

## **PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA PADA PERANCANGAN INSTITUT SENI DI SURAKARTA**

**Laudy Clemencia Aretha, Purwanto Setyo Nugroho, Tri Yuni Iswati**  
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
[laudy246@gmail.co](mailto:laudy246@gmail.co)

### **Abstrak**

*Surakarta memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan seni dan desain, dengan banyaknya peminat di bidang ini. Jumlah kampus dan daya tampung untuk jurusan seni dan desain di kota ini yang masih terbatas tentunya memerlukan sebuah solusi yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan seni dan desain di Surakarta. Desain institut mencerminkan kebebasan berekspresi dan inovasi dengan ruang yang inspiratif dan elemen fleksibel yang mendukung aktivitas kreatif seperti pameran dan workshop. Pola batik yang diadaptasi memberikan identitas budaya dan menjalin hubungan antara tradisi dan modernitas. Dengan pendekatan metafora, diharapkan institut dapat mendorong inovasi dan kolaborasi antar seniman muda serta berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi kreatif di Surakarta. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan yang terdiri dari pengumpulan data, perumusan masalah, pengolahan data atau analisis data, dan penyusunan konsep desain. Penelitian menghasilkan konsep desain metafora yang divisualisasikan pada tampilan massa dan interior dari bangunan objek penelitian.*

**Kata kunci:** daya tampung, peminat, institut seni, surakarta, arsitektur metafora.

### **1. PENDAHULUAN**

Lulusan seni dan desain menawarkan banyak peluang kerja yang menarik dan menjanjikan. Di era serba digital seperti sekarang, berbagai proses produksi mulai digantikan oleh teknologi yang mempercepat pekerjaan. Namun, bidang yang berfokus pada kreativitas dan inovasi, seperti seni dan desain, tetap membutuhkan sentuhan manusia. Karya-karya yang dihasilkan dengan ide, imajinasi, dan perasaan kita punya nilai yang unik dan sulit tergantikan. Dengan semakin berkembangnya industri kreatif, profesi di bidang ini akan selalu memiliki tempat dan relevansi di masa depan.

Kota Surakarta menunjukkan keseriusannya dalam mengembangkan ekonomi kreatif. Hal ini terbukti saat Surakarta resmi bergabung dengan jaringan Kota Kreatif UNESCO *Creative Cities Network* (UCCN) pada 31 Oktober 2023 dalam sektor kerajinan dan seni rakyat. Keberhasilan ini menegaskan bahwa Surakarta mampu memanfaatkan potensi budaya dan kreativitas untuk mendorong perkembangan daerah dengan cara yang inovatif dan berkelanjutan.

Pendidikan, sebagai salah satu pilar utama pengembangan ekonomi kreatif, memiliki peran penting dalam menciptakan generasi muda kreatif dan inovatif yang kelak akan menjadi pelaku industri kreatif. Institut ini diharapkan dapat mengembangkan industri kreatif dengan menaikkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui Pendidikan formal.

Minat yang tinggi terhadap seni dan desain di Surakarta tecermin dari jumlah peminat dan daya tampung program studi di fakultas seni dan desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan Universitas Sebelas Maret (UNS) dalam dua tahun terakhir (lihat tabel 1 dan 2).

**TABEL 1**  
**JUMLAH PEMINAT DAN DAYA TAMPUNG MAHASISWA ISI**

| Program Studi                  | 2021 |    | 2022 |    | 2023 |    |
|--------------------------------|------|----|------|----|------|----|
|                                | JP   | DT | JP   | DT | JP   | DT |
| Seni Kriya                     | 33   | 36 | 42   | 39 | -    | 37 |
| Seni Karawitan                 | 72   | 56 | 88   | 56 | -    | 56 |
| Teater                         | 21   | 36 | 29   | 42 | -    | 21 |
| Film & Televisi                | 382  | 49 | 404  | 47 | -    | 50 |
| Desain Komunikasi Visual (DKV) | 545  | 41 | 588  | 40 | -    | 53 |

Sumber : *Sidata Kemdikbud, 2024*

**TABEL 2**  
**JUMLAH PEMINAT DAN DAYA TAMPUNG MAHASISWA UNS**

| Program Studi                  | 2021 |    | 2022 |    | 2023 |    |
|--------------------------------|------|----|------|----|------|----|
|                                | JP   | DT | JP   | DT | JP   | DT |
| Seni Kriya                     | 73   | 28 | 69   | 21 | -    | 21 |
| Desain Komunikasi Visual (DKV) | 899  | 35 | 903  | 35 | -    | 53 |

Sumber : *Sidata Kemdikbud, 2024*

Perguruan tinggi dengan jurusan seni dan desain di Surakarta masih terbilang sedikit, dari 36 perguruan tinggi aktif di Surakarta, hanya 3 (tiga) perguruan tinggi yang memiliki jurusan tersebut (lihat tabel 3). Hal ini memunculkan kebutuhan akan penambahan fasilitas Pendidikan tinggi seperti Institut Seni Kreatif.

**TABEL 3**  
**PERGURUAN TINGGI DENGAN PROGRAM STUDI SENI DAN DESAIN DI SURAKARTA**

| No. | Perguruan Tinggi                          | Program Studi                  |
|-----|---|--------------------------------|
| 1.  | Universitas Sahid Surakarta               | Desain Interior                |
|     |   | Desain Komunikasi Visual (DKV) |
| 2.  | Akademi Seni & Desain Indonesia Surakarta | Desain Produk Tekstil          |
|     |   | Desain Komunikasi Visual (DKV) |
| 3.  | Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta      | Seni Pertunjukan & Protokoler  |

Sumber : *LLDIKTI Kemdikbud, 2024*

Institut merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam sejumlah rumpun ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi (UU RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi dari Segi Rumpun Ilmu). Institut Seni Kreatif merupakan perguruan tinggi yang fokus menyelenggarakan Pendidikan ilmu seni dan desain kreatif.

Institut Seni Kreatif akan dirancang memiliki tujuh program studi, yang di antaranya merupakan subsektor unggulan ekonomi kreatif di Surakarta (kerajinan dan seni rakyat) serta subsektor lain yang diharapkan akan semakin berkembang di Surakarta. Ketujuh program studi tersebut adalah Seni Kriya, Karawitan, Teater, Seni Musik, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Desain *Fashion* dan Produk *Lifestyle* (DFP).

Berkembangnya teknologi dan industri kreatif di Indonesia membuka banyak jalan untuk para lulusan seni desain. Lulusan seni desain banyak dibutuhkan di berbagai industri, seperti media, periklanan, teknologi, dan kreatif. Berikut ini adalah beberapa prospek kerja yang menjanjikan untuk lulusan seni desain (lihat tabel 4).

**TABEL 4**  
**PROSPEK KERJA LULUSAN PROGRAM STUDI INSTITUT SENI**

| No. | Program Studi   | Gelar                           | Prospek Kerja  |  |   |
|-----|---|---------------------------------|--|--|---|
| 1.  | Seni Kriya  | Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn.) | <ul style="list-style-type: none"> <li>Perajin gerabah</li> <li>Perajin batik</li> <li>Editor fesyen</li> <li>Desainer fesyen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Wirausaha</li> <li>Perajin tenun</li> <li>Perajin anyaman</li> <li>Perajin wayang</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desainer kain</li> <li>Konsultan desainer</li> <li>Dll.</li> </ul>   |
| 2.  | Seni Karawitan  | Sarjana Seni (S.Sn.)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengrawit</li> <li>Komposer</li> <li>Peneliti musik</li> <li>Pengajar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Kritikus Musisi</li> <li>instrumental</li> <li>Kurator musik</li> <li><i>Sound engineer</i></li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Konsultan musik</li> <li>Wirausaha</li> <li>Dll.</li> </ul>  |
| 3.  | Seni Musik  | Sarjana Seni (S.Sn.)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Musisi</li> <li>Pengajar</li> <li>Komposer</li> <li>Produser musik</li> <li>Pengarah musik</li> <li>Direktur musik</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Penyanyi</li> <li>Penulis lagu</li> <li>Manajemen industri musik</li> <li><i>Sound engineer</i></li> <li>Administrasi seni</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Manajer acara</li> <li>Manajer artis</li> <li>Terapis musik</li> <li>Dll.</li> </ul>   |
| 4.  | Teater  | Sarjana Seni (S.Sn.)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aktor/Aktris</li> <li>Sutradara</li> <li>Penulis naskah</li> <li>Produser</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Jurnalis</li> <li>Penata rias</li> <li>Direktur kreatif</li> <li>Pelatih/pengajar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Asisten sutradara</li> <li>Penyiar</li> <li>Kurator</li> <li>Dll.</li> </ul>   |
| 5.  | Film & Televisi   | Sarjana Seni (S.Sn.)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sutradara</li> <li>Produser</li> <li>Penulis naskah</li> <li>Editor film/video</li> <li>Sinematografer</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembawa acara</li> <li>Perencana produksi</li> <li>Operator kamera TV</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desainer produksi</li> <li>Penata musik</li> <li>Animator</li> <li>Videografer</li> <li>Dll.</li> </ul>                                    |
| 6.  | Desain Komunikasi Visual (DKV)                          | Sarjana Desain (S.Ds.)          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desainer grafis</li> <li>Ilustrator</li> <li>Animator</li> <li>Fotografer/video grafer</li> <li><i>Content creator</i></li> <li>Desainer web</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desainer produk</li> <li>Pengajar</li> <li>Desainer interior</li> <li>Spesialis media sosial</li> <li>Desainer percetakan 3D</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Seniman efek visual</li> <li>Desainer <i>User Interface (UI)</i></li> <li><i>Copywriter</i></li> <li>Editor video</li> <li>Dll.</li> </ul> |
| 7.  | Desain <i>Fashion</i> dan Produk <i>Lifestyle</i> (DFP) | Sarjana Desain (S.Ds.)          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desainer fesyen</li> <li>Konsultan fesyen</li> <li>Desainer aksesoris/perhiasan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Fashion stylist</i></li> <li>Manajer produk</li> <li><i>Fashion buyer</i></li> <li>Pengajar</li> <li>Pembuat pola</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustrator fesyen</li> <li>Jurnalis fesyen</li> <li>Desainer tekstil</li> <li>Dll.</li> </ul>  |

Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2024

Penerapan arsitektur metafora digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan simbolis. Konsep ini juga menjadi bahasa visual yang mencerminkan kreativitas, semangat berkarya, serta semangat kolaborasi di lingkungan pendidikan dan ekonomi kreatif.

James C. Snyder dan Anthony J. Catanese dalam buku *"Introduction to Architecture"* (1979), menjelaskan bahwa metafora dalam arsitektur mengidentifikasikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara harfiah. Charles Jencks dalam bukunya *"The Language of Post-Modern Architecture"* (1977), menyatakan metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Antoniades (1991: 30-31) dalam (Ashadi, 2019) pada bukunya yang berjudul *"Poetics of Architecture"* membedakan metafora menjadi tiga kategori:

- *Tangible Metaphor* (Metafora Berwujud)  
Berangkat dari beberapa karakter visual atau objek yang bersifat nyata. Metafora ini dapat dirasakan dan dilihat.
- *Intangible Metaphor* (Metafora tak Berwujud)  
Berangkat dari sebuah konsep, gagasan, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamian, komunitas, tradisi, sejarah, budaya, aliran). Metafora ini hanya dapat dirasakan namun tidak dapat dilihat.
- *Combined Metaphor* (Metafora Kombinasi)  
Visual dan konseptual tumpang tindih sebagai bahan titik keberangkatan. Metafora ini gabungan dari *tangible* dan *intangible*.

Penerapan arsitektur metafora diwujudkan dengan memetaforakan objek yang berhubungan dengan seni dan desain atau program studi yang ada di dalam institut ini.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada Institut Seni Kreatif di Surakarta menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pengumpulan data, identifikasi isu dan permasalahan, pengolahan data atau analisis data, dan penyusunan konsep desain.

Tahap pertama pengumpulan data dilakukan dengan mencari fenomena yang terjadi di sekitar lokasi terpilih dan tinjauan data melalui tinjauan literatur. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mendapatkan isu dan permasalahan.

Tahap kedua yaitu mengidentifikasi isu dan permasalahan terhadap kondisi dan fenomena yang terjadi di lokasi terpilih. Isu yang diangkat adalah mengenai upaya pengembangan ekonomi kreatif di Surakarta dengan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam sektor pendidikan, melalui penambahan perguruan tinggi dengan program studi seni dan desain.

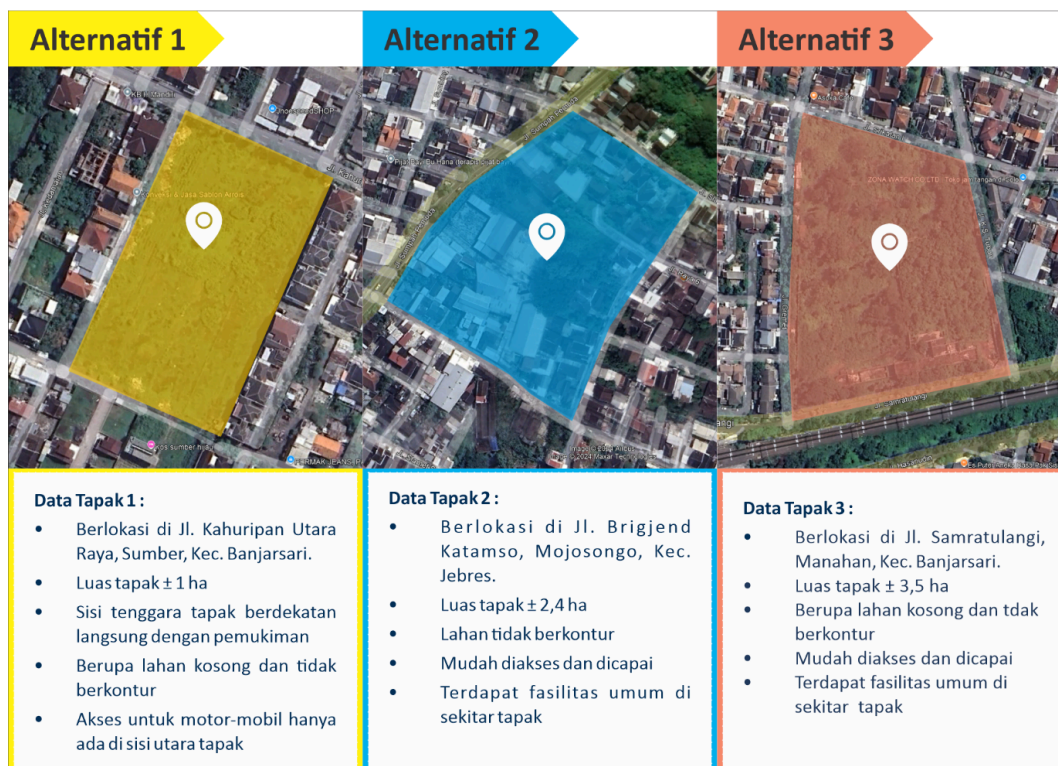
Tahap ketiga yaitu pengolahan data atau analisis data yang dilakukan dengan mengolah atau menganalisis data-data yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Tahapan analisis terbagi menjadi analisis peruangan, analisis tapak, analisis bentuk dan tampilan, analisis struktur, dan analisis utilitas.

Tahap keempat yaitu penyusunan konsep desain. Hasil dari analisis dijadikan sebagai acuan dalam menghasilkan kriteria desain sesuai dengan prinsip arsitektur metafora yang kemudian

diaplikasikan pada desain Institut Seni Kreatif di Surakarta. Konsep desain terdiri dari konsep peruangan, konsep tapak, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur dan konsep utilitas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perencanaan objek penelitian, didapatkan 3 (tiga) alternatif tapak (lihat gambar 1) yang berada di lokasi dengan fungsi pendidikan tinggi (RTRW Kota Surakarta, 2011-2031).



**Gambar 1**  
**Tiga Alternatif Tapak**  
Sumber: Google Earth, 2024

Dalam menentukan tapak yang tepat untuk perencanaan institut seni adalah melalui penilaian berdasarkan beberapa aspek berikut (lihat tabel 5).

**TABEL 5**  
**PENILAIAN PEMILIHAN TAPAK**

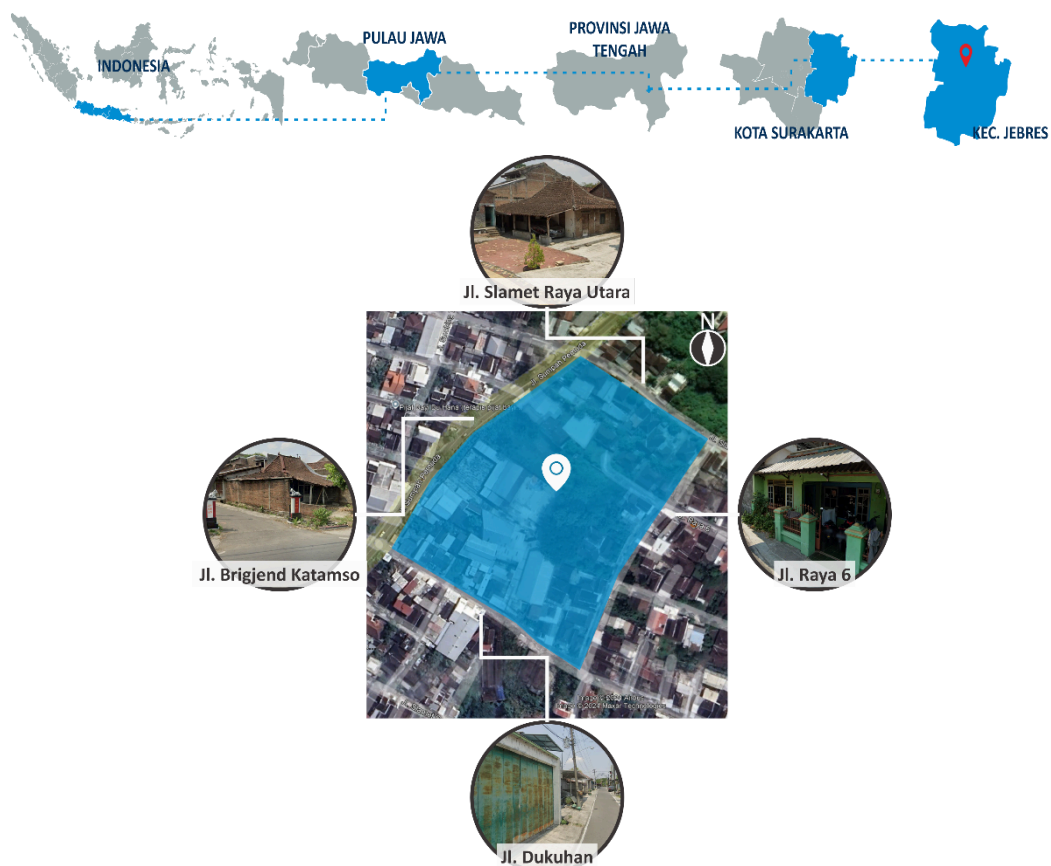
| Aspek  | Tapak 1 | Tapak 2 | Tapak 3 |
|--|---------|---------|---------|
| Tapak dapat diakses dua arah dengan kendaraan umum maupun keadaan pribadi.               | 2       | 3       | 5       |
| Jalan di sekitar tapak dilalui angkutan umum.  | 2       | 4       | 3       |
| Dekat dengan halte bus, $\pm 400$ m dari lokasi tapak (jarak efektif bagi pejalan kaki). | 3       | 5       | 4       |
| Tidak berdekatan dengan fasilitas pendidikan yang memiliki program studi sejenis.        | 5       | 5       | 3       |

|   |           |           |           |
|---|-----------|-----------|-----------|
| Dekat dengan area pemukiman indekos (kost),<br>± 400 m. | 3         | 5         | 4         |
| <b>Jumlah</b>   | <b>15</b> | <b>22</b> | <b>19</b> |

Berdasarkan pertimbangan analisis pemilihan tapak yang telah dilakukan, maka tapak terpilih untuk institut seni adalah Tapak 2 karena berada di area yang strategis dan memiliki luas lahan yang mendukung untuk pembangunan perguruan tinggi.

Institut Seni Kreatif akan berlokasi di Jalan Brigjend Katamso, Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah (lihat gambar 2). Tapak berada di kawasan strategis karena termasuk dalam kawasan dengan fungsi pendidikan tinggi, dapat diakses dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi, dekat dengan halte bus (jarak efektif bagi pejalan kaki), dekat dengan area pemukiman (indekos), serta tidak berdekatan dengan fasilitas pendidikan yang memiliki program studi sejenis.

Kondisi tanah pada lokasi tidak berkontur dan memiliki luas ±24.000 m<sup>2</sup>, berorientasi menghadap Barat Laut dan dikelilingi empat jalan yaitu Jl. Brigjend Katamso, Jl. Slamet Raya Utara, Jl. Raya 6, dan Jl. Dukuhan. Di mana Jl. Brigjend Katamso merupakan jalan dua arah sedangkan ketiga jalan yang lain merupakan gang kecil yang hanya bisa dilewati satu mobil.



**Gambar 2**

**Lokasi Tapak Terpilih**

Sumber: Google Earth, 2024; Google Maps, 2024

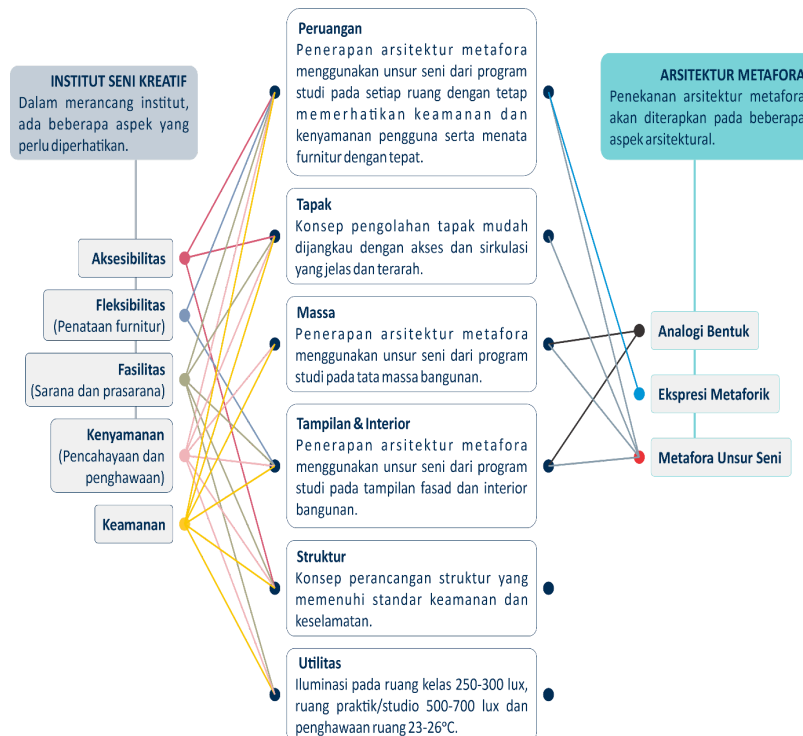


Tapak terpilih berada di kawasan dengan fungsi pendidikan tinggi (RTRW Kota Surakarta 2011-2031). Tapak dikelilingi oleh zona perdagangan, perkantoran, dan pemukiman. Selain itu, terdapat banyak indeks yang tentunya menjadi nilai tambah dalam pemilihan tapak. Mahasiswa institut tentunya memerlukan tempat tinggal yang lokasinya dekat dari kampus, mereka pun tidak akan kesulitan dalam mencari transportasi umum, serta tentunya dapat menghemat pengeluaran karena dengan jarak yang dekat tarif transportasi pun akan lebih murah (lihat gambar 3).



**Gambar 3**  
**Pemetaan Lingkungan Sekitar Tapak**  
Sumber: Google Earth, 2024

Metafora yang digunakan dalam perancangan institut seni kreatif adalah metafora kombinasi. Kriteria desain digunakan sebagai pedoman dalam perancangan yang menyesuaikan aspek arsitektur dengan beberapa prinsip arsitektur metafora (lihat gambar 4).



**Gambar 4**  
**Kriteria Desain Institut Seni Kreatif**

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam arsitektur. Sebuah objek serupa yang diberi sentuhan warna berbeda akan menimbulkan kesan yang berbeda pula. Tiap warna dan karakternya mampu memberikan efek psikologis tersendiri bagi orang yang melihatnya. Berikut adalah beberapa warna dan karakternya (lihat tabel 6).

**TABLE 6**  
**KARAKTER WARNA DALAM ARSITEKTUR**

| Warna   | Karakter/Suasana   |
|---|--|
| Putih<br>        | Memberi arti kepolosan, kebersihan, keagungan, terang, anggun, bersahaja, luas, dan membantu konsentrasi. Cocok untuk ruang dengan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Bila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi.                         |
| Hitam<br>        | Mengandung kekuatan, penuh percaya diri, kesan maskulin, dramatis, penuh perlindungan, klasik, dan megah. Dapat digunakan sebagai warna latar belakang dari sebuah ruang yang menonjolkan aspek gerak atau atraksi di depannya. Bila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan tertekan. |
| Abu-abu<br>      | Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak dapat memberi kesan tidak komunikatif.  |
| Merah<br>        | Memberi kesan dinamis, energik, komunikatif, aktif, bersemangat, sensual, mewah, dan bersifat menstimulasi. Cocok digunakan untuk ruang yang memiliki fungsi sebagai hiburan, ruang kerja, dan ruang makan. Bila terlalu banyak dapat merangsang perilaku agresif.                       |
| Oranye<br>     | Menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah, penuh harapan, kreativitas, serta vitalitas. Cocok digunakan untuk ruang dengan aktivitas yang membutuhkan semangat tinggi. Bila terlalu banyak dapat merangsang perilaku hiperaktif.                                    |
| Kuning<br>     | Memancarkan kehangatan, ceria, cerah, semangat, senang, memberi inspirasi, mendorong ekspresi diri maupun kemampuan intelektual. Dapat digunakan sebagai 'penghangat' suatu ruang dan dapat digunakan pada ruang yang kekurangan cahaya.   |
| Hijau<br>      | Menyiratkan kesan alamiah, segar, tenang, sejuk, mendorong perasaan empati, meredakan stres, dan menyembuhkan. Dapat digunakan pada ruang dengan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi serta ketajaman visual. Bila terlalu banyak dapat menimbulkan kesan terperangkap.         |
| Biru<br>       | Menghadirkan kesan teduh, dingin, ketenangan, kedamaian, istirahat, sejuk, dan merangsang kemampuan intuitif. Dapat digunakan untuk ruang dengan aktivitas rutin dan padat. Bila terlalu banyak dapat menimbulkan kelesuan.  |
| Ungu<br>       | Dekat dengan aura spiritualitas, magis, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, menambah imajinasi, sensitivitas, dan obsesif.   |
| Cokelat<br>    | Berkesan natural, membumi, stabil, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, keamanan, kesan elegan, dan akrab. Bila terlalu banyak dapat menimbulkan kesan berat/kaku dan sesak.  |
| Merah muda<br> | Melambungkan kasih sayang, perasaan romantis, kesan lembut, serta sosok orang muda bahkan anak-anak.   |

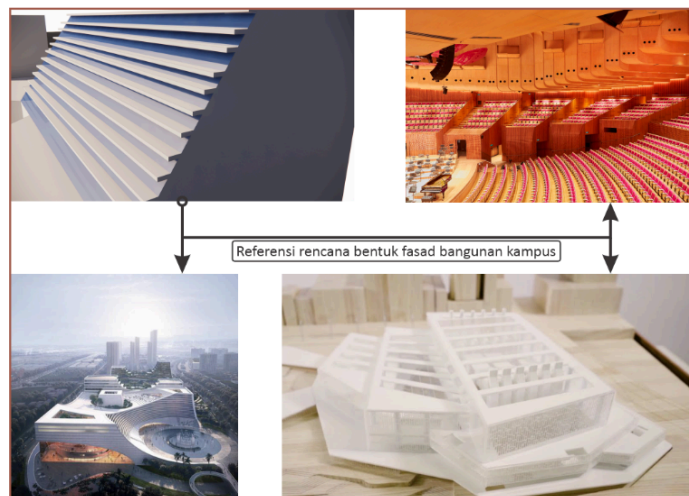
Sumber : Fauzi, 2011



Dalam menentukan pilihan warna yang tepat untuk setiap ruangan akan mengacu pada tabel di atas. Pemilihan warna ditentukan berdasarkan aktivitas apa saja yang akan dilakukan di ruangan tersebut, hal ini diharapkan dapat membuat pengguna semakin maksimal dalam beraktivitas.

Penerapan metafora juga dapat dilihat pada bentuk massa bangunan, menggunakan metafora berwujud yang mengadopsi bentuk dari susunan kursi yang ada di *Sydney Opera House Concert Hall*.

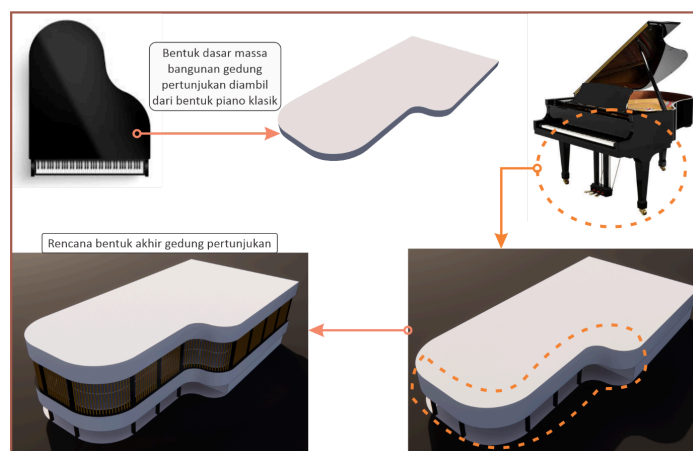
Bentuk fasad gedung utama terinspirasi dari bentuk barisan kursi pada rumah opera. Bentuk ini dipilih karena di institut ini terdapat beberapa jurusan pertunjukan (seni karawitan, seni musik, teater, serta film & televisi). Di mana para mahasiswa akan menampilkan kemampuan atau hasil karya mereka melalui pertunjukan. Bentuk akhir gedung utama juga akan mengadopsi dari beberapa referensi bangunan yang sudah ada untuk kemudian dimodifikasi (lihat gambar 5).



**Gambar 5**  
**Referensi Desain Fasad Gedung Utama**

Bentuk fasad gedung pertunjukan mengambil bentuk dari piano klasik. Piano merupakan salah satu alat musik yang biasanya digunakan dalam pertunjukan teater.

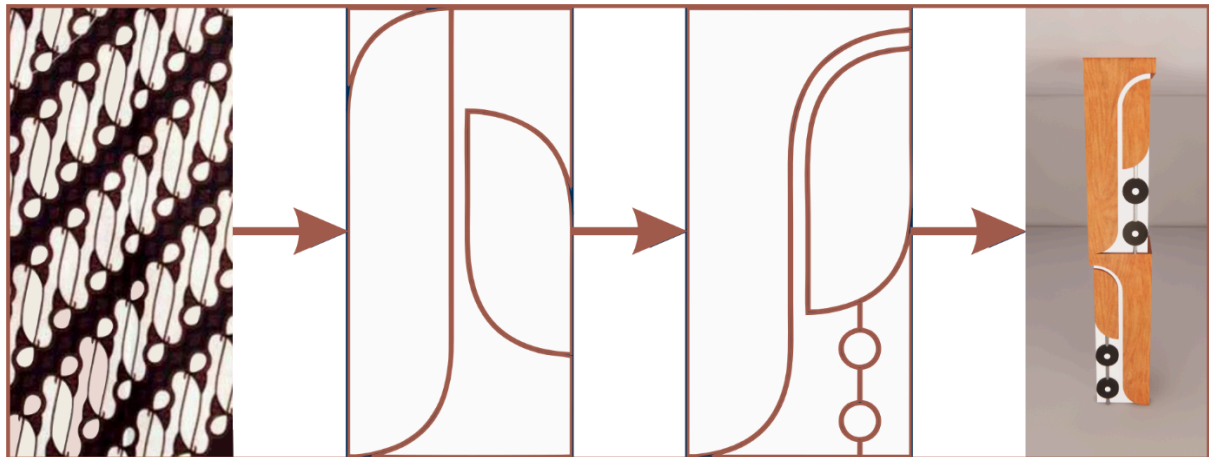
Orientasi gedung utama yang menghadap ke arah gedung pertunjukan ini juga membuat seolah-olah mereka yang berada di gedung utama dapat melihat/menonton pertunjukan yang sedang diadakan di gedung tersebut. Rencana desain gedung ini dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6**  
**Rencana Desain Bentuk Gedung Pertunjukan**

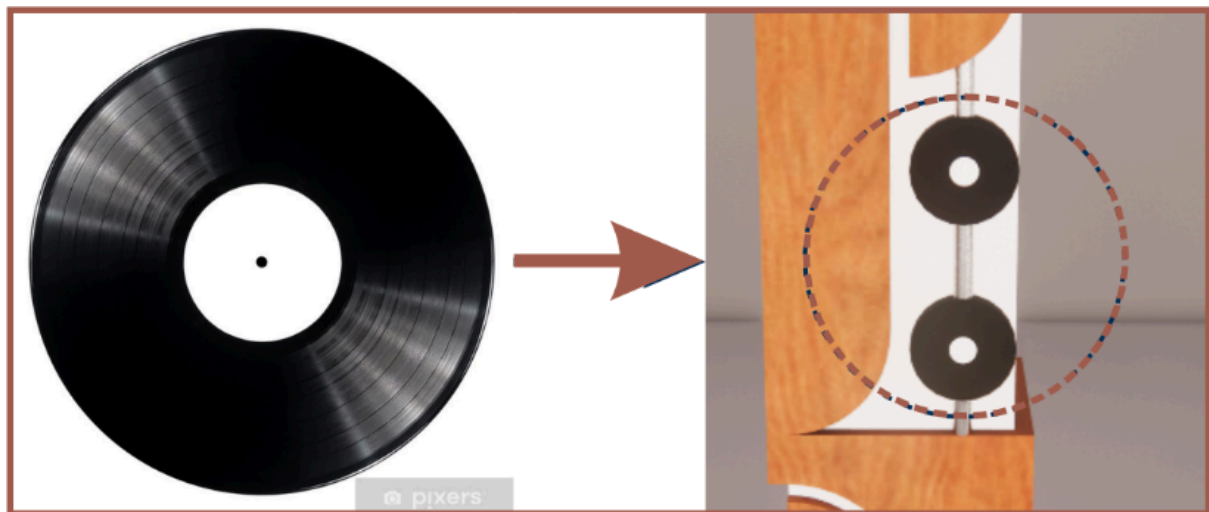
Dilansir dari situs Pemerintah Kota Surakarta, Kota Solo dikenal sebagai penghasil kain batik terbesar di Indonesia dan terkenal akan corak dan motif tradisionalnya. Di Kota Solo bahkan terdapat dua kampung batik (Kampung Batik Laweyan dan Kampung Batik Kauman) yang menjadi destinasi wisata menarik untuk dikunjungi. Kedua kampung batik ini menghadirkan pengalaman unik dalam dunia batik, yaitu menggabungkan wisata edukasi, budaya, dan perbelanjaan.

Desain kolom bangunan pada gedung kampus mengadopsi bentuk salah satu motif batik khas solo, motif parang, yang telah dimodifikasi (lihat gambar 7). Motif parang melambangkan ketajaman rasa, pikir, dan kekuatan dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan. Motif ini juga merupakan simbol pengharapan masa depan yang baik.



**Gambar 7**  
**Transformasi Desain Motif Kolom Bangunan**

Selain itu, bentuk lingkaran pada kolom menggambarkan bentuk piringan hitam, yang digunakan untuk memutar lagu di gramofon (lihat gambar 8).



**Gambar 8**  
**Desain Motif Kolom Bangunan**

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Institut Seni Kreatif yang menerapkan arsitektur metafora diharapkan akan menjadi solusi dari permasalahan yang ada atas kurangnya fasilitas pendidikan seni dan desain di Kota Surakarta. Arsitektur metafora yang diterapkan pada institut lebih banyak menggunakan metafora berwujud. Penerapan metafora mengambil bentuk atau unsur yang berhubungan dengan seni, desain, serta budaya khas Surakarta.

Saran untuk penelitian di masa selanjutnya dapat menerapkan lebih banyak metafora tak berwujud dan tidak berfokus hanya pada metafora berwujud. Saran bagi perencana arsitektur yaitu penggunaan konsep metafora dapat dijadikan acuan dalam menciptakan karya khas dari suatu daerah.

#### REFERENSI

- Aliya, H. (2024). *Prospek Kerja Lulusan Sekolah Seni di Indonesia*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://glints.com/id/lowongan/prospek-kerja-sekolah-seni/>
- Ashadi. (2019). *Konsep Metafora dalam Arsitektur*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Aufa, N. (n.d.). *Apakah Kamu Suka dengan Seni Teater dan Drama? Yuk Ketahui Jurusan Teater dan Drama hingga Prospek Kerjanya*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://wirahadie.com/jurusan-seni-teater/>
- BAPPEDA Kota Surakarta. (2022). *Penyusunan Laporan Monev Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2022*. Surakarta.
- Damajanti, Irma. (2006). *Psikologi Seni*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Fauzi, R. (2011) *Psikologi Warna dalam Arsitektur*. Diakses pada 26 Juli 2024, dari <https://ronnyfauzi.wordpress.com/2011/03/24/psikologi-warna-dalam-arsitektur/>
- goKampus. (2022). *5 Prospek Kerja Seni Kriya! Apa Saja Peluangnya?* Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://www.gokampus.com/blog/5-prospek-kerja-seni-kriya>
- Jovina, A. (n.d.). *Kenalan Yuk dengan Jurusan Seni Teater, Beserta 5 Prospek Pekerjaannya yang Menarik!* Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://wirahadie.com/jurusan-seni-teater/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- metafora. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil pada 27 September 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metafora>
- Montana, I. (2024). *Yuk Intip Beberapa Profesi Menjanjikan Bagi Lulusan Seni dan Desain UMN*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://www.umn.ac.id/yuk-intip-beberapa-profesi-menjanjikan-bagi-lulusan-seni-dan-desain-umn/>
- Pemerintah Kota Surakarta. (2016). *Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 8 Tahun 2016 tentang Bangunan Gedung*. Surakarta.

Pemerintah Kota Surakarta. (2021). *Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2021-2041*. Surakarta.

Savitri, D. (2023). *Mengenal Jurusan Seni Karawitan dan Prospek Kerjanya Lulusannya*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://www.detik.com/edu/perguruan-tinggi/d-6616488/mengenal-jurusan-seni-karawitan-dan-prospek-kerjanya-lulusannya>

Theodora, L. C. (2023). *Jurusan Kuliah Musik: Apa Itu dan Apa Manfaatnya*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://www.umn.ac.id/jurusan-kuliah-musik-apa-itu-dan-apa-manfaatnya/>

UBAYA. (2024). *Tentang Program Desain Fashion & Produk Lifestyle*. Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://profil.ubaya.ac.id/program-s1-desain-fashion--produk-lifestyle.html>

UBM. (2024). *Lulusan DKV Kerja Apa? Ini Prospek Kerja DKV Terbaru Tahun 2024!* Diakses pada 13 Oktober 2024, dari <https://www.ubm.ac.id/prospek-kerja-dkv/>