

Penerapan Semiotika Arsitektur pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Seni Pertunjukan di Cimahi

Zia Futuh Ulya¹, Shirley Wahadamaputera²

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional, Bandung
Email: ziaazioo@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak kebudayaan tradisional yang melekat pada kehidupan sehari-hari masyarakat, namun di era digital saat ini seni dan kebudayaan tradisional memiliki potensi untuk berkembang. SMK atau sekolah menengah kejuruan menjadi salah satu pilihan bagi generasi muda yang berminat di bidang seni dan kebudayaan. Sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan di Cimahi yang memegang erat adat dan budaya sunda dalam kegiatan upacara – upacaranya masih belum ada, sehingga kekurangan fasilitas pendidikan untuk mempelajari kebudayaan seni tradisional khususnya seni pertunjukan perlu disediakan. Sebuah rancangan sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan berkonsep semiotika arsitektur dengan implementasi pemaknaan tanda – tanda dari sebuah desain arsitektur sebagai media komunikasi antara pengguna ruang dengan bangunan yang menjadi bahasa desain melalui pengalaman ruang. Hal ini seperti sebuah pertunjukan yang berkomunikasi dengan penontonnya. Tema semiotika arsitektur pada perancangan ini menjadikan sekolah sebagai ikon yang dapat mewakili dan mengapresiasi sebuah seni melalui sebuah tanda dan simbol yang terkandung di dalam desain bangunan.

Kata kunci: Semiotika Arsitektur, Seni Pertunjukan, Pendidikan.

ABSTRACT

Indonesia has many traditional cultures attached to people's daily lives, but in today's digital era, traditional arts and cultures have the potential to develop. SMK, or vocational high school, is one of the choices for the younger generation who are interested in the field of arts and culture. In Cimahi, there are no performing arts vocational high schools that adhere to Sundanese customs and culture in ceremonial activities—ceremonies still do not exist, so there is a lack of educational facilities to learn about traditional art culture, particularly performing arts, that must be provided. A performing arts vocational high school designed with the concept of the semiotics of architecture and the implementation of the meaning of architectural design signs as a medium of communication between space users and buildings that become a design language through space experience. It's like a show communicating with its audience. The theme of the semiotics of architecture in this design makes the school an icon that can represent and appreciate an art through a sign and symbol contained in the design of the building.

Keywords: Semiotics Architecture, Performing Art, Education.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak kebudayaan tradisionalnya, khususnya kesenian tari, musik dan instrumen, di Jawa Barat seni menjadi salah satu aspek penting yang tidak bisa ditinggalkan, khususnya seni budaya Sunda, baik untuk kepentingan hiburan, hingga kebutuhan seremonial. Namun masih banyak dari masyarakat yang masih belum terwadahi bakat dan minatnya akan seni pertunjukan, untuk perencanaan sekolah menengah kejuruan ini bertujuan sebagai tempat yang baik dan tepat demi mewadahi segala kebutuhan pendidikan seni generasi muda. Sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan ini berlokasi di Cimahi yaitu di Jalan Aruman, dan dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Peta Cimahi

Sumber : www.earth.google.com , diakses pada 26 Januari 2023

Rancangan Aruman Recital Art School ini bertujuan menjadi sarana edukasi. Memberikan suatu pengenalan dan penyebaran tentang seni pertunjukan yang ditujukan ke masyarakat melalui pertunjukan – pertunjukan yang diadakan oleh sekolah.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

1.1 Definisi Proyek

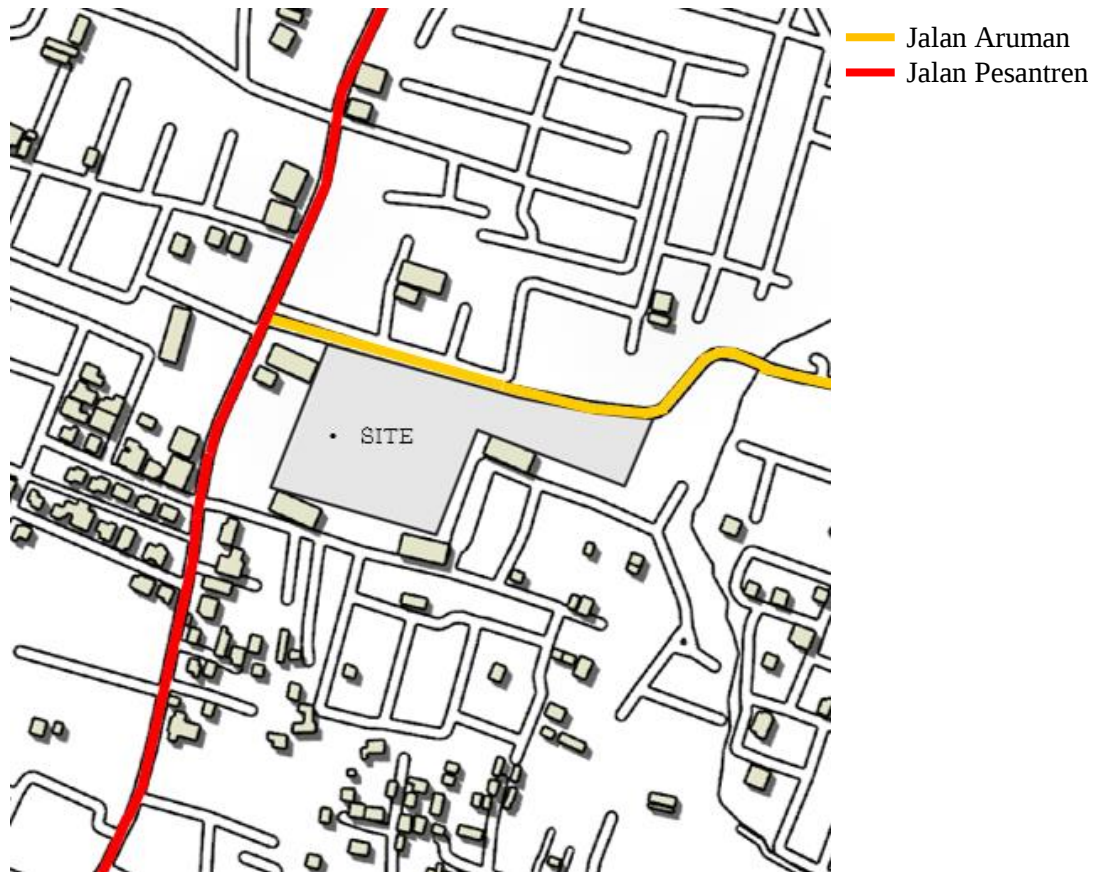
SMK atau sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu fasilitas pendidikan formal yang memiliki tujuan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan sekolah menengah untuk menyiapkan para peserta didik untuk bekerja dan berkarya di bidang tertentu [1]. Seni Pertunjukan merupakan salah satu aliran seni yang menampilkan sebuah tontonan kepada masyarakat dengan mempertontonkan seniman secara individu maupun kelompok dengan tujuan tertentu [2].

SMK atau Sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan merupakan salah satu sekolah yang mempengaruhi pendidikan yang mengembangkan kemampuan di bidang seni pertunjukan. Seni pertunjukan disajikan dalam bentuk pementasan dengan tujuan hiburan. Seni pertunjukan juga merupakan ungkapan dari suatu budaya, media untuk menyampaikan norma – norma dan makna yang menyesuaikan dengan jaman.

1.2 Lokasi Proyek

Proyek sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan ini berlokasi di Jl. Aruman, Cibabat, di kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat. Sekolah ini dibangun untuk mewadahi kebutuhan pendidikan khususnya dalam bidang seni pertunjukan dengan sifat proyek fiktif dengan luas site yang akan dibangun seluas 18 hektar dengan koefisien dasar bangunan (KDB) sebesar 40% yaitu 6.400 m², koefisien dasar hijau (KDH) sebesar 30% dan koefisien lantai

bangunan sebesar 0,8 dengan maksimal tinggi lantai yang dapat dibangun sebanyak 2 lantai, garis sempadan bangunan (GSB) dari utara sebanyak 8 meter, dari timur 4 meter dan dari barat 3 meter. Peraturan ini disesuaikan dengan peraturan pemerintah setempat yang berlaku. Lokasi proyek dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Lokasi Proyek

1.3 Definisi Tema

Perancangan fasilitas pendidikan membutuhkan faktor yang dapat mendukung prosesnya belajar bagi peserta didik untuk dapat memaksimalkan potensi dan bakatnya. Semiotika arsitektur diterapkan dengan mengaplikasikan sebuah pemaknaan dari sebuah desain yang dirancang sehingga dapat menghasilkan suatu efek psikologis bagi sang pengguna ruang yaitu peserta didik. Efek psikologis yang menjadi output yang disematkan dalam desain rancangan sekolah yang diharapkan dapat mendukung proses belajar dan memaksimalkan potensi dan bakatnya.

Semiotika diperkenalkan pertama kali pada ilmu bidang filsafat pada abad ke-17 oleh John Lock dan dipelajari serta dipopulerkan oleh Charles Sanders Pierce pada tahun 1839 hingga 1914 dan pada tahun 1930-an pemikirannya baru dikenal luas yang hingga kini Charles Sanders Pierce dikenal sebagai perintis ilmu semiotika [3]. Semiotika berasal dari kata “semeion” yang berarti tanda. Tanda-tanda tersebut memberikan suatu informasi yang komunikatif yang mengartikan sesuatu yang dapat dipikirkan dan dibayangkan. Tanda – tanda yang dapat dipahami berhubungan antara tanda dengan maksud atau arti yang tersebut di dalamnya. Tanda yang dipergunakan sebagai media komunikasi antar manusia dan benda dapat dipelajari seperti penggunaan simbol – simbol [4].

Proses terbentuknya semeion atau suatu tanda yaitu dengan adanya suatu hubungan antara pemberi tanda (signifier) dan arti tanda yang dimaksud (signified) [5].

Semiotika datang dengan tiga (3) aliran yaitu :

1. Semiotika Komunikatif

Semiotika ini dipergunakan untuk mempelajari tanda – tanda sebagai sebuah komunikasi. Komunikasi ini digunakan oleh pembuat dan diterima yang memiliki arti dan pengertian

yang sama.

2. Semiotika Konotatif
Semiotika ini memaknai tanda yang simbolis. Aliran ini biasanya diaplikasikan pada bidang linguistik sastra dan arsitektur.
3. Semiotika Ekspansif
Semiotika ini merupakan pengembangan dari semiotika konotatif yang mempelajari makna dan arti sebuah tanda yang filosofis [6].

Menurut Charles Jencks, arsitektur tidak hanya tentang desain dan rancangan suatu bangunan, tapi arsitektur juga sebagai teks untuk menyampaikan perihal yang dapat ditafsirkan. Arsitektur juga sebagai sebuah tanda - tanda yang punya penanda dan petanda beserta pemaknaannya. Bangunan serta ruang adalah penanda, sedangkan Ide dan gagasan merupakan petanda, aspek ini membentuk sebuah makna dari arsitektural [7]. Charles Jencks, ingin di dalam bangunan arsitektur menjadi sebuah ruang untuk berpikir kreatif, dan menjadikan gagasan yang puitis dengan menjadikan arsitektur memiliki ruang dengan skala yang luas, hal tersebut menciptakan tidak hanya fungsi bangunan saja, namun juga menyajikan sebuah makna dari simbol tertentu dan tema yang estetis yang bukan sekedar bentuk acak namun sebagai objek [8]. Trikotomi, semiotika, dan piercean menjadi acuan pembentuk semiotika dalam arsitektur menurut Charles Jencks. Dari ketiga aspek tersebut terdapat interaksi yang disebut semiosis, hal ini karena ketiganya memiliki keserupaan dan juga perbedaan dalam struktur saussuran [9]. Tanda – tanda dalam bidang arsitektur meliputi aspek – aspek seperti segi bentuk massa, ukuran dan proporsi, material, warna dan lain sebagainya. Hal tersebut menjadi suatu sistem yang dapat dimaknai sebagai arti dan nilai dan memicu reaksi dari pengguna ruang secara pragmatis. Sebuah tanda akan menjadi suatu wahana yang dapat memberikan informasi dan pemaknaan dari sebuah desain yang dirancang [3].

Konsep ini mengacu pada pengalaman di dalam ruang yang menciptakan suatu atmosfer menyenangkan. Pengalaman ruang ini dapat dicapai dari berbagai faktor, khususnya dengan indra tubuh manusia, seperti indra mata yang berfungsi untuk melihat, lalu telinga untuk mendengarkan, hidung untuk merasakan aroma, dan kulit untuk menyentuh dan meraba. Pengalaman ruang didapat berdasarkan sensasi, persepsi dan konsepsi yang didapatkan dengan pikiran dan emosional dari pengguna. Sebuah ruang dapat dirasakan oleh penggunanya, hal ini terjadi karena pengalaman ruang memiliki konotasi yang pasif, yang berarti seorang pengguna telah menunjukkan apa yang telah dilaluinya.

1.4 Elaborasi Tema

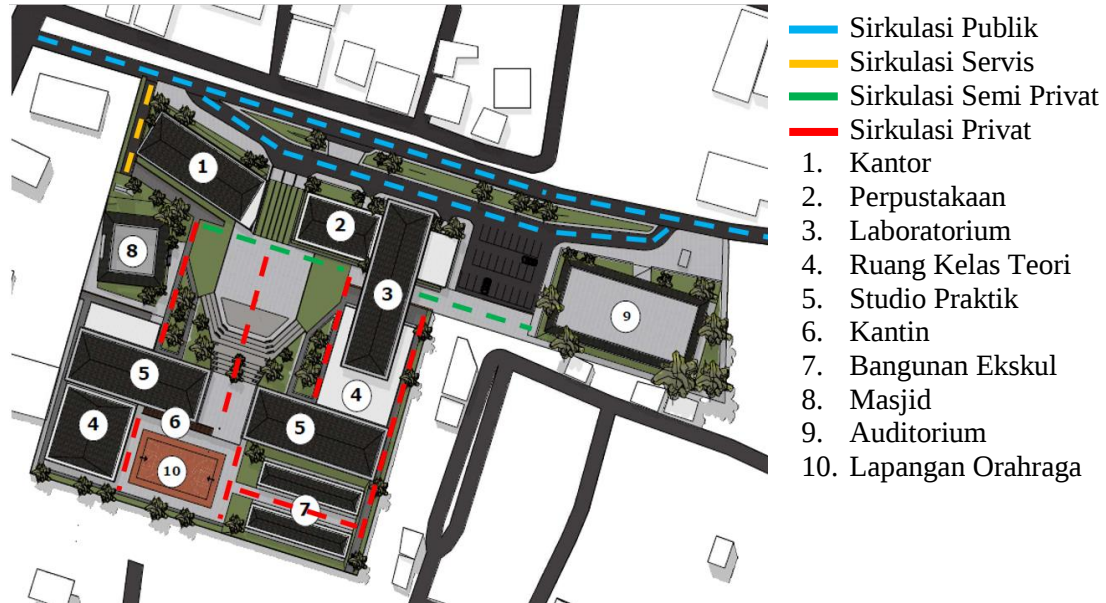
Semiotika arsitektur yang diterapkan pada rancangan Aruman Recital Art School mengaplikasikan pemaknaan tanda – tanda yang menjadi bahasa desain agar penerima tanda atau pengguna ruang dapat memaknai maksud dari penerapan desain dari Aruman Recital Art School.

1. Penerapan desain dengan membuat bangunan multi massa yang berorientasi terpusat terhadap amphiteater outdoor sebagai elemen arsitektural yang menjadi monumental sebagai identitas sekolah dan merepresentasikan penghormatan dan apresiasi terhadap seni serta memaknai bahwa sekolah yang dirancang memiliki tujuan yang *student oriented*.
2. Mendesain dengan prinsip tarikan garis imajiner dengan menjadikan amphiteater sebagai vocal poin utama yang dapat terlihat langsung dari entrance sekolah.
3. Tarikan garis imajiner menghasilkan view ke dalam tapak yang memperlihatkan pohon besar di antara dua (2) bangunan studio praktik sebagai simbol dengan makna keberlanjutannya karya dan kreatifitas yang menghasilkan sebuah generasi – generasi yang cemerlang.
4. Rancangan masjid mengaplikasikan semiotik dengan dibuatnya tinggi atap dengan ketinggian yang paling tinggi yang memiliki maksud dan pemaknaan dari ketuhanan yang maha tinggi.

3. HASIL RANCANGAN

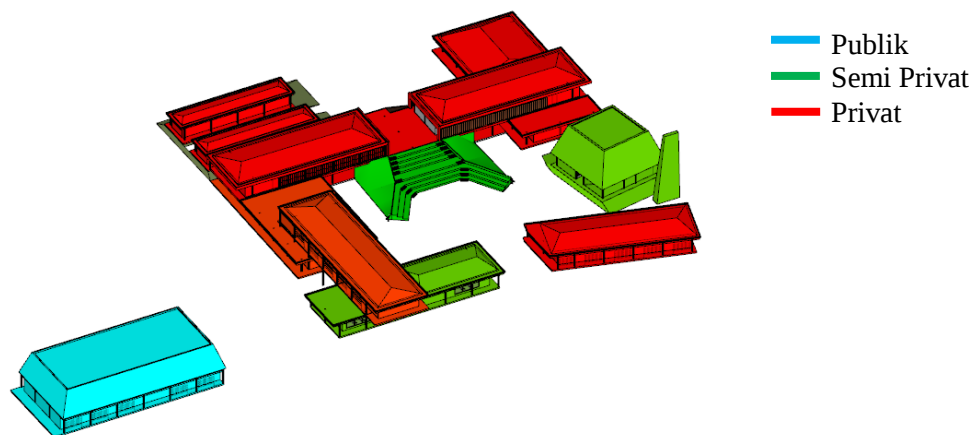
3.1 Pola Sirkulasi Dalam Tapak

Pola sirkulasi pada tapak dibedakan menjadi sirkulasi kendaraan publik terdiri dari sirkulasi publik yaitu sirkulasi bagi pejalan kaki untuk pengguna sekolah, pedestrian dapat akses masuk dan keluar area tapak dari *main entrance* (Jalan Aruman). Dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Blok Plan Sirkulasi dalam Tapak.

3.2 Konsep Zonasi Bangunan Pada Tapak



Gambar 7. Konsep Zonasi Bangunan Pada Tapak.

Gambar 7, Zoning pada Bangunan dibagi menjadi tiga bagian yaitu area publik, semi privat, dan privat. Bangunan publik yang berupa auditorium menjadi bagian dari program sekolah untuk memberikan edukasi pada masyarakat terkait seni pertunjukan dengan cara mementaskan berbagai pentas seni yang dipertunjukkan pada masyarakat umum. Bangunan semi publik seperti amphitheater, masjid, dan bangunan support perpustakaan dan UKS. Perpustakaan juga menjadi salah satu program sekolah yang memperkenankan masyarakat umum untuk mendapatkan edukasi literatur terkait seni pertunjukan, dan masjid dapat digunakan masyarakat juga untuk melakukan ibadah agama islam. Bangunan privat seperti kantor, ruang kelas, laboratorium, dan studio praktik.

3.3 Konsep Fasad Bangunan

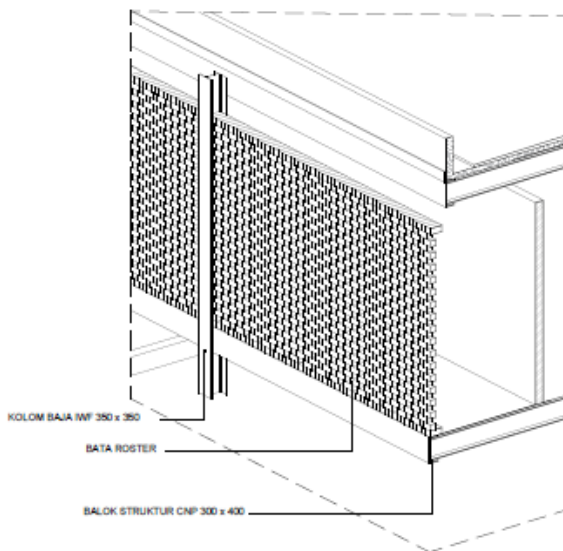
Fasad bangunan menonjolkan *raw material* seperti, beton ekspos, bata ekspos, dan struktur baja yang ditonjolkan, hal ini menjadi suatu semiotik terhadap suatu proses berkarya yang masih terus berjalan, sehingga dapat memaknai tanda oleh penggunaanya sebagai karya yang masih terus dapat berkembang melalui penerapan desain, dan dapat dilihat pada **Gambar 8**.



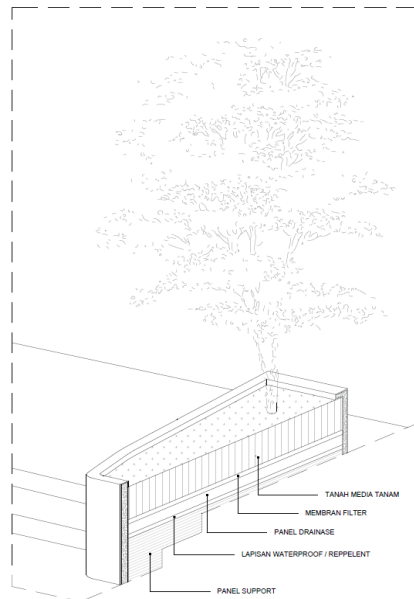
Gambar 8. Konsep Desain Fasad Bangunan.

3.4 Detail Bangunan

Gambar 9, fasad bangunan SMK, didesain sirip penangkal sinar matahari dengan mengaplikasikan bata roster yang memiliki semiotik terselubung yang memaknai suatu pola yang terstruktur pada suatu nilai seni. Roster merupakan balok - balok ventilasi pada bangunan yang berfungsi sebagai instrumen penghawaan alami yang memastikan sirkulasi udara masuk ke dalam bangunan secara optimal dan sebagai penangkal sinar matahari berlebih masuk ke bangunan dan menjaga kenyamanan termal [10].



Gambar 9. Detail Fasad Bata Roster



Gambar 10. Detail Lanskap

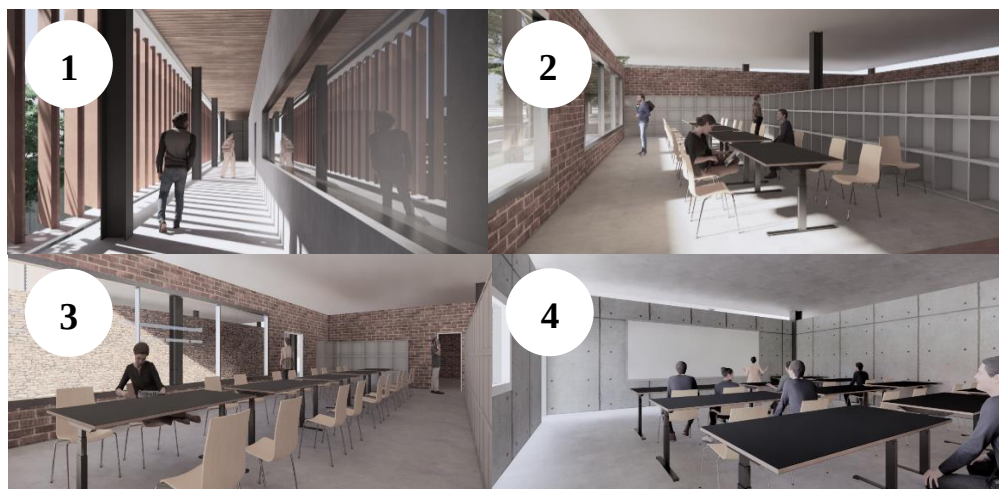


Gambar 11. Konsep Desain Amphiteater

Gambar 10, terdapat detail lanskap pada amphitheater. Amphiteater outdoor pada **Gambar 11**, merupakan vokal poin utama dan menjadi salah satu semiotik yang memaknai sebuah gagasan puitis serta berkembangnya sebuah kreatifitas dan sebagai identitas seni pertunjukan dari perancangan Aruman Recital Art School.

3.5 Interior Bangunan

Perspektif interior pada **Gambar 12**, merupakan beberapa bagian ruang dan koridor dari hasil rancangan sekolah Aruman Recital Art School, menonjolkan *raw material* yang menjadi salah satu semiotika yang memiliki makna karya yang masih terus berkembang.



Gambar 12. Konsep Desain Interior Bangunan.

Keterangan :

1. Koridor Studio Praktik
2. Ruang Perpustakaan
3. Ruangan Perpustakaan
4. Ruang Kelas Teori

3.7 Eksterior Bangunan

Gambar 11 – Gambar 17, perspektif eksterior dan tampak memperlihatkan bangunan Aruman Recital Art School yang multi massa. Bagian fasadnya juga menonjolkan semiotika dengan menerapkan komposisi bangunan dan level skyline yang berbeda – beda, hal ini memiliki makna

pada dinamis pada suatu nilai kesenian. Ada pula orientasi bangunan kelas dan studio praktik yang berpusat pada amphiteather yang memaknai bahwa Aruman Recital Art School ini *student oriented*.



Gambar 11. Konsep Fasad Bangunan Auditorium, Perpustakaan, UKS, dan Laboratorium.



Gambar 12. Konsep Bangunan Perpustakaan, UKS, Laboratorium, dan Kelas Teori.



Gambar 13. Konsep Bangunan Masjid.



Gambar 14. Konsep Desain Amphiteater terhadap Gedung Studio Praktik.



Gambar 15. Konsep Tampak Muka Tapak Keseluruhan Bangunan.



Gambar 16. Konsep Tampak Bangunan Perpustakaan, UKS, dan Laboratorium.



Gambar 17. Konsep Tampak Bangunan Kantor Administrasi.

4. SIMPULAN

Rancangan fasilitas pendidikan sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan dengan penerapan semiotika arsitektur menciptakan suatu pemaknaan tanda – tanda sebagai suatu nilai sebuah desain. Desain yang dirancang menciptakan pengalaman ruang bagi peserta didik sebagai pengguna ruang agar dapat memaknai sebuah desain bangunan. Rancangan sekolah dengan tatanan massa bangunan yang menjadikan ruang luar dan amphitheater outdoor sebagai pusat aktivitas, secara psikologis mendorong kreativitas yang mewadahi peserta didik untuk berkarya melalui pementasan. Arsitektur tidak hanya sebagai bentuk langgam yang indah, tapi juga harus memberikan suatu makna di dalamnya serta memberikan pengalaman ruang. Penerapan desain semiotika arsitektur ini menjadi suatu bahasa dan petunjuk bagi pengguna ruang sekaligus mewadahi aktivitas dan mendukung kebutuhan masyarakat akan seni dan kebudayaan di Indonesia melalui perancangan sekolah menengah kejuruan seni pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Permendikbud, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 6 Tahun 2019“, [website]. Tersedia <https://www.setudi.id/2020/08/permendikbud6tahun2019.html> [diakses 24 Januari 2023].
- [2] F. Ahmad, “Seni Pertunjukan: Pengertian, Fungsi, Unsur dan Jenisnya“, 2 Agustus 2020, [website]. Tersedia: <https://www.amesbostonhotel.com/seni-pertunjukan/> [diakses 24 Januari 2023].
- [3] A. Dharma, *Semiotika Dalam Arsitektur*, Universitas Gunadarma, Jakarta 2016.
- [4] G. Broadbent, *Signs, Symbols, and Architecture*, New York, John Wiley & Sons, 1980.
- [5] H. Jackues, *Main Trends of Research in Social and Human Science*, New York 1978.
- [6] A. Van Zoest, *Semiotika, Pemakaiannya, Isinya, dan Apa yang Dikerjakan dengannya*. (terjemahan). Bandung, Unpad 1978.
- [7] C. Jencks, *Late –Modern Architecture*, Academy Edition, London 1980.
- [8] K. Heinrich, *The History of Postmodern Architecture*, Massachusetts Institute of Technology, MIT, German 1988.
- [9] C. Daniel, *The Basic Semiotic*, 11 New Fetter Lane, London, New York 2002.
- [10] N. G. E. Persada, *Eksistensi Roster Pada Bangunan Masa Kini Di Bali*“, *Proceeding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur* , vol.2, Bali, Sekolah Tinggi Desain Bali, Februari 2019.