

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Obyek Rancangan

##### 2.1.1 Definisi Pusat Perdagangan Kerajinan dan Kuliner Khas Sidoarjo

- Pusat merupakan titik yang tepat di tengah-tengah, pokok yang jadi tumpuan, suatu tempat yang biasanya dituju masyarakat, sesuatu yang diarahkan atau dikumpulkan disuatu tempat. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 2006:467)
- Perdagangan atau perniagaan merupakan
  - Pekerjaan membeli barang dari suatu tempat dan suatu waktu dan menjual barang tersebut di tempat lain untuk memperoleh keuntungan. (Benni, 2010)
  - Bentuk usaha perdagangan individual yang dilakukan secara bersama melalui penyatuan modal dengan tujuan efektifitas komersial.
  - Suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang karena bertujuan memperoleh keuntungan (profit) sebanyak-banyaknya.
  - Sekelompok kesatuan pusat perdagangan yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai, dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (operation unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko, dan area perdagangan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total toko-toko.

- Suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual-beli, juga berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul atau rekreasi. (Marlina, 2008: 204)
- Kerajinan merupakan
  - Cabang seni rupa yang memiliki nilai fungsi dan nilai estetika (keindahan) yang diciptakan oleh manusia.
  - Menurut Mattil (1971:1) mengatakan kerajinan diciptakan untuk tujuan praktis di dalam rumah tangga, di dalam industri, atau barang-barang tersebut digunakan di dalam upacara ritual keagamaan, aktivitas sosial, teater, dan dunia hiburan.
  - Menurut Suri Soeroto (1983:20) menjelaskan kerajinan adalah usaha produktif disektor non pertanian, baik merupakan mata pencaharian utama maupun sampingan, karena kerajinan adalah kegiatan ekonomi maka usaha kerajinan dikategorikan dalam usaha industri, dilihat dari cara dan besarnya kegiatan maka usaha kerajinan masih belum memasuki tingkat pabrik dan baru tingkat kerajinan rumah tangga. Dalam batasan ini dijelaskan bahwa usaha kerajinan sebagai kegiatan ekonomi.
  - Menurut Yudoseputro (1983:1) bahwa kerajinan adalah usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup yang didukung oleh perasaan dalam menggunakan bahan dan hasilnya dapat dilihat dan diraba maka karya ini dapat disebut karya seni rupa. Dalam difinisi ini dijelaskan bahwa karya kerajinan adalah karya seni rupa. (Estetika Kerajinan, Tanpa Tahun: 97-98)

- Kuliner merupakan bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. (Juwana, 2009)
- Khas merupakan istimewa, khusus. (Kamus lengkap Bahasa Indonesia, 2006: 292)
- Sidoarjo merupakan nama sebuah kota yang berbatasan dengan kota Surabaya, Gresik, selat Madura, Pasuruan, dan Mojokerto. (hasil survei, 2010)

Jadi kesimpulannya, Pusat Perdagangan Kerajinan dan Kuliner Khas Sidoarjo adalah bangunan yang didalamnya terdapat aktivitas/kegiatan jual-beli hasil kerajinan dan makanan yang khas dari beberapa industri rumah tangga di Sidoarjo yang berhubungan dengan kepariwisataan khususnya di wilayah Sidoarjo. (hasil analisis, 2010)

### **2.1.2 Prinsip dan Pertimbangan Perancangan Pusat Perdagangan**

Sebuah fasilitas perdagangan merupakan wadah bagi aktivitas pertukaran barang dan jasa yang ditujukan untuk menghasilkan keuntungan. Dalam aktifitas ini secara umum pelakunya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu penjual (pihak yang menawarkan barang atau jasa dengan tujuan mendapatkan keuntungan) dan pembeli (pihak yang menerima penawaran barang atau jasa yang ditawarkan).

Dalam konteks bangunan komersil, pada umumnya sebuah pusat perdagangan merupakan suatu bangunan sewa yang dikhususkan untuk mewadahi fungsi perdagangan itu sendiri. Pemahaman ini memberikan gambaran adanya persamaan antara sebuah kantor sewa dengan sebuah pusat perdagangan. Perbedaan spesifik pada kedua jenis bangunan komersil ini terletak pada

fungsinya. Sebuah pusat perdagangan merupakan ruang sewa yang dikhususkan mewadahi fungsi perdagangan atau jual-beli.

Pada perancangan ruang sewa sebuah pusat perdagangan, modul ruang sewa merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan. Dimensi modul ruang sewa ditentukan berdasarkan tiga pertimbangan sebagai berikut:

1. Kemampuan sewa calon penyewa. Untuk mengetahui hal ini, perlu dilakukan studi terhadap calon penyewa sasaran. Hal ini dapat juga dilakukan melalui referensi dari bangunan-bangunan sejenis. (Marlina, 2008: 205)
2. Modul struktur bangunan sesuaikan dengan system yang digunakan. Data dari kajian pertama dipadukan dengan pertimbangan system struktur yang akan digunakan untuk mendirikan bangunan kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan modul struktur serta material struktur yang digunakan pada bangunan tersebut. Penentuan modul ini akan terkait dengan efisiensi layout (penataan) ruang, baik pada ruang-ruang sewa maupun fasilitas pendukungnya.
3. Pertimbangan yang terkait dengan jenis barang yang didagangkan. Pertimbangan ini merupakan pertimbangan tambahan.

Selain pertimbangan tersebut, yang tidak kalah penting untuk diperhatikan pada rancangan bangunan pusat perdagangan adalah penampilan bangunan. Secara umum, sebuah pusat perdagangan harus direncanakan dengan tujuan semaksimal mungkin mendatangkan keuntungan. Oleh karena itu, tampilan bangunan perlu dirancang semaksimal mungkin sehingga dapat mengundang konsumen untuk memasuki bangunan ini.

Perancangan sebuah pusat perdagangan merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan berbagai aspek yang secara keseluruhan akan menentukan daya tarik sebuah pusat perdagangan terhadap pengunjung. Tampilan bangunan komersil harus dirancang semenarik mungkin sesuai dengan *image* bangunan yang direncanakan. Pada proses pembentukan tampilan/*fasade* bangunan, setidaknya terdapat delapan elemen yang dapat digunakan untuk membentuk *fasade* bangunan, yaitu, sebagai berikut:

1. **Struktur Bangunan**, struktur dapat dijadikan sebagai salah satu elemen pembentuk *fasade*, tetapi dapat juga diabaikan. Apabila struktur digunakan sebagai elemen pembentuk *fasade*, maka jarak antar kolom dan balok maupun elemen structural lainnya juga perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan *fasade* bangunan keseluruhan.
2. **Etalase**, pada *fasade* bangunan juga terdapat etalase yang merupakan fasilitas promosi pada sebuah bangunan pusat perdagangan. Etalase ini biasanya diletakkan di tempat yang mudah dilihat konsumen sehingga dapat sekaligus dimanfaatkan sebagai pembentuk *fasade* bangunan.
3. **Pintu Masuk Bangunan (*entrance*)**, pintu masuk pada sebuah pusat perdagangan perlu dirancang cukup menonjol sehingga mudah dikenali oleh calon pengunjung. Penonjolan rancangan pintu masuk (*entrance*) ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan memberikan aksent bentuk khusus atau menggunakan warna yang berbeda atau mencolok. Elemen ini tentunya akan mempengaruhi tampilan bangunan pusat perdagangan.

4. **Material Bangunan**, penggunaan material bangunan selain dapat membentuk *image* bangunan juga berpengaruh pada nilai ekonomi bangunan.
5. **Warna**, permainan warna pada kulit bangunan dapat membentuk *image* dan menambah daya tarik bangunan.
6. **Bukaan**, elemen ini (fungsional maupun non fungsional) dapat digunakan secara terpadu dengan elemen *fasade* yang lain yaitu ornament, struktur dan material bangunan sehingga secara keseluruhan dapat membentuk tampilan bangunan pusat perdagangan yang menarik.
7. **Ornamen**, peletakkannya perlu direncanakan dengan irama tertentu.
8. **Elemen Lansekap (vegetasi, air)**, selain elemen-elemen *fasade* yang memang terdapat pada bangunan, terdapat juga elemen yang terdapat di luar bangunan yaitu elemen lansekap. Penggunaan elemen ini dapat ditempatkan pada lansekap bangunan maupun pada bangunan itu sendiri dan dapat digunakan untuk membentuk tampilan bangunan pusat perdagangan. (Marlina, 2008: 207)

### 2.1.3 Kerajinan dan Kuliner Khas Sidoarjo

Kerajinan adalah bagian dari sebuah seni (Arofah, 2010: 46). Seni kerajinan yang akan dipasarkan pada Pusat Perdagangan Kerajinan dan Kuliner di kabupaten Sidoarjo merupakan produk kerajinan hasil dari UKM di Sidoarjo yang bermanfaat bagi banyak orang. Selain mempunyai nilai guna tinggi, diharapkan juga menambah sektor penghasilan industri kabupaten Sidoarjo. Sampai saat ini terdapat 2.470 unit sentra industri kecil dan kerajinan yang lokasinya tersebar merata pada 18 kecamatan di Sidoarjo. Berikut ini merupakan

daftar sentra industri kecil dan kerajinan serta kuliner yang ada di kabupaten  
Sidoarjo:

**Tabel 2.1** Daftar Sentra Industri Kecil dan Kerajinan Kabupaten Sidoarjo

NO.	NAMA SENTRA / KOMODITI	CA BANG	ALAMAT			JUMLAH UNIT USAHA	T. KERJA (ORANG)		NILAI PRODUKSI		
			JLN/DESA/ KELURAHAN	KECAMATAN	KABUPATEN		P	L	JUM LAH	VOLUME	SATUAN
1.	Tas dan Koper	2	Kedensari	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	72	231	219	450	402.050	buah
2.	Tas dan Koper	2	Kludan	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	141	452	465	917	1.155.540	buah
3.	Tas dan Koper	2	Ketegan	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	15	41	39	80	21.600	buah
4.	Tas dan Koper	2	Kalisampurno	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	23	46	52	96	19.500	buah
5.	Tempe	1	Sedangan Mijen	Krian	Kab. Sidoarjo	33	63	90	153	175.000	kg
6.	Tempe	1	Ketegan	Taman	Kab. Sidoarjo	48	23	61	84	1.808.333	kg
7.	Tempe	1	Sepande	Candi	Kab. Sidoarjo	316	221	279	500	1.740.000	kg
8.	Tempe	1	Sumokali	Candi	Kab. Sidoarjo	126	101	274	375	856.000	kg
9.	Tempe	1	Jambangan	Candi	Kab. Sidoarjo	9	5	22	27	40.500	kg
10.	Tempe	1	Medaeng	Waru	Kab. Sidoarjo	26	27	52	79	122.500	kg
11.	Tempe	1	Kedungcangkring	Jabon	Kab. Sidoarjo	110	73	347	420	875.000	kg
12.	Tempe	1	Pagerwojo	Buduran	Kab. Sidoarjo	5	7	20	27	24.833	kg
13.	Tempe	1	Entalsewu	Buduran	Kab. Sidoarjo	4	3	14	17	24.500	kg
14.	Tahu	1	Tropodo	Krian	Kab. Sidoarjo	75	35	440	475	450.000	kg
15.	Petis Kupang	1	Balondowo	Candi	Kab. Sidoarjo	25	44	81	125	189.000	kg
16.	Sandal	2	Berbek	Waru	Kab. Sidoarjo	47	53	152	235	65.280	pasang
17.	Sandal	2	Kepuhkiriman	Waru	Kab. Sidoarjo	45	27	293	320	94.080	pasang
18.	Sandal	2	Wadungsari	Waru	Kab. Sidoarjo	32	69	242	311	83.520	pasang
19.	Krupuk	1	Banjarbendo	Sidoarjo	Kab. Sidoarjo	32	59	71	130	230.000	kg
20.	Krupuk	1	Kedungrejo	Jabon	Kab. Sidoarjo	62	149	161	310	303.333	kg
21.	Krupuk	1	Jatikalang	Prambon	Kab. Sidoarjo	15	96	137	232	1.500.000	kg
22.	Krupuk	1	Tasin	Tulangan	Kab. Sidoarjo	32	121	126	247	4.000.000	kg
23.	Batik	2	Lemahputro	Sidoarjo	Kab. Sidoarjo	16	41	45	86	216.000	lembar
24.	Batik	2	Kenongo	Tulangan	Kab. Sidoarjo	26	27	13	40	172.500	lembar
25.	Batik	2	Pangkemiri	Tulangan	Kab. Sidoarjo	24	36	9	45	7.800	lembar
26.	Sepatu	2	Kemasan	Krian	Kab. Sidoarjo	42	276	329	605	5.100	pasang
27.	Sepatu	2	Tebel	Gedangan	Kab. Sidoarjo	15	43	62	105	48.966	pasang
28.	Anyaman Bambu	5	Pangkemiri	Tulangan	Kab. Sidoarjo	15	7	33	40	90.000	bh
29.	Anyaman Bambu	5	Ganggangpanjang	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	16	5	60	65	99.500	bh
30.	Bordir	5	Kedungpandan	Jabon	Kab. Sidoarjo	5	20	3	23	4.769	pcs
31.	Bordir	5	Tromposari	Jabon	Kab. Sidoarjo	4	19	-	19	4.500	pcs
32.	Bordir	5	Semambung	Jabon	Kab. Sidoarjo	23	71	-	71	19.231	pcs
33.	Bordir	5	Randegan	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	17	55	-	55	15.077	pcs
34.	Bordir	5	Kedensari	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	38	110	2	112	27.646	pcs
35.	Sepatu	2	Banjarsari	Sidoarjo	Kab. Sidoarjo	26	76	5	81	41.657	pasang
36.	Bordir	5	Ganting	Sidoarjo	Kab. Sidoarjo	15	36	-	36	3.534	pcs
37.	Kerupuk	1	Kandangan	Krembung	Kab. Sidoarjo	12	91	39	130	1.814	ton
38.	Kerupuk	1	Gampang	Prambon	Kab. Sidoarjo	7	39	17	56	506	ton
39.	Bordir	5	Kalidawir	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	15	34	-	34	2.675	pcs
40.	Sepatu	2	Kalidawir	Tanggulangin	Kab. Sidoarjo	9	4	22	26	32.000	pasang
41.	Bordir	5	Damarsi	Buduran	Kab. Sidoarjo	14	36	-	36	2.490	pcs
42.	Anyaman bambu		Seketi	Balombendo	Kab. Sidoarjo	12	12	12	24	2.448	buah
43.	Sepatu		Bakung Temenggungan	Balombendo	Kab. Sidoarjo	7	10	8	24	20.160	pasang
44.	Tempe		Tanjekwagir	Krembung	Kab. Sidoarjo	10	3	9	12	434	kg
45.	Petis Kupang	1	Balonggabus	Candi	Kab. Sidoarjo	14	18	7	25	105.000	kg

**Tabel 2.1** Daftar Sentra Industri Kecil dan Kerajinan Kabupaten Sidoarjo  
(Sumber: Kadin Perindag Kabupaten Sidoarjo, 2009)

Adapun kerajinan dan kuliner yang akan dipasarkan pada Pusat Perdagangan Kerajinan dan Kuliner Khas Sidoarjo antara lain:

a. Kerajinan industri tas, koper dan sepatu

Kerajinan industri tas, koper dan sepatu telah berkembang puluhan tahun di kabupaten Sidoarjo. Kerajinan ini diproduksi di beberapa kelurahan di kecamatan Tanggulangin seperti kelurahan Kedensari, Kludan, Ketegan dan Kalisampurno. Hasil produksi tas dan koper di kecamatan Tanggulangin dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.1** Hasil Produksi Industri Tas, Koper, dan Sepatu di INTAKO Kecamatan Tanggulangin, Sidoarjo (Sumber: Hasil Survei, 2011)

b. Kerajinan industri batik

Sidoarjo juga punya Kampong batik dengan nama Batik Jetis, Kampong ini memproduksi batik tulis dengan motif yang khas dari Sidoarjo. Batik sekarang ini telah menjadi trend di semua kalangan masyarakat, baik dalam acara-acara formal maupun non formal. Salah satunya adalah batik tradisional Jetis yang berada di Kabupaten Sidoarjo. Hasil produksi batik tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.2** Salah Satu Hasil Produksi Industri Batik di Jetis, Sidoarjo  
(Sumber: Hasil Survei, 2011)

c. Kerajinan industri anyaman bambu

Selain industri-industri kecil dan menengah di bidang pertenunan dan produksi tas, koper dan sandal, di Sidoarjo juga terdapat industri kerajinan anyaman bambu yang terdapat di desa Ganggangpanjang kecamatan Tanggulangin. Berikut hasil produksi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.3** Salah Satu Hasil Produksi Industri Anyaman Bambu di  
Ganggangpanjang, Tanggulangin-Sidoarjo  
(Sumber: Hasil Survei, 2011)

d. Kerajinan industri bordiran

Kerajinan bordir di kabupaten Sidoarjo ini berada di kecamatan Jabon. Bordiran merupakan kain yang di motif dengan style wanita atau dikenal

dengan busana wanita, dan tersedia berbagai macam variasi motif bentuk.

Berikut hasil produksi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2.4** Salah Satu Hasil Produksi Industri Bordiran di Jabon, Sidoarjo  
(Sumber: Hasil Survei, 2011)

e. Kuliner

Kuliner di Sidoarjo sudah terkenal di kalangan masyarakat. Kuliner tersebut merupakan hasil dari produksi tambak di Sidoarjo yang telah diolah menjadi makanan. Hasil produksi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



a.

b.

**Gambar 2.5** Salah Satu Hasil Produksi Industri makanan (*culiner*) di Sidoarjo: a.Kupang Lontong dan b.Tahu Petis  
(Sumber: Hasil Survei, 2011)

## 2.2 Tinjauan Tema Rancangan

### 2.2.1 Definisi Metafora

- Metafora adalah bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan.
- Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “*methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti: setelah, melewati dan “*pherein*” yang berarti membawa.
- Secara etimologis diartikan perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain.
- Pengertian metafora secara umum berdasarkan *Oxford Learner’s Dictionary* :
  - *A figure of speech denoting by a word or phrase usually one kind of object or idea in place of another to suggest a likeness between them.*
  - *A figure of speech in which a term is transferred from the object it ordinarily designates to an object it may designate only by implicit comparison or analogies.*
  - *A figure of speech in which a name or quality is attributed to something to which it is not literally applicable.*
  - *The use of words to indicate something different from the literal meaning.*
- Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam “*Poethic of Architecture*”  
Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam

pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

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

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

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

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

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

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

- Ada tiga kategori dari metafora, meliputi:

- *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba)

Metafora yang menjelaskan dari suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi dan budaya) serta beranjak dari sifat-sifat sebuah benda.

- *Tangible Metaphors* (metafora konkrit/dapat dirasakan)

Metafora yang menjelaskan dari hal-hal yang dapat dirasakan dari suatu bentuk karakter baik secara visual maupun material dari sebuah benda,

seperti sebuah stasiun yang ide bentuk dan karakter diambil dari burung, maka jadilah wujud seperti burung.

- *Combined Metaphors* (penggabungan antara keduanya)

Metafora yang menjelaskan penggabungan/mengkombinasikan antara 2 pengertian yaitu baik secara konsep, ide dan bentuk karakteristik baik secara visual maupun material serta saling menyatu sebagai unsur-unsur desain dan visualisasi guna mendapatkan kreativitas perancangan. (Hadi, 2009)

Jadi kesimpulannya, metafora menjelaskan perumpamaan karena adanya kemiripan dari suatu bentuk yang akan diterapkan ke bangunan. (hasil analisis, 2010)

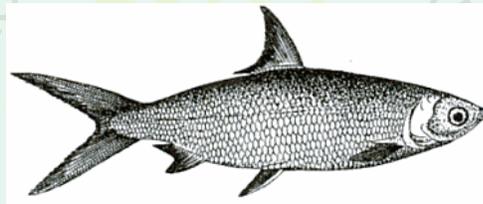
### **2.2.2 Logo Sidoarjo**

Logo Kabupaten Sidoarjo yaitu Ikan bandeng dan udang membentuk huruf "S" yang melambangkan hasil industri tambak dalam daerah Kabupaten Sidoarjo. Bentuk huruf "S" dari ikan bandeng dan udang tersebut menunjukkan huruf pertama dari Sidoarjo. (<http://www.sidoarjokab.go.id/>)

### **2.2.3 Karakteristik Ikan Bandeng**

Ikan bandeng dikenal sebagai *milkfish* dan memiliki karakteristik tubuh langsing, memanjang, padat, pipih, dan oval berbentuk seperti peluru dengan sirip ekor bercabang sebagai petunjuk bahwa ikan bandeng memiliki kesanggupan berenang dengan cepat. Tubuh ikan bandeng berwarna putih keperak-perakan dan

dagingnya berwarna putih susu. Ikan bandeng yang hidup di alam memiliki panjang tubuh mencapai 0,5 meter. Ikan bandeng memiliki sifat yang sangat unik karena tahan terhadap perubahan kadar garam dalam air yang besar. Dengan keistimewaannya ini, ikan bandeng dapat dipelihara di air laut, air payau air tawar ataupun di daerah muara sungai. Keunikan lain dari ikan bandeng adalah meskipun memiliki kulit yang tidak bergerigi, bandeng menyukai ganggang biru atau dikenal dengan nama klekap yang tumbuh di dasar perairan. (Murtidjo, 2002: 14)



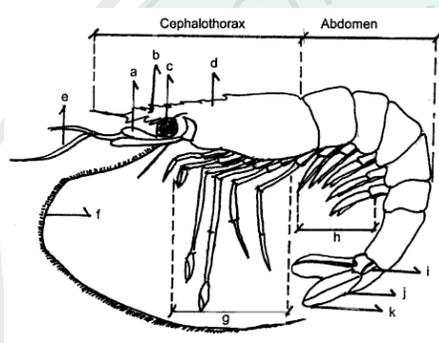
**Gambar 2.6** Ikan Bandeng  
(Sumber: Budi Daya dan Pembenihan Bandeng, 2002)

#### **2.2.4 Karakteristik Udang**

Udang memiliki tubuh yang terbagi menjadi dua bagian, yakni bagian kepala hingga dada dan *abdomen* yang meliputi bagian perut dan ekor. Bagian kepala hingga dada disebut *cephalothorax*, dibungkus kulit kitin yang tebal. Bagian ini terdiri dari kepala dengan 5 segmen dan dada dengan 8 segmen. Bagian abdomen terdiri atas 6 segmen dan 1 telson. Warna udang alam sangat bervariasi, mulai dari merah sampai hijau kecoklatan. Udang yang dipelihara dan dibesarkan dalam tambak memiliki warna lebih cerah, yaitu hijau

kebiruan. Warna tersebut berhubungan erat dengan kandungan pigmen dalam makanan yang dikonsumsi.

Habitat udang muda adalah air payau, misalnya muara sungai dan pantai. Semakin dewasa, udang semakin menyukai hidup di dasar laut. Udang yang sudah dewasa mulai hijrah ke laut yang dalam. Mereka biasanya hidup berkelompok. (Murtidjo, 2003: 15-16)



*Keterangan:*

- |                          |                 |
|--------------------------|-----------------|
| a = alat pembantu rahang | g = kaki jalan  |
| b = kerucut kepala       | h = kaki renang |
| c = mata                 | i = anus        |
| d = cangkang kepala      | j = telson      |
| e = sungut kecil         | k = ekor kipas  |
| f = sungut besar         |                 |

**Gambar 2.7** Udang

(Sumber: Benih Udang Windu Skala Kecil, 2003)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik ikan bandeng dapat diperoleh yakni, memiliki tubuh langsing, memanjang, dan oval berbentuk seperti peluru dan tubuhnya berwarna putih keperak-perakan, serta tahan terhadap perubahan kadar garam dalam air yang besar. Sedangkan karakteristik yang dipunyai udang yaitu memiliki tubuh yang bersegmen (beruas-ruas), warna udang sangat bervariasi, mulai dari merah sampai hijau kecoklatan, dan mereka hidup berkelompok. (hasil analisis, 2010)

## 2.3 Studi Banding

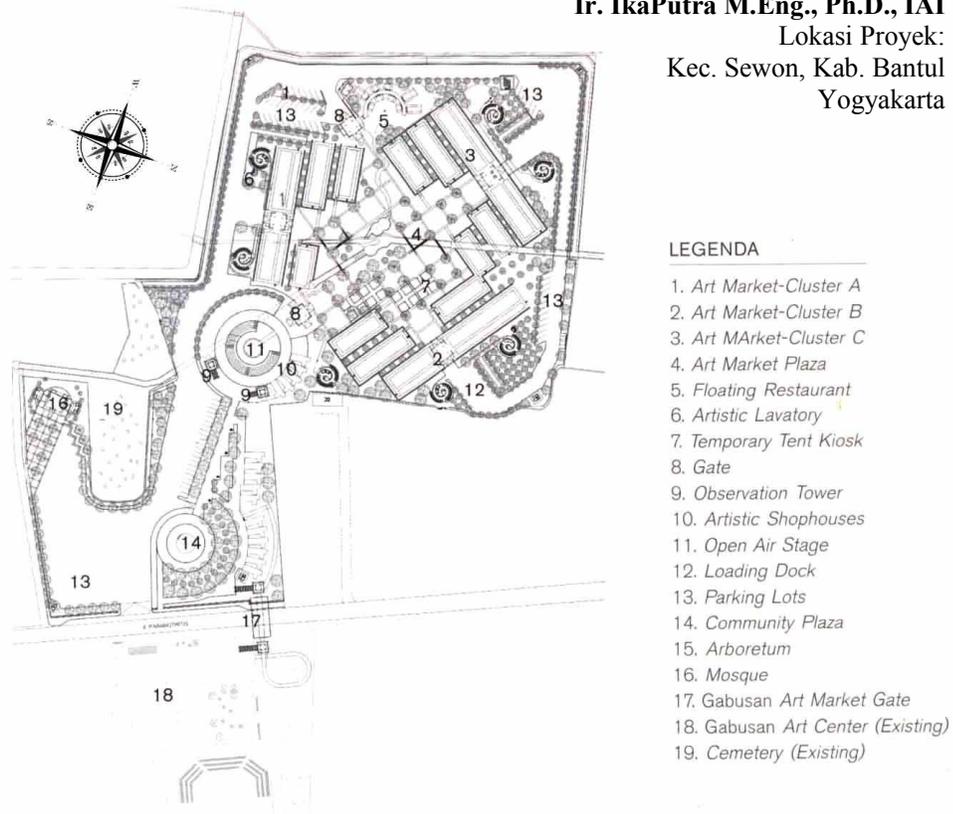
Adapun studi banding dilakukan guna mendapatkan perbandingan perencanaan dan perancangan dari segi obyek serta tema yang ada di daerah lain. Berikut penjelasannya:

### 2.3.1 Studi Banding Obyek

#### Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta

Pusat Kerajinan

Arsitek:  
**Ir. IkaPutra M.Eng., Ph.D., IAI**  
Lokasi Proyek:  
Kec. Sewon, Kab. Bantul  
Yogyakarta



**Gambar 2.8** Site Plan Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
(Sumber: Karya Arsitek Indonesia, 2005: 124)



**Gambar 2.9** Key Plan Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
(Sumber: Hasil Analisis, 2011)

**Keterangan:**

**1** Pintu masuk (*entrance*) Pasar seni gabusan dengan gardu pandang, didesain terbuka sehingga tampak ruko artistik terlihat dari jalan utama (Jl. Parangtritis) sekaligus pemberian lampu penerangan, tujuannya sebagai pengarah dan memberikan informasi yang memudahkan pengunjung menemukan tempat yang ingin dikunjungi.

**2** Gardu pandang pasar gabusan yang mempresedankan bentuk tobong (tempat pembakaran gerabah) menjadi ikon utama pasar seni gabusan.

**3-4** Bentuk los pasar yang sederhana dibuat dengan ketinggian skala manusia.

**5** Area tenda digunakan untuk pedagang tematik atau pedagang musiman.

**6** Tersedia 4 Lavatory di setiap area los pasar seni gabusan ini yang berkapasitas 40 KM/WC yang disediakan untuk pengunjung.



**Gambar 2.10** Tampak Kawasan Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
 (Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)



**GAGASAN**  
 • Menjadi **DAYA TARIK UTAMA** masyarakat yang melewati kawasan Pasar Seni Kerajinan Gabusan

**FASILITAS**  
 • Resto (Rumah makan), Tempat Penyeberangan & Ramp

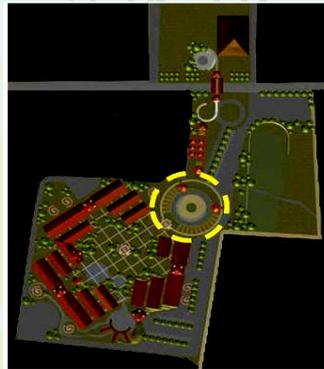
**Gambar 2.11** Gerbang Kawasan Pasar Seni Gabusan  
 (Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)



**Gambar 2.12** View dari jalan Parang Tritis Jogja  
 (Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)



**Gambar 2.13** View ke arah Ruko Artistik  
(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)

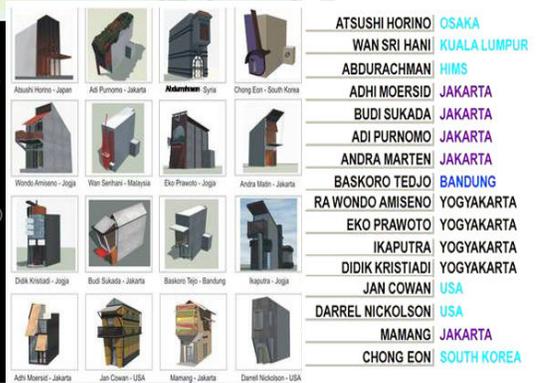


- GAGASAN**
- Deretan Ruko artistik sebagai daya tarik awal bagi pengunjung, dan menjadi daya tarik rutin/harian
  - Desain ruko Partisipatif, melibatkan para ARSITEK, Yogya, Nasional & Internasional
- FASILITAS**
- Berfungsi sebagai pusat informasi pasar seni (IT services, warnet, dll) yang dilengkapi dengan toko-toko "kebutuhan" barang sehari-hari (apotik, barang kelontong, dll), maupun pendukung pasar seni lainnya ("pamer unggulan craft")

**Gambar 2.14** Paket Ruko Artistik  
(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)



a



b

**Gambar 2.15** a.Detail Paket Ruko Artistik (*shopping arcade package*) design guidelines dan

b>Nama-Nama Arsitek yang Terlibat

(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)



View dari Udara



**Gambar 2.16** Paket Pasar Seni dan Kerajinan Rakyat  
(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)

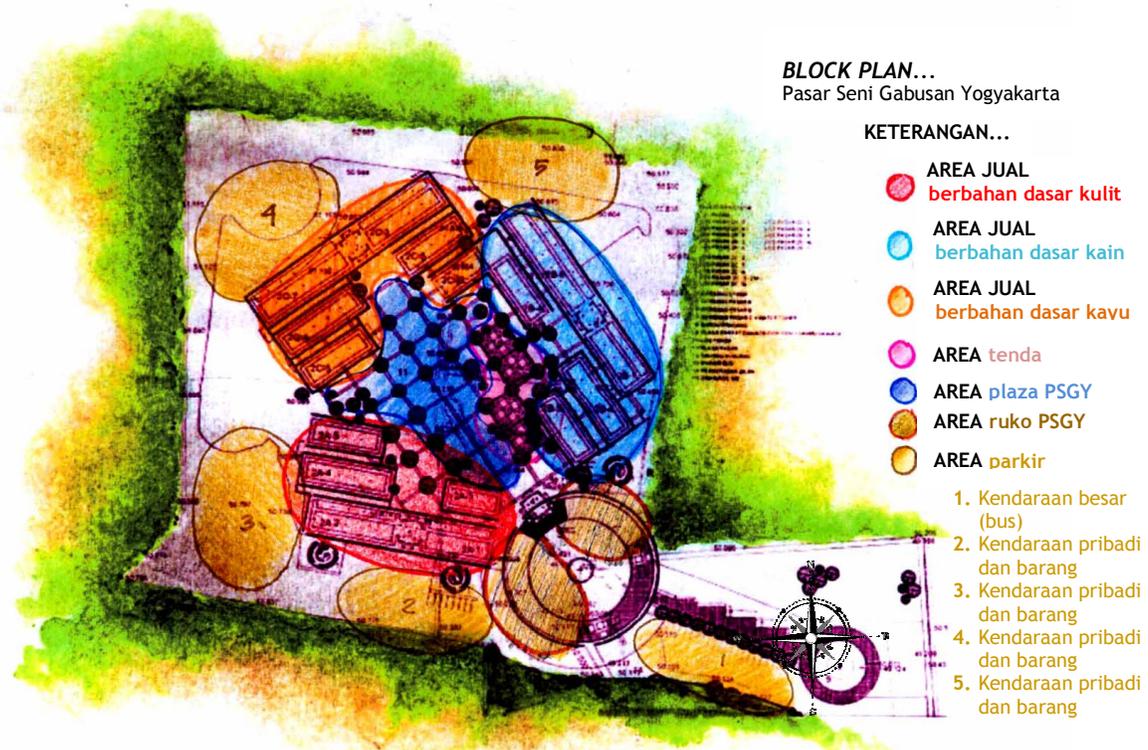


a

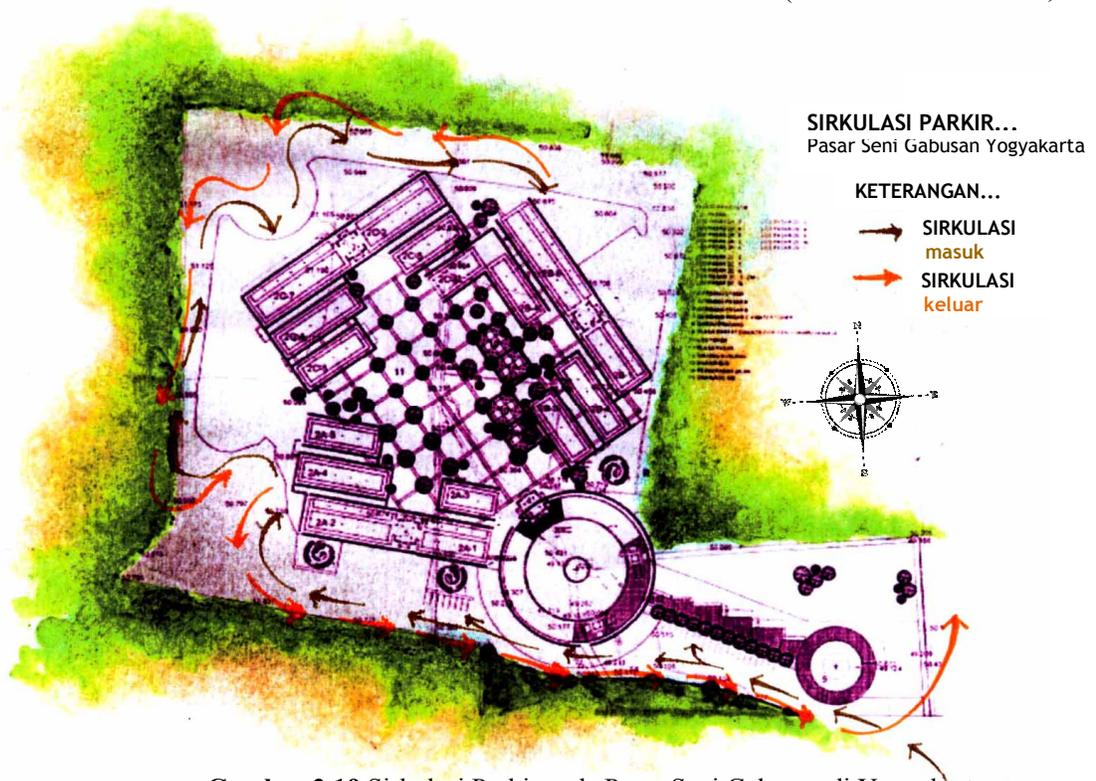


b

**Gambar 2.17** a.Sistem Desain Lampu Penerangan (*signage*) pada Pasar dan b.Penggunaan Lampu Penerangan pada Pintu Masuk (*entrance*) Pasar  
(Sumber: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?p=43466546>)

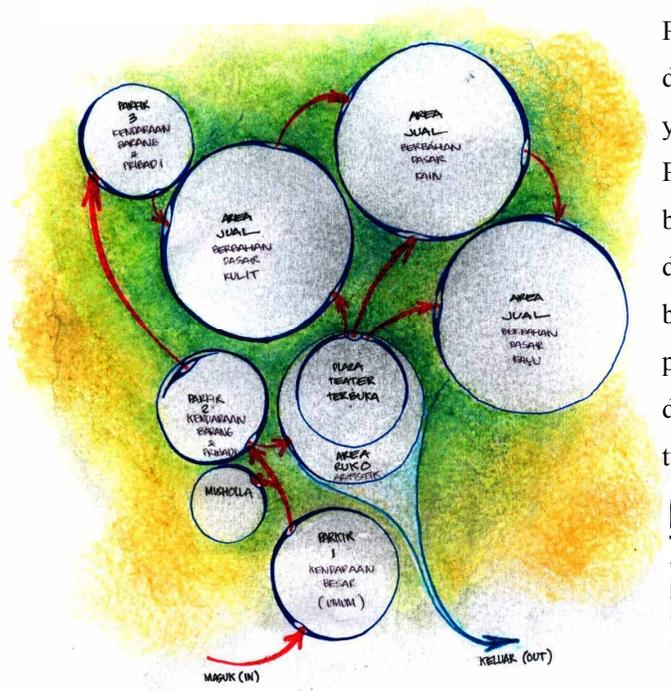


**Gambar 2.18** Block Plan Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
(Sumber: Hasil Analisis, 2011)

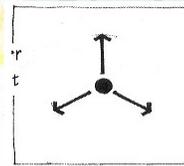


**Gambar 2.19** Sirkulasi Parkir pada Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
(Sumber: Hasil Analisis, 2011)

**ORGANISASI RUANG...**  
Pasar Seni Gabusan Yogyakarta



Pola sirkulasi Pasar Seni Gabusan dapat dilihat pada organisasi ruang yaitu pola yang digunakan pola radial. Pola radial merupakan arus terpusat ke bagian pusat umum yang padat dengan berbagai aktivitas. Pola ini biasanya digunakan pada monumen penting/sentral utama karena bersifat dominan, terstruktur dan resmi, tujuannya mempermudah pencapaian.



**Gambar 2.20** Organisasi Ruang pada Pasar Seni Gabusan di Yogyakarta  
(Sumber: Hasil Analisis, 2011)

Pasar Seni Gabusan adalah pusat kerajinan yang pertama dan terbesar di Yogyakarta. Sejak awal dibangun, Gabusan dirancang untuk membuka akses pengrajin ke pasar internasional. Karenanya, tak seperti pasar lain, desain pasar dengan luas area 3.5 ha. mampu menampung sekitar 444 pengrajin yang ditata dengan konsep ruang pameran bertaraf internasional. Perancangan bangunan pasar ini tidak hanya melibatkan arsitek dalam negeri saja, tetapi juga mancanegara, tentu dengan menonjolkan arsitektur lokal. Pasar ini terbagi dalam 16 los, mulai menjual kerajinan dari ragam bahan dasar, sampai dari kulit, logam, kayu, tanah liat hingga eceng gondok dan di kawasan ini dilengkapi Pusat Informasi dan akses

internet gratis. Melalui sentuhan mahakarya seni yang tinggi serta terjangkau, Pasar Seni Gabusan hadir untuk melengkapi sentra-sentra industri kerajinan yang sekarang ada dan tersebar di hampir seluruh wilayah di Kabupaten Bantul dan Yogyakarta.



a

b

**Gambar 2.21** a. Halaman Depan Pasar, b. Kios Pasar  
(Sumber: Hasil Dokumen, 2010)

#### Kehadiran Pasar Seni Gabusan

Pentingnya kehadiran Pasar Seni Gabusan dan besarnya potensi kerajinan di Kabupaten Bantul. Peran itu tidak hanya dalam penyerapan tenaga kerja yang mencapai hampir 60 ribu orang, dan persebarannya yang hampir merata di seluruh wilayah, akan tetapi juga karena potensi kerajinan di Bantul juga mendukung sektor-sektor lainnya, seperti pariwisata, perdagangan, perindustrian dan sebagainya. Sekitar 60% dari total ekspor kerajinan di Propinsi D.I.Yogyakarta dipenuhi oleh pengrajin dari daerah Bantul.

## Bangunan Artistik

Desain bangunan yang artistik, di Pasar Seni Gabusan terdapat beberapa fasilitas penting, seperti: Pusat Perdagangan Kerajinan Bantul, Gedung Kesenian berkapasitas 500 orang, Restoran Ganaru, Panggung terbuka dan kolam renang, serta tempat parkir yang luas.



**Gambar 2.22** Kios Pasar  
(Sumber: Hasil Dokumen, 2010)

### Kios-Kios

Tidak kurang dari 444 pengrajin menempati kios-kios di Pasar Seni Gabusan, mulai yang berukuran 2X3-3X3 meter, yang berada dalam 16 los. Di dalamnya terdapat beraneka ragam barang hasil seni, kerajinan kayu, mebel, keramik, kerajinan logam dan aneka kerajinan yang lainnya.

## Pusat Informasi Bisnis dan Teknologi



**Gambar 2.23** Kios Pasar  
Kerajinan (bagian ruang rak)  
(Sumber: Hasil Dokumen,  
2010)

Di samping itu, terdapat juga layanan Pusat Informasi Bisnis dan Teknologi Informasi, yang diharapkan membuka mata rantai komunikasi global. Dan melalui Pasar Seni Gabusan sekitar 8015 unit usaha kerajinan yang berkembang di Bantul dapat melakukan kontak bisnis secara langsung dengan mancanegara maupun

wisatawan Indonesia, guna mampu menjadikan jembatan penghubung antara pengrajin yang ada di Pasar Seni Gabusan dan pengrajin Bantul pada umumnya, untuk memperluas akses terhadap pasar internasional.

Even dan Program



**Gambar 2.24** a. Area Tenda dan b. Gardu Pandang  
(Sumber: Hasil Dokumen, 2010)

Event dan Program : Gabusan Ceria, Buyer Expedition, Tour Learer Meeting, Pelatihan Ekspor Impor untuk UKM, Pelatihan Informasi & Alamat Pasar Seni Gabusan Jl. Parangtritis KM 9,5 Bantul Yogyakarta.

(Dedy: 2007)

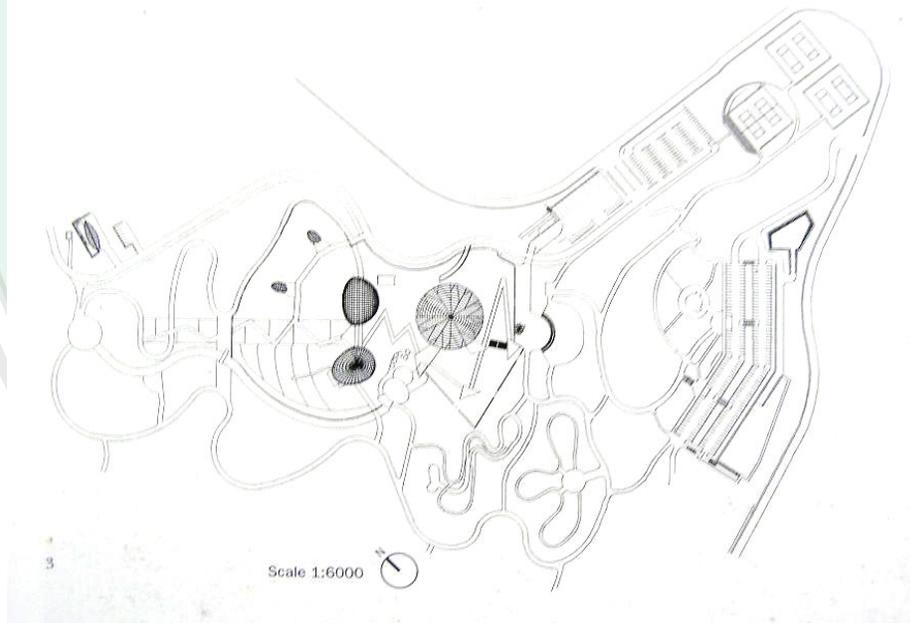
### **2.3.2 Studi Banding Tema (Metafora Kombinasi)**

*Museum of Fruit*, Jepang

Studi banding tema metafora kombinasi ini, penulis akan mengambil contoh bangunan yang memakai tema tersebut. Salah satunya adalah bangunan *Museum of Fruit*, Jepang yang menggunakan metafora sebagai konsep rancangannya dan perancangnya adalah Itsuko Hasegawa. Tema ini tampak pada bangunan *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.

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. Sebagian dari dome ini dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi typical adalah 40 meter dengan bentang 20 meter. (Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)



**Gambar 2.25** *Site Plan Museum of Fruit*  
(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

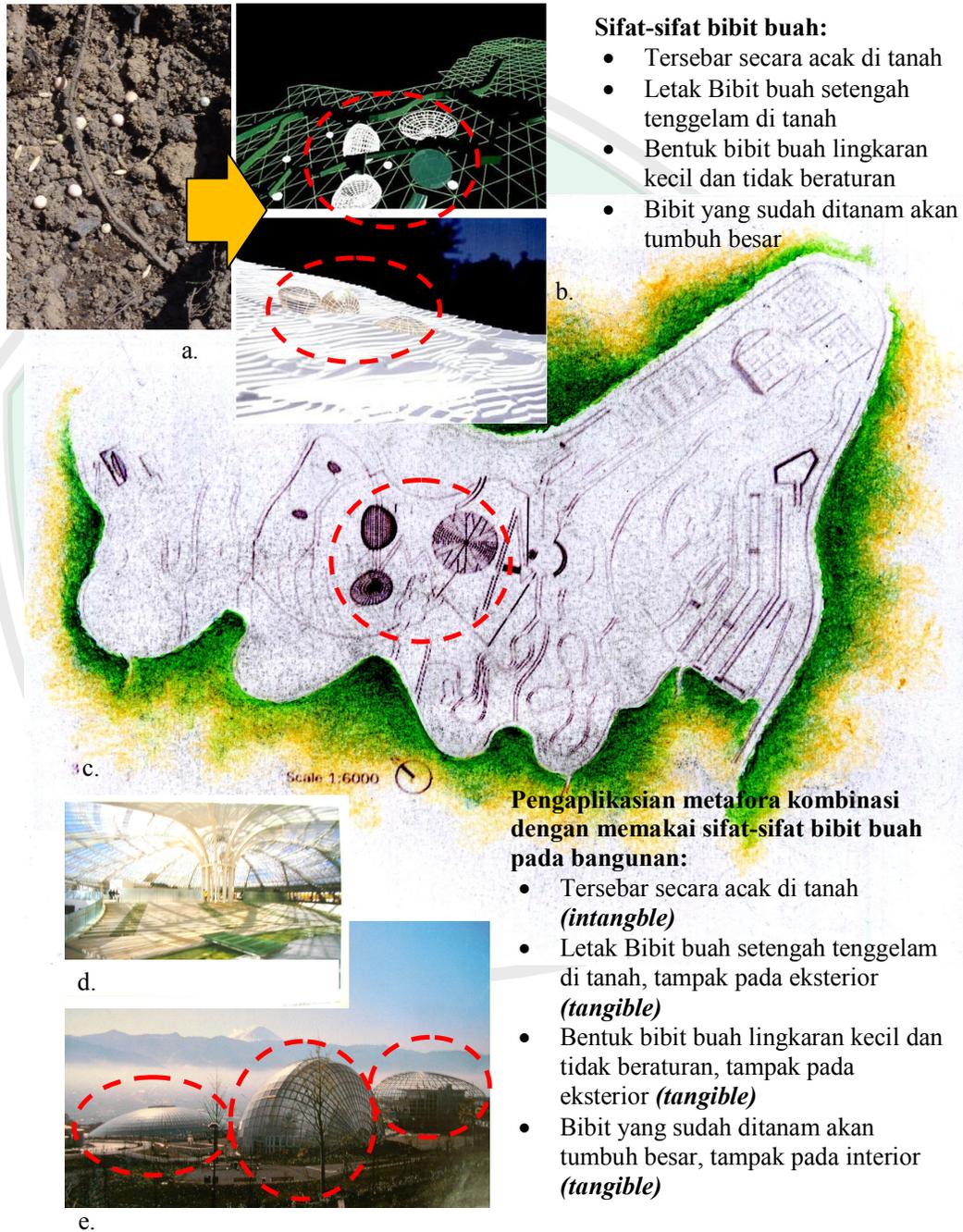
Kompleks bangunan ini terdiri dari tiga massa utama, yaitu: *fruit plaza*, *green house*, dan *workshop*. Ketiga massa ini ditata menyebar seolah-olah berupa bibit yang disebar di sebuah lahan.

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 diantara arsitek pada abad ini. Metafora telah ditemukan untuk menjadi channel yang sangat kuat, lebih berguna bagi pencipta dari pada pengguna. Ada sedikit kerancuan antara metafora, analogi, dan mimesis. Ketiga hal itu samasama 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 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 bias menjadi rahasia perancang. Kehadiran metafora terlihat pada bangunan yang menjadi obyek kasus, yaitu *Museum of Fruit*.

Pada bangunan ini, 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.

Istilah dari *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. Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. 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. Salah satu contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu Museum of Fruit. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori metafora kombinasi (*combine metaphor*). Berikut ini merupakan gambaran penerapan tema pada bangunan (lihat gambar 2.26).

## Penerapan tema metafora kombinasi pada bangunan



**Gambar 2.26**

a. Penyebaran Bibit Buah, b. Konsep dari Bentuk Bibit Buah yang Disebarkan pada Penataan Massa Bangunan, c. *Site Plan Museum of Fruit*, d. Interior *Museum of Fruit*, dan e. Eksterior *Museum of Fruit*  
(Sumber: Hasil Analisis, 2011)

Bangunan Museum of Fruit menggunakan konsep penyebaran bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan. Salah satu cara menggunakan metafora sebagai konsep desain adalah dengan mentransfer referensi dari satu subyek ke yang lain.

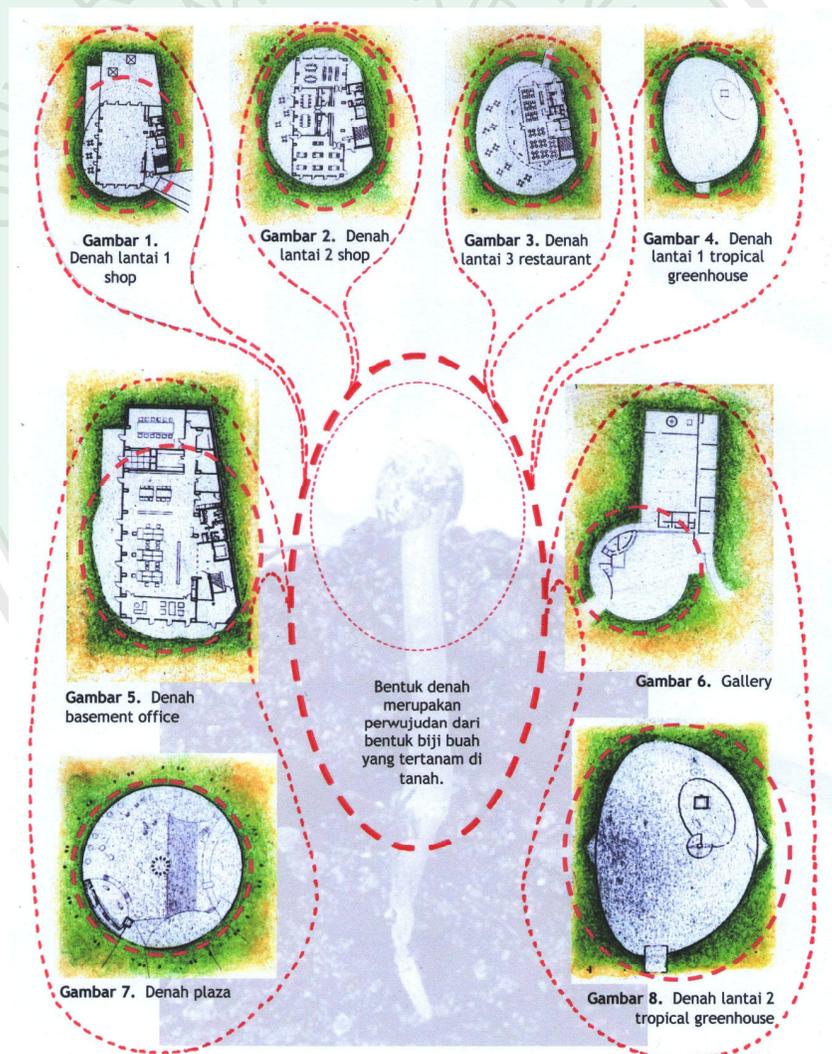
Pentransferan bentuk, rupa dan bangun dari satu subyek ke subyek yang lain secara literal adalah cara pentransferan yang paling mudah pada metafora. Sedangkan pentransferan secara tersembunyi sulit untuk dijelaskan karena hal ini sangat tergantung pada perancang dan berbeda pada setiap perancang. Biasanya cara pentransferan yang tersembunyi ini adalah apabila yang ditransfer hanyalah sifat-sifat subyek lain tanpa mentransfer bentuk subyek tersebut.

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 kedalam 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 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”.

Berikut merupakan beberapa gambar denah Museum of Fruit yang diambil dari bentuk biji buah. (lihat gambar 2.27) ( Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)



**Gambar 2.27** Gambar 1-8 Bentuk Denah Menyerupai Bentuk Biji Buah  
(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

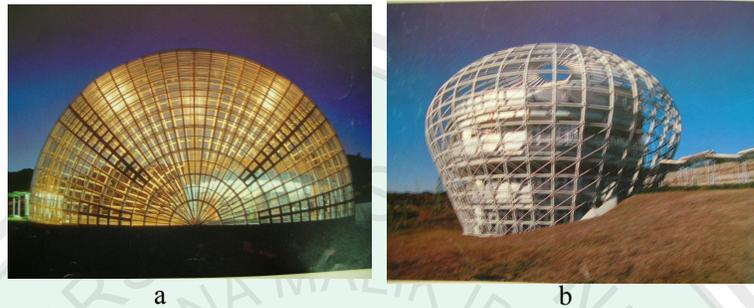


**Gambar 2.28** Eksterior *Fruit Plaza*  
(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

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. 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.

Pada *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 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. (Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)



**Gambar 2.29** a. *Tropical Greenhouse* dan b. *Workshop*  
(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

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 sendiri.



**Gambar 2.30** a. Tempat Informasi dan Kanopi seperti Bibit yang Melayang dan b. Contoh Display pada *Museum of Fruit*  
(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)



**Gambar 2.31** Contoh Display pada *Museum of Fruit*

(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

Kekuatan metafora telah dipertimbangkan menjadi batuan dasar imajinasi. Channel metafora dapat 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 dating dengan interpretasi baru. Ini akan mengirim pikiran kepada teritori yang tidak diketahui. Tidak setiap orang dapat menemukannya dengan mudah. Metafora bias 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.

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 imajinasi yang tinggi karena tidak mudah membayangkan suatu hal sebagai sesuatu yang lain yang jauh

berbeda. Maka dari itu, 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.

Adapun kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, antara lain :

1. Penggalian 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.

(Sumber: <http://ninkarch.files.wordpress.com>)

### **2.3.3 Kesimpulan**

Dari kedua studi kasus di atas yaitu studi kasus obyek dan tema dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut:

- Merancang sebuah pusat seni dibutuhkan ruang (*space*) yang luas atau sesuaikan dengan kebutuhan yang ada untuk menampung semua aktivitas di dalamnya.
- Merancang pusat seni merupakan area jual beli berbagai macam barang yang berada dalam satu tempat/wadah, maka dari itu perlu adanya pengelompokan (*cluster*) berdasarkan jenis barang yang didagangkan. Agar mempermudah pencarian barang dagang.

- Penataan ruang dalam rancangan Pusat seni kerajinan sebaiknya:
  - Mudah dalam pencapaian, dan
  - Mengurangi kesan jauh terhadap pencapaian.
- Pengaplikasian tema ke obyek rancangan harus sesuai dengan tema yg diharapkan, khususnya penerapan tema metafora kombinasi.
- Perwujudan tema metafora diperoleh dari mengidentifikasi suatu bangunan secara arsitektural dengan mengandaikan sesuatu baik secara abstrak maupun konkrit.
- Adapun tiga kategori dari perwujudan tema metafora, meliputi:
  - Metafora abstrak (*intangible*),
  - Metafora konkrit (*tangible*), dan
  - Gabungan dari metafora abstrak dan konkrit (*combine metaphors*).
- Adapun kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, yaitu 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.

Diharapkan kehadiran kedua studi kasus di atas dapat dipelajari dan bermanfaat untuk prospek rancangan Pusat Perdagangan Kerajinan dan Kuliner Khas Sidoarjo ke depan.