

# PUSAT SENI & BUDAYA MINAHASA DI TOMOHON

## “Semiotika Dalam Arsitektur”

Hizkia D. D. Tumiwa  
Julianus A.R. Sondakh  
Cynthia E.V. Wuisang

### ABSTRAK

*Kebangkitan kebudayaan di Sulawesi Utara dalam 20 tahun terakhir sangat pesat terlebih khusus dalam suku Minahasa. Hal ini terlihat diberbagai kegiatan seni dan budaya yang sangat masif yang dilakukan diseluruh wilayah suku Minahasa. Kebangkitan kebudayaan di suku Minahasa ini merangsang munculnya kelompok – kelompok serta sanggar – sanggar seni yang berlatar belakang budaya diberbagai daerah di suku Minahasa. Perancangan pusat seni dan budaya Minahasa merupakan sebuah respon dari fenomena kebangkitan kebudayaan yang terjadi di Sulawesi Utara terlebih khusus suku Minahasa.*

*Arsitektur merupakan sebuah benda mati namun memiliki jiwa yang terpancar dari citra. Citra menunjukkan pada sebuah gambaran sehingga meninggalkan suatu kesan penghayatan arti bagi seseorang. Sudah sewajarnya kita berarsitektur dengan hati nurani dan tanggung jawab penggunaan bahasa arsitektur yang baik<sup>1</sup>.*

*Pendekatan dengan semiotika dalam perancangan pusat seni dan budaya Minahasa merupakan metode yang sesuai dengan perancangan ini. Dimana semiotika merupakan pendekatan yang menafsirkan bangunan dalam sebuah tanda untuk menyampaikan informasi hingga bangunan tersebut memiliki makna. Metode pendekatan dengan semiotika sesuai dengan maksud dari perancangan pusat seni dan budaya Minahasa yaitu menyampaikan sebuah makna kebudayaan Minahasa yang dihadirkan lewat bentuk, ruang, serta tata atur yang ada dalam perancangan ini.*

*Kata kunci : Semiotika, seni, kebudayaan, Minahasa*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tomohon merupakan salah satu kota yang ada di Sulawesi Utara yang termasuk dalam suku Minahasa. Hingga tahun 2017 Tomohon menjadi salah satu kota yang menjadi destinasi utama dalam bidang pariwisata. Jumlah wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun domestik mencapai 545.415 jiwa<sup>2</sup> (BPS Kota Tomohon, 2017). Salah satu tujuan wisatawan dalam hal ini yaitu seni dan budaya.

Dalam 20 tahun terakhir di Sulawesi Utara, khususnya suku Minahasa sangat banyak gerakan-gerakan masyarakat yang berbasis seni dan budaya. Menurut Fredy S. Wowor S.S selaku pegiat budaya Minahasa, sampai pada tahun 2018 terdapat kurang lebih 100 organisasi dan komunitas yang lahir di Minahasa dalam berbagai unsur kebudayaan. Kebangkitan gerakan yang berbasis kebudayaan ini juga berdampak sampai pada kegiatan-kegiatan kebudayaan yang sudah terlaksana di Minahasa. Mulai dari diskusi hingga pagelaran seni yang berbasis kebudayaan. Di daerah suku Minahasa sendiri khususnya daerah Tomohon belum tersedia sebuah wadah arsitektural yang menjadi pusat kegiatan seni dan kebudayaan Minahasa sendiri. Yang seharusnya menjadi sebuah wadah dalam mengembangkan seni dan budaya Minahasa dan juga menjadi destinasi utama dalam bidang pariwisata .

Melihat permasalahan diatas, maka perlu adanya sebuah objek arsitektural yang menjadi pusat kegiatan seni dan budaya Minahasa di Tomohon. Sehingga memberikan ruang yang lebih bagi masyarakat Minahasa khususnya Tomohon dalam mendalami kebudayaan Minahasa itu

---

<sup>1</sup> *Wastu Citra, 2013* : hal.20

<sup>2</sup> BPS Kota Tomohon, “Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kota Tomohon 2013–2017”, 2019 pukul 17.00.

sendiri. Selain itu juga dapat memanfaatkan sektor pariwisata dalam memperkenalkan seni dan budaya Minahasa kepada masyarakat internasional.

Berdasarkan tinjauan latar belakang dan permasalahan diatas maka proyek yang diusulkan adalah “**PUSAT SENI & BUDAYA MINAHASA**” yang akan dirancang dengan pendekatan semiotika, sehingga bangunan yang akan dihasilkan sangat sarat akan makna budaya Minahasa yang nantinya akan memberikan informasi kepada masyarakat tentang makna dari budaya Minahasa terutama masyarakat Minahasa yang berada di kota Tomohon .

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas yaitu :

1. Belum adanya objek arsitektural di kota Tomohon yang mewadahi seluruh kegiatan yang bersifat seni dan budaya.
2. Belum adanya objek arsitektural yang khusus mewadahi kegiatan seni dan budaya minahasa yang menjadi destinasi pariwisata di kota Tomohon.
3. Minimnya objek arsitektural sebagai fasilitas umum yang menghadirkan makna budaya Minahasa dalam perancangan

### **1.3 Perumusan Masalah**

Bagaimana merancang Pusat Seni dan Budaya Minahasa di kota Tomohon dengan pendekatan Semiotika dalam Arsitektur yang mampu mewadahi seluruh kegiatan seni dan budaya sekaligus menyampaikan makna dari nilai budaya Minahasa ?

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun yang menjadi maksud dan tujuan yang didapat dari perumusan masalah diatas yaitu Merancang Pusat Seni dan Budaya Minahasa di Kota Tomohon dengan pendekatan Semiotika dalam Arsitektur yang mampu mewadahi seluruh kegiatan seni dan budaya yang terkandung dalam suku Minahasa dan juga mampu menyampaikan makna dari nilai kehidupan suku Minahasa.

## **2. METODE PERANCANGAN**

Dalam metode perancangan menggunakan proses perancangan atau proses desain yang mengarah pada model desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel. Proses desain John Zeisel terdiri dari 2 tahap yaitu; Tahap I Pengembangan Wawasan Komprehensif atau *Develop The Comrcehensive Knowledge of the Designer*; dan Tahap II *Image-Present-Test*.

Dalam menjalankan proses perancangan ini yang pertama adalah memahami latar belakangnya kehadiran objek perancangan ini, sehingga benar-benar objek hadir karena dianggap tepat menjawab isu permasalahan yang ada. Dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada maka muncul gagasan yang terdiri dari 3 aspek, objek rancangan yaitu Pusat Studi Kebudayaan Minahasa, dengan tema perancangan “*Semiotika dalam Arsitektur*”, dan Kota Tomohon yang menjadi lokasi perancangan.

Setelah Tahap I (Tahap Pengembangan Pengetahuan Komprehensif) seorang perancang dianggap telah memiliki cukup pengetahuan dan informasi sehingga sudah siap untuk memulai tahap selanjutnya yaitu Tahap II (Siklus *Image-Present-Tes*) sebagai proses kreatif untuk menghasilkan suatu ide-ide rancangan yang akan diuji atau dievaluasi sesuai kriteria-kriteria tertentu.

Saat masuk dalam Tahap II “*Image-Present-Test*” dimana gagasan awal bentuk yang sudah ada ditampilkan dan diuji atau dievaluasi. Dalam keputusan ini dianggap telah melalui pengujian dan evaluasi sehingga dari proses ini seorang perancang sebagai pemberi informasi argumentatif tentang permasalahan desain dan alternatif solusinya akan melaksanakan serangkaian kegiatan yang disebutnya dengan siklus “*Image-Present-Test*” yang dilakukan secara berulang-ulang. Perulangan siklus ini seiring dengan terjadinya perubahan visi mengenai permasalahan yang ada dan ditemukannya solusi-solusi baru yang berpengaruh dalam perancangan.

### 3. KAJIAN PERANCANGAN OBJEK

#### 3.1. Deskripsi Objek

Secara umum “**Pusat Seni & Budaya Minahasa**” dapat diartikan sebagai suatu wadah yang menjadi pokok untuk seluruh kegiatan yang telah menjadi hasil pemikiran masyarakat Minahasa terutama dalam bagian seni dan budaya.

#### 3.2. Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

##### a. Prospek Objek Perancangan

- Ñ Peningkatan kualitas hidup masyarakat Minahasa dalam hal seni dan budaya
- Ñ Pengembangan pengetahuan tentang seni dan budaya Minahasa
- Ñ Pengenalan kepada dunia Internasional tentang Seni dan Budaya Minahasa

##### b. Fisibilitas Objek Perancangan

- Ñ Sebagai wadah peningkatan pengetahuan seni dan budaya Minahasa
- Ñ Sebagai sarana pengembangan kualitas hidup masyarakat Minahasa dalam aspek seni dan budaya
- Ñ Sebagai sarana yang mejadi tolak ukur akan perkembangan seni dan budaya Minahasa
- Ñ Sebagai sumber sarana pariwisata Seni dan Budaya Minahasa

### 4. KAJIAN TEMA PERANCANGAN

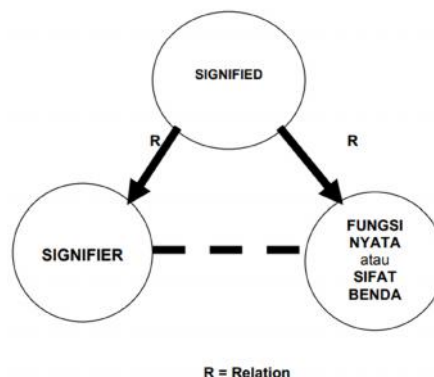
#### 4.1. Kajian Tema secara Teoritis

Secara umum tujuan Semiotika dalam arsitektur, yaitu untuk mengajak perancang dan pengguna untuk mendalami dan merenungkan segala sesuatu yang berkaitan dengan bentuk dan ruang hingga dapat memahami makna yang dimaksudkan. Jika ditinjau dari Semiotika, arsitektur dapat dianggap sebagai sebuah “teks”. Sebagai sebuah teks arsitektur dapat disusun sebagai suatu “tata bahasa” sebagai berikut:

- Ñ Dari segi sintaksis dapat dilihat tanda-tanda tata ruang dan kerja sama antara tanda-tanda tersebut
- Ñ Dari segi semantik dapat dilihat sebagai hubungan antara tanda dengan denotatumnya atau yang menyangkut arti dari bentuk-bentuk arsitektur
- Ñ Dari segi pragmatik dapat dilihat pengaruh teks terhadap arsitektur terhadap pemakai bangunan

Menurut Ogden Richards (Broadbent, 1980), dalam semiotika arsitektur pesan yang terkandung (signified) dalam objek terbentuk dari hubungan antara pemberi tanda (signifier) dan fungsi nyata atau sifat benda. Berikut ilustrasi yang digambarkan oleh Ogden Richards (Broadbent, 1980) yang mengilustrasikan 3 hal yang terkandung dalam semiotika yang disebut sebagai segitiga semiotika.

Segitiga Semiotika Model Ogden Richards



Skema.1 Segitiga Semiotika Model Ogden Richards

Sumber. Broadbent, 1980

Jika memperhatikan segitiga semiotika diatas, dapat diambil pemahaman bahwa tidak ada tanda yang berdiri sendiri atau tunggal karena semua merupakan gabungan dari unsur-unsur yang dikodekan. Karena itu dalam pengertian luas pada dasarnya semua dapat disebut tanda-tanda simbolik.

- Indeks  
Menurut Pierce, indeks merupakan sesuatu yang mempunyai hubungan menyatu dan bersebab akibat antara signifier dan signified. Dalam arsitektur setiap benda mempunyai komponen yang indikatif atau mempunyai sifat menyatakan.
- Ikon  
Ikon adalah tanda yang menyerupai objek yang diwakilinya atau menggunakan kesamaan ciri-ciri dengan apa yang dimaksud. Contoh penggunaan ikon dalam sebuah desain arsitektur adalah toko yang menjual rokok yang dirancang persis sama dengan bungkus rokok yang dijual.
- Simbol  
Simbol memiliki arti berdasarkan dari suatu kesepakatan atau konvensi. Jadi dalam sebuah simbol terdapat hubungan yang bebas antara *the signified* (arti yang dimaksud) dengan *the signifier* (rupa tanda). Dalam perspektif arsitektur, pintu dapat digolongkan sebagai simbol maupun indeks. Sebagai sebuah indeks, pintu memberi tanda bahwa itu adalah sebuah jalan masuk atau jalan keluar dari sebuah ruangan. Walaupun tidak ada yang keluar maupun yang masuk ruangan. Pintu juga bisa berarti sebuah simbol jika ia diberikan tambahan ataupun variasi bentuk. Misalnya pintu dapat dirubah menjadi bentuk lancip (simbol gotik). Selain itu dimensi pintu atau ornamen juga akan memberi simbol tingkat keutamaan dari sebuah ruang.

#### 4.2. Implementasi Tema

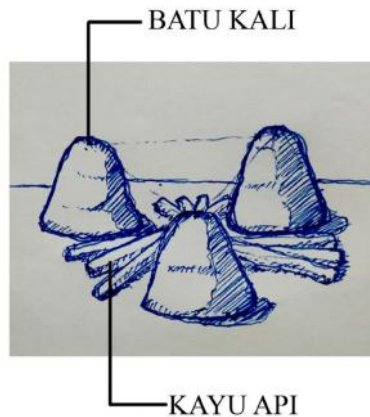
*Papendangan* atau pusat pendidikan para *Tonaas* merupakan sebuah sistem pendidikan yang telah berlaku sebelum datangnya para kolonial. Para pengajar terdiri dari para *Tonaas* dan *Wailan* yang disebut *mapandang*, sedangkan para pelajar disebut *pahayoan*. Pelajaran-pelajarannya disebut *Papendangan*<sup>3</sup>. Tujuan dari pembelajaran yaitu untuk mencapai kualitas hidup orang Minahasa. Untuk mengukur seseorang pantas menjadi seorang telah mencapai kualitas hidup haruslah memiliki 3 hal atau biasa disebut *Paeren Telu* yaitu mempunyai Otak (*Ngaasan*), mempunyai Hati (*Niatean*), mempunyai Kekuatan (*Mawai*) sehingga nantinya orang Minahasa yang telah memiliki 3 hal tersebut akan disebut sebagai *Tonaas* (Pemimpin).

Dalam perancangan objek Pusat Seni dan Budaya akan menerapkan Konsep dari *Papendangan* yang akan diwujudkan dalam pengaturan ruang dan bentuk.

- *Papendangan* Dalam Ruang  
Perwujudan konsep *Papendangan* dalam ruang yaitu Pusat Seni dan Budaya akan dibagi dalam 3 zona ruang yaitu zona pendidikan, zona pengembangan, dan zona pertunjukan.
  - ñ Zona Pendidikan dimaksudkan untuk menyampaikan makna dari *Ngaasan* (Mempunyai Otak) yang diwujudkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang mewedahi fungsi pendidikan yaitu kelas, laboratorium, serta perpustakaan.
  - ñ Zona Pertunjukan dimaksudkan untuk menyampaikan makna dari *Niatean* (Mempunyai Hati). Dalam zona ini akan mengelompokkan ruang-ruang yang mewedahi pertunjukkan seni-seni tradisi.
  - ñ Zona Pengembangan dimaksudkan untuk menyampaikan makna dari *Mawai* (Mempunyai kekuatan) yang diwujudkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang mewedahi fungsi-fungsi pelatihan/workshop.
- *Papendangan* Dalam Bentuk  
Bentuk yang menjadi dasar dalam perancangan Pusat Seni dan Budaya Minahasa di Tomohon bertolak dari *Dodika/Tungku 3 batu*. Yang dimana *Dodika 3 Batu* mengandung makna dari tujuan dari *papendangan* yaitu *Paeren Telu* dimana *Paeren*

<sup>3</sup> Pengertian tersebut penulis dengar dari Fredy Wowor, S.S

*Telu* merupakan gambaran kualitas dari manusia Minahasa<sup>4</sup>. Untuk menyampaikan inti makna dari *Papendangan* yaitu *Paeren Telu* lewat bentuk maka *Dodika 3 batu* merupakan dasar dari bentukan proses perancangan pada Pusat Seni dan Budaya Minahasa di Tomohon.



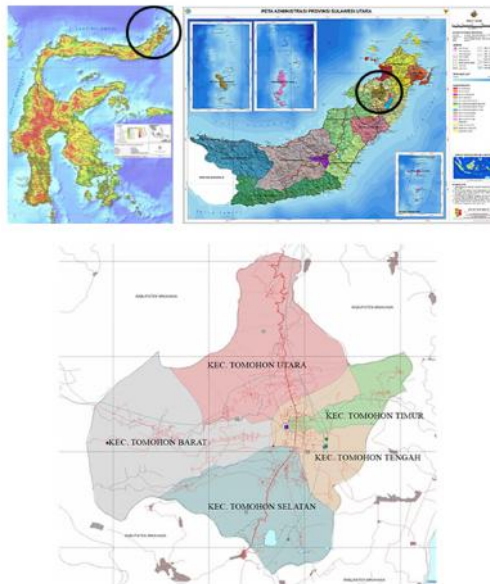
**Gambar.1 Dodika 3 Batu**

Sumber. Penulis,2019

## 5. TINJAUAN LOKASI

Berdasarkan pemahaman terhadap objek rancangan, maka ditentukan kriteria-kriteria untuk penentuan lokasi, yaitu:

- Ñ Lokasi berada di kawasan Cagar Budaya dan Ilmu Pengetahuan, sebagaimana yang diatur dalam RTRW Kota Tomohon
- Ñ Berada pada sebuah kawasan yang bernilai sejarah
- Ñ Mempunyai akses yang baik serta mudah dicapai



**Gambar.2 Peta Kota Tomohon**

Sumber. RTRW Kota Tomohon 2013 - 2033

### 5.1. Lokasi Terpilih

Tapak yang akan menjadi tempat berdirinya objek rancangan *Pusat Seni dan Budaya Minahasa* berada di Kota Tomohon tepatnya di Kecamatan Tomohon Utara Kelurahan

<sup>4</sup> Wuisan Kalfein W. "Menulis Minahasa" hal. 75

Kakaskasen 2. Tapak ini berada tepat di Jl. Opo Worang yang menjadi akses utama menuju ke kelurahan Kayawu dan Wailan.

Lokasi tapak *Pusat Seni dan Budaya Minahasa* berbatasan dengan :

- Utara : Lahan Pertanian
- Barat : Lahan Pertanian
- Timur : Jalan Warga
- Selatan : Jalan Opo Worang



**Gambar.2 Lokasi Tapak**  
*Sumber. Google Earth*

Luas tapak : 26.760 m<sup>2</sup>  
 Luas Sempadan : 3.324,65 m<sup>2</sup>  
 Total Luas tapak Efektif = 26.760 m<sup>2</sup> - 3.324,65 m<sup>2</sup>  
 = 23.435,35 m<sup>2</sup>  
 BCR : 60 %  
 FAR : 150 %

**Total Luas Lantai Dasar (TLLD) (max)** = TLS x BCR  
 = 26.760 m<sup>2</sup> x 60%  
 = 16.056 m<sup>2</sup> (Max)  
**Total Luas Lantai (TLL) (max)** = TLS x FAR  
 = 26.760 m<sup>2</sup> x 150%  
 = 40.140 m<sup>2</sup> (Max)

**KDH = 40 %**  
**Ruang Terbuka (RT)** = Luas tapak – TLLD  
 = 10.704 m<sup>2</sup>

Berdasarkan pedoman **Ruang Terbuka Hijau (RTH)**, maka perhitungan :

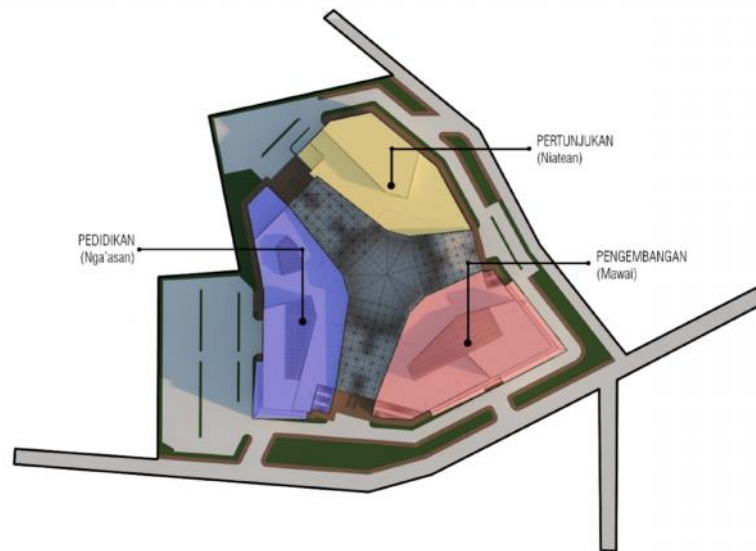
**RTH (Min)** = KDH x RT  
 = 40 % x 10.704 m<sup>2</sup> = 4.281,6 m<sup>2</sup> (Min)  
**RTNH (Max)** = RT – RTH  
 = 10.704 m<sup>2</sup> – 4.281,6 m<sup>2</sup> = 6.422,4 m<sup>2</sup> (Max)

## 6. KONSEP PERANCANGAN

### 6.1. Konsep Zoning

Zoning makro ini sesuai dengan konsep tematik yang menitikberatkan zona fungsi utama harus berada di pusat site dengan maksud menyampaikan simbol, sifat atau fungsi dari Pusat Seni dan Budaya Minahasa. Konsep zoning makro ini membagi massa bangunan menjadi 3 fungsi sesuai dengan tema perancangan yaitu:

1. Fungsi Pendidikan merupakan simbol dari *Nga'asan* yang berarti mempunyai otak yang diwujudkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang mewadahi fungsi pendidikan yaitu perpustakaan, museum, dan laboratorium
2. Fungsi Pengembangan merupakan simbol dari *Mawai* yang berarti mempunyai kekuatan yang diwujudkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang mewadahi fungsi pengembangan yaitu ruang workshop, kelas, serta studio (lukis, fotografi, dan sinematografi)
3. Fungsi Pertunjukkan merupakan simbol dari *Niatean* yang berarti mempunyai hati yang diwujudkan dengan mengelompokkan ruang-ruang yang mewadahi pertunjukkan seni kontemporer maupun tradisi.



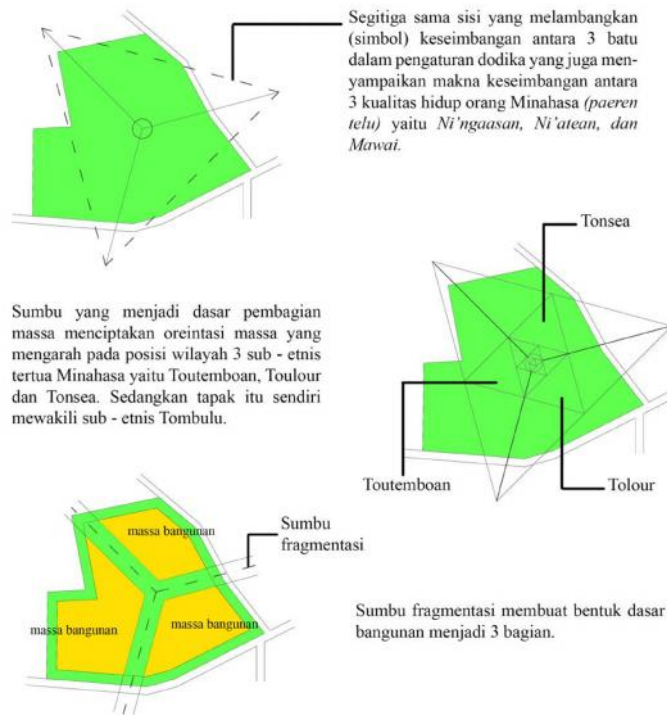
**Gambar .3 Konsep Zoning**

*Sumber: Penulis, 2019*

### 6.2. Konsep Gubahan Massa

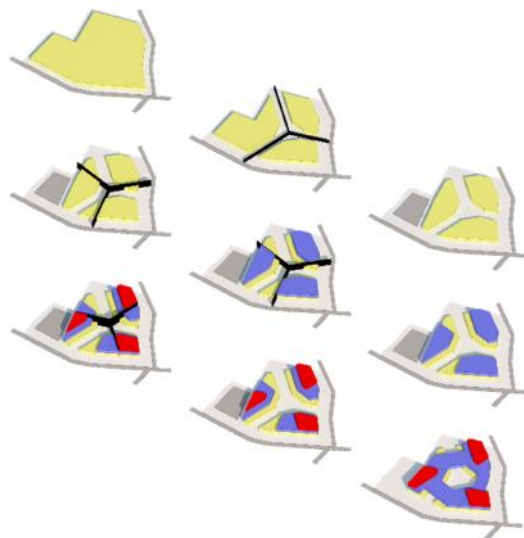
Untuk membentuk gubahan massa dalam perancangan ini dengan menggunakan pendekatan semiotika dalam arsitektur maka dasar dari bentukan ini yaitu secara visual membagi massa bangunan menjadi 3 bagian dimana dengan membagi massa menjadi 3 bagian ini untuk menyampaikan simbol dari *dodika 3 batu*. Dasar bentuk dari massa bangunan Pusat seni dan budaya Minahasa di Tomohon ini diambil dari bentukan asli tapak yang dimana ini dilakukan agar massa bangunan menyatu dengan tapak yang ada. Berikut proses gubahan massa :

- 1) Sumber awal massa diperoleh dari bentukan asli tapak
- 2) Dari proses gubahan massa awal, massa difragmentasi dengan sumbu segitiga sama kaki menjadi 3 bagian sehingga ada keseimbangan antara 3 massa tersebut juga menyampaikan makna dari *paeren telu*.
- 3) Untuk mendapatkan gubahan massa lantai 2, sumbu fragmentasi awal diputar 45° sehingga memotong gubahan massa lantai 1 yang mana melalui proses ini terjadi pembentukan gubahan massa lantai 2



**Gambar .4 Fragmentasi Tapak**  
*Sumber. Penulis, 2019*

- 4) Sumbu fragmentasi diputar 45° searah jarum jam hingga memotong gubahan massa lantai 2. Hasil dari proses ini ialah gubahan massa lantai 3
- 5) Pada gubahan massa lantai 2, untuk membangun koneksi antara 3 massa yang telah terpisah maka dibuatlah sambungan sehingga membentuk sebuah kesatuan dari 3 massa tersebut.

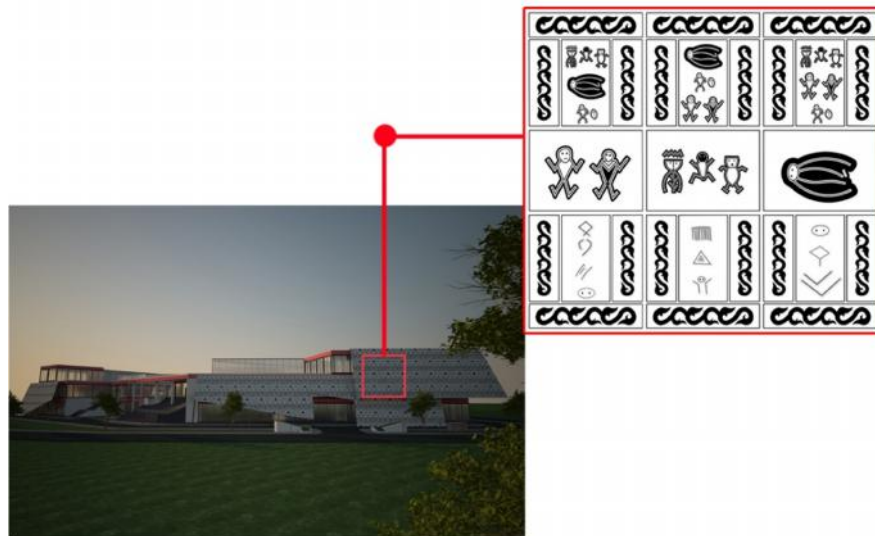


**Gambar .5 Transformasi Massa**  
*Sumber. Penulis, 2019*



### 6.3. Konsep Selubung Massa

Dalam konsep perancangan fasade pada Pusat seni dan budaya Minahasa di Tomohon menggunakan bahan dasar *aluminium composite panel* yang dimana dalam konsep perancangannya motif dari fasade ini mengambil simbol - simbol tua dari Minahasa. Ini dimaksudkan agar dari fasade yang memuat kumpulan simbol - simbol Minahasa ini menjadi ikon dari Pusat seni dan budaya Minahasa di Tomohon. Simbol ini tertera dalam sebuah artefak kebudayaan yang ada di Minahasa yaitu Batu Pinawetengan. Simbol - simbol tersebut ditampilkan dalam perancangan fasade massa sehingga menciptakan ikon pada Pusat seni dan budaya Minahasa di Tomohon selain itu ini dimaksudkan untuk menyampaikan makna dari keberadaan peradaban Minahasa pada zaman dulu. Dalam selubung bangunan atau fasade juga diterapkan warna merah diantara batas lantai bangunan yang dimana warna merah identik dengan Minahasa. Ini dapat diamati disetiap baju yang dikenakan ketika ada tarian *kawasaran* yaitu salah satu tarian adat dari suku Minahasa.



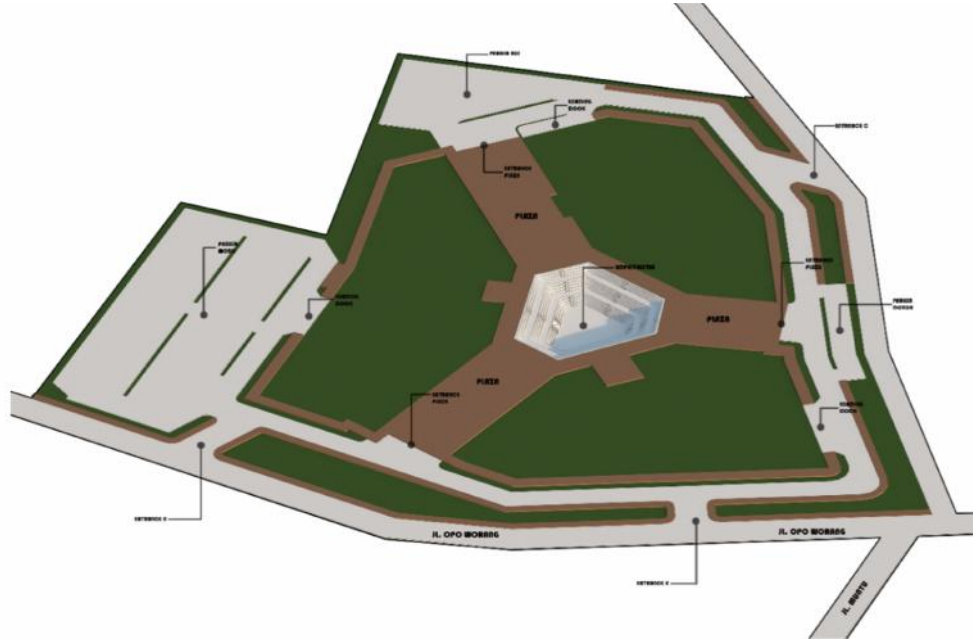
**Gambar .6 Fasade Massa**

*Sumber: Penulis, 2019*

### 6.4. Konsep Sirkulasi

Pada objek perancangan ini, konsep sirkulasi entrance dibagi menjadi 3 yaitu 2 entrance utama dan 1 entrance servis. Entrance utama berjarak 50-100m dari persimpangan jalan antara Jl. Opo Worang dan Jl. Wuntu. Hal ini dikarenakan untuk menghindari kemacetan yang biasanya terjadi di persimpangan jalan pada umumnya.

Untuk sirkulasi dalam tapak terbagi atas 2 yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan terhubung langsung dengan 3 tempat parkir yang berbeda. Yang pertama adalah tempat parkir untuk kendaraan beroda empat, selanjutnya dikhususkan untuk kendaraan beroda dua yang berdekatan dengan entrance plaza di sebelah timur. Hal ini dikarenakan untuk mempermudah akses menuju objek perancangan. Sedangkan tempat parkir yang ketiga dikhususkan untuk kendaraan tipe bus dan sejenisnya yang mana tempat parkir ini berseberangan dengan entrance plaza sebelah utara.



**Gambar .7 Konsep Sirkulasi**  
*Sumber: Penulis, 2019*

**7. HASIL PERANCANGAN**



**Gambar .8 Site Plan**  
*Sumber: Penulis, 2019*



**Gambar .9 Layout**  
*Sumber: Penulis, 2019*



**Gambar .10 Tampak**  
*Sumber: Penulis, 2019*



**Gambar .11 Exterior**  
*Sumber: Penulis, 2019*

## 8. KESIMPULAN

Kebudayaan akan terus berubah mengikuti perkembangan zaman sehingga membuat kebudayaan itu terus hidup dan berkembang. Pusat seni budaya ini dihadirkan untuk menjaga kelestarian seni dan budaya Minahasa di tengah perubahan zaman yang semakin cepat. Hal ini supaya seni dan budaya Minahasa dapat tetap dirasakan, dilihat, serta dilakukan oleh generasi selanjutnya. Pusat seni budaya ini mengangkat sebuah nilai makna dari peradaban Minahasa yang mengingatkan kita agar selalu memiliki akal (*Nga'asan*), perasaan (*Niatean*), serta kekuatan (*Mawai*) sehingga dapat menjadikan kita sebagai manusia yang memiliki kualitas diri. Ketiga nilai tersebut terkandung dalam sebuah pengajaran masyarakat Minahasa yang disebut *Papandangan*. Nilai ini disampaikan lewat kumpulan konsep rancangan ruang luar hingga ruang dalam dan juga melalui konsep gubahan bangunan sampai penggunaan material sehingga lewat perancangan pusat seni budaya Minahasa ini, diharapkan dapat menjadi media informasi untuk menyampaikan pesan makna budaya Minahasa kepada seluruh lapisan masyarakat terlebih khusus warga Minahasa. Lebih dari itu, objek arsitektural dengan fungsi sebagai penunjang kelestarian budaya Minahasa ini, diharapkan juga dapat menjadi media antara bangunan, budaya, dan penggunaannya karena dalam perancangan ini serat akan simbol - simbol tua dari suku Minahasa yang merupakan media penyampaian pesan kepada generasi selanjutnya mengenai nilai-nilai luhur dari masyarakat Minahasa.

Pusat perancangan ini di rancangan sebaik mungkin agar kedepannya dapat menjadi sebuah ikon serta tanda kebangkitan masyarakat Minahasa bukan hanya di kancah nasional namun hingga lapisan internasional agar budaya Minahasa dapat dikenal di dunia dan dapat dilestarikan oleh anak cucu kita.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari masih terdapat kesalahan baik dalam hal penulisan maupun perancangan. Maka dari itu kritik dan saran dari semua pihak sangat diperlukan demi proses pembelajaran baik dalam hal akademik maupun pribadi hingga terciptanya kualitas baik dalam proses pengembangan diri penulis kedepannya. *Pakatuan Wo Pakalowiren Cita Waya Esa*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 1988. *The Semiotic College*. New York: Hill and Wang.
- Broadbent, Geoffrey. 1980. *Signs, Symbols, and Architecture*. New York: John Willey & Sons.
- Catanese, Snyder. 1985. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, D. 2000. *Arsitektur, bentuk, ruang, dan Tataan edisi II*. Jakarta: Erlangga.
- Cobly, Paul dan Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. New York: Icon Books-Totem Books.
- Kaelan. 2017. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma.
- Koentjaningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitet, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.
- Littlejohn, Stephen. 1996. *Theories of Human Communication*. New York: Wadsworth Publishing Company.
- Snyder, J., Catanese, A., J. 1985. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Sunendar, D., Amalia, D., Darnis, A., dkk. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Talumewo. 2010. *Pengenalan Dasar Minahasa dan Sejarah Minahasa*.
- Van Peursen. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Watuseke, F.S. 1962. *Sedjarah Minahasa*. Manado: Percetakan Negara.
- Zoest, Aart Van. (1993). *Semiotika (Tentang tanda, Cara Kerjanya, dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya)*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.