

Dalam dunia perancangan, khususnya arsitektur, dikenal bermacam-macam tema untuk pencarian idenya. Tema merupakan hal yang sangat penting dalam merancang sebuah arsitektur. Tema dapat mengarahkan seorang arsitek dalam merancang sekaligus memberi batasan. Arsitektur yang dirancang dengan menggunakan tema akan menghasilkan suatu karya yang memiliki makna tertentu yang membuat orang yang menikmatinya akan merasa mengalami arsitektur. Salah satu tema yang bisa digunakan dalam merancang arsitektur adalah arsitektur metafora yang memasukkan konsep – konsep di luar arsitektur ke dalam suatu rancangan arsitektur. Salah satu tema yang akhir-akhir ini sering digunakan oleh arsitek adalah metafora.

Metafora adalah perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain. Cara menampilkan perumpamaan tersebut adalah dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain itu ke dalam bangunan, sehingga akhirnya para pengamat dan pengguna arsitekturnya bisa mengandaikan arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain.

Salah satu bangunan yang menggunakan tema metafora dalam pencapaian ide bentuknya adalah Museum of Fruit di Jepang. Pencapaian ide bentuknya adalah dengan memasukkan sifat-sifat bibit dan buah ke dalam bangunan, sehingga para pengguna bisa melihat arsitekturnya sebagai sebaran bibit.

Kata kunci: tema, arsitektur, metafora

Dalam merancang sebuah desain khususnya arsitektur, seorang perancang atau arsitek tidak bisa serta merta menemukan bentuk rancangan tanpa merancang ide atau konsep rancangan terlebih dahulu di dalam pikirannya. Tanpa konsep, suatu rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningless*. Dengan konsep dan tema yang jelas, maka sebuah rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningfull*. Selain itu, tema juga menjadi batasan seorang arsitek dalam merancang. Dengan menggunakan satu tema maka seorang perancang akan memiliki arah yang jelas dalam merancang dan bukannya mencampur adukkan berbagai hal dalam merancang. Rancangan yang terarah ini akan menciptakan sebuah desain yang memiliki makna dan ciri khas tersendiri.

Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu konsep atau tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

Arsitektur Metafora telah menjadi trend akhir-akhir ini di kalangan perancang. Kemampuannya dalam mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur yang lain. Hal inilah yang menyebabkan seorang perancang menggunakan tema Arsitektur Metafora dalam mewujudkan ide desainnya.

Salah satu perancang yang menggunakan metafora sebagai konsep rancangannya adalah Itsuko Hasegawa. Tema ini tampak pada salah satu karyanya yaitu Museum of Fruit yang berlokasi di Jepang tepatnya di Kota Yamanashi. Bangunan ini didirikan pada tahun 1996, berfungsi sebagai museum dan *greenhouse* dengan material baja dan kaca (www.greatbuildings.com). Bangunan inilah yang menjadi obyek kasus dalam tulisan ini.

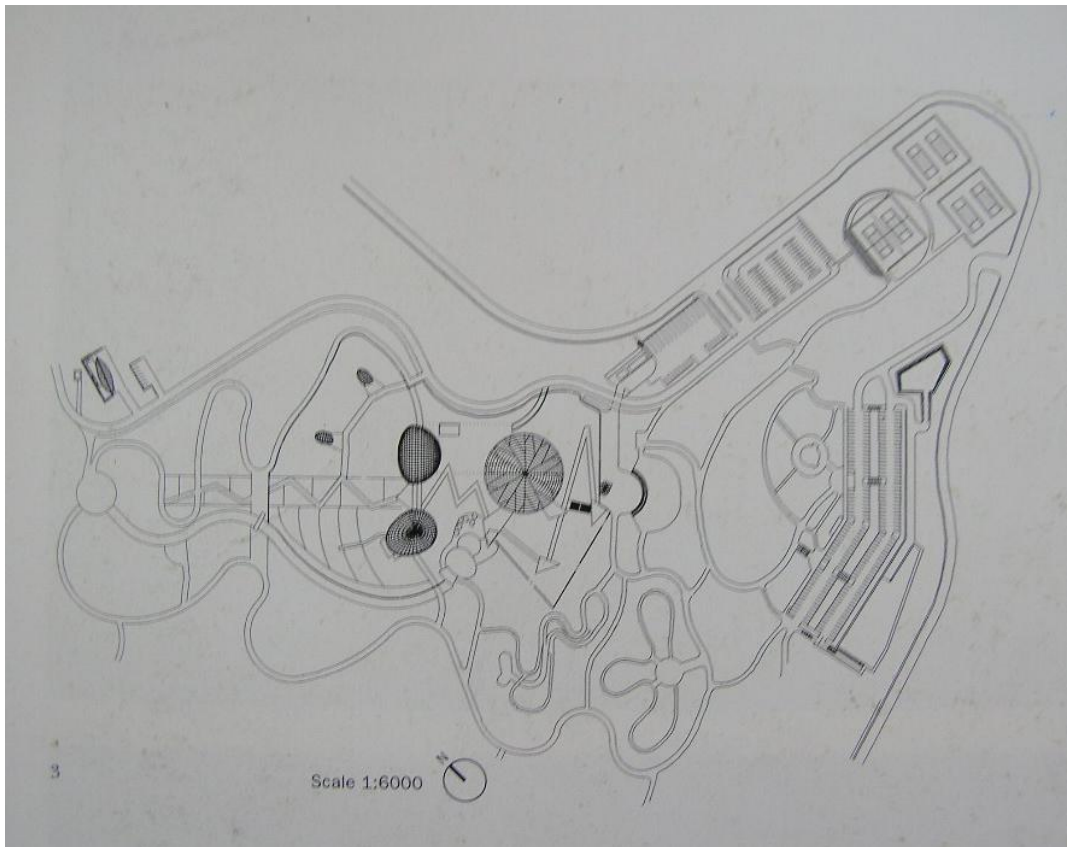
Berlokasi sekitar 30 km dari Gunung Fuji, Museum of Fruit berada pada salah satu daerah gempa bumi yang paling aktif di dunia.

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.



Gambar 1: areal bird view kompleks bangunan Museum of Fruit, Yamanashi, Jepang

Sebagian dari dome ini dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi typical adalah 40 meter dengan bentang 20 meter (www.arup.com).



Gambar 2: Site Plan Museum of Fruit

Kompleks bangunan ini terdiri dari tiga massa utama, yaitu: Fruit Plaza, green house, dan workshop. Ketiga massa ini ditata menyebar seolah-olah berupa bibit yang disebar di sebuah lahan.

Kehadiran metafora di dunia desain

Sebelum dibahas mengenai metafora dan kehadirannya dalam dunia desain khususnya pada obyek kasus, maka terlebih dahulu akan dibahas definisi dari metafora itu sendiri. Menurut Arsitotle, *Metafora adalah memberi nama pada sesuatu yang menjadi milik sesuatu yang lain; pemindahan dari genus menjadi spesies, atau dari spesies menjadi genus, atau dari spesies menjadi spesies atau pada dasar analogi... bahwa dari analogi terdapat empat istilah yang sangat berhubungan, yaitu yang kedua (B) menuju yang pertama (A) sebagaimana yang keempat (D) menuju yang ketiga (C), untuk itu kemudian secara metafora meletakkan D sebagai pengganti B dan B sebagai pengganti D.* Aristotle juga mengatakan, *"Metafora memberi gaya, kejernihan, daya tarik dan berbeda dari yang lain: dan ini bukanlah hal yang penggunaannya bisa diajarkan oleh satu orang ke orang yang lain"* (Abel,1997). Dari definisi yang telah dipaparkan oleh Aristotle tersebut, bisa disimpulkan bahwa metafora adalah pendefinisian sesuatu dengan sesuatu yang lain atau bisa juga dikatakan sebagai bentuk perumpamaan. Arsitektur Metafora adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing – masing sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut.

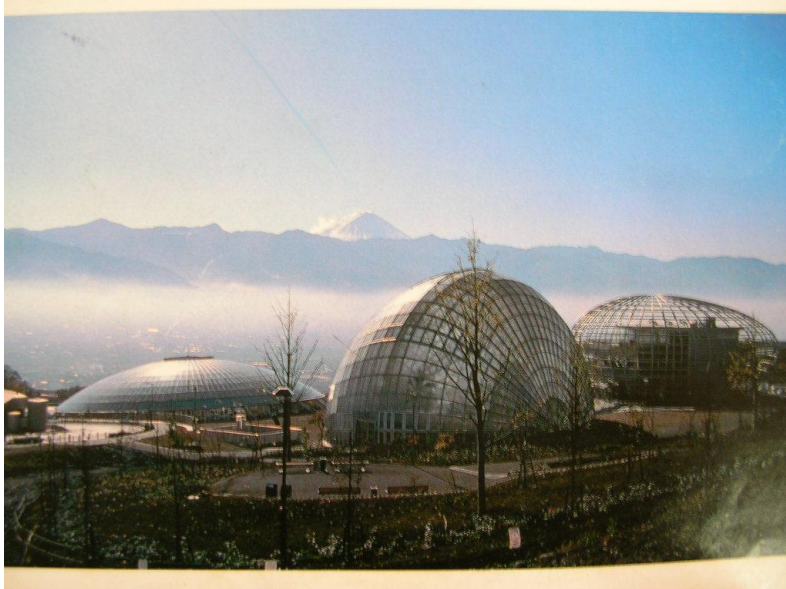
Penggunaan metafora sebagai channel untuk kreatifitas arsitektural telah populer di antara arsitek pada abad ini. Metafora telah ditemukan untuk menjadi channel yang sangat kuat, lebih berguna bagi pencipta dari pada pengguna. Melalui metafora, imajinasi perancang bisa diuji dan dikembangkan. Mereka yang memiliki daya imajiasi yang tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan metafora, bahkan metafora akan semakin memperluas dan memperdalam daya imajinasi mereka (Antoniades, 1992).

Ada sedikit kerancuan antara metafora, analogi, dan mimesis. Ketiga hal itu sama-sama menghadirkan suatu desain dengan melihat hal lain. Tapi ada yang membedakan di sini. Yaitu bila suatu bangunan dirancang dengan menyerupai sesuatu yang lain tanpa memperhatikan sifat-sifat dari sesuatu yang ditiru itu, maka bisa dikatakan bangunan ini memiliki tema analogi atau mimesis. Terlebih bila bentuk yang diambil yang menyerupai

sesuatu hal tersebut tidak ada kaitannya dengan fungsi bangunan yang dirancang. Tapi apabila suatu bangunan mengambil bentuk sekaligus sifat dari sesuatu yang lain, maka bisa dikatakan bangunan



Gambar 3: salah satu sudut pandang pada Museum of Fruit



Gambar 4: sifat-sifat buah dan bibit ditampilkan pada Museum of Fruit

Museum of Fruit. Pada bangunan ini, sang perancang menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan. Sehingga dapat dikatakan bahwa bangunan Museum of Fruit ini merupakan perumpamaan Arsitektur sebagai sebaran bibit dan buah. Bukan hanya bentuk buah atau bibit yang dimunculkan pada bentuk arsitektural bangunan ini, tapi juga sifat-sifatnya. Hal inilah yang membuat bangunan ini dikatakan memiliki tema metafora dan bukannya analogi atau mimesis. Terlebih lagi bentuk dan sifat buah atau bibit yang diambil tersebut sesuai dengan fungsi bangunannya yaitu sebagai Museum buah-buahan. Jadi dalam pencapaian ide bentuknya, Itsuko Hasegawa mentransfer sifat-sifat buah dan bibit ke dalam bangunan.

ini bertemakan metafora. Terutama bila sifat-sifat sesuatu yang lain itu sesuai dengan fungsi bangunan yang dirancang. Terlebih lagi bila hasil rancangan atau bentuk akhir dari rancangannya nanti menghasilkan interpretasi yang berbeda di antara pengamat dan pengguna bangunan, sehingga metaforanya bisa menjadi rahasia perancang.

Kehadiran metafora terlihat pada bangunan yang menjadi obyek kasus, yaitu

Kategori Metafora dan penerapannya dalam desain arsitektur

Ada tiga kategori metafora:

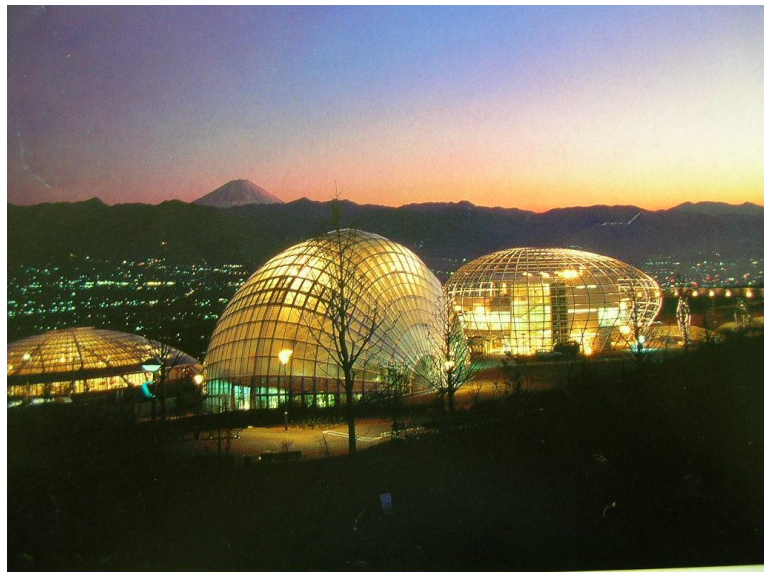
- *Intangible metaphor*; kreasi metafora berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamiahan, komunitas, tradisi, budaya)
- *Tangible metaphor*; metafora berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)
- *Combine metaphor*, di mana konseptual dan visual saling menindih sebagai titik keberangkatan desain.
(Antoniades, 1992)

Kebanyakan arsitek memiliki kecenderungan untuk menghindari *intangible metaphor* sebagai titik awal, dan banyak yang bisa lebih mudah terinspirasi oleh *tangible metaphor*, dengan kesuksesan yang berbeda-beda (Antoniades, 1992). Hal itu disebabkan karena *tangible metaphor* lebih mudah diaplikasikan daripada *intangible metaphor*. Begitu juga dengan *combine metaphor*. Kategori metafora ini juga tergolong sulit untuk dilakukan.

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan Music Center dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah music center seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi dan mimesis.

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. Contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu Museum of Fruit. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine metaphor*.



Gambar 5: Kategori Combine Metaphor pada Museum of Fruit

Bangunan Museum of Fruit menggunakan konsep penyebaran bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan. Bagaimana cara menerapkannya akan dijelaskan pada subbab selanjutnya.

Cara mentransfer referensi dari satu subyek ke yang lain

Salah satu cara menggunakan metafora sebagai konsep desain adalah dengan mentransfer referensi dari satu subyek ke yang lain. Referensi yang dimaksud di sini bisa

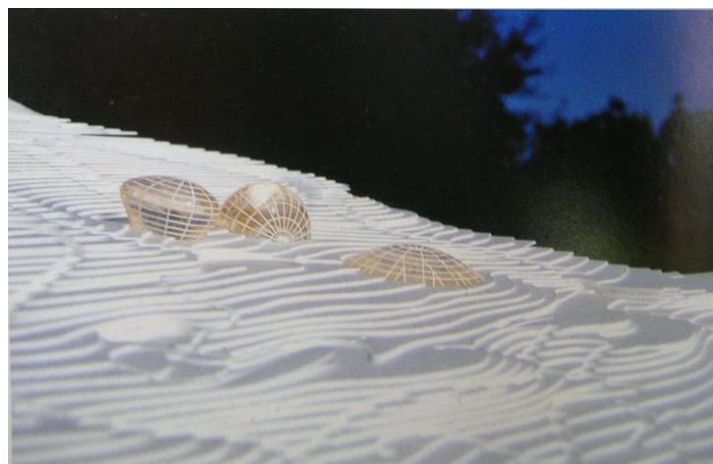
berupa sifat-sifat yang terkandung dalam subyek tersebut atau bisa juga berupa bentuk, rupa, atau bangun dari subyek itu. Mentransfernya bisa secara literal atau secara tersembunyi tergantung dari keinginan si perancang, seperti yang telah disebutkan di atas bahwa metafora bisa menjadi rahasia perancang dan menghasilkan interpretasi yang berbeda bagi pengamat dan pengguna.

Pentransferan bentuk, rupa dan bangun dari satu subyek ke subyek yang lain secara literal adalah cara pentransferan yang paling mudah pada metafora. Sedangkan pentransferan secara tersembunyi sulit untuk dijelaskan karena hal ini sangat tergantung pada perancang dan berbeda pada setiap perancang. Biasanya cara pentransferan yang tersembunyi ini adalah apabila yang ditransfer hanyalah sifat-sifat subyek lain tanpa mentransfer bentuk subyek tersebut. *Arsitektur merepresentasikan agama yang membawa kepada kehidupan, kekuasaan politik yang dimanifestasi, sebuah kejadian yang diperingati, dan lain-lain. Arsitektur, sebelum kualifikasi yang lain, identik dengan ruang representasi, dia selalu merepresentasikan sesuatu yang lain daripada dirinya sendiri sehingga dia menjadi dibedakan dari bangunan yang lain. Hal ini, oleh situasi metafora, dengan arsitektur didefinisikan sebagai representasi sesuatu yang lain, meluas kepada bahasa, di mana arsitektur metafora adalah sangat biasa (Hollier, 1989).*

Seorang perancang harus berhati-hati dalam menggunakan tema metafora. Karena penggunaannya yang tidak tepat dengan fungsi bangunan dapat menghasilkan bangunan yang kehilangan jati diri. Sebagai contoh: jika seorang arsitek merancang sebuah Museum of Fruit, tetapi yang dipakai bukan sifat-sifat buah melainkan sifat-sifat musik yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan buah, akan membuat bangunan ini menjadi kehilangan identitas.

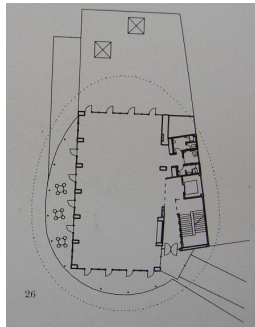
Pada Museum of Fruit, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuh-tumbuhan yang lain. Itsuko Hasegawa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta perbedaan buah-buahan, sebuah landscape purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia.

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 metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis di mana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam *workshop*, cerita

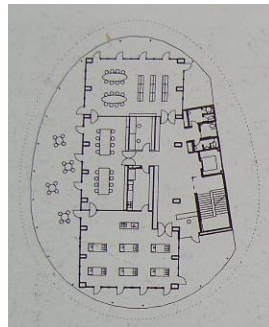


Gambar 6: bentuk bibit yang disebar pada penataan massa bangunan

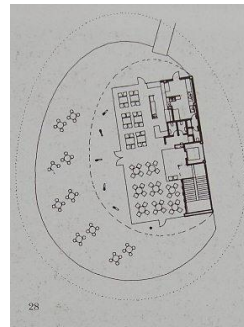
buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan cara menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur dalam lingkungan tertentu serta pencampurannya bisa dilihat sebagai metafora hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang bermacam2 di dunia, simbiosis manusia dan binatang, dan pemeliharaan alam. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan “*new age village*”.



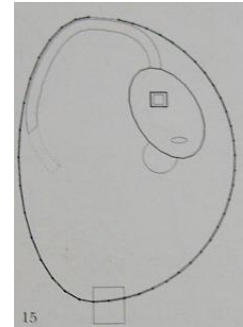
Gambar 7: denah lantai 1 shop



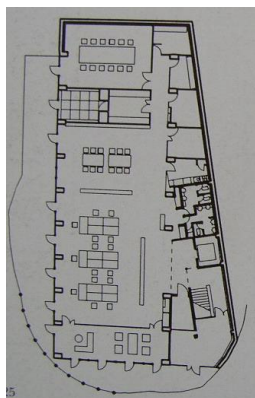
Gambar 8: denah lantai 2 shop



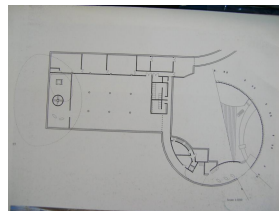
Gambar 9: denah lantai 3 restaurant



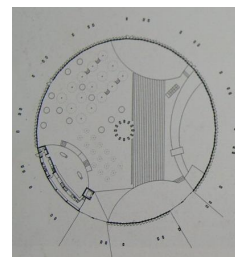
Gambar 10: denah lantai 1 tropical greenhouse



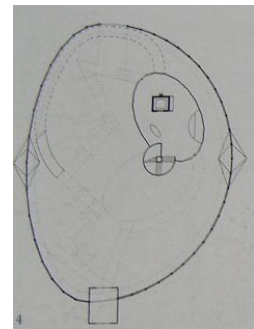
Gambar 11: denah basement office



Gambar 12: gallery



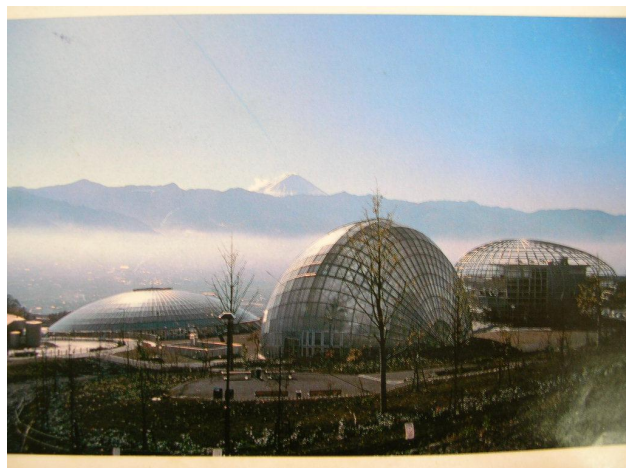
Gambar 13: denah plaza



Gambar 14: denah lantai 2 tropical greenhouse

Gambar 7 – 14: bentuk denah menyerupai bentuk bibit dan biji

Gambar 15: Tampilan keseluruhan bangunan yang merupakan ‘*new age village*’



Melihat subyek sebagai sesuatu yang lain

Melalui metafora, terutama ketika dia dicapai dengan teknik penggantian konsep, seseorang bisa mengaplikasikan pengetahuan dan interpretasi yang telah dimengerti untuk kasus nama pengganti dalam satu pekerjaan seseorang (Antoniades, 1992). Yang melihat dan menilai serta menikmati suatu karya arsitektur adalah pengguna, pengamat, dan pengkritisi. Merekalah yang dapat mengukur sejauh mana tema metafora diterapkan ke dalam bangunan dan apakah metafora yang dimaksud oleh perancang sama dengan metafora yang dilihat oleh pengguna. Metafora yang baik adalah yang tidak bisa ditemukan oleh pengguna atau kritikus. Dalam hal ini metafora merupakan 'rahasia kecil' pencipta (Antoniades, 1992).

Bagaimana cara pengamat dalam menginterpretasi metafora yang terdapat dalam bangunan tidak bisa disamaratakan. Sah-sah saja bila pengamat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap satu bangunan karena para perancang yang menggunakan metafora biasanya merahasiakan maksudnya dan membiarkan orang lain menebak dan menilai bangunannya.

Pada obyek kasus Museum of Fruit, ada beberapa hal berbeda yang ditangkap oleh para penggunanya. Di antaranya adalah, tatanan massa dari bangunan ini tidak terlihat seperti bibit yang disebar, tetapi lebih terlihat seperti buah-buahan yang tumbuh dari dalam tanah, sebagian juga mengatakan seperti buah-buahan yang ditanam ke dalam tanah. Jarang ada yang mengatakan itu adalah bibit.



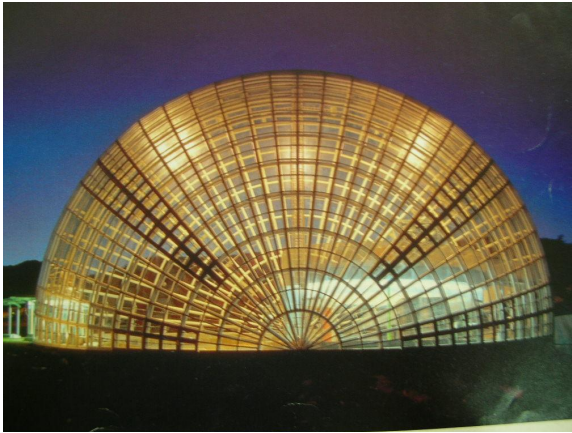
Gambar 16: Fruit Plaza

Sementara *fruit plaza* tidak seperti bibit yang tumbuh menjadi pohon besar bila dilihat dari eksterior. Tapi bila dilihat dari interior, memang dapat dilihat seperti pohon besar yang menaungi pohon-pohon kecil, dan kolomnya tampak seperti batang pohonnya. Pada *workshop*, ada yang mengatakan seperti buah, dan ada pula yang mengatakan seperti biji. Untuk *green house*, ada yang melihatnya sebagai matahari, tapi ada pula yang melihatnya sebagai buah semangka yang dibelah. Sedangkan museum menggambarkan cerita buah-buahan yang ditampilkan pada *display* yang

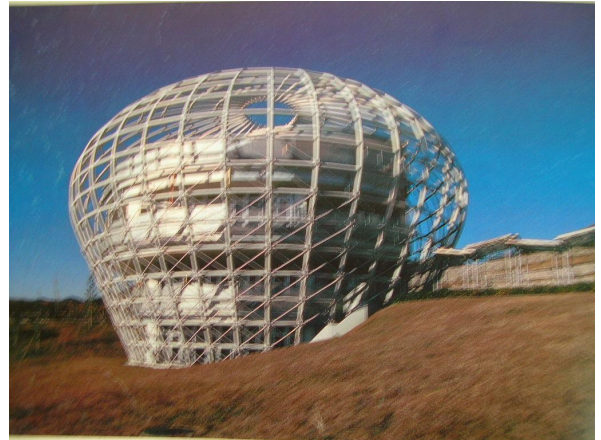


Gambar 17: Interior fruit plaza, bangunan ini sebagai pohon besar, kolom berfungsi sebagai batang

dipamerkan. Sementara tampilan keseluruhan bangunan yang disebut sebagai *new age village* sulit untuk dilihat oleh para pengguna. Cara penyimbolan kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah juga sulit dibayangkan oleh pengguna.



Gambar 18: Tropical Greenhouse

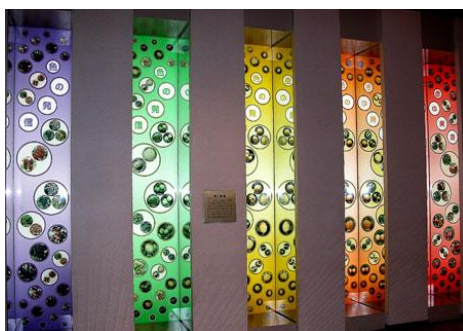


Gambar 19: Workshop



Gambar 20: tempat informasi dan kanopi seperti bibit yang melayang

Dari penjabaran di atas, sulit untuk menentukan apakah metafora pada obyek ini dapat ditemukan oleh pengguna. Ada beberapa hal yang bisa ditemukan oleh pengguna, namun ada juga yang tidak bisa ditemukan sehingga pengguna mereka-reka sendiri.



Gambar 21: contoh display pada Museum of Fruit



Gambar 22: contoh display pada Museum of Fruit

Letak kekuatan desain yang dirancang dengan pendekatan metafora

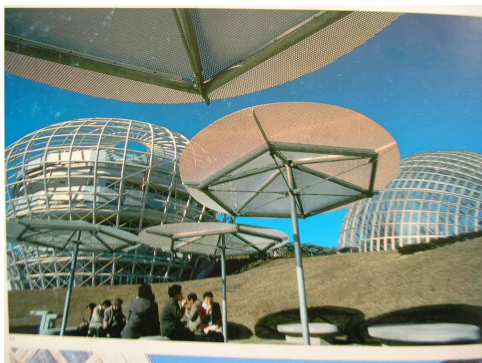
Kekuatan metafora telah dipertimbangkan menjadi batuan dasar imajinasi. Channel metafora bisa berguna dan menguntungkan bagi setiap pencipta. Ini akan menawarkan kesempatan untuk melihat pekerjaan dalam pandangan yang berbeda. Ini akan memaksa pencipta untuk memeriksa pertanyaan baru dan datang dengan interpretasi baru. Ini akan mengirim pikiran kepada teritori yang tidak diketahui. Tidak setiap orang dapat menemukannya dengan mudah. Metafora bisa menolong dalam pencapaian sesuatu yang baru pada bangunan dan proses desain. Bentuk bangunan bisa dilihat dalam pandangan yang baru. Keseluruhannya dapat menjadi lebih ekspresif. Komunikasi arsitek akan perasaan pada tipe bangunan khusus bisa menjadi lebih eksplisit. Metafora dapat menolong dalam menghasilkan konsep-konsep baru (Antoniades, 1992).

Suatu karya arsitektur yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tema metafora memiliki ciri tersendiri yang tidak dimiliki oleh tema yang lain. Karya ini akan lebih mendalam maknanya bila yang digunakan sebagai pendekatan adalah kategori *combine metaphor*, karena kategori ini memungkinkan seorang arsitek untuk menciptakan arsitektur yang memiliki sifat-sifat yang lebih mendalam terhadap sesuatu yang diumpamakan, sehingga arsitektur tersebut memiliki makna yang lebih dalam pula.

Dalam merancang dengan menggunakan tema metafora, seorang arsitek akan mempunyai imajinasi yang tinggi karena tidak mudah membayangkan suatu hal sebagai sesuatu yang lain yang jauh berbeda. Bagaimana mungkin sebuah bangunan yang berupa benda mati diibaratkan sebagai pohon yang memiliki sifat hidup, atau bangunan yang bersifat visual diibaratkan sebagai musik yang merupakan sebuah bunyi. Dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas yang tinggi dalam melakukan ini. Tanpa imajinasi dan kreatifitas yang tinggi, karya arsitektur yang dihasilkan bisa hanya menjadi sebuah peniruan dan bukannya perumpamaan serta akan menghasilkan karya yang bernilai rendah.

Beberapa kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, antara lain :

1. Penggalan bentuk – bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada plantonis, fungsialis, dan sebagainya.
2. Memberi peluang untuk melihat suatu karya dalam sudut pandang lain.
3. Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui.
4. Memberi nilai tambah untuk bangunan yang dimetaforakan



Gambar 23: Water Garden



Gambar 24: pemandangan dari teras atap

Metafora merupakan salah satu tema yang bisa digunakan dalam pencapaian ide bentuk dalam arsitektur. Cara pencapaiannya adalah dengan mengumpamakan sesuatu sebagai sesuatu yang lain. Ada tiga cara dalam pencapaiannya, yaitu secara literal atau jelas dan berangkat dari visual yang disebut dengan *tangible metaphor*, secara tersembunyi dan berangkat dari konsep yang disebut dengan *intangible metaphor*, dan dengan cara keduanya yang disebut dengan *combine metaphor*. Kategori mana yang akan dipilih oleh arsitek tergantung pada keinginan arsitek apakah dia ingin karyanya mudah dibaca atau tidak.

Dalam mengumpamakan sesuatu ke dalam sebuah arsitektur, seorang arsitek bisa mengambil sifat-sifat non fisik atau fisik atau keduanya dari sesuatu yang lain itu ke dalam arsitektur. Bagaimana cara menerapkan sifat-sifat benda lain ke dalam arsitektur tergantung bagaimana arsitek menginterpretasi benda tersebut.

Salah satu arsitektur yang menggunakan tema metafora adalah Museum of Fruit karya Itsuko Hasegawa. Bangunan ini mengambil sifat-sifat dari bibit yang tumbuh, buah-buahan, serta tumbuh-tumbuhan yang ditampilkan dalam sebuah bangunan. Kategori yang dipakai adalah *combine metaphor* karena Hasegawa bukan hanya menampilkan sifat fisik tapi juga non-fisik. Karyanya ini masih memiliki sedikit rahasia sehingga tidak semua bentuk dalam karyanya ini bisa dibaca oleh pengguna.

Dengan menggunakan konsep metafora dalam arsitektur, maka karya arsitektur akan memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karya arsitektur lain yang tidak menggunakan tema ini. Bukan berarti bahwa tema yang lain lebih buruk dari metafora, tetapi tema metafora akan menghasilkan karya yang berbeda, berciri khas, unik, dan berjati diri, serta memberikan identitas tersendiri pada suatu karya arsitektur.

ABEL, CHRIS (1997)

Architecture and Identity. _____: Architectural Press.

ANTONIADES, ANTHONY C. (1992)

Poetics of Architecture Theory of Design. New York: Van Nostrand Reinhold.

HOLLIER, DENIS (1989)

Against Architecture. Cambridge: MIT Press

www.greatbuildings.com

www.arup.com