

## PENERAPAN TEORI ARITEKTUR SEMIOTIK PADA CREATIVE AND PERFORMING ARTS CENTER YOGYAKARTA

Muhammad Alwan Rosyadi, Ashadi, Wafirul Aqli

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
[alwanadiarch@gmail.com](mailto:alwanadiarch@gmail.com), [ashadi@ftumj.ac.id](mailto:ashadi@ftumj.ac.id), [wafirul.aqli@ftumj.ac.id](mailto:wafirul.aqli@ftumj.ac.id)

**ABSTRAK.** Pendekatan Arsitektur Semiotik yang merupakan teori arsitektur yang digunakan untuk mengetahui makna yang ingin disampaikan dalam hasil karya arsitektur. Makna dalam arsitektur sendiri dibagi menjadi makna konotasi dan makna denotasi. Dapat diartikan bahwa sebuah karya arsitektur sama dengan sebuah karya seni yang didalamnya mengandung makna yang disampaikan. Sehingga teori Arsitektur Semiotik sangat cocok untuk digunakan sebagai pendekatan yang digunakan dalam merancang bangunan yang mawadahi kegiatan kesenian dan kreativitas. Makna Kreatif artinya memiliki daya cipta, merupakan sifat alami manusia yang mendorong manusia untuk menemukan hal-hal baru. Kreativitas bersumber dari ide dan gagasan yang tidak berwujud dikembangkan dan diproduksi menjadi sesuatu yang dapat kita rasa, raba, lihat serta nikmati pada tahap ini kreatif telah menjadi sebuah produk. Ekonomi Kreatif adalah kegiatan dalam mengkomersilkan produk kreatif. Indonesia saat ini mulai fokus untuk mengembangkan ekonomi kreatif yang dibuktikan dengan dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif. Secara sadar potensi Ekonomi Kreatif Indonesia sangat besar tetapi belum dimaksimalkan. Dibangunnya Creative and Performing Arts Center merupakan salah satu cara untuk memaksimalkan potensi ekonomi kreatif. Yogyakarta yang dikenal sebagai daerah seni dan budaya serta kreativitas masyarakat yang tinggi populasi anak muda yang banyak dan dikenal sebagai kota tujuan pelajar seluruh Indonesia, menjadi alasan yang kuat untuk merancang Creative and Performing Arts Center di Yogyakarta dan digunakannya teori Arsitektur Semiotik diharapkan bangunan yang akan dirancang dapat mencirikan bangunan kreatif dan mengedepankan identitas lokal Yogyakarta.

Kata Kunci : Creative and Performing Arts Center, Arsitektur Semiotik, Yogyakarta.

**ABSTRACT.** *Semiotic Architecture Approach which is a theory of architecture used to know the meaning to be conveyed in the work of architecture. The meaning in the architecture itself is divided into the meaning of connotation and the meaning of denotation. It can be interpreted that a work of architecture is the same as a work of art in which it contains the meanings conveyed. So the theory of Semiotic Architecture is very suitable to be used as an approach used in designing buildings that accommodate the activities of art and creativity. Creative Meaning means to have creativity, is a human nature that drives people to discover new things. Creativity comes from intangible ideas and ideas developed and produced into something that we can feel, feel, see and enjoy at this creative stage has become a product. Creative Economy is an activity in commercializing creative products. Indonesia is currently focusing on developing creative economy as evidenced by the creation of a Creative Economy Agency. Consciously the potential of Indonesia's Creative Economy is huge but not yet maximized. The building of Creative and Performing Arts Center is one way to maximize the potential of creative economy. Yogyakarta, known as the arts and culture area as well as the high society creativity of the many young people and known as the destination city of the whole Indonesian students, became a powerful reason to design the Creative and Performing Arts Center in Yogyakarta and the use of Semiotic Architecture theory is expected to be the building to be designed can characterize the creative building and put forward the local identity of Yogyakarta.*

Keywords: Creative and Performing Arts Center, Semiotic Architecture, Yogyakarta.

### PENDAHULUAN

Creative Center merupakan sebuah tempat untuk mengembangkan ide dan gagasan sehingga menjadi sesuatu yang memiliki nilai jual. Performing Arts Center memiliki pengertian yang hampir sama dengan creative center yang membedakan adalah produk yang dihasilkan. Performing arts center menghasilkan produk yang hanya dapat

ditonton sebagai hiburan tetapi creative center menghasilkan produk yang dapat dimiliki hingga dipakai. Creative center merupakan hal baru di Indonesia dan untuk performing arts center telah berdiri beberapa di Indonesia. Ide penggabungan creative and performing arts center didasari oleh perkembangan industri kreatif di Indonesia saat ini.

Yogyakarta sudah dikenal lama sebagai

daerah kreatif. Hasil dari kreativitas seseorang atau kelompok sangat mudah ditemui. Tetapi sayangnya lokasi-lokasi aktivitas kreatif di Yogyakarta masih terpencar di berbagai lokasi sedangkan fasilitas Taman Budaya dirasa belum memadai untuk menampung kreativitas masyarakat Yogyakarta yang sangat besar. Hal ini berefek pada sulitnya mendapatkan informasi yang berhubungan dengan seni dan kreativitas di Yogyakarta serta nilai ekonomi yang dihasilkan masih terbilang kecil dibandingkan potensi yang sangat besar.

Berdasarkan uraian diatas, timbul pemikiran untuk merancang sebuah Creative and Performing Arts Center di Yogyakarta. Pendekatan yang dipakai dalam perancangan harus dapat mengedepankan unsur kelokalan dan juga makna yang ingin disampaikan. Teori Arsitektur Semiotik dirasa cocok untuk dijadikan pendekatan dalam perancangan ini.

Permasalahan yang akan diselesaikan adalah:

1. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Creative and Performing Arts Center dengan menerapkan konsep arsitektur semiotik pada bentuk massa, elemen bangunan dan ornamen arsitektural yang terinspirasi dari budaya Yogyakarta.
2. Bagaimana *basic design* Creative and Performing Arts Center dengan menerapkan konsep arsitektur semiotik pada bentuk massa, elemen bangunan dan ornamen arsitektural yang terinspirasi dari budaya Yogyakarta.

### Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah:

1. Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Creative and Performing Arts Center dengan menerapkan konsep arsitektur semiotik pada bentuk massa, elemen bangunan dan ornamen arsitektural.
2. Membuat *basic design* Creative and Performing Arts Center dengan menerapkan konsep arsitektur semiotik pada bentuk massa, elemen bangunan dan ornamen arsitektural yang terinspirasi dari budaya Yogyakarta.

### Metode

Untuk mendapatkan data mengenai apa saja yang diperlukan, maka digunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk memahami apa saja permasalahan yang terjadi pada subjek dengan cara menggali dan mengumpulkan informasi terkait secara terperinci.

Untuk memperoleh data yang akurat mengenai hal-hal yang diperlukan terkait dengan subjek, dilakukan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

1. Studi Literatur
  - a. Pustaka, dengan mendapatkan data-

data terkait tema penelitian yang didapatkan dari buku-buku atau jurnal.

- b. Internet, dengan mengambil data-data literatur yang tidak didapatkan dari pustaka.
2. Studi Banding  
Melakukan studi banding terhadap bangunan-bangunan yang sejenis untuk di jadikan pedoman untuk perancangan desain.
3. Studi Lapangan  
Melakukan pengamatan langsung terhadap subjek.
4. Dokumentasi  
Menyimpan dan mengumpulkan semua jenis data.
5. Pengukuran digital  
Melakukan pengukuran site eksisting dengan menggunakan alat media seperti komputer, laptop, atau telepon seluler. Dengan ukuran skalatis sesuai dengan ukuran sebenarnya.
6. Diskusi  
Melakukan diskusi tentang subjek penelitian dengan dosen pembimbing, dosen penguji, serta pihak-pihak yang terkait dengan subjek penelitian.

## PEMBAHASAN

### Lokasi Tapak

Lokasi tapak terpilih berada pada Jl. Gedong Kuning, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Gambar 1 adalah lokasi tapak dan bangunan disekitarnya.



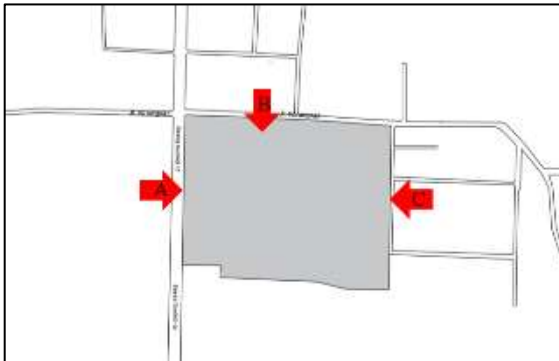
Gambar 1. Lokasi Tapak  
Sumber : Google Maps (2018)

### Kondisi Eksisting Tapak

Luasan Tapak	: ± 40.000 m <sup>2</sup>
KDB	: Maks 70%
KLB	: Maks 7,0
Zonasi Lahan	: Lahan terletak pada zona peruntukan perumahan kepadatan tinggi dan peruntukan perdagangan dan jasa.
Batas Utara	: Jl. Karang Sari
Batas Selatan	: Restoran Ayam Goreng Ny. Suharti dan lahan kosong
Batas Timur	: Gg. Manyura

Batas Barat : Jl. Gedong Kuning

### Pencapaian Tapak



Gambar 2. Pencapaian Tapak  
Sumber : Penulis (2018)

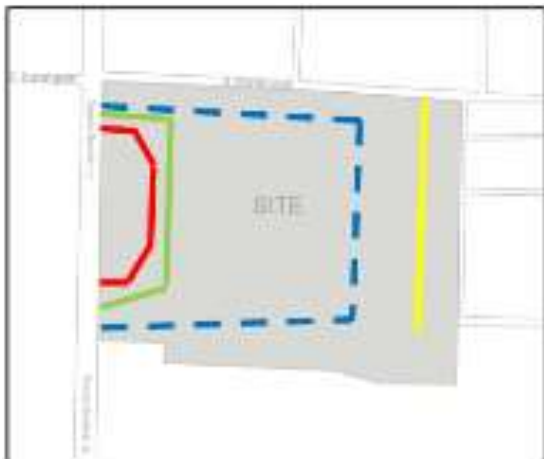
Berdasarkan data yang didapatkan dari studi lapangan terdapat 3 alternatif yang dapat dijadikan entrance yaitu :

- Alternatif A : Jl. Gedong Kuning
- Alternatif B : Jl. Karang Sari
- Alternatif C : Gg. Manyura

Berdasarkan analisis yang menggunakan pertimbangan kemudahan, keramaian lalu lintas dan lebar jalan. Maka dari ketiga alternative tersebut kemudian disimpulkan :

1. Main Entrance : Jl. Gedong Kuning
2. Side Entrance : Jl. Karang Sari
3. Service Entrance : Jl. Karang Sari

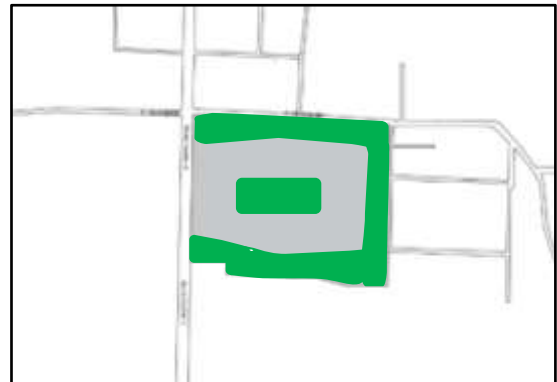
### Sirkulasi di Dalam Tapak



Gambar 3. Sirkulasi Tapak  
Sumber : Penulis (2018)

Sirkulasi kendaraan bermotor didesain untuk drop off pada satu titik saja. Bisa dilihat pada gambar 3 dimana sirkulasi mobil (garis hijau) dan sirkulasi motor garis merah hanya ada di bagian depan tapak sedangkan sirkulasi pejalan kaki (garis biru putus-putus) berada mengelilingi tapak. Dan kendaraan servis (garis kuning) hanya terdapat pada bagian belakang tapak.

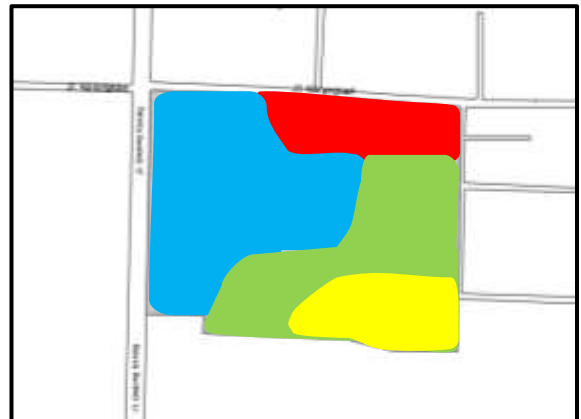
### Penataan Ruang Luar Tapak



Gambar 4. Sirkulasi Tapak  
Sumber : Penulis (2018)

Penataan ruang luar tapak dilakukan dengan memberikan sekeliling batas tapak untuk mengurangi kebisingan yang dihasilkan oleh tapak serta untuk memberikan visual yang bagus dari tapak ke arah luar tapak. Selain itu juga terdapat ruang luar yang posisinya berada di tengah-tengah tapak, hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa ruangan yang memiliki visual mengarah ke bagian tengah tapak tetap mendapatkan view yang baik. Dilihat dari gambar 4 juga, letak bangunan akan ditata mengelilingi ruang luar yang ada di tengah tapak.

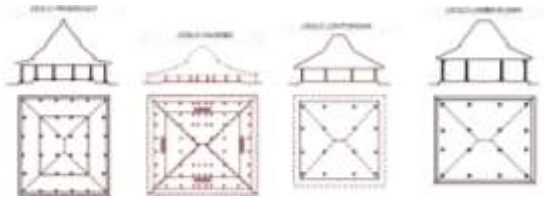
### Pezoningan Tapak



Gambar 5. Pezoningan Tapak  
Sumber : Penulis (2018)

Zoning tapak akhir dibagi menjadi 4 zona, yaitu zona publik yang ditandai oleh warna biru, zona semi publik yang ditandai oleh warna hijau, zona private yang ditandai oleh warna kuning dan zona service yang ditandai oleh warna merah

**Bentuk Dasar Massa Bangunan**

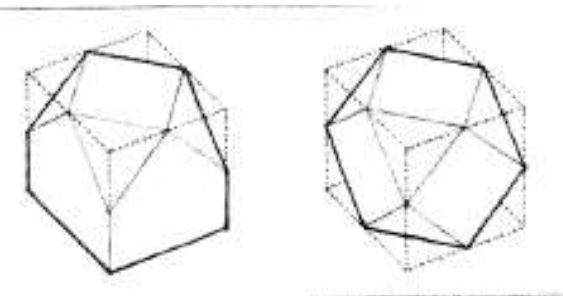


Gambar 6. Bentuk Dasar Massa Bangunan  
Sumber : Penulis (2018)

Berdasarkan teori arsitektur yang digunakan sebagai pendekatan, yaitu arsitektur semiotik dijelaskan bahwa arsitektur sebisa mungkin memiliki aksen lokal dimana bangunan tersebut berada, maka dari itu bentuk dasar massa bangunan yang digunakan dalam perancangan Creative and Performing Arts Center di Yogyakarta yaitu bentuk persegi yang diambil dari bentuk dasar rumah tradisional Yogyakarta.

**Transformasi Massa Bangunan**

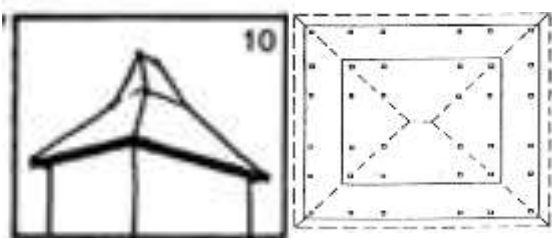
Transformasi massa bangunan bertujuan untuk menggubah bentuk dasar yang dipilih menjadi bentuk yang lebih kreatif.



Gambar 7. Jenis Transformasi Massa Bangunan  
Sumber : Google (2018)

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan, pemilihan transformasi massa bangunan harus memiliki tujuan atau pesan yang akan disampaikan, transformasi subtraktif dipilih karena menimbulkan kesan kreatif dan bebas, kesan tersebut dirasa sejalan dengan fungsi bangunan yang akan dirancang yaitu sebagai pusat kreatif.

**Bentuk Atap Bangunan**



Gambar 8. Bentuk Atap Tradisional Yogyakarta  
Sumber : Google (2018)

Bentuk atap yang dipakai dalam perancangan Creative and Performing Arts Center harus memiliki sifat lokal atau ciri khas Yogyakarta. Bentuk atap tradisional Yogyakarta sendiri terdiri dari atap Joglo, Limasan, Kampung dan Penggangepe. Keempat bentuk atap tersebut akan diaplikasikan ke bangunan yang akan dirancang dengan dalam pengaplikasiannya menggunakan transformasi.

**Transformasi Bentuk Atap Bangunan**



Gambar 9. Bentuk Atap Tradisional Pengulangan  
Sumber : Google(2018)



Gambar 10. Bentuk Atap Tradisional Subtraktif  
Sumber : Google(2018)

Dalam mengaplikasikan bentuk atap tradisional ke dalam bangunan yang memiliki fungsi modern terdapat beberapa pendekatan desain yang dapat digunakan. Dalam perancangan Creative and Performing Arts Center pendekatan yang akan digunakan yaitu dengan metode pengaplikasian atap secara pengulangan dan menggunakan metode transformasi subtraktif.

**Ornamen Bangunan**



Gambar 11. Motif Batik Sebagai Ornamen  
Sumber : Google(2018)

Ornamen pada bangunan dapat digunakan untuk mempertegas sifat lokal dalam suatu bangunan. Yogyakarta sudah dikenal sebagai salah satu pusat batik yang ada di Indonesia. Terdapat ratusan motif batik yang terdaftar oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari ratusan motif batik yang terdaftar terdapat beberapa motif batik yang terkenal yang bisa dijadikan bentuk dasar ornamen pada bangunan. Selain kepopuleran motif tersebut, kemudahan untuk didesain menjadi ornamen bangunan juga dijadikan sebagai pertimbangan. Motif Batik yang akan dijadikan bentuk dasar ornamen bangunan yaitu motif batik kawung dan motif batik truntum.

## KESIMPULAN

Merencanakan sebuah Creative and Performing Arts Center bertujuan sebagai *one stop culture and creative space in Yogyakarta*. Artinya bahwa pengunjung dapat belajar, menonton, merasakan pengalaman budaya, seni dan kreativitas masyarakat Yogyakarta dalam suatu tempat yang memiliki fasilitas lengkap. Adapun hasil yang ingin dicapai dalam merencanakan Creative and Performing Arts Center tersebut adalah : Bangunan dapat mencirikan Yogyakarta lewat beberapa elemen bangunan seperti atap, bentuk massa dan ornamen bangunan.

## DAFTAR BACAAN

- Alvarez, I., Perez, J.H. dan Carreno, F.P. (2010). *Expression in the Performing Arts*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2017). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. (2017). *Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Ching, F.D.K. (2008). *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dinas Kepariwisata. (2015). *Statistik Kepariwisata 2015*. Yogyakarta: Dinas Kepariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Howkins, John. (2013). *The Creative Economy How People Make Money From Ideas (Second Edition)*. London: Penguin Books Ltd.
- Kanematsu, H. dan Barry, D.M. (2016). *STEM and ICT Education Intelligent Environments*. Cham: Springer International Publishing.
- Lambert, D.P dan Williams, R. (2017). *Performing Arts Center Management*. New York: Routledge.
- Marsimbow, E.K.M. dan Hidayat R.S. (2001). *Semiotik Mengkaji Tanda dalam Artifak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Matheson, J. dan Eason, G. *Creative Hubkit Made by Hubs for Emerging Hubs*. British Council.
- McCarthy, K.F., Brooks, A., Lowell, J. dan Zakaras, L. (2001). *The Performing Arts in A New Era*. Santa Monica: Rand.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- UNCTAD and UNDP. (2008). *Creative Economy Report 2008*. New York: United Nations.
- White, T.E. (1986). *Tata Atur Pengantar Merancang Arsitektur*. Bandung: Penerbit ITB.
- Wibowo, H.J., Murniatmo, G. dan Sukirman. (1998). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Zoest, A.V. (1993). *Semiotika Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung

