibuat dari tanah liat, marmer atau kaca.</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua pemain menaruh sebutir kelereng di sebuah lingkaran. • Pemain secara bergantian menembakkan kelereng ke arah lingkaran. • Kelereng yang paling jauh keluar adalah pemenangnya.
15	<p>Lempar batu susun (Boi-Boi)</p>   <p>(Sumber: boombastis.com)</p>	<p>Merupakan permainan lempar batu yang berukuran kecil dan disusun berjajar.</p>	<p>Permainan berkelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan dimulai dengan hompimpa dan yang kalah akan menjadi penjaga batu, menyusun pecahan genting, gerabah, pecahan asbes, potongan kayu, atau batu. Sedangkan pemain yang menang mencoba melempar bola ke arah susunan batu tersebut • Pelempar yang dapat merubuhkan susunan batu tersebut akan berlari menjauh dari penjaga batu tersebut • Penjaga batu bertugas menata susunan batu, lalu melempar batu terhadap lawan main yang mulai berlarian menjauh. • Pemain yang terkena lemparan akan menjadi penjaga batu selanjutnya.
16	<p>Pistol bambu</p>  <p>(Sumber: nusantaradulu.blogspot)</p>	<p>Adalah sebuah senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahkan atau biji kembang.</p>	<p>Permainan individu/ berpasangan/ berkelompok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bambu berukuran kecil diisikan peluru berupa kembang jambu air, daun yang diremas, atau kertas bekas yang buat bulat-bulat. Peluru didorong menggunakan bambu kecil lain & keluar disertai bunyi “pletak”.


No.	Nama Permainan	Definisi	Jumlah Pemain	Cara Bermain
17	<p>Lompat tali</p>  <p>(Sumber: kompasiana.com)</p>	Adalah sebuah permainan dimana satu orang atau lebih melompati sebuah tali yang dikibas-kibaskan sehingga kibasan tali tersebut melintasi pemain yang lompat.	Permainan berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • 2 orang sebagai pemegang tali, pemain lainnya bertugas melompati karet • Ketinggian karet akan dinaikkan, mulai dari mata kaki hingga kepala • Pemain yang gugur akan memegang karet.
18	<p>Bekel</p>  <p>(Sumber: duniaanak.co.id)</p>	Bekel adalah sebuah permainan anak-anak. Permainan tersebut adalah sebuah permainan kuno yang biasanya dimainkan dengan lima benda kecil, atau sepuluh.	Permainan individu, berpasangan/berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Semua biji bekel digenggam dengan satu tangan beserta bolanya • Bola dilambungkan ke atas, dan hanya boleh memantul satu kali saja • Saat bola dalam posisi melambung, pemain harus mengambil atau menata biji bekel • Saat bola bekel hendak ditangkap, bola biji yang tergenggam tidak boleh terjatuh atau terlepas

Sumber: Analisis Pribadi

Selain permainan fisik yang membutuhkan ruang yang cukup luas, terdapat pula beberapa permainan yang dalam prakteknya membutuhkan alat main, namun tidak membutuhkan ruang yang cukup luas karena permainan ini termasuk dalam permainan yang menggunakan imajinasi. Beberapa permainan tersebut adalah:

Tabel 2. Kategori Alat Permainan Tradisional

No.	Jenis Alat Permainan	Foto
1	Alat permainan figur transportasi	 <p>(Sumber: jakarta.tribunnews.com)</p>
2	Alat permainan figur binatang	 <p>Sumber: (bukalapak.com)</p>
3	Alat permainan figur manusia	 <p>(Sumber: tirto.id)</p>
4	Alat permainan berupa alat musik	 <p>(Sumber: tgrcampaign.com)</p>

No.	Jenis Alat Permainan	Foto
5	Alat permainan ketangkasan	 <p>(Sumber: aamainan.blogspot.com)</p>
6	Alat permainan berupa papan dan kartu	 <p>(Sumber: mediahavefun.com)</p>

Sumber: Analisis Pribadi

2. Permainan Elektronik (Zaman Sekarang)

a. Definisi Permainan Elektronik

Seiring berkembangnya teknologi, permainan yang bisa dimainkan semakin beragam. Mulai dari permainan petak umpet, kucing-kucingan, gasing dan lain-lain sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital. Permainan interaktif elektronik adalah permainan yang biasa dimainkan melalui media elektronik, seperti komputer, alat konsol, dan *smartphone* (Kebudayaan, 2017). *Game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring yang berarti jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006). Permainan online terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client*

adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas maya.

b. Manfaat Permainan Elektronik

Permainan elektronik juga memiliki beberapa manfaat menurut dr. Dyah Novita Anggraini sebagai berikut :

- 1) Melatih *problem solving* dan logika;
- 2) Melatih kordinasi tangan dengan mata, motoroik halus, serta kemampuan spasial;
- 3) Mengikuti instruksi dan membuat rencana;
- 4) Berpikir cepat, membuat analisa, dan keputusan dengan cepat;
- 5) Melatih strategi dan antisipasi;
- 6) Memperkuat memori dan konsentrasi;
- 7) Berani mengambil resiko dan melatih cara menghadapi tantangan.

c. Jenis-jenis Permainan Elektronik

Terdapat beberapa kategori dalam permainan interaktif elektronik menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, antara lain:

- 1) Permainan Aksi
Permainan aksi cenderung menampilkan banyak adegan kekerasan. Contohnya yaitu *Street Fighter* dan *Tekken*.
- 2) Permainan Petualangan
Permainan yang biasanya memainkan peran sebagai petualang. Contohnya adalah *Ragnarok* dan *RF Online*.
- 3) Permainan Strategi
Permainan strategi secara umum melibatkan pergerakan taktis pasukan dan/ atau pemain. Permainan ini memungkinkan berbasis peperangan atau sesederhana permainan catur. Isi dari permainan sesuai untuk anak-anak

namun cenderung sulit dimainkan. Contohnya adalah *Advanced Wars* dan *Chess Master*.

4) Permainan Puzzle

Permainan puzzle umumnya merangkai gambar, memecahkan teka-teki, dan kuis. Contohnya adalah Tebak Gambar, *Pop Song*, dan Tetris.

5) Permainan Simulasi

Permainan simulasi secara umum meniru kegiatan kehidupan nyata untuk berbagai tujuan, seperti latihan berkendara, membangun kota, atau menata gedung. Contohnya adalah *SimCity*, *Flight Simulator*, dan *Train Simulator*.

6) Permainan Olahraga

Permainan yang memainkan berbagai jenis olahraga seperti *Badminton Stars*, *Winning Eleven*, dan *Mini Racing*.

7) Permainan Edukasi

Permainan edukasi memiliki tujuan edukatif atau pembelajaran. Contohnya adalah Marbel Belajar Baca, *Doctor Kids*, *Harmony*.

Secara umum jenis permainan elektronik dikelompokkan menjadi:

1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan

bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

4) *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6) *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

Permainan elektronik atau biasa disebut *e-sports* non fisik atau *game online* adalah permainan dengan menggunakan *game* melalui perangkat komputer, dimana pemain menggunakan ketangkasan non fisik seperti mengatur strategi, kecepatan berpikir, dan kecepatan mengendalikan mouse dan keyboard dalam menggerakkan tokoh di dalam game (Bramantya, 2019).

3. Permainan Futuristik

a. Definisi Permainan Futuristik

Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sedangkan arti Futuristik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah terarah, tertuju ke masa depan, modern sekali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teknologi futuristik adalah teknologi dengan ide atau konsep yang berhubungan dengan masa depan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat, yang dulu teknologi hanyalah sebuah candaan kini telah terwujudkan di semua bidang. Baik itu pendidikan, alat elektronik, konstruksi, dan lain sebagainya. Sama halnya dibidang hiburan dan permainan. Bahkan saat ini para ilmuwan dan kreator-kreator berlomba menciptakan

permainan-permainan dengan teknologi yang diprediksi akan digunakan di masa depan.

b. Manfaat Permainan Futuristik

Permainan Futuristik memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah:

- 1) Melatih keahlian khusus dan konsentrasi
- 2) Mengembangkan imajinasi
- 3) Melatih koordinasi tangan, otak dan mata
- 4) Meningkatkan ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

c. Jenis-jenis Permainan Futuristik

Beberapa permainan yang tengah dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan menggunakan Hologram



Gambar 5. Teknologi Hologram pada Permainan

(Sumber: <https://id.depositphotos.com/>)

Untuk bermain game menggunakan hologram dapat dilakukan di papan *holographic* yang mampu membuat pemain seolah-olah berada di dalam game tersebut. Alat yang digunakan bernama *Tilt Five*. Sistem *Tilt Five* ini menjalankan perangkat melalui Windows atau Android, seperti ponsel, tablet dan laptop. *Tilt Five* terdiri dari bagian utama yaitu papan permainan, kacamata AR, dan pengontrol. Kacamatanya memberikan kesenangan instan karena mampu melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan hologram 3D realistik.

2) Permainan menggunakan Robot



Gambar 6. Permainan Catur Menggunakan Robot

(Sumber: <https://id.depositphotos.com/>)

Dampak teknologi yang berkembang pesat juga berpengaruh kepada pelaku permainan (game) yang ada. Contohnya pada gambar diatas, permainan catur dimainkan oleh sebuah robot yang mampu bermain layaknya seperti manusia. Dengan adanya robot, peran manusia sebagai pelaku permainan tergantung posisinya bahkan robot tersebut memiliki kemampuan diatas rata-rata manusia dalam bermain.

3) Robot sebagai Teman Belajar



Gambar 7. Sejumlah Siswa Early Years Programme di Sinarmas World Academy (SWA) belajar menggunakan robot berbentuk lebah (BeeBots)

(Sumber: edukasikompas.com)

Teknologi juga sangat berperan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan robot sebagai alat bermain serta edukasi kepada anak-anak. Salah satu bentuk pengaplikasiannya yaitu seperti pada gambar 7. Robot *BeeBots* mampu melatih kemampuan pengukuran, arah, angka, warna, konsep, ruang serta logika. Dengan adanya robot edukasi ini, pembelajaran yang

dikombinasikan dengan permainan lebih diminati dan membuat anak-anak betah belajar.

F. Arsitektur Metafora

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI- Kamus versi *online*), metafora diartikan sebagai pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Metafora berasal dari Bahasa Latin *metaphora*, yang berarti “terbawa” dan bahasa Yunani *metaphero-metapherein*, yang berarti “untuk membawa” atau “untuk mentransfer” atau “untuk memindahkan” atau “untuk melahirkan”.

1. Sejarah dan Perkembangan Arsitektur Metafora

Berdasarkan sejarah perkembangan arsitektur, bentuk arsitektur metafora dapat dibedakan berdasarkan periodisasi perkembangan tersebut yaitu Perkembangan Arsitektur Zaman Kuno, Klasik, Zaman Pertengahan, Modern, dan PostModern. Dari perkembangan arsitektur Zaman Kuno hingga Zaman Post Modern, berdasarkan tujuan dan fungsi suatu bangunan arsitektur itu didirikan maka bentuk atau gaya arsitektur telah mengalami perkembangan yang menakjubkan.

a. Bentuk Arsitektur Metafora Zaman Kuno

Dunia Kuno didominasi oleh peradaban dan arsitektur yang dibangun oleh manusia-manusia yang menggantungkan hidupnya di tepian sungai: Sumeria dengan Sungai Eufrat-nya, Mesir dengan Sungai Nil-nya, dan India dengan Sungai Indus-nya. Bentuk arsitektur metafora dapat dijumpai pada bagian-bagian bangunan kuil (rumah pendewaan) di Mesir, salah satunya adalah kuil Amon di Karnak, wilayah Wilayah Thebes, yang didirikan oleh Raja Thutmosis III, yang memerintah Kerajaan Mesir Baru sekitar 1490-1436 SM.

Kuil yang didirikan untuk dewa Amon Re ini merupakan salah satu kuil yang besar dan sangat indah. Bangunan kuil ditopang oleh deretan pilar yang bentuk batang dan kepalanya menyerupai pohon papyrus dan lotus. Bentuk pilar-pilar

(batang dan kepalanya kapitel) pada kuil-kuil di Mesir Kuno merupakan bentuk-bentuk metaforis.

b. Bentuk Arsitektur Metafora Zaman Klasik

Zaman Klasik menghadirkan peradaban dan arsitektur Yunani Kuno dan Romawi yang mengacu kepada pemikiran para filsuf besar Yunani, Sokrates, Plato, Aristoteles, dan seorang teoritikus ilmu arsitektur dan rekayasa Romawi, Marcus Vitruvius Pollio. Vitruvius menjelaskan dalam buku *symmetry* (*symmetria*), menyamakan bangunan yang sempurna dengan tubuh manusia - bentuk bangunan yang metaforis. “*Symmetry* adalah hubungan antar bagian-bagian yang berbeda secara keseluruhan, dan sesuai dengan bagian tertentu yang dipilih sebagai standar. Dalam tubuh manusia ada semacam harmoni simetris antara lengan, kaki, telapak, jari, dan bagian-bagian kecil lainnya; dan demikian juga dengan bangunan yang sempurna.” Dalam Arsitektur Klasik telah berkembang tiga aliran order yang didasarkan pada susunan atau konstruksi kolom dan balok pada bangunan, terutama kuil, yaitu order Dorik, Ionik, dan Korinthian.

c. Bentuk Arsitektur Metafora Zaman Pertengahan

Salah satu karya arsitektur Zaman Pertengahan yang monumental, yang bangunannya masih bisa disaksikan, adalah istana Alhambra di Granada, Andalusia (Spanyol). Bentuk metaforis dari bagian istana Alhambra adalah bentuk stalaktit atau sarang lebah pada kapital pilar dan bagian atas interior ruangan. Dalam arsitektur Islam bentuk atau hiasan dikenal dengan *Muqarnas*. Stalaktit adalah jenis speleothem (mineral sekunder) yang menggantung dari langit-langit gua kapur dan termasuk dalam jenis batu tetes.

d. Bentuk Arsitektur Metafora Zaman Modern

Peradaban dan Arsitektur Modern adalah cermin kebebasan manusia dalam berkehidupan dan berkarya arsitektur di muka bumi. Fungsionalisme

merupakan motto para pengusung Peradaban dan Arsitektur Modern. Di dalam periode zaman Modern, yang dimulai pada abad ke-16 dan mencapai puncaknya pada abad ke-19 dan ke-20, terdapat periode perkembangan arsitektur yang menampilkan gaya arsitektur Barok & Rokoko, yang dimulai pada abad ke-17 dan mencapai puncaknya pada abad ke-18. Bentuk arsitektur metafora ditunjukkan oleh bentuk-bentuk hiasan pada bangunan-bangunan bergaya Rokoko, yakni dengan mengambil bentuk kerang dalam hiasan-hiasan dekoratif interior bangunannya. Contohnya adalah interior bangunan gereja Wies di Bavaria, Jerman, yang didirikan pada abad ke-18.

2. Teori Arsitektur Metafora

Di dalam arsitektur, metafora diterapkan sebagai pendekatan dalam arsitektur. Berikut ini adalah pengertian metafora menurut para ahli:

- a) Menurut Anthony C. Antoniades
Metafora dalam arsitektur adalah suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain.
- b) Menurut Charles Jenks (1980) metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena ada kemiripan.
- c) Menurut Geoffrey Boadbent
Metafora dalam arsitektur merupakan salah satu metode kreativitas yang ada dalam *design spectrum* perancang.
- d) Menurut C. Snyder dan Anthony J. Catennese
Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya.

3. Prinsip- Prinsip Arsitektur Metafora

Berdasarkan berbagai sumber yang dikumpulkan, maka diperoleh prinsip-prinsip pendekatan arsitektur metafora yang perlu diperhatikan ketika menggunakan pendekatan dalam mendesain diantaranya:

- a. Metafora merupakan usaha untuk memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- b. Metafora merupakan usaha untuk melihat suatu subjek menjadi suatu hal yang lain untuk diterapkan ke dalam arsitektur.
- c. Metafora dalam arsitektur bukan hanya tentang penggunaan gaya bahasa namun metafora mempengaruhi semua dimensi dalam indera manusia melalui warna, bentuk, tekstur dan suara.
- d. Arsitek tidak hanya dapat menerapkan metafora secara langsung, tetapi menerapkannya kedalam sebuah gambaran visual dengan menggunakan interpretasi yang berbeda untuk menghasilkan gambaran visual yang baru.

4. Jenis-Jenis Arsitektur Metafora

Menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics of Architecture: Theory of Design (1990)*, metafora arsitektur dibedakan menjadi 3 jenis diantaranya:

- a) *Intangible Metaphore* (Metafora tak Teraba)

“Intangible Metaphors. Those in which the metaphorical departure for the creation is a concept, an idea, a human condition, or a particular quality (individuality, naturalness, community, tradition, culture).”

Rancangan arsitektur mengacu pada hal-hal yang bersifat abstrak dan tidak dapat dibedakan. Metafora dimunculkan dalam konsep dan ide, dengan mengambil esensi dari benda ataupun sesuatu yang dimetaforakan.

- b) *Tangible Metaphore* (Metafora Teraba)
“*Tangible Metaphors. Those in which the metaphorical departure stems strictly from some visual or material character (a house as a castle, the roof of a temple as the sky).*” Rancangan arsitektur mengacu pada benda-benda nyata dan dapat dirasakan secara visual. Metafora dimunculkan secara visual dari bentuk arsitektur maupun arsitektur maupun materialnya.
- c) *Combined Metaphore* (Metafora Kombinasi)
“*Combined Metaphors. Those in which the conceptual and the visual overlap as ingredients of the point of departure , and the visual is excuse to detect the virtues, the qualities, and the tiindamentals of the particular visual container.*” Rancangan arsitektur menggunakan metafora teraba dan tak teraba sekaligus didalamnya, baik dalam konsep, ide, persepsi, dan bentuk.

5. Contoh Penerapan Pendekatan Metafora pada Arsitektur

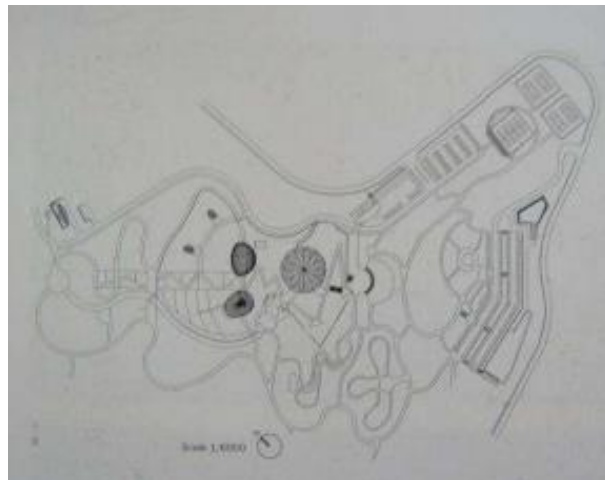
a. Museum Of Fruit, Yamanashi, Jepang

Didesain oleh arsitek Itsuko Hasegawa pada tahun 1996, berlokasi di kota Yamanashi, Jepang. Berlokasi sekitar 30 km dari Gunung Fuji, *Museum Of Fruit* berada pada salah satu daerah gempa bumi yang paling aktif di dunia. Pada Gambar 8 dan 9 dapat dilihat penampakan *Museum Of Fruit* dari atas dan *siteplan* nya.



Gambar 8. Bird View Museum of Fruits

Sumber: The Master Architect Series II

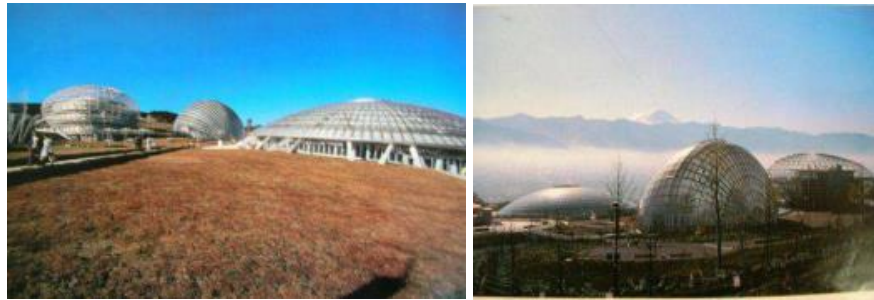


Gambar 9. Site Plan

Sumber: The Master Architect Series II

Pusat pengetahuan ini memiliki tiga struktur shell yang terbuat dari baja dengan tinggi sampai 20 meter dan bentang 50 meter yang dihubungkan oleh bangunan bawah tanah. Sebagian dari dome ini dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi tipikal adalah 40 m dengan bentang 20 m. Kompleks bangunan ini terdiri dari tiga massa utama, yaitu: *Fruit Plaza, green*

house, dan *workshop* (lihat gambar 10.) Ketiga massa ini ditata menyebar seolah-olah berupa bibit yang disebar di sebuah lahan.



Gambar 10. Sifat Buah dan Bibit ditampilkan pada Museum

Sumber: The Master Architect Series II

Pada bangunan ini, sang perancang menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan. Sehingga dikatakan bahwa bangunan *Museum Of Fruit* ini merupakan perumpamaan arsitektur sebagai sebaran bibit dan buah (lihat gambar 10.) bukan hanya bentuk buah atau bibit yang dimunculkan pada bentuk arsitektural bangunan ini, tetapi juga sifat-sifatnya. Hal inilah yang membuat bangunan ini dikatakan memiliki tema metafora. Selain itu bentuk dan sifat buah atau bibit yang diambil tersebut sesuai dengan fungsi bangunannya sebagai museum buah-buahan. Dalam pencapaian ide bentuknya, Itsuko Hasegawa mentransfer sifat-sifat buah dan bibit ke dalam bangunan.



Gambar 11. Combine Methapore pada Museum Of Fruit

Sumber: The Master Architect Series II

Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine methapor* (lihat gambar 11.) Bangunan ini menggunakan konsep penyebaran

bibit dalam menerapkan idenya sekaligus menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan. Pada *Museum Of Fruit*, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuhan yang lain. Itsuko Hasegawa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta perbedaan buah-buahan, sebuah *landscape* purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia.



Gambar 12. Fasad *Fruit Plaza* dan Interiornya

Sumber: The Master Architect Series II

Dia menggunakan bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah dalam penampilan keseluruhan kompleks bangunannya, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga massa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *tangible metaphor*. Sedangkan kategori *intangible metaphore* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian menjadi pohon besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis dimana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam workshop, cerita buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur dalam lingkungan tertentu serta pencampurannya bisa dilihat sebagai metafora hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang yang bermacam-macam didunia, simbiosis manusia dan binatang, dan

pemeliharaan alam. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan “*new age village*”.



Gambar 13. Display Museum Of Fruit

Sumber: The Master Architect Series II

b. Notre Dame du Haut-Le Corbusier

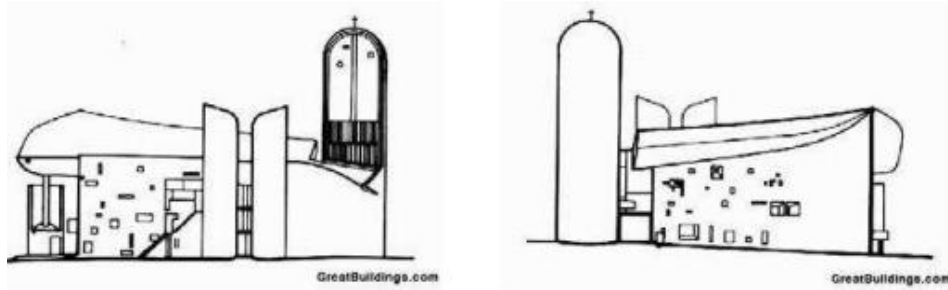
Notre Dame du Haut merupakan master piece dari Le Corbusier yang dibangun pada tahun 1955 dengan langgam ekspresionis modern. Bangunan ini berupa kapel yang dibuat tanpa mementingkan prinsip kebebasan, melainkan mementingkan kemurnian alam. Kapel ini terletak diatas bukit di pegunungan Vosges. Secara keseluruhan, bentuk bangunan ini sederhana tetapi juga rumit. Dikatakan sederhana karena bangunan terbentuk dari bidang atap dan dinding massif dari beton kasar sehingga memberikan citra berani tetapi sederhana. Dikatakan rumit karena bangunan tidak seperti kapel pada umumnya, pertemuan bidang dinding dan atap tersusun diagonal membentuk perbedaan yang sangat kontras dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 14. Notre Dame du Haut

Sumber: www.fondationlecorbusier.fr

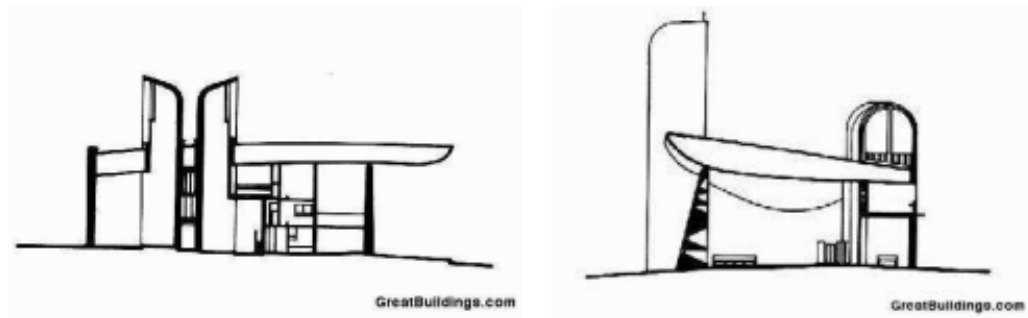
Pada bagian depan dinding bagian selatan dan timur yang cekung seakan tertarik ke suatu titik tertentu di bawah atap yang menggantung (overhang) yang sangat lebar dapat dilihat pada gambar 15. Sedangkan pada bagian belakang, dinding utara dan barat berbentuk melengkung hingga ke menara tanpa atap. Antara utara dan barat dipersatukan dengan sebuah pintu di antara dinding yang melengkung.



Gambar 15. Tampak Utara dan Selatan

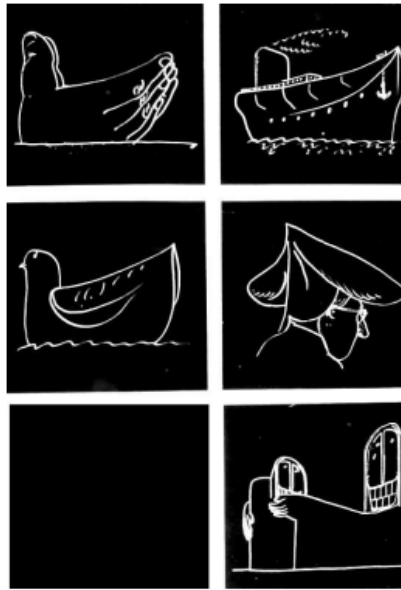
Sumber: www.fondationlecorbusier.fr

Sedangkan pada bagian dalam (lihat gambar 16.) ruangan berbentuk segi empat yang tidak teratur memanjang ke tenggara sampai ke altar. Pada rancangan kapelnya, Le Corbusier memadukan potensi-potensi alam pada daerah tersebut dengan makna-makna religius Kristiani sehingga bentuknya mengandung banyak arti dan memberi bermacam-macam simbol.



Gambar 16. Potongan Notre Dame du Haut

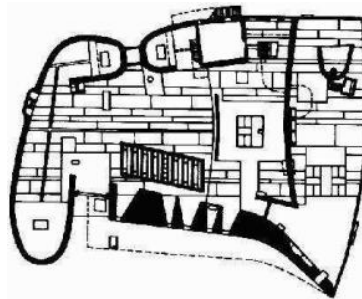
Sumber: www.fondationlecorbusier.fr



Gambar 17. Berbagai macam Interpretasi terhadap Notre Dame du Haut

Sumber: www.fondationlecorbusier.fr

Sudut dinding yang menjorok ke atas diasumsikan sebagai haluan kapal (lihat gambar 17.). Atapnya diibaratkan sebagai perahu Nabi Nuh yang miring pada sisinya yang menyelamatkan umat manusia dari air bah. Kapel yang merupakan perpaduan gaya purbakal dan gaya Kristian ini menggunakan sistem struktur dinding pemikul dan atapnya merupakan suatu struktur rongga yang ditopang sebagian kolomnya dan sebagian lagi menopang pada blok di puncak dinding.



Gambar 18. Denah Notre Dame du Haut

Sumber: www.fondationlecorbusier.fr

Pada bagian interior kapel (lihat gambar 19.) dinding, atap dan lantainya membentuk kurva menuju altar, mengikuti bentuk alami dari lembah. Bentuk kompleksnya bermula dari tema parabola yang terdapat pada dinding timur untuk memantulkan suara dari luar altar kembali ke lembah. Bentuk geometri dari bangunan ini didapat dari gaya bangunan Le Corbusier terdahulu yaitu fractal dan bentuk-bentuk alami yang membuat Ronchamp menjadi bangunan post modern pertama.



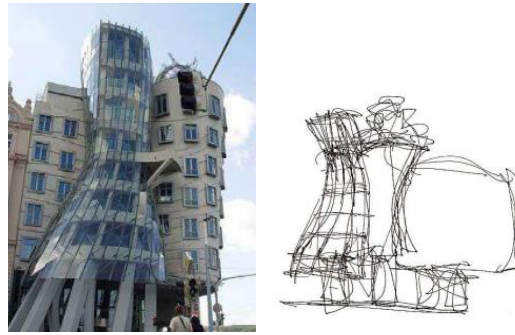
Gambar 19. Interior Notre Dame du Haut

Sumber: www.fondationlecorbusier.fr

c. The Dancing House – Frank O. Gehry

Bangunan The Dancing House ini terletak di distrik bersejarah Praha, sepanjang sungai Vitava, yang memberikan latar belakang kontekstual yang kaya bagi Gehry untuk bekerja dengan menghabiskan 10 hari di Praha sebelum ia mulai merancang, dan dengan bantuan Milunic Vladmir (arsitek lokal) beberapa pengamatan dibuat tentang arsitektur yang ada. Di Praha, bangunan tua dirancang dengan menara tersirat dan banyak bangunan memiliki topi dekoratif atau "topi" di atas. Gehry dan Milunic mengambil ide-ide ini untuk membuat konsep bangunan nationale-Nederlanden, yang melalui banyak transformasi sepanjang masa perancangan.

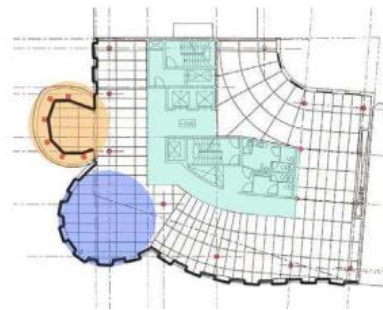
Dua menara dengan bentuk yang berbeda, satu menghadap ke alun-alun dan yang lainnya menghadap sungai. Menara kaca dikatakan feminin dengan bentuk lengkung dan seperti pinggang. Sedangkan menara silinder beton maskulin menciptakan sebuah dikotomi yin dan yang pada gambar



Gambar 20. The Dancing House dan Sketsa Ide

Sumber: www.galinsky.com

Sirkulasi di core berbentuk L dan terletak di tengah struktur. Tekstur diciptakan dengan memproyeksikan jendela jauh dari kulit bangunan. Jendela memainkan peranan penting. Bangunan sekitarnya lima tingkat dan sementara Nederlanden-nationale memiliki tujuh lantai. Gehry mengaburkan perbedaan ini dengan menggelombangkan jendela ke atas dan ke bawah pada fasad. Ada sebuah jendela dibuuh keluar, seolah-olah tergantung seperti gambar di dinding untuk membuat kualitas tekstur yang berhubungan dengan bangunan yang ada lagi. Untuk alasan yang sama, garis-garis bergelombang diciptakan di fasad kulit bangunan.



Gambar 21. Denah Nationale-nederlanden building (The Dancing House)

Sumber: www.galinsky.com

d. Sydney Opera House

Sydney Opera House merupakan karya arsitektur yang memberikan multi interpretasi bahasa metafora kepada setiap orang yang melihatnya. Bangunan yang dirancang oleh Jorn Utzon ini memberikan berbagai macam interpretasi.

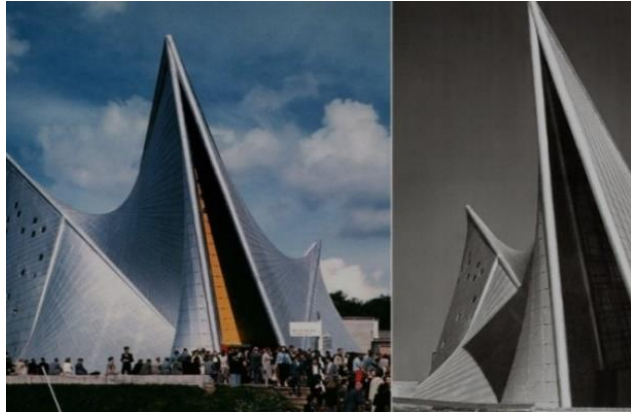
Ada yang beranggapan bahwa konsep dari Sydney Opera House berasal dari cangkang kerang atau siput. Ada juga yang mengatakan bahwa konsep dari bangunan ini adalah kiasan layar kapal yang sedang dikembangkan, ada juga yang berpendapat bahwa bentuknya bagaikan bunga yang sedang mekar.



Gambar 22. Sydney Opera House
(Sumber: <https://www.IDNTimes.com>)

e. The Philips Pavilion

Bangunan ini adalah paviliun Pameran Dunia yang dirancang untuk Expo '58 di Brussels oleh kantor Le Corbusier. Paviliun dirancang untuk menampung tontonan multimedia yang merayakan kemajuan teknologi pascaperang. Paviliun beton yang diperkuat oleh sembilan paraboloid hiperbolik di mana musik karya Po Ede électronique dan Edgar Varèse, dirata-ratakan oleh para pembuat suara dengan menggunakan sambungan telepon. Bentuk arsitektur Philips Pavilion menyerupai perilaku suara, dengan penekanan pada tinggi rendahnya suara yang diperlihatkan pada tinggi dan rendahnya bagian-bagian bangunan. Metafora jenis ini dapat dikategorikan sebagai *intangible metaphor* (metafora abstrak) bangunan fisik arsitektur dibandingkan dengan sesuatu yang abstrak (suara).

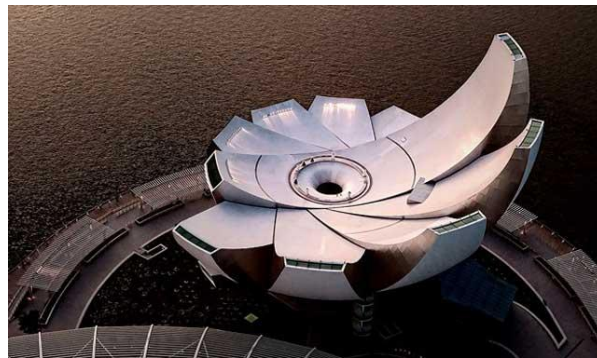


Gambar 23. Philips Pavilion

(Sumber: <https://www.re-thinkingthefuture.com>)

f. Art Science Museum (Singapore)

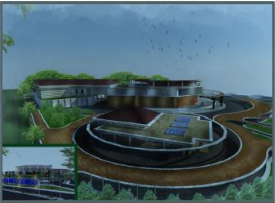


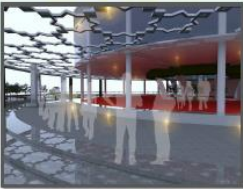
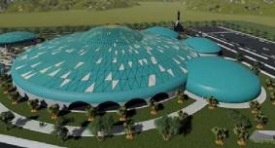

Art Science Museum didesain oleh arsitek Moshie Safadie. Bangunan yang menampung 21 galeri ini merupakan bagian dari kompleks Marina Bay Sands Casino and Resort di Singapura yang dibuka pada tahun 2011. Bentuk arsitektur *Art Science Museum* menyerupai bunga teratai yang sedang mekar. Oleh karenanya, bangunan yang metaforis ini juga dikenal dengan *Lotus Flower Art Science Museum*. *Art Science Museum* mengambil pendekatan berpikiran maju untuk penggunaan sumber daya alam. Air hujan yang terperangkap di mangkuk besar yang dibentuk oleh atap disaring dan digunakan untuk fasilitas kamar kecil.










Gambar 24. Art Science Museum

(Sumber: <https://www.robaid.com>)

G. Studi Banding Preseden Karya Arsitektur (Pusat Permainan)

No	Judul	Lokasi	Luas Tapak	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk
1.	Pontianak Game Center	Lokasi perancangan berada di Kalimantan Barat, kota Pontianak berada pada Jalan Veteran	11,880 m ² atau 1,1 Ha	Perancangan menggunakan <i>Extending Tradition</i> tidak terfokus hanya pada aspek tradisi saja, tapi aspek lain seperti budaya, lingkungan, kenyamanan dengan baik. <i>Extending Tradition</i> ini mengkombinasikan nilai-nilai klasik dengan penyelesaian akhir modern. Sehingga tercipta rancangan yang tidak menghilangkan unsur kebudayaan masa lampau yang menjadi tolak ukur kebudayaan sekarang.	<ul style="list-style-type: none"> • Koleksi dan dokumentasi sejarah Wali Songo. • Galeri dan ruang pameran. • Perpustakaan. • Sarana pengolahan. • Taman edukatif. • Sarana komersil • Workshop. • Masjid. • Area parkir. 	   
2.	Perancangan Kawasan Wisata Anime Center dengan Tema Metafora di Gedebage, Bandung.	Kecamatan Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat	40.000 m ² atau 4 Ha.	Penerapan Arsitektur Metafora Intangible pada bentuk dasar bangunan yang menyerupai Kura-kura (Anime Blashtoise). Menjadikan wadah pusat kegiatan budaya modern Jepang berada dikota Bandung .	<ul style="list-style-type: none"> • Zona Edukasi • Zona Rekreasi • Ruang pengelola • Retail Store • Restaurant • Musholla • Servis • Teater Outdoor 	 


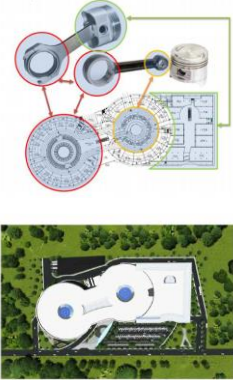
No	Judul	Lokasi	Luas Tapak	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
3.	Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang.	Berada di Taman Rekreasi Kota Malang, Kec.Klojen, Malang, Jawa Timur.	20.000 m ² .	Pendekatan perancangan menggunakan penekanan aspek keamanan dan kenyamanan. Konsepnya antara lain taman bermain harus terlindungi secara fisik, taman bermain anak didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, peralatan permainan harus dengan bahan yang mampu meminimalkan benturan dan lain sebagainya.	<ul style="list-style-type: none"> • Playground • Kolam renang anak • Taman bacaan anak • Tamiya dan Video Game • Seni lukis & Kerajinan Tangan • Kolam Pasir • R. Servis • R. Pengelola • Akomodasi 	   
4.	Fasilitas Permainan Tradisional di Surabaya.	Jl. Raya Dupak, Kec. Bubutan, Surabaya. Tapak berada dekat dengan Pusat Grosir Surabaya, Pasar Turi Baru.	12.000 m ² .	Pendekatan perancangan yang diambil adalah pendekatan Vernakular , dimana Pendekatan Vernakular Kolonial diangkat, sehingga pengunjung bisa merasakan suasana kembali ke masa lampau dan merasakan suasana kampung.	<ul style="list-style-type: none"> • Area penerima, Servis, Pengelola. • Cafe, Museum & tenant permainan tradisional. Area workshop dan retail UKM. Amphiteater, Lapangan dan Area bermain outdoor. 	  


No	Judul	Lokasi	Luas Tapak	Pendekatan Arsitektur	Fasilitas	Bentuk/ gambar
5.	Fasilitas Rekreasi Edukatif Permainan Tradisional Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta.	Lokasi tapak terletak di pusat kota Yogyakarta bagian selatan diantara 2 lokasi penting akan permainan tradisional Jawa, yaitu Taman Siswa dan Kampung Dolanan Pandes.	Sekitar 20.000 m ² .	Menggunakan pendekatan <i>Simbolik</i> untuk mentransformasikan informasi verbal menjadi informasi 3 dimensi dalam bangunan.	<ul style="list-style-type: none"> • Area bermain indoor & galeri permainan. • Area bermain outdoor. • Pelatihan pengrajin. • Workshop pengunjung. • Amphiteater. • Entrance hall & galeri. • Museum mainan tradisional. 	

Sumber: (Analisis Pribadi, 2020)

H. Studi Banding Preseden Arsitektur Metafora

No.	Judul	Lokasi	Luas tapak	Konsep	Fasilitas	Bentuk/ gambar
1	Sport Centre di Minahasa Tenggara “Arsitektur Metafora”	Kecamatan Ratahan, Belang, Pasan & Ratotok, Minahasa Tenggara.	89.743 m ² .	Perwujudan dari tema metafora yang mengambil visualisasi bentukan burung manguni sebagai lambang Kabupaten dan menggunakan <i>tangible metaphore</i> pada bangunan serta bentukan ombak pada atap bangunan <i>aquatic center</i> sebagai visualisasi metafora abstrak atau <i>intangible metaphore</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Publik • Sport Hall • Aquatic Center • Ruang Penonton • Pengelola • Ruang Wartawan • Ruang Semi Publik • Ruang Service • Ruang Luar • Parkiran 	

No.	Judul	Lokasi	Luas tapak	Konsep	Fasilitas	Bentuk/ gambar
2	Aplikasi Arsitektur Metafora pada Strategi Perancangan Lembaga Pendidikan Musik di Surabaya	Kecamatan Tegalsari, Surabaya	6602.92 m ²	Bentuk massa bangunan pendidikan pada Lembaga Pendidikan Musik mengadaptasi bentuk <i>Grand Piano</i> . Untuk memperkuat kesan atraktif pada tampilan fasad ditambahkan massa untuk menimbulkan kesan adanya “irama” kedalam bentuk bangunan. Sedangkan massa bangunan zona pertunjukan mengadaptasi elemen musik drum yang memiliki bentuk lingkaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Musik • Pertunjukan musik • Egiatan informasi dan promosi • Pengelola • Servis • Parkir 	
3	Mall Otomotif di Manado (Arsitektur Metafora)	Manado, Sulawesi Utara	57.000 m ²	Menggunakan proses desain <i>Tangible Metaphore</i> dalam penerapannya pada desain menggunakan objek/ visual yang berkaitan dengan unsur otomotif yaitu dasbor mobil.	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas umum • Fasilitas utama • Fasilitas penunjang pengunjung • Servis pengelola • Servis pengunjung • Parkir 	

No.	Judul	Lokasi	Luas tapak	Konsep	Fasilitas	Bentuk/ gambar
4	Museum Wayang di Kota Malang dengan Tema Arsitektur Metafora	Kelurahan Klajen, Malang, Jawa Timur	6650 m ²	Museum wayang di Kota Malang dengan tema arsitektur metafora mengambil bentuk dasar atau metafora dari bentuk wayang.	<ul style="list-style-type: none"> • R. Penerima pameran • Ruang Pameran • Perpustakaan • Pengelola koleksi • R. Perawatan • R. Penyajian • R. Edukasi • R. Pengelola • Administrasi Tata Usaha • R. Penunjang • R. Pelayanan Teknis • Restoran • Souvenir Shop 	

Sumber: (Analisis Pribadi, 2020)

I. Kesimpulan Studi Banding

Berdasarkan jurnal yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pendekatan arsitektur metafora merupakan arsitektur yang menggunakan suatu subjek ke subjek lain dan melihatnya seakan-akan pada sesuatu hal yang lain. Dalam perancangan *Center Of Time Travel* ini, penggunaan bentuk jam dan teleport menjadi pendekatan utama. Hal ini ditujukan agar mampu menginterpretasikan konsep perjalanan waktu pada jenis permainan serta pengunjung bisa merasakan nuansa perjalanan waktu dari permainan yang ada di setiap zaman pada bangunan. Berdasarkan pada studi banding yang telah dilakukan, maka beberapa unsur yang diadopsi dan akan direncanakan dalam perancangan *Center Of Time Travel* di Makassar yaitu:

- a. *Center Of Time Travel* di Makassar nantinya akan berlokasi di wilayah yang berfungsi sebagai kawasan wisata budaya.
- b. *Center Of Time Travel* di Makassar berfungsi sebagai ruang publik yang mewadahi aktifitas edukatif, rekreasi dan konservatif guna memperkenalkan, melestarikan dan mengembalikan hiburan tradisional kepada pengunjung.
- c. *Center Of Time Travel* di Makassar memiliki ruang pameran dan museum hiburan tradisional, workshop pembuatan hiburan tradisional, area bermain indoor dan outdoor, dan sebagainya.
- d. *Center Of Time Travel* di Makassar dapat menjadi citra baru kota Makassar dan menjadi tempat pengembangan dan pusat informasi budaya di Makassar.
- e. Konsep metafora pada *Center Of Time Travel* di Makassar akan menampilkan arsitektur lokal serta elemen-elemen tradisional Makassar dengan mengikuti perkembangan zaman tanpa menghilangkan unsur dan nilai budaya yang ada di Makassar.