

KAJIAN SEMIOTIKA VISUAL DI MUSEUM GEO PARK AREA PACITAN: MENGEKSPLOR DAYA TARIK PENGGUNJUNG

Rizal Fatoni*¹, Fairuz Mutia ²

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desai, UPN “Veteran” Jatim.
Email : 19051010006@student.upnjatim.ac.id

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desai, UPN “Veteran” Jatim.
Email : fairuzmutia.ar@upnjatim.ac.id

***Corresponding author**

To cite this article: Rizal Fatoni, Fairuz Mutia, KAJIAN SEMIOTIKA VISUAL DI MUSEUM GEO PARK AREA PACITAN: MENGEKSPLOR DAYA TARIK PENGGUNJUNG, (2023), Jurnal Ilmiah Arsitektur, 13(1), 55-62

Author information

Fairuz mutia, perancangan arsitektur , ORCID : 0000-0002-3976-7925 , Scopus ID : 57218164740

Homepage Information

Journal homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars>
Volume homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars/issue/view/285>
Article homepage : <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars/article/view/4066>

KAJIAN SEMIOTIKA PADA MUSEUM GEO PARK AREA PACITAN TERHADAP DAYA TARIK PENGGUNJUNG

Rizal Fatoni^{*1}, Fairuz Mutia²

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desai, UPN “Veteran” Jatim.
Email : 19051010006@student.upnjatim.ac.id

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desai, UPN “Veteran” Jatim.
Email : fairuzmutia.ar@upnjatim.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 4 Januari 2023
Direvisi : 16 Mei 2023
Disetujui : 22 Mei 2023
Diterbitkan : 30 Juni 2023

Kata Kunci :

Geo-Park, Museum, Pacitan,
Pariwisata, Semiotika

ABSTRAK

Museum memiliki peran penting dalam mengembangkan kebudayaan di setiap daerah atau wilayah, terutama museum yang menampilkan budaya lokal. Salah satu museum yang menampilkan budaya lokal adalah Museum Geopark Gunung Sewu di Pacitan yang terletak di pantai Pancer Door, yang sangat ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun asing karena keindahannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tanda-tanda visual pada museum Geopark Gunung Sewu terhadap minat wisatawan untuk mengunjungi museum. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian studi kasus yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian ini berupa kajian tentang cara meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi museum sebagai sarana edukasi dan pemahaman terkait aset daerah Pacitan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tanda-tanda pada museum Geopark Gunung Sewu yang dapat menarik pengunjung berdasarkan lingkungan sekitar dan ruang dalam bangunan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tanda-tanda berdasarkan semiotika mempengaruhi minat pengunjung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengelola museum dalam meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi museum sebagai sarana edukasi dan pemahaman terkait aset daerah Pacitan

ARTICLE INFO

Article History :

Received : January 4, 2023
Revised : May 16, 2023
Accepted : May 22, 2023
Published: June 30, 2023

Keywords:

Geo-Park, Museum, Pacita,
Tourist, Semiotics

ABSTRACT

Museums play a crucial role in developing culture in every region, particularly those that showcase local culture. The Museum Geopark Gunung Sewu in Pacitan, located on Pancer Door beach, is a popular destination for both local and foreign tourists due to its beauty. This research aims to investigate the influence of visual signs on Geopark Gunung Sewu museum visitors' interest through semiotic analysis. The qualitative research method is employed, including case study observation, interviews, and documentation to collect data. Research steps consist of potential analysis, literature review, and field studies. The study will identify how to increase visitors' interest in the museum as an educational tool for understanding Pacitan's

local assets. The museum is a critical building that needs attention because it contains valuable assets that need preservation. This research aims to examine the reasons why visitors or tourists to the Pancer Door beach area do not visit the Geopark museum. It also identifies signs within the museum that can attract visitors based on the surrounding environment and indoor space. The results of this research are presented in a data analysis of the influence of semiotic signs on visitors' interest. The research contributes to museum management by increasing visitors' interest and enhancing their educational experience regarding Pacitan's local assets.

PENDAHULUAN

Museum merupakan sebuah institusi yang menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan benda-benda materiil yang merupakan bukti dari budaya manusia serta alam dan lingkungannya untuk mendukung upaya pelestarian dan perlindungan kekayaan budaya bangsa. Museum *Geo-Park* Gunung sewu area Pacitan berada pada daerah wisata pantai Pancer Door yang sangat ramai dikunjungi wisatawan lokal maupun luar daerah karna keindahan pantainya. Tetapi berbeda dengan nasib museum yang sepi pengunjung dan kondisi bangunan yang tidak dirawat. Museum *Geo-Park* Gunung sewu area Pacitan sudah berdiri sejak tahun 2013 tetapi sampai saat ini tidak dilakukan pengembangan (<https://radarmadiun.jawapos.com/berita-daerah/pacitan/31/03/2022/sepi-kunjungan-pemkab-pacitan-janji-tata-ulang-museum-geopark>, diakses pada 10 April 2023).

Museum *Geo-park* ini Terletak di kawasan Gunung sewu di daerah perbukitan yang terletak antara Yogyakarta dan Pacitan. Nama gunung Sewu Sendiri diambil dari kawasan yang terdiri dari perbukitan. Secara etimologi bukit mengartikan dari gunung dan sewu (dalam bahasa Jawa) berarti "Seribu" , jika dijadikan satu dapat diartikan "Bukit seribu", sesuai dengan karakteristik kawasan dengan bukit yang banyak atau perbukitan (Parno, 2018). Kawasan gunung sewu memiliki banyak sekali situs-situs geologi yang pada setiap wilayahnya kemudian pada setiap wilayahnya didirikan sebuah museum sebagai etalase untuk mengabadikan dan menjaga situs tersebut.

Peran museum sebagai sarana pengembangan kebudayaan menjadi faktor yang penting untuk ada di setiap daerah atau wilayah pada khususnya museum yang berbasis budaya lokal. Selain sebagai sarana pengembangan budaya lokal, museum yang berbasis budaya lokal akan juga menjadi sarana pendidikan bagi generasi muda untuk lebih mengenal daerahnya. Sangat penting untuk menjaga kelestarian warisan budaya sehingga peran museum sebagai upaya terdepan dalam melestarikan warisan budaya harus juga dirawat (Atmojo, 2021).

Pendekatan Arsitektur Semiotik adalah sebuah teori arsitektur yang disebut semiotika adalah teori yang mengidentifikasi makna yang ingin disampaikan dalam hasil karya arsitektur (Rosyadi, 2019) Makna dalam arsitektur dibagi menjadi makna konotasi dan makna denotasi, yang masing-masing merujuk pada makna yang tersirat dan makna tersurat. Artinya, dalam sebuah karya arsitektur sama dengan karya seni yang mengandung makna yang ingin disampaikan atau diungkapkan secara langsung. Dalam sebuah desain, penafsiran atau pemaknaan sangat penting karena terkait dengan komunikasi. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman atau penerapan semiotika, yaitu studi tentang hubungan antara tanda (sign) dan manusia yang memberikan arti (Meaning) (Ibrahim and Ashadi, 2020) Menurut Broadbrend 1980, Semiotika berasal dari bahasa Yunani "Semeion" yang berarti tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif dan dapat menggantikan sesuatu yang lain yang dapat dipikirkan atau diimajinasikan. Saussure (1916) dalam (Siregar and Wulandari, 2020): Kita dapat mempelajari suatu ilmu yang menganalisis tanda-tanda dalam kehidupan sosial. Kehidupan sosial tersebut merupakan bagian dari psikologi sosial dan merupakan hasil dari psikologi yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan sosial dan bagaimana tanda-tanda tersebut mempengaruhi pikiran dan perilaku individu. Analisa dengan metode semiotika ada tiga hal yang di gunakan dalam pendekatannya yaitu sebagai berikut :

1. Semantik (*How*)
Unsur semiotik yang membahas tentang tanda dan penggunaanya.
2. Sintaksis (*With*)
Unsur yang mengkaji atau membahas tentang hubungan kerjasama atau kombinasi dan susunan antara tanda.
3. Pragmatik (*What*)
Unsur semiotika yang membahas tentang hubungan tanda dengan makna yang diberikan.

Semiotika menjadi parameter dalam pemaknaan suatu tanda-tanda pada suatu bangunan khususnya pada bidang arsitektur. Peran semiotika dalam arsitektur menjadi sangat penting karena dalam sebuah desain perlu ada makna baik secara tersirat maupun secara tersurat sehingga ada keunikan tersendiri bagi perancang dan juga penikmat. Tidak hanya hasil desain yang tampak arti sehingga tidak memiliki daya tarik sehingga mudah untuk dilupakan (Darma, 2022).

Pierce mengelompokkan tanda dalam semiotika ke dalam beberapa kategori, yaitu:

1. Ikon, tanda yang mirip dengan objek atau terlihat seperti yang merepresentasikannya. Contohnya, sketsa wajah yang menggambarkan wajah seseorang.
2. Indeks, tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan objek yang merepresentasikannya. Contohnya, pintu yang merupakan alat untuk masuk ke suatu tempat.
3. Simbol/Lambang, tanda yang telah diterima secara konvensional atau melalui kesepakatan bersama, dan menggambarkan peraturan yang berlaku.
4. Qualisign, tanda yang memiliki kualitas tertentu. Contohnya, warna merah yang mencolok digunakan sebagai tanda larangan dalam lalu lintas.
5. Sinsign, tanda yang terkait dengan kejadian atau peristiwa yang khas. Contohnya, bangunan tradisional yang merupakan tanda dari sebuah budaya yang khas.
6. Legisign adalah salah satu klasifikasi tanda dalam semiotika yang dianggap memiliki norma atau hukum tertentu di baliknya. Contohnya, rambu lalu lintas merupakan aturan yang harus diikuti saat melalui jalan (Nugraha, 2020).

Klasifikasi tanda menurut Pierce ini membantu dalam mengklasifikasikan tanda-tanda yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mengetahui bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja serta bagaimana tanda-tanda tersebut dapat mengkomunikasikan informasi kepada orang lain. Semiotika sangat penting dalam bidang desain, karena desain merupakan bagian dari tanda yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada orang lain. Dengan memahami klasifikasi tanda menurut Pierce, seorang desainer dapat memahami cara kerja tanda-tanda dan menciptakan tanda-tanda yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan yang diinginkan. Karya seni merupakan media komunikasi yang unik yang digunakan oleh pencipta atau seniman atau sebagai bagian dari perkembangan budaya untuk memberikan informasi kepada pihak terkait atau pemirsa dalam kehidupan sosial di masyarakat. Karya seni tersebut dianggap sebagai "tanda" yang memiliki fungsi sebagai media

komunikasi. (Thabroni, G. (2018) dalam Sunarti, 2021).

Pada penelitian ini berfokus tentang kajian semiotika menganalisis tentang tanda-tanda yang dapat mempengaruhi minat mengunjungi museum. Mengkaji tentang semiotika arsitektur, ragam arsitektur untuk museum dan juga mengkaji pemanfaatan ruang terbuka hijau agar dapat memaksimalkan visualisasi dan juga kenyamanan pengunjung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode dalam penelitian kualitatif (Groat & Wang, 2013). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan menyeluruh tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, 2010). Penelitian ini dilakukan untuk menggali tentang peluang untuk memberdayakan museum *Geo-Park Area Pacitan* agar bisa menjadi museum yang diminati wisatawan dan ramai pengunjung sehingga dapat diperhatikan sebagai bangunan penting. Mengingat penting yang sebuah museum sebagai sarana mencari ilmu. Dengan menggunakan tahap-tahap pendekatan yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan survei dengan menggunakan instrumen-instrumen yang sesuai untuk mengukur fenomena yang diteliti. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan dan untuk memperoleh informasi yang lebih luas tentang fenomena tersebut (Paramita, 2021).

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi analisis potensi mengumpulkan data dari berbagai sumber yang tersedia, melakukan pengamatan langsung di lokasi secara micro dan macro, melakukan studi pustaka melalui jurnal-jurnal atau literatur yang berkaitan dengan tujuan penelitian atau subjek penelitian, dan melakukan studi lapangan dengan cara mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam proses observasi, dilakukan pengamatan terhadap bentuk bangunan, fasad bangunan, tata ruang, dan lingkungan sekitar bangunan yang masih menjadi bagian dari bangunan tersebut, kemudian mengelompokkan data berdasarkan jenis dan kategorinya. Melakukan wawancara terhadap pengelola museum mengenai konsep rancangan serta menanyakan data apa saja yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis konsep desain



Gambar 1. Fasad Museum (Sumber : Penulis)

Dalam proses desainya Museum *Geo-Park Gunung sewu* area Pacitan menggunakan pendekatan transformasi, hal ini bisa dilihat dari bentuk masa yang mempunyai atap yang miring dan lancip. Transformasi yang diambil dari proses terangkatnya *geo park* pada 300 tahun yang lalu. Pada atap A mengambil dari proses terangkatnya permukaan *kars* pada 300 tahun yang lalu, proses tersebut di transformasi menjadi bentuk atap yang lancip atau segitiga. Sedangkan pada atap B mengambil dari bentuk pantai yang memiliki tebing-tebing yang curam kemudian di transformasi menjadi atap yang miring di kedua sisi (Yoshi, 2022).

Analisi bangunan dari segi lingkungan



Gambar 2. Halaman belakang Museum (Sumber:Penulis)

Museum ini berada pada Kawasan pantai Pancer Door, Kawasan pancer Door sangat ramai pengunjung pada harapannya museum ini di tempatkan di area tersebut agar dapat dilihat dan di kunjungi. Museum yang memiliki bentuk atap yang miring dan menjulang yang terbilang atraktif, bangunan museum ini dapat di lihat dari jauh, mengingap posisi site berada di sebelah jalan, bentuk atap yang miring merupakan suatu tanda dari sebuah keberadaan bangunanyang bisa dikatakan unik yang dapat menarik pengunjung yang melintas di depan bangunan sehingga membuat penasaran dan bertanya-tanya apa isi dari bangunan tersebut

Penempatan bangunan yang berada di Kawasan hutan yang di kelilingi pepohonan dapat memunculkan sebuah tanda bahwa bangunan tersebut agker dan memberi kesan menyeramkan

(lusiamala, 2022). Didukung dengan kondisi bangunan yang kurang mendapat perawatan di masa pandemic COVID-19 menjadi tanda bahwa bangunan ini semakin menyeramkan.dalam hal ini perlu upaya penghilangan tanda tersebut dan mengganti dengan tanda-tanda yang mempunyai kesan meramaikan.

Lingkungan bangunan yang kurang mendapat perhatian akan semakin menguatkan tanda atau kesan menyeramkan, memperindan lingkungan dengan menanam tanaman teduh atau tanaman bunga dan kursi taman dapat memberi kesan yang nyaman untuk brsantai. Pada lingkungan sekitaran museum tidak ada tanda-tanda tentang sirkulasi yang dapat menjelaskan area-areanya. Memeberikan tanda-tanda area akan sangat membantu pengunjung untuk mengenali dimana area yang harus ditempati seperti tempat parkir sepeda motor dan parkir mobil, pintu masuk utama dll. Tanda dapat mengkomunikasikan arah-arah atau jalur sirkulasi. Elmen luar pada museum ini ada tiga yaitu tempat parkir kendraan, taman disekitar bangunan dan plaza yang berada di depan bangunan. Plaza terdapa tiang bendera yang menandakan bahwa halaman depan dapat digunakan sebagai tempat upacara.

Museum dari segi tampak bangunan

Terlihat pada fasad bangunan memiliki kesan yang megah mempunyai bentuk atap yang atraktif dan bangunan yang tinggi.tulisan “Etalase Geopark” memeberikan tanda bahwa bangunan tersebut



(a)



(b)

Gambar 3. Tampak kanan (a), Tampak Kiri (b) (Sumber : Penulis,2022s)

adalah museum dengan tema atau isi mengenai *geo-park*. Fasad bangunan mempunyai bentuk yang

simetris menggunakan batu alam sebagai hiasan dindingnya. Ornamen pada dinding menandakan dari geo-park itu sendiri yang di dalamnya memuat bebatuan sebagai objeknya. Material hiasan dinding yang di dominasi batuan gamping merupakan ekplorasi dari batuan utama yang ada di geo-park gunung sewu. ada kesan tersendiri bagi orang yang melihatnya, tetapi dalam hal ini fasad mempunyai kelemahan yaitu terkesan biasa saja, fasad yang lebar dan luas tetapi tidak terdapat sentuhan *artistic* karna bangunan akan terlihat sama saja jika di amati dari kedua sisi.

Dalam sudut pandang semiotika fasad bangunan harus dapat memperesntasikan apa yang ada di dalam bangunan, memunculkan tanda-tanda yang dapat mengkomuniasikan baik secara tersurat maupun tersirat. Perlunya pemberian tanda baik simbolik maupun ikon yang dapat menjadi pusat perhatian bisa menjadi pilihan solusi. Pemilihan tanda dapat memperhatikan aspek-aspek seperti ragam budaya. Mengingat bahwa museum ini merupakan *geo-park* yang di dalam nya membahas tentang *Geo-Diversity* tentang budaya dan aspek-aspek local (Putra and Ekomadyo, 2022).

Museum dari segi ruang dalam



Gambar 6. Etalase Display(Sumber : Penulis, 2022,

Pintu masuk museum terdiri dari dua buah daun pintu yang besar dan lebar memberi kesan yang megah memperesntasikan isi yang ada di dalamnya. Material pintu terdiri dari kaca transparan dan alumunium. Diatas pintu masuk terdapat tulisan “Etalase Geo-Park Gunung Sewu Pacitan” sehingga kuat memunculkan tanda bahwa itu pintu utama untuk memasuki museum

Pada *loby* museum disuguhkan *display* batu gamping, batu gamping menjadi unsur utama bebatuan yang ada di *geo park* gunung sewu yang kemudian menjadi *icon* utama pada museum ini. Pemberian tanda pada keterangan batu menjelaskan nama bebatuan ini dan karakteristiknya. Tetapi pada kasus ini pemberian tanda sangat kecil dan susah untuk di lihat, tanda yang di tempat kan di samping batu menjadi kurang terlihat dikarenakan tulisannya kecil dan di batasi dengan kaca sehingga tidak bisa dilihat secara dekat. Pemberian tanda seperti ini berlaku di semua objek pajanganya dengan jenis *display* yang sama yaitu pada bebatuan.



Gambar 7. Display batuan (Sumber: Penulis)

Pada tipe *display* yang lain di sajikan dalam bentuk poster dan sample sehingga pengunjung bisa mengetahui keterangan dan objek yang di jelaskan dalam poster. Penempatan *display* yang rendah dapat memunculkan isyarat untuk duduk atau merendah untuk melihat pajangan.

Museum ini menggunakan konsep sirkulasi yang linier diharapkan pengunjung dapat melihat pameran secara runtut mulai dari awal hingga akhir. Konsep seperti ini akan memberikan pengalaman ruang yang baik sehingga semua objek pameran dapat di lihat dan tidak ada yang di lewatkan. Pada kasus yang diamati pada sirkulasi minim tanda untuk



Gambar 5. Nama ruang (Sumber: Penulis, 2022)

jalur sirkulasi yang benar untuk di lewatkan, kelemahan sirkulasi linier adalah Ketika salah atau memotong jalur sirkulasi maka akan terlewat sehingga ada informasi yang terlewatkan. Pada setiap ruangan

diberi tanda sesuai dengan jenis ruangnya sehingga pengunjung dapat mengetahui jenis panjangan yang ada di ruangan tersebut. Tanda atau simbol pada setiap ruangan akan sangat berperan penting dalam memberikan penjelasan terhadap pengunjung.

Daya Tarik pada bangunan harus mempunyai kesesuaian dalam interiornya sehingga pengunjung yang tertarik pada visual luar bangunan tidak akan kecewa dengan isi bangunannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Menurut hasil penelitian ini, tanda yang jelas dan mudah dipahami akan meningkatkan ketertarikan pengunjung. Tanda indeks, simbol, dan ikon semuanya memiliki peran penting dalam mendukung visualisasi yang menarik bagi pengunjung atau wisatawan. Pemahaman semiotika sangat penting dalam sebuah desain karena membantu memahami makna yang ingin disampaikan dalam hasil karya tersebut. Semiotika membantu mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam desain dan mengkaji hubungan antara tanda-tanda tersebut dengan penggunaannya. Untuk hasil yang di dapatkan dalam penelitian ini disampaikan sebagai berikut

1. Bentuk atap dari bangunan museum ini menceritakan proses terbentuknya bebatuan dan penguangan.
2. Penggunaan tanda atau indeks pada bangunan yang berupa pintu, tangga, dan papan nama.
3. Secara semiotika bangunan ini didesain dengan menerapkan prinsip-prinsip semiotika walaupun secara standarnya.
4. Berdasarkan identifikasi pada studi kasus bangunan museum Geopark yang diteliti adalah bangunan museum yang dapat berkomunikasi dengan tanda.

Penelitian ini meneliti peran tanda indeks dalam meningkatkan visualisasi dan menarik minat pengunjung di museum. Tanda indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan objek yang ditunjuknya. Penelitian ini menganalisis tanda indeks dari beberapa lingkup, mulai dari lingkungan hingga elemen bangunan di dalam museum

Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian maka peneliti memberi saran terkait hasil analisis yang telah didapatkan. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memberikan wawasannya untuk pengembangan berupa solusi desain agar dapat direalisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan trimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini terutama :

1. Pihak Museum Geo-park di Pacitan yang telah memberi informasi yang valid dan benar untuk mendukung penelitian ini terutama bapak sinyo selaku penjaga dan pengelola museum.
2. Prodi arsitektur, Fakultas arsitektur dan desain Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jatim yang mendukung adanya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, Mizan. (<https://radarmadiun.jawapos.com/berita-daerah/pacitan/31/03/2022/sepi-kunjungan-pemkab-pacitan-janji-tata-ulang-museum-geopark>), diakses pada 10 April 2023)
- Atmojo, sunarno sastro (2021) *Pengantar Ilmu Permuseuman (Museologi), Media sains Indonesia*. Jakarta: Mesia Sains Indonesia. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_ILMU_PERMUSEUMAN_MUSEOLOGI/BmMWEAAQBAJ?hl=en&gbpv=0&kptab=overview.
- Darma, S. (2022) *Pengantar Teori Semiotika, Media sains Indonesia*.
- Fajar Nugraha, E. and Ashadi, A.* (2020) 'Kajian Arsitektur Semiotika Pada Bangunan Masjid Raya Al-Azhar Summarecon Bekasi', *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan*, 2(1), pp. 544–552.
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural research methods*. John Wiley & Sons.
- Ibrahim, M.L. and Ashadi, A. (2020) 'Kajian Konsep Arsitektur Semiotik Pada Bangunan Gedung Pertunjukan', *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), pp. 272–281. Available at: <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.25018>.
- lusiama, dias (2022) *Terbengkalai, Pacitan Janji Tata Ulang Museum Geopark - halopacitan.com, HaloPacitan.com*. Available at: <https://halopacitan.com/read/terbengkalai-pacitan-janji-tata-ulang-museum-geopark> (Accessed: 16 May 2023).
- Paramita, R.W.D. (2021) *Metode penelitian kuantitatif*. Edisi 3. Lumajang: Widya Gama Press.
- Parno (2018) *Gunung Sewu UNESCO Global GEO-PARK*. Edited by P. Santosa. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Prof.DR.Lexy J. Moleong (2010) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revi. Bandung: Rosda.

- Putra, R.A. and Ekomadyo, A.S. (2022) *Arsitektur Tradisional Aceh: Sebuah Tinjauan Semiotika*. Edited by I.N. Aslam. Aceh: Syiah Kuala University Press. Available at: <https://uskpress.ac.id>.
- Rosyadi, M.A., Ashadi, A. and Aqli, W. (2019) 'Penerapan Teori Arsitektur Semiotik Pada Creative and Performing Arts Center Yogyakarta', *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, pp. 95–100.
- Siregar, E.D. and Wulandari, S. (2020) 'Kajian Semiotika Charles Sanderspierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpenanak Mercusuar karya Mashdar Zainal', *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 04(1), pp. 29–41. Available at: <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>.
- Sunarti, S. and Ikaputra (2021) 'Semiotika untuk Memahami Makna Arsitektur Ragam Hias', 7(1), pp. 45–57.
- Yoshi (2022) *Museum Geopark Area Gunung Sewu Pacitan*. Pacitan.