



DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Perancangan *Creative and Performing Arts Center* di Medan dengan Pendekatan *Arsitektur Semiotik*

Lihayati Rizka Tarigan¹, Amy Marisa²

¹ Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia, rizkatarigan@gmail.com

² Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia, amy@usu.ac.id

Corresponding Author: rizkatarigan@gmail.com¹

Abstract: *The Creative and Performing Arts Center building that will be designed with a Semiotic Architecture approach aims to make the building better known by the presence of signs and symbols in the form of Malay ornaments on the exterior and interior of the building as a sign of the Creative and Performing Arts Center building located in Medan City. With the design method starting from the search for ideas or ideas, then looking for related problems along with solutions and objectives of the design. by using analysis techniques used include site analysis, function analysis, activity analysis, space analysis, form analysis, structural analysis, and utility analysis. The research results of the Semiotic Architecture Concept used in the building can function as a marker that there is a Creative and Performing Arts Center building in Medan with supporting facilities provided, namely in the form of galleries, cafes, restaurants, and shops supporting building functions which can keep a commercial building running when there is no performing arts activity.*

Keyword: *Semiotic architecture, Design, Performance hall, Art.*

Abstrak: Pada bangunan *Creative and Performing Arts Center* yang akan dirancang dengan pendekatan *Arsitektur Semiotik* bertujuan agar bangunan lebih dikenal dengan adanya tanda dan simbol yang berupa adanya ornamen melayu pada bagian eksterior dan interior bangunan sebagai tanda bangunan *Creative and Performing Arts Center* yang berada di Kota Medan. Dengan metode rancangan dimulai dari pencarian-pencarian ide atau gagasan, kemudian mencari permasalahan terkait beserta solusinya dan tujuan dari rancangan tersebut. dengan menggunakan teknik analisa yang digunakan meliputi analisa tapak, analisa fungsi, analisa aktivitas, analisa ruang, analisa bentuk, analisa struktur, dan analisa utilitas. Hasil penelitian Konsep *Arsitektur Semiotik* yang digunakan pada bangunan dapat berfungsi sebagai penanda bahwa adanya keberadaan sebuah bangunan *Creative and Performing Arts Center* di Medan dengan fasilitas pendukung yang diberikan, yaitu berupa galeri, café, restaurant, dan toko pendukung fungsi bangunan dimana dapat mengupayakan sebuah bangunan komersil tetap berjalan ketika tidak adanya sebuah kegiatan pertunjukan seni.

Kata Kunci: *Arsitektur semiotik, Desain, Gedung pertunjukan, Seni.*

PENDAHULUAN

Creative and Performing Arts Centre, dalam bahasa Indonesia berarti Gedung Seni Pertunjukan, yang bisa diartikan sebagai suatu tempat yang dipergunakan sebagai tempat pagelaran pertunjukan, baik seni tari, musik maupun drama. Terkait dengan itu maka persyaratan ruang harus dipenuhi sesuai dengan fungsinya, agar pesan yang diungkapkan penyaji seni dapat tertangkap dengan baik sehingga tercapai kualitas pertunjukan yang optimal serta kepuasan bagi penikmatnya mengingat penonton yang memasuki sebuah gedung pertunjukan memiliki hak untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, penerangan yang cukup, pemandangan (*viewing*) yang menyenangkan dan kualitas bunyi yang baik selain kualitas acaranya itu sendiri

Merencanakan sebuah *Creative and Performing Arts Center* di Kota Medan bertujuan sebagai *one stop culture and creative space* di Kota Medan. Yang artinya bahwa pengunjung dapat belajar, menonton, merasakan pengalaman budaya, seni dan kreativitas masyarakat Kota Medan dalam suatu tempat yang memiliki fasilitas lengkap. yang ditujukan sebagai wadah/sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai seni dan budaya melalui pendidikan non-formal.

yang merupakan Ibu Kota Provinsi dan menurut Bappenas, Medan adalah salah satu dari empat pusat pertumbuhan utama di Indonesia, sehingga Kota Medan dapat menjadi pilihan dibangunnya sebuah *Creative and Performing Arts Center*.

Pada sebuah bangunan *Creative and Performing Arts Center* biasanya merupakan sebuah bangunan yang memiliki ruang teater/ panggung dimana seminimalnya dapat memenuhi fungsi utama dari pusat seni pertunjukan yaitu auditorium pertunjukan teater, opera, musik (berupa musik akustik), dan ruang galeri sebagai pameran seni rupa.

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 mewadahi kegiatan kesenian dan kreativitas. (*Agus Dharma, 2014*).

METODE

Jenis penelitian menggunakan metode perancangan, Tahapan pada metode rancangan dimulai dari pencarian-pencarian ide atau gagasan, kemudian mencari permasalahan terkait beserta solusinya dan tujuan dari rancangan tersebut. Tahapan berikutnya adalah mengumpulkan data, baik primer maupun sekunder. Dengan data ini kemudian dapat melanjutkan ke tahap analisis data perancangan dengan hasil akhir berupa konsep perancangan yang nantinya digunakan ketika merancang objek tersebut.

1. Jenis dan teknik pengumpulan data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang menunjang perancangan objek terkait objek perancangan itu sendiri maupun tema perancangan dalam bentuk pengamatan langsung di lapangan atau pengalaman yang terjadi di masyarakat. Data dihasilkan berdasarkan survey lapangan

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari data-data literatur atau data yang sudah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan dan sudah tersedia sehingga tinggal mencari dan mengumpulkan. Data diperoleh dari studi pustaka dan studi banding.

2. Teknik Analisa

Analisa adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa. Analisa merupakan suatu proses pengolahan data yang didapat untuk mendapatkan konsep yang nantinya digunakan dalam merancang. Analisa yang digunakan meliputi analisa tapak, analisa fungsi, analisa aktivitas, analisa ruang, analisa bentuk, analisa struktur, dan analisa utilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar

Perancangan creative and performing arts center ini merupakan perncangan bangunan dengan konsep semiotik yang dapat dilihat dari tanda (semiotik). Dengan sistem berkomunikasi.

Semiotika dalam arsitektur memiliki hubungan yang erat antara kondisi geografis, sejarah dan budaya lokal, serta komunitas sosial yang mengelilinginya ketika menggunakan warna, bentuk, ruang, konten / volume dan bahkan permukaan bangunan, karena hubungannya dengan bidang lain Demikian pula, bentuk arsitektur biasanya dapat dikatakan memiliki makna sebelum makna. Selain rumah, jendela juga memiliki konotasi dan konotasi. Arti notasi itu jelas, misalnya maknanya bisa menjelaskan kemegahan bangunan dalam proporsi atau bentuk.

Konsep Sistem Kegiatan/Program Ruang

1. Konsep Kegiatan

Konsep kegiatan pada bangunan Creative and Performing Arts Center ini berupa kegiatan pertunjukan seni yang dapat dinikmati semua kalangan masyarakat. Selain itu adanya ruang pameran/ galeri dan restaurant serta café yang akan difungsikan sebagai pendukung.

2. Konsep Program Ruang dan Hubungan Ruang

Dalam penyediaan ruang, hal yang dipertimbangan adalah pemanfaatan ruang yang dibagi berdasarkan jenis kegiatan. Konsep program ruang terbagi menjadi beberapa area, yaitu :



Gambar 1. Konsep pembentukan ruang

Hubungan antar ruang yang digunakan adalah secara linear dengan sistem “melewati ruang” yang mana setiap ruang dihubungkan dengan koridor ruang yang menjadi penghubung ruang.

3. Konsep Perancangan Ruang Luar/ Tapak

a. Konsep Aksesibilitas

Akses masuk menuju site ini terdiri dari dua akses, yaitu:

- 1) Main entrance pengunjung, terletak pada bagian barat site dimana yang merupakan jalan utama yang akan memudahkan pengunjung menemukan bangunan ini.
- 2) Main entrance Pengelola dan penampil, terletak pada bagian selatan site dimana difungsikan agar mengurangi kemacetan pada jalan utama.

b. Konsep Sirkulasi

Sirkulasi yang terbagi atas pengunjung, penampil, dan pengelola memiliki sirkulasi yang berbeda, seperti pengunjung hanya bisa mengakses ruangan dengan sifat yang public dan semi public tertentu agar tidak mengganggu aktivitas lainnya. Seperti pada sirkulasi ruang auditorium yang sudah terpisah sehingga tidak terjadi *cross circulation*.

c. Konsep vegetasi

Vegetasi pada bangunan selain dibuat sebagai estetika, vegetasi dapat berfungsi sebagai area resapan, peredam kebisingan, peneduh, dan pembatas yang dapat dan memberikan suasana yang tenang dan nyaman.

Vegetasi sebagai estetika/penghias

Vegetasi sebagai penghias diletakkan di taman, jembatan, dan juga ruang terbuka yang berada di pinggir sepadan jalan berupa tanaman perdu, dan bunga.



Gambar 2. Vegetasi sebagai penghias

d. Vegetasi sebagai area resapan

Vegetasi sebagai area resapan akan ditempatkan di ruang terbuka hijau yang dibuat untuk mengurangi banjir. Selain itu, di setiap sisi bangunan juga akan diperbanyak rumput dan tanaman untuk area resapan.

e. Vegetasi sebagai peredam kebisingan

Vegetasi sebagai peredam kebisingan akan diletakkan di ruang terbuka untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari jalan kendaraan bermotor dan bangunan sekitarnya.



Gambar 3. Vegetasi sebagai peredam kebisingan

f. Vegetasi sebagai peneduh

Vegetasi sebagai peneduh akan diletakkan di ruang terbuka publik agar dapat mengurangi terkena matahari secara langsung.



Gambar 4. Vegetasi sebagai peneduh

- g. Vegetasi sebagai pembatas
Vegetasi sebagai pembatas akan diletakkan dibatas antara bangunan dan pinggir site yang diletakkan sebagai penghubung antar bangunan.



Gambar 5. Vegetasi sebagai pembatas

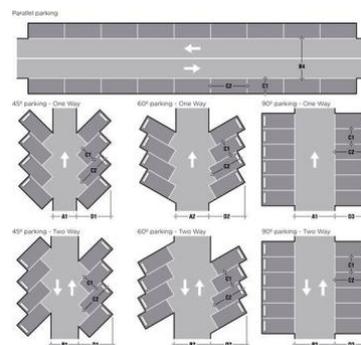
4. Konsep Penzoningan

Penzoningan pada tapak terbagi atas beragam jenis kegiatan dan sifat- sifat dari kegiatan tersebut.



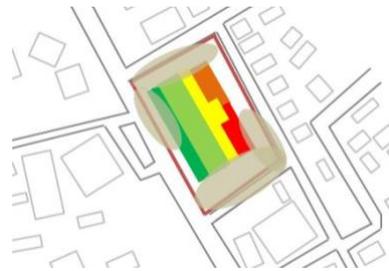
Gambar 6. Konsep Zoning bangunan

- a. Konsep Parkir
Konsep parkir pada bangunan ini adalah tersedianya lahan parkir pada bagian luar bangunan, dan membuat basement untuk kendaraan bermotor dengan ketentuan parkir yang ada.



Gambar 7. Aturan Parkir

- b. Konsep Ruang Terbuka
Konsep ruang terbuka pada perancangan ini adalah tersedianya ruang terbuka sebagai fungsi ekologis yang biasanya menjadi perlindungan sumberdaya. Beberapa fungsinya antara lain sebagai areal resapan air, menghasilkan oksigen, meredam kebisingan, filter dari partikel padat yang mencemari udara kota, dan dapat dimanfaatkan sebagai fungsi estetis pada bangunan.



Gambar 8. Konsep ruang terbuka

c. Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep tata ruang dalam yang akan diterapkan pada konsep perancangan ini akan berdasarkan fungsi bangunannya, yaitu meliputi :

5. Proporsi ruang

Proporsi ruang yang akan menciptakan kesan nyaman dan dapat dinikmati dalam suatu kegiatan pertunjukan. Dimana pada perancangan, ruang auditorium penonton dibuat dengan jenis panggung corner stage.



Gambar 9. Bentuk panggung Corner stage

1) Perabot

Ruang pada bangunan ini akan menggunakan fasilitas yang lebih khusus seperti pada pengaturan perabot pada ruangan pertunjukan.

2) Warna

Warna yang akan diberikan pada bangunan adalah warna coklat dan sedikit keemasan dengan kesan yang mewah, karena mengikuti konsep yang ingin memberikan kesan berbeda dengan bangunan yang berada disekitarnya.



Gambar 10. Warna bangunan

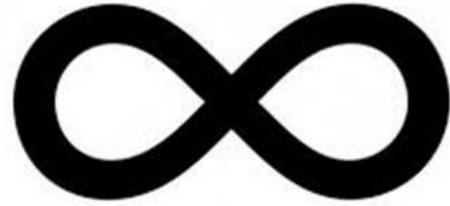
3) Bentuk

Bentuk yang akan dirancang dalam perancangan ini adalah massa tunggal sebagai efisiensi terhadap penggunaan lahan dan memiliki bentuk yang masih bisa diterima dan diterapkan pada lokasi perancangan.

Pada perancangan Creative and Performing arts Center ini bentuk yang digunakan adalah bentuk dengan elemen dalam teori semiotika yang diberikan dimana selain berperan dalam pemberian tanda pada bangunan, elemen juga dapat memberikan suasana yang menunjukkan bahwa bangunan ini adalah sebuah bangunan Creative and Performing Arts Center di Kota Medan.

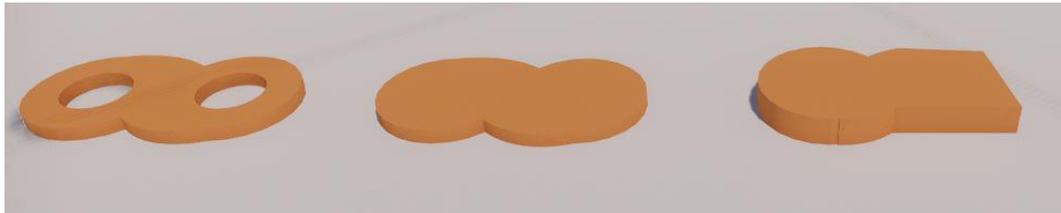
Gubahan massa pada bangunan memiliki konsep seperti gambar berikut :

Bentuk *Infinity* merupakan bentuk yang mempunyai arti, tidak terhingga, dimana dapat memberikan arti bahwa seni itu tidak terhingga.



Bentuk ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar bentuk bangunan dimana akan dimanfaatkan bentukan ruang untuk sebuah auditorium pertunjukan dengan ruang pendukung lainnya.

Gambar 11. Konsep bangunan



Gambar 12. Konsep gubahan massa

Dan sebagai penanda pada bangunan yang bertema Arsitektur semiotik, diberikan beberapa ornamen bata, dan melayu pada bagian interior dan eksterior bangunan pertunjukan



Gambar 13. interior bangunan dan detail



Gambar 14. Eksterior bangunan dan detail

4) Material

Penggunaan material dinding baja untuk kenyamanan termal tersendiri didalam bangunan. Serta penerapan material kaca pada bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan yang masuk kedalam bangunan sebagai pencahayaan alami.

6. Konsep Massa dan Perwajahan

Konsep massa yang digunakan pada perancangan ini adalah 1 massa, dimana sirkulasi berada didalam 1 bangunan. Dimana semua bangunan terhubung dalam satu bentuk.



Gambar 15. Konsep massa bangunan pada site

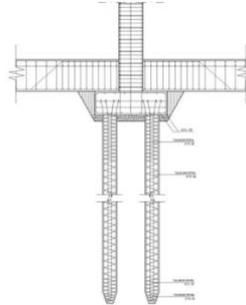
7. Konsep Sistem struktur dan Konstruksi

Konsep struktur yang digunakan terbagi atas struktur pondasi, kolom, balok, dinding, dan atap.

a. Pondasi

1) Pondasi bore pile

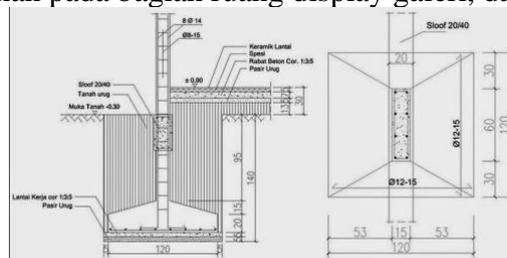
Digunakan pada struktur bentang lebar hall, teater auditorium.



Gambar 16. Pondasi Bore Pile

2). Pondasi footplate

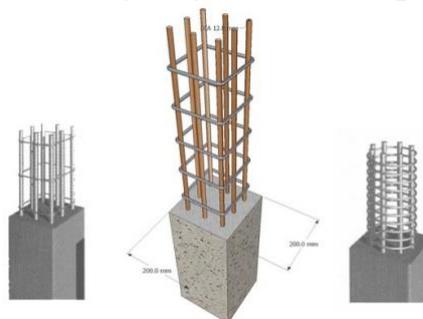
Pondasi ini digunakan pada bagian ruang display galeri, dan ruang lainnya.



Gambar 17. Pondasi Foot plate

b. Kolom

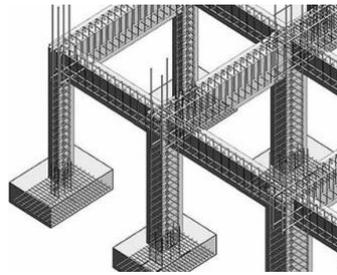
Kolom beton bertulang akan diterapkan pada seluruh bagian bangunan



Gambar 18. Kolom beton bertulang

c. Balok

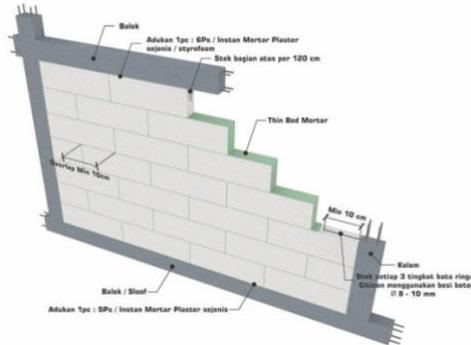
Pada perancangan ini digunakan balok beton bertulang baja pada seluruh bangunan terkecuali bangunan yang bersifat bentang lebar yang menggunakan baja komposit.



Gambar 19. Detail balok bertulang

d. Dinding

Dinding pada perancangan ini akan menggunakan material beton dan kaca



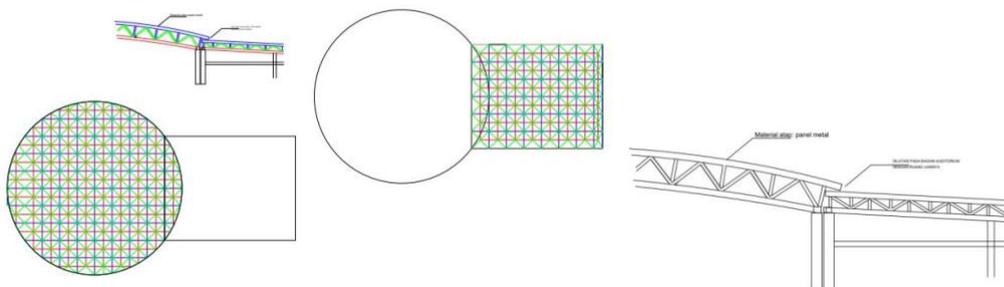
Gambar 20. Detail dinding

e. Atap

Atap yang digunakan pada bangunan menggunakan struktur atap Atap yang digunakan pada bangunan menggunakan space frame dengan pelapis atap enamel steel panel.



Gambar 21. Struktur space frame



Gambar 22. Rencana atap dan detail

8. Konsep Sistem Utilitas

a. Konsep Elektrikal

Sistem elektrikal pada gedung menggunakan PLN sebagai sumber listrik utamanya dan genset sebagai cadangan.

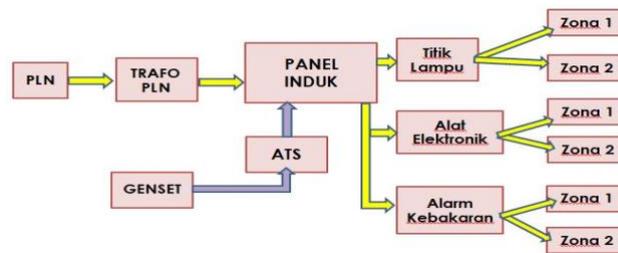


Diagram 1. konsep sistem elektrikal

b. Konsep Plumbing

1) Jaringan Air Bersih

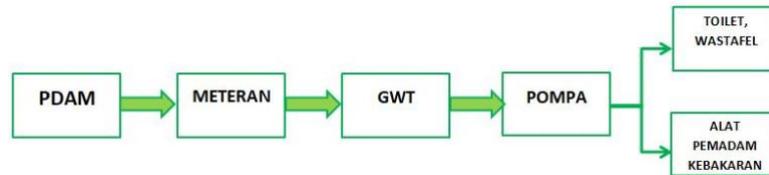


Diagram 2. Jaringan air bersih

2) Jaringan Air Kotor

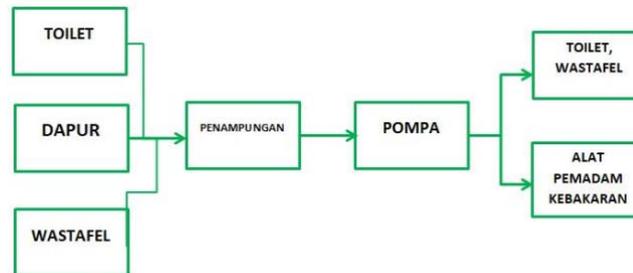
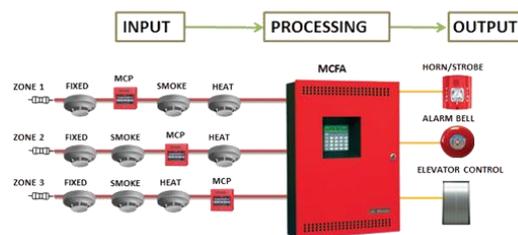


Diagram 3. Jaringan air kotor

c. Konsep Pencegah Kebakaran



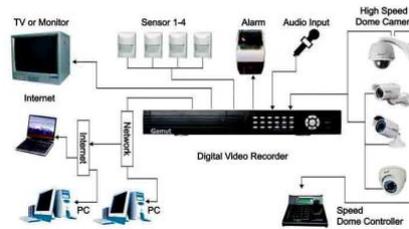
Gambar 23. Sistem Pencegahan kebakaran

d. Konsep Distribusi Sampah

Sampah dari bangunan diletakkan ditempat sampah yang tersedia di bangunan (sementara), kemudian diangkat oleh truk sampah yang membawa sampah ke tempat pembuangan akhir terdekat dari tapak.

e. Konsep Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan pada perancangan adalah dengan dibuatnya pos satpam pada entrance dan parkir, selain itu, kamera CCTV yang diletakkan ditempat-tempat yang strategis, sesuai dengan kebutuhan proteksi keamanan yang lebih baik.



Gambar 24. Sistem keamanan CCTV

KESIMPULAN

Kesimpulannya Pada bangunan *Creative and Performing Arts Center* yang akan dirancang dengan pendekatan Arsitektur Semiotik bertujuan agar bangunan lebih dikenal dengan adanya tanda dan simbol yang berupa adanya ornamen melayu pada bagian eksterior dan interior bangunan sebagai tanda bangunan *Creative and Performing Arts Center* yang berada di Kota Medan.

Hasil desain perancangan merupakan salah satu bangunan penunjang kebutuhan masyarakat, khususnya di Kota Medan yang merupakan salah satu kota besar yang dapat memberikan fasilitas aktivitas seni. Konsep Arsitektur Semiotik yang digunakan pada bangunan dapat berfungsi sebagai penanda bahwa adanya keberadaan sebuah bangunan *Creative and Performing Arts Center* di Medan dengan fasilitas pendukung yang diberikan, yaitu berupa galeri, café, restaurant, dan toko pendukung fungsi bangunan dimana dapat mengupayakan sebuah bangunan komersil tetap berjalan ketika tidak adanya sebuah kegiatan pertunjukan seni.

Hasil perancangan ini nantinya akan digunakan oleh masyarakat, pengguna seni dengan keperluan dan kegiatan khusus dimana fasilitas-fasilitas yang akan diberikan dapat memenuhi keperluan pengguna bangunan.

Hasil dari perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk hasil yang lebih maksimal, maka diharapkan adanya masukan yang membangun untuk perancangan *Creative and Performing Arts Center* ini.

REFERENSI

- Appleton, Ian. (2008). *Building for the Performing Arts*. Italy: ELSEVIER.
- ARCHDAILY. (2016). *The Marshall Family Performing Arts Center /Weiss/Manfredi* (retrieved from <https://www.archdaily.com/788399/the-marshall-family-performing-arts-center-weiss-manfredi> diakses 24 Oktober 2020)
- ARCHITECT. (2016). *Marshall Family Performing Arts Center* (retrieved from https://www.architectmagazine.com/project-gallery/marshall-family-performing-arts-center_o diakses 24 Oktober 2020)
- ARSITEKTUR DAN LINGKUNGAN. (2017). *Semiotika pada Atribut Arsitektur*. Retrieved from <https://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2017/09/18/semiotika-dalam-atribut-arsitektur/>.
- Aziz Soelaiman, T.M. (2010). *BSD PERFORMING ARTS CENTRE*, retrieved from https://issuu.com/azizsoelaiman/docs/laporan_tugas_akhir_aziz.
- Cowan, Kay. Albers, Peggy, (2006). *Semiotic Representations: Building Complex Literacy Practices Through the Arts*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/250055690>
- Dharma, Agus. (2014). *Semiotika Dalam Arsitektur*. Depok: Universitas Gunadarma.
- Fanienditha, Ira Novia (2018). *Perancangan Malang Art Center Dengan Tema Folding Architecture*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Helbo, André. (2016). *Semiotics and performing arts: Contemporary issues*. Routledge Taylor & Francis Group. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2016.1189727>
- Muhammad Alwan Rosyadi, Ashadi, Wafirul Aqli. (2018). *Penerapan Teori Arsitektur Semiotik Pada Creative and Performing Arts Center Yogyakarta*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Narita, Essy. (2014). *Gedung Pertunjukan Seni di Tepian Sungai Kapuas*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Sarsika, Wydia Ineke. (2011). *Pusat Seni Pertunjukan Medan Arsitektur Metafora*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Singhal,Sumit.(2015).ANNDENNE’S CULTURAL CENTER in Belgium by LABEL ARCHITECTURE Retrieved from <https://www10.aecafe.com/blogs/archshowcase/2015/08/28/anndennes-cultural-center-in-belgium-by-label-architecture/>
- Welch, Adrian. (2019). ARTCOR Creative Center Chisinau. Retrieved from <https://www.e-architect.co.uk/moldova/artcor-creative-center-chisinau>.
- Zaman, Saefu. (2017). PEMAKNAAN RUANG PADA MASJID KUBAH MASJID KUBAH EMAS: KAJIAN SEMIOTIK RUANG,(Online), *Paradigma Jurnal Kajian Budaya* Vol.7 No.2(2017):171-181. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/236574489.pdf>