

BAB III

STUDI KASUS

Pada bab ini saya akan menelaah tiga kasus bagaimana sebuah *brand* diterjemahkan melalui wujud arsitektur. Masing-masing kasus dari perusahaan yang berbeda dan juga menggunakan arsitek yang berbeda pula. Sengaja kasus yang diambil ada di Tokyo sebab dalam perkembangan tren fesyen kota tersebut menjadi berisikan bangunan-bangunan 'monumen' untuk nama-nama *brand* terkenal. Beberapa bangunan tersebut didesain oleh arsitek-arsitek terbaik secara global sehingga sesuai untuk dibahas pada skripsi ini.

Setiap kasus akan saya uraikan dengan sistematika yang sama agar dapat dibandingkan satu sama lain. Diawali dengan uraian mengenai profil perusahaan untuk mendapatkan gambaran mengenai *brand* dari perusahaan tersebut. Kemudian dilanjutkan mengenai profil arsitek. Dari sini diharapkan akan terbaca karakter spesifik arsitektur yang selama ini dihasilkan. Dengan pendekatan dua arah ini dimungkinkan untuk mengidentifikasi apakah *brand* yang ditampilkan sukses membawa citra perusahaan atau sebaliknya justru citra arsitek yang lebih kuat.

III.1 Prada Aoyama Tokyo, Herzog dan de Meuron

PRADA merupakan *brand* dari perusahaan fesyen

Gbr. 1: Logo Prada

Sumber : <http://en.wikipedia.org>

menjual produk seperti pakaian, tas, sepatu, dan aksesori terutama untuk wanita, dan juga pria.

Awalnya, Perusahaan Prada didirikan oleh Mario Prada tahun 1913 di Milan, Italia. Kemudian, pada tahun 1978, cucunya, Miuccia Prada, melanjutkan bisnis bahan dari kulit dengan melakukan ekspansi ke bisnis pakaian. Citra yang dimiliki Prada merupakan citra dari gaya Bohemian. Gaya tersebut mengekspresikan sifat

individual, romantis, dan kebebasan³³. Beberapa produknya terlihat menggunakan motif abstrak menyiratkan sifat kebebasan. Disamping itu juga terdapat unsur bunga- bunga yang memperkuat kesan romantis. Selain penggunaan motif yang berani, warna-warna kontras sering digunakan secara bervariasi. Inovasi pada produknya terlihat dari penyelesaian detail yang sempurna juga penggunaan ornamen yang tidak biasa mengekspresikan sifat individual. Perubahan yang dilakukan terus menerus dalam desainnya, menunjukkan Prada sebagai salah satu contoh *brand* dengan inovasi desain tinggi dan cocok untuk semua generasi³⁴.



Gbr. 2 : Kumpulan Koleksi Produk Prada

Sumber : <http://www.prada.com>
<http://www.shoewawa.com>
<http://www.brandlover.com>
<http://www.catwalkqueen.tv>

³³ <http://www.wikihow.com>

³⁴ <http://en.wikipedia.org>

Pada tahun 1998, Prada bekerjasama dengan biro arsitek Herzog dan de Meuron (HdM). HdM terdiri dari Jacques Herzog (lahir pada tahun 1950) dan Pierre de Meuron (lahir pada tahun 1950). Keduanya sama- sama berasal Swiss, lulus pada tahun 1975 dari *Federal Institute of Technology Zurich (ETH)*, Zurich. Tiga tahun kemudian mereka mendirikan biro arsitek HdM di Basel, Swiss³⁵.

Dalam dunia arsitektur, prestasi yang pernah diraih, meliputi³⁶

2001 Penghargaan dari *the Pritzker Architecture Prize*.

2003 Penghargaan dari RIBA untuk *the Laban Dance Centre* di London dan untuk Prada Aoyama Epicenter, Tokyo.

2005 Penghargaan dari *The Prize of the Architectural Institute of Japan* untuk desain Prada Aoyama

Epicenter; The de Young Museum, San Francisco *Allianz Arena*, Munich, Jerman.

2007 Penghargaan medali emas dari RIBA (*Royal Institute of British Architects*).



Gbr. 3 (Ki-Ka) : Jacques Herzog dan Pierre de Meuron

Sumber : <http://www.geocities.com>

Selain itu, mereka berdua pernah menjadi dosen tamu di Universitas Harvard, Cambridge, MA, Amerika Serikat di tahun 1989 dan 1994. Sejak tahun 1999, mereka menjadi profesor di ETH (*Eidgenössische Technische Hochschule*), Basel, Swiss.

Karakter desain HdM dapat dilihat pada salah satu karyanya, yaitu *Bird Nest Stadium* di Beijing, Cina yang selesai dibangun pada tahun 2008. Stadion ini memiliki arti dari sebuah objek alam yang harmonis³⁷. Eksplorasi dilakukan setelah mempelajari dan meneliti tentang lingkungan sekitar lokasi termasuk lingkungan fisik, sosial, dan budaya. Dalam proses eksplorasi, tradisi lokal sangat diperhatikan dengan melibatkan para seniman.

³⁵ <http://www.archiplanet.org>

³⁶ <http://www.geocities.com>

³⁷ <http://www.building.co.uk>

Fasade bangunan Stadion Sarang Burung ini berfungsi juga sebagai struktur utama bangunan. Sehingga, elemen-elemen strukturnya mendukung satu sama lain. Dengan demikian tercipta satu kesatuan pada fasade, atap, dan strukur mangkoknya. Karya ini merupakan karya yang luar biasa, seperti yang dikatakan direktur arsitektural



Gbr. 4: Stadion Sarang Burung
Beijing, China

Sumber :

<http://stashpocket.wordpress.com>

dari Arup Sport, J Parrish, *“It’s clear they were looking for something architecturally dramatic. The overall excitement of the building will be amazing”*³⁸.



Gbr. 5: Perpustakaan di Eberswalde,
Jerman

Sumber :

<http://en.nai.nl>

Karya yang lain HdM yaitu Perpustakaan di Eberswalde, Jerman (1998). Bangunan perpustakaan baru dengan bentuk geometri dari kotak yang sederhana. Bangunan yang memiliki tiga tingkat ini terkenal dengan sebutan *a tattooed house*³⁹. Selain itu, dengan beberapa jendela dari kotak-kotak kecil, perpustakaan ini menyediakan pandangan dan orientasi ruang ke luar dari area bacanya. Pada fasadenya, terjadi perpaduan material beton dengan kaca yang disatukan oleh lapisan bermotif (menyerupai *wallpaper*). Motif tersebut merupakan kumpulan foto koleksi dari seniman Thomas Ruff⁴⁰.

Contoh karya selanjutnya adalah Bangunan *Laban Dance Centre* di London, Inggris (selesai dibangun pada tahun 2002). Karya ini merupakan hasil kolaborasi dengan seniman Michael Craig-Martin. Bangunan mudah diakses dan terbuka untuk semua kalangan. Kemudahan ini membuat *Laban Dance Centre* ini menjadi

³⁸ <http://www.building.co.uk>

³⁹ <http://www.ib.hu-berlin.de>

⁴⁰ Wilfried Wang, Herzog & de Meuron, 1998, hal.132.

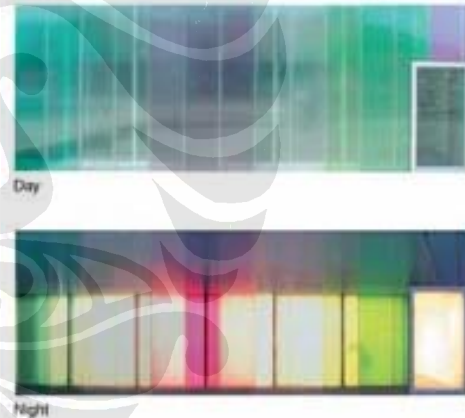
simbol dari pusat hubungan antara komunitas lokal dan kelompok masyarakat luas.

Pada eksteriornya, bangunan ini memiliki fasade yang transparan dengan bahan dari panel-panel polikarbonat yang dibingkai pada bagian depan panel kaca. Panel tersebut berguna sebagai pelindung dari pantulan cahaya dan radiasi panas matahari. Untuk variasi warna, digunakan warna Lemon, Turquoise, dan Magenta pada panel-panel tersebut. Sehingga, citra yang terkesan pada bangunan ini adalah dinamis, penuh warna, dan hidup.



Gbr. 6: Bangunan Laban Dance Centre
Sumber :
<http://www.londondance.com>

Bangunan ini memiliki bentuk seperti kapak. Pada siang harinya, cahaya matahari akan disaring dan diteruskan sebagian ke dalam bangunan. Namun, pada malam harinya, cahaya buatan dari dalam bangunan, membuat warna fasade lebih menyala ke luar. Sehingga, dapat dilihat dari beberapa karyanya, mereka menggunakan eksplorasi pada penggunaan material dan permukaan. Selain itu, teknik yang digunakan merupakan perpaduan antara tradisi dan inovasi, wujud-wujud geometri sederhana, perpaduan ornamen, pergerakan dan kestabilan, material alam dan industri. Tak heran, jika mereka tidak pernah melakukan hal yang sama atau pengulangan dalam desain-desain mereka⁴¹.



Gbr. 7: Fasade Bangunan Laban Dance Centre

Sumber :
<http://www.contemporary-magazine.com>

⁴¹ Naomi Stungo, Herzog & de Meuron, 2002, hal.12.

Prada Aoyama, Tokyo



Gbr. 8 : Bangunan Prada
Aoyama

Sumber :
<http://www.archiseek.com>

Bangunan Prada Aoyama ini berlokasi di Tokyo, Jepang. Masa pembangunannya selesai pada tahun 2003. Sehubungan dengan fungsinya yang merupakan bangunan tempat belanja produk fesyen, maka diharapkan dapat menyampaikan sebuah komunikasi, dengan membangun sebuah bahasa, melalui citra dan sosok-sosok, dan membawa identitas-identitas secara variasi mengandung unsur sosial, ekonomi, politik, dan budaya⁴².

HdM membuat bangunan seperti sebuah lemari pajangan (*a showcase*) dengan penyajian vertikal untuk produk-produknya. Tujuannya agar barang-barang Prada dapat terlihat secara langsung. Berbeda dengan bangunan Prada lain yang pada umumnya berbentuk kubus, HdM pada kasus ini membuat massa bangunan seperti kristal.

Kondisi lokasi bangunan didominasi oleh ketinggian empat lantai dan padat. Agar bangunan dapat terlihat jelas maka bangunan dibuat lebih tinggi dan lebih terbuka dengan adanya plaza di muka bangunan. Untuk memperkuat idenya, HdM mempelajari plaza yang ada di Sienna, Eropa. Dari plaza ini setiap orang dapat duduk berbincang dengan orang lain sambil melihat apa yang ada di dalam bangunan.



Gbr. 9 (Ki-Ka): Ide Awal Hubungan Bangunan Prada Dengan Plaza dan Yang Telah Terbangun
Sumber : Prada Aoyama Tokyo, Fondazione Prada

Koleksi Sigit

⁴² Fondazione Prada, Prada Aoyama Tokyo: Herzog & de Meuron, 2003, hal.A kaleidoscope.



Bentuk asimetris yang menyerupai kristal diperoleh dari proses desain dan penyesuaian dari aturan tata kota pada lokasi. Ada pengamat yang menginterpretasikan bentuk kristal ini sebagai tas berharga⁴³.



Gbr. 10 (Ki-Ka):
Eksplorasi Perubahan
Bentuk Bangunan Prada
dan Wujud Tas
Berharga
Sumber :
Prada Aoyama Tokyo,
Fondazione Prada

HdM menyatakan, bahwa fasade seperti sebuah permainan. "*Fasade is really a game, it plays between inside and outside...*"⁴⁴. Pernyataannya terlihat dari ide penggunaan kaca cembung (konkaf) pada fasadenya, setelah melakukan eksplorasi di studio dan mempelajari beberapa preseden dari Pertokoan Simpson di London, Bruno Taut's Glass Pavilion pada the Werkbund Exhibition di Cologne, Michael Barsch dan Michael Sinyavski 's Planetarium di Moskow.

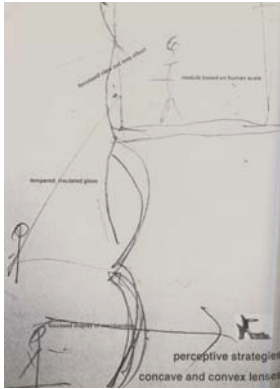


Gbr. 11 : Pertokoan Simpson di London

Sumber :
Prada Aoyama Tokyo, Fondazione Prada

⁴³ Fondazione Prada, Prada Aoyama Tokyo: Herzog & de Meuron, 2003, hal.70.

⁴⁴ Fondazione Prada, Prada Aoyama Tokyo: Herzog & de Meuron, 2003, hal. 101.



Lengkung pada kaca dapat mengeliminasi pantulan dari jendela, sehingga memberikan akses yang mudah untuk melihat ke dalam secara efektif. Fasade kaca juga dibandingkan dengan sebuah lensa kontak pada mata dalam keadaan diam. Karena, benda itu dapat memperbesar dan membuat fokus proses penglihatan⁴⁵. Sewaktu kaca melengkung ke arah kita, kita menjadi objek yang teramati. Efeknya, lengkungan kaca mengundang pengunjung untuk masuk ke dalam.

Gbr. 12 (Ki-Ka): Sketsa Desain dan *Mock-Up* Fasade Kaca Cembung (Konkaf)

Sumber : Prada Aoyama Tokyo, Fondazione Prada



Gbr. 13 : Interior Bangunan Prada

Sumber : Koleksi Sigit

Warna krem mengkilap terdapat pada ruang interior. Sedangkan, eksteriornya memiliki cahaya yang bersinar melalui celah-celah persilangan dari fasade dan diteruskan melalui kaca, memberikan gambaran sebuah kristal besar yang memantulkan cahaya melalui elemen-elemen tubuhnya.



Gbr. 14 : Bangunan Prada Di Sore Hari

Sumber : <http://www.travelandleisure.com>

⁴⁵Fondazione Prada, Prada Aoyama Tokyo: Herzog & de Meuron, 2003, hal. 125.

III.2 Tod's Omotesando Tokyo, Toyo Ito



Gbr. 15 : Logo Tod's
Sumber :
<http://en.wikipedia.org>

merupakan *brand* dari perusahaan fesyen yang memiliki keunggulan pada penggunaan bahan kulit⁴⁶. Citra kemewahan yang kontemporer (*contemporary luxury*) tercermin pada produknya yang diwujudkan pada keindahan dan keawetan produknya⁴⁷. Selain itu, juga terdapat filosofi berupa seni, kemewahan dan kerajinan tangan, yang juga merupakan tradisi dari Tod's (*art, luxury, craftsmanship, this is Tod's heritage*)⁴⁸. Dengan hasil kerajinan tangan dari potongan bahan kulit hingga teknik jahitan tangan terwujud perpaduan sempurna dari tradisi, kualitas, dan modernitas. Hal ini terlihat dari sepatu, tas, dan aksesoris yang dipasarkan.

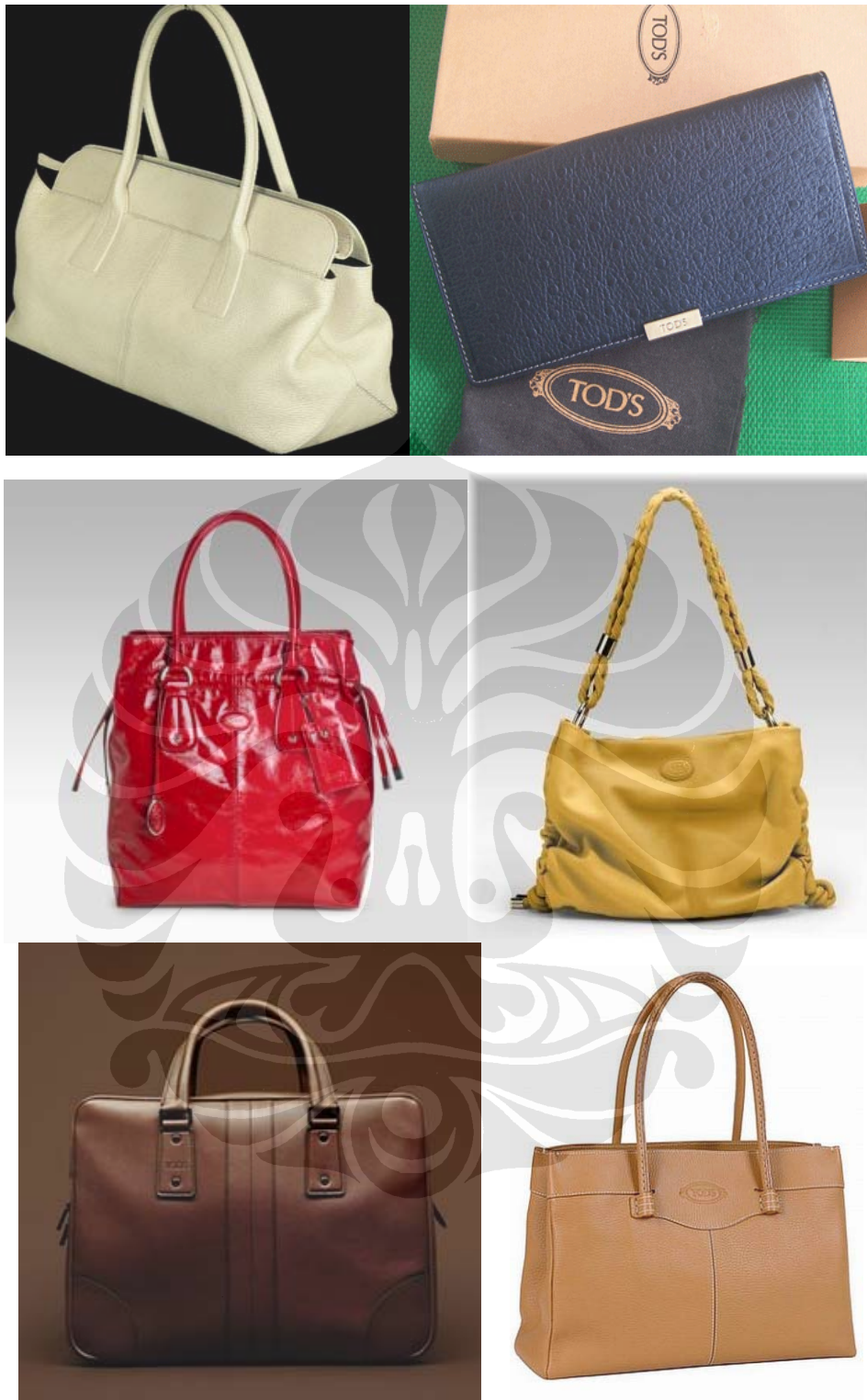


Gbr. 16 : Kumpulan Koleksi Sepatu Tod's
Sumber : <http://www.senoracartera.com>
<http://www.stylefinder.com>
<http://www.dallasnews.com>

⁴⁶ <http://www.cagroup.cn>

⁴⁷ <http://www.tods.com>

⁴⁸ <http://www.tods.com>



Gbr. 17 : Kumpulan Koleksi Tas dan Aksesori Tod's
 Sumber : <http://www.designerexposure.com>
<http://www.luxuryloot.com.au>
<http://www.dluxebags.com>

Keberadaan Tod's diawali dengan bisnis pembuat sepatu yang didirikan oleh keluarga dari Diego Della Valle tahun 1920an di Italia. Kemudian, bisnis tersebut berkembang dengan memmanufakturkan sepatu ke beberapa *departement store* di Amerika. Diego menciptakannya brand Tod's sekitar tahun 1980. Dengan memperkenalkan ide klasik dan modern, ia mengembangkan koleksinya yang mencerminkan kekuatan kualitas desain dari Tod's dengan sempurna⁴⁹. Hal tersebut ditegaskan oleh Diego melalui pernyataannya, "*because we sell quality-Italy is the best place for quality in accessories, that is our business. We want to give a strong cultural message about the Italian style of life.*"⁵⁰

Usaha untuk memperkuat citra *brand* dilakukan oleh Diego melalui Toyo Ito (lahir pada tahun 1941) seorang arsitek asal Jepang yang menyelesaikan pendidikan Arsitektur di Universitas Tokyo, Jepang. Pada tahun 1965, dia mengawali karirnya dengan bekerja pada *Kiyonori Kikutake Architect and Associates*. Kemudian tahun 1971, ia mendirikan studio sendiri atas nama Urban Robot (URBOT) di Tokyo. Pada tahun 1979, studionya berubah nama menjadi *Toyo Ito and Associates*. Sejumlah prestasi telah diraihinya, meliputi⁵¹



Gbr. 18 : Toyo Ito

Sumber : <http://dynamscap.spaces.live.com>

- 1984 Penghargaan dari *Japan Architects Association* untuk rumah di Kasama, Jepang
- 1986 Penghargaan dari *Architecture Institute of Japan Prize*
- 1990 Penghargaan dari Togo Murano untuk Rumah Tamu Sapporo Breweries
- 1992 Penghargaan dari *33rd Mainichi Art Award for Yatsushiro Municipal Museum*
- 1993 Penghargaan dari BCS untuk Museum Yatsushiro Municipal
- 1997 Penghargaan medali emas dari AA "*INTERACH '97*" *Grand Prix of the Union of Architects* di Bulgaria

⁴⁹ <http://www.tods.com>

⁵⁰ <http://www.businessweek.com>

⁵¹ Hiroshi Hara dan Yukio Futagawa, GA ARCHITECT 17 : TOYO ITO 1970-2001, 2001.

- 1998 Penghargaan dari *Education Minister's Art Encouragement Prize* di Jepang
- 1999 Penghargaan dari *Japan Minister's Art Academy Prizes* di Jepang
- 2000 Penghargaan dari *The Arnold W. Brunner Memorial Prize* di bidang Arsitektur oleh *American Academy of Arts and Letters* bertemakan "Academician" dari *the International Academy of Architecture (IAA)*
- 2001 Penghargaan dari *Japan Industrial Design Promotion Organization* untuk *Good Design Awards 2001 Grand Prize* pada karyanya "Sendai Mediatheque"
- 2002 Penghargaan dari *World Architecture Awards 2002*, kategori bangunan terbaik seAsia Timur, pada karya "Sendai Mediatheque"
- 2002 Penghargaan *Golden Lion for Lifetime Achievement* dari *the 8th International Architecture*, pada pameran *NEXT, La Biennale*, di Venezia
- 2003 Penghargaan dari *Architecture Institute of Japan Prize*
- 2006 Pemenang medali emas pada *RIBA (Royal Institute of British Architects)*

Karakter desain dari Toyo Ito mempunyai ciri khas dengan penggunaan lapisan-lapisan pada fasade. Hal ini terlihat pada hasil karyanya seperti *Serpentine Pavilion* di London (masa pembangunan selesai di tahun 2002).



Gbr. 19 : Eksterior *Serpentine Pavilion*
 Sumber :
<http://www.serpentinegallery.org>



Gbr. 20 : Interior *Serpentine Pavilion*
 Sumber :
<http://magazine.art-signal.com>



Gbr. 21 : Eksterior Mikimoto
Ginza 2

Sumber :
<http://www.mikimotoamerica.com>

Selain itu, desain yang dihasilkan berupa komposisi geometri yang tidak kaku sehingga ruang yang dihasilkan adalah ruang permeabel⁵². Hal ini juga terwujud pada karyanya, Mikimoto Ginza 2 yang selesai terbangun di tahun 2005. Pada bangunan tersebut terlihat wujud abstrak lapisan fasade yang tidak terikat pada bentuk geometri bangunan sehingga menjadi sebuah abstraksi yang unik.

Ketertarikannya pada sesuatu yang ringan juga terlihat pada beberapa karyanya. Karena pengaruh dari karakter arsitektur jepang yang melekat pada dirinya⁵³. Sesuatu yang transparan diekspresikan pada beberapa proyek pentingnya dalam karirnya. Salah satunya Sendai Mediatheque (2001). Pada bangunan ini terlihat dengan penggunaan material kaca pada fasadnya dan struktur tabung yang terekspose.



Gbr. 22 : Eksterior Sendai Mediatheque

Sumber :
<http://www.one-home.com.tw>

⁵² Permeabel adalah dapat ditembus oleh partikel, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

⁵³ Hiroshi Hara dan Yukio Futagawa, GA ARCHITECT 17 : TOYO ITO 1970-2001, 2001, hal.11.

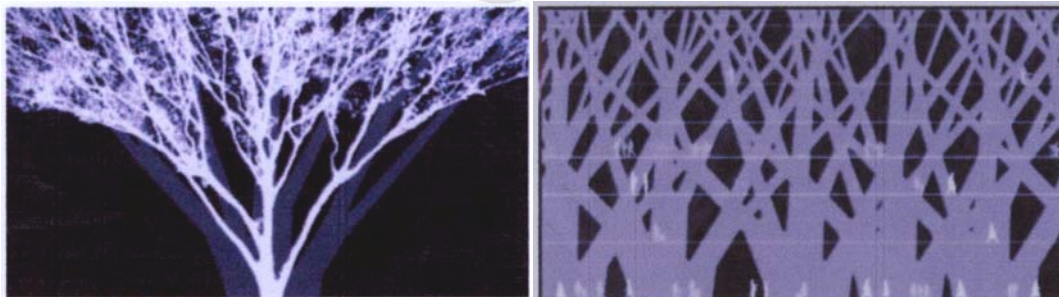
Tod's Omotesando, Tokyo



Gbr. 23 : Eksterior Tod's Omotesando, Tokyo

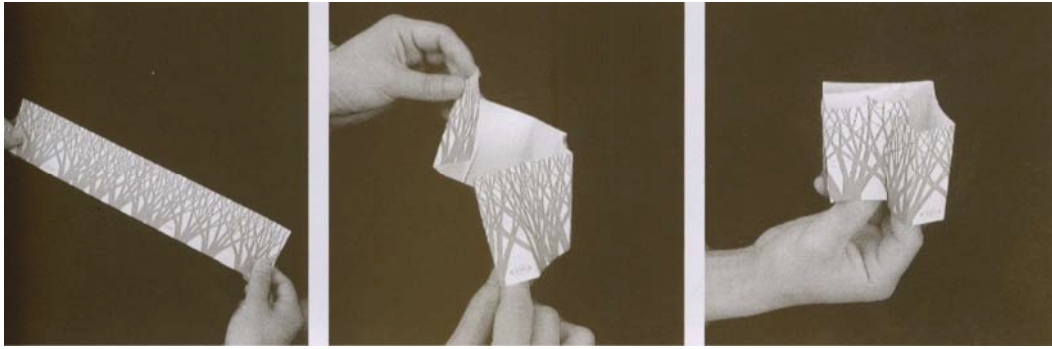
Sumber :
<http://www.businessweek.com>

Penerapan dilakukan pada kombinasi keterisian dan kekosongan dari ruang, solid dan transparan, massa bangunan yang ringan, serta efek-efek yang dihasilkan dari penggunaan material. Dengan mengedepankan arsitektur kontemporer, ide tersebut diwujudkan melalui siluet dari sembilan pohon Zelkova. Siluet-siluet itu digunakan sebagai fasade bangunan. Karena massa bangunan seperti huruf L, maka bangunan ini memiliki enam fasade. Setiap fasadenya didesain dengan cara yang sama. Sehingga, yang terjadi berupa variasi-variasi siluet pohon dari besar pada bagian dasar hingga kecil pada bagian yang paling atas.



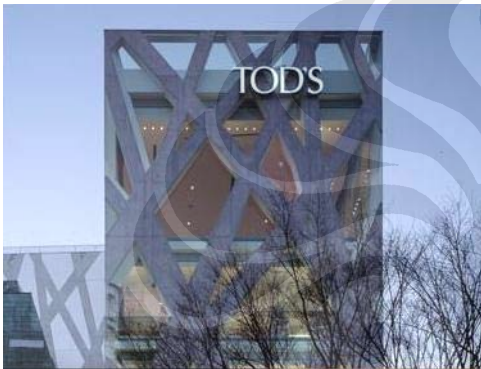
Gbr. 24 : Siluet Pohon Zelkova

Sumber :
<http://www.tods.com>



Gbr. 25 : Eksplorasi Siluet Zelkova Pada Massa Bangunan Tod's

Sumber :
Architecture in Japan, Philip Jodidio



Gbr. 26 : Fasade Bangunan Tod's

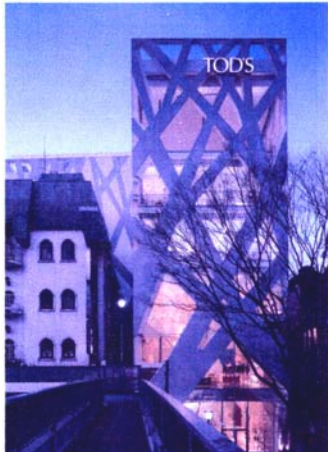
Sumber :
<http://www.tods.com>

Fasade bangunan yang terbuat dari beton yang saling silang menginterpretasikan sembilan bentuk siluet dari pohon Zelkova menghiasi jalan. Material beton dan kaca yang berguna sebagai pemisah-pemisah ruang di dalam bangunan. Selain itu, material yang juga digunakan adalah bahan natural, batu, kayu dan kulit, yang merefleksikan kualitas dari barang-barang Tod's yang terbuat dari kulit. Hal tersebut diwujudkan pada interiornya yang didominasi dengan warna coklat.



Gbr. 27: Interior Bangunan Tod's

Sumber :
<http://www.tods.com>



Gbr. 28 : Fasade
Bangunan Tod's Di Malam
Hari

Sumber :
Architecture in Japan,
Philip Jodidio

Pada malam hari, ruang di antara beton–beton menjadi bersinar terang dari dalam, sehingga menciptakan efek-efek siluet dari cabang-cabang pohon. Cahaya yang masuk ke dalam bangunan melewati kaca bening, mengisi kekosongan antara beton penyanggah di sisi depan bangunan. Kaca buram pada bagian belakang bangunan, menghadap ke arah lorong yang diisi oleh tempat tinggal yang tidak terlalu tinggi, sehingga memberikan tambahan cahaya alami yang dapat memasuki bangunan.

Luas total yang dimiliki bangunan mencapai 2500m² dengan ketinggian tujuh tingkat. Penjualan retail menempati luas 450 m² pada lantai pertama dan lantai kedua. Sedangkan, pada lantai tiga sampai dengan lantai kelima digunakan untuk kantor. Lantai keenam digunakan sebagai ruang serba guna dan lantai ketujuh digunakan sebagai ruang makan khusus (*a privat dining room*), ruang rapat, dan taman.

III.3 Dior Omotesando Tokyo, SANAA

Dior

Gbr. 29 : Logo Dior
Sumber :
<http://www.dior.com>

merupakan *brand* dari perusahaan fesyen. Produk yang dijual berupa pakaian, tas, aksesoris, *make-up*, dan parfum untuk pria dan wanita. Citra yang tercermin pun merupakan citra kemewahan yang siap untuk digunakan (*luxury ready-to-wear*)⁵⁴. Bahan-bahan yang mengandung unsur *shine* atau *glitter* (bersinar) selalu ada pada produknya. Hal ini turut diperkuat dengan diluncurkannya tema *star products* di tahun 2006⁵⁵. Selain itu, warna-warna yang *soft* dan variasinya yang senada cenderung digunakan untuk kepraktisan penggunaannya. Motif tidak terlalu banyak bahkan cenderung polos. Detail-detail yang halus, semakin memperkuat citra kemewahan dan juga feminin.



Gbr. 30 : Kumpulan Koleksi Produk Dior (1)

Sumber :
<http://www.armsweets.com>

⁵⁴ <http://en.wikipedia.org>

⁵⁵ <http://www.moodiereport.com>



Gbr. 31: Kumpulan Koleksi Produk Dior (2)

Sumber : <http://www.diorcouture.com>
<http://www.kissandmakeup.tv>
<http://color.delush.com>
<http://perfumestore.co.nz>
<http://www.luxurydivamoda.com>
<http://www.shinystyle.tv>

Produk ini berasal dari Perancis. Awalnya, pada tahun 1947 Dior diperkenalkan dengan nama produk The New Look, yang terkenal dengan pakaian wanita, oleh Christian Dior. Setelah Christian Dior meninggal, desainnya dilanjutkan oleh Yves Saint Laurent. Koleksi pakaian pertamanya menjadi sensasi. Namun, pada tahun 1960 Saint Laurent dipanggil untuk bergabung dengan tentara perancis, sehingga posisinya digantikan oleh Marc Bohn. Pada tahun 1988 sampai dengan tahun 1995, posisi desainer ditempati oleh Gianfranco Ferre asal Italia. Dan, sejak tahun 1996 sampai sekarang, posisi pimpinan desainer dipegang oleh John Galliano. Walaupun, mengalami beberapa kali pergantian desainer, perusahaan ini tetap dibawah pengawasan keluarga Dior dan membawa nama Dior pada produknya.

Usaha yang dilakukan untuk memperkuat citra *brand*, Perusahaan Dior bekerjasama dengan Biro Arsitek SANAA yang terdiri dari Kazuyo Sejima dan Ryue Nishizawa. Kazuyo Sejima (lahir pada tahun 1956) menyelesaikan pendidikan arsitektur dengan gelar *Master* di *Japan Women's University* pada tahun 1981. Sedangkan, Ryue Nishizawa (lahir pada tahun 1966) pendidikan arsitektur dengan gelar *Master* di Universitas Nasional Yokohama pada tahun 1990⁵⁶.



Gbr. 32 (Ki-Ka) : Kazuyo Sejima dan Ryue Nishizawa
Sumber :
<http://www.designboom.com>

Sebelumnya, Sejima mengawali karirnya dengan bergabung di Toyo Ito & Associates di tahun 1981. Setelah itu, ia mendirikan Kazuyo Sejima & Associates pada tahun 1987. Sekitar tahun 1990, Nishizawa bekerja pada Sejima. Tak lama kemudian, Nishizawa merencanakan untuk keluar dan mendirikan kantor sendiri. Akan tetapi, Sejima justru mengajaknya untuk bekerjasama. Akhirnya, pada tahun 1995, mereka mulai mendirikan SANAA, karena ketertarikan mereka sama dalam

⁵⁶ <http://learningcenter.epfl.ch>

mengikuti kompetisi internasional dan mengerjakan proyek domestik dalam skala besar⁵⁷. Adapun sejumlah prestasi yang mereka raih, meliputi⁵⁸

1997 Penghargaan juara pertama untuk perluasan dari Museum of Contemporary Art Sydney, pada kompetisi International Sydney, Australia.

1997 Penghargaan juara pertama *Inter Intra Space Design Selection* untuk "Multi-Media Workshop", Tokyo, Jepang.

1998 Penghargaan dari *Architectural Institute of Japan* untuk *workshop multimedia*, Tokyo, Jepang.

1998 Termasuk dalam 5 finalis arsitek- arsitek yang mengikuti kompetisi *New Campus Center* untuk *Illinois Institute of Technology Chicago, Illinois*, Amerika Serikat.

Penghargaan juara pertama, *Edifice-mondo*, Kompetisi *the antique quarter of Salerno*, Salerno, Italia.

Termasuk dalam 15 finalis dalam kompetisi internasional untuk Pusat dari *Contemporary Arts*, Roma, Italia.

1999 Penghargaan juara pertama untuk proposal desain dari *Museum of Contemporary Art Kanazawa*, Kanazawa, Jepang.

Penghargaan juara pertama *Stadtheater in Almere*, Almere, Belanda.

2000 Penghargaan dari *Erich Schelling Architekturpreis*, Kalsruhe, Jerman.

Termasuk dalam 3 finalis arsitek- arsitek untuk kompetisi desain *the ASIA Society Hong Kong Center*, Hong Kong, Cina.

2001 Juara ketiga dalam kompetisi internasional *The AMAG-BVK commercial buildings Zurich*, Zurich, Swiss.

2002 Penghargaan dari *Arnold W. Brunner Memorial Prize* di bidang Arsitektur, oleh *American Academy of Arts & Letters*, New York, Amerika Serikat.

Penghargaan dari *Salzburg Vincenzo Scamozzi*, Salzburg, Austria

Juara kedua dalam kompetisi Internasional *New Mercedes-Benz*, Stuttgart, Jerman.

⁵⁷ <http://www.japantimes.co.jp>

⁵⁸ <http://www.redhouse-sofia.org>

Juara kedua dalam kompetisi Internasional *Erweiterung Museum Rietberg*, Zurich, Swiss.

Termasuk dalam 3 finalis arsitek- arsitek untuk kompetisi proposal desain untuk Gedung Baru *Novartis Campus Basel WDJ 204* untuk farmasi, Basel, Swiss.

2003 Juara pertama dalam kompetisi internasional Desain Sekolah *Zollverein*, Essen, Jerman.

Penghargaan juara pertama dalam kompetisi internasional, *New Museum of Contemporary Art*, New York, Amerika Serikat.

Penghargaan juara pertama dalam kompetisi internasional Bangunan Kantor pada *Novartis Campus WSJ-157*, Basel, Swiss.

2004 Penghargaan *Golden Lion* untuk kategori karya paling luar biasa pada pameran *Metamorph* pada *the 9th International Architecture Exhibition*, La Biennale di Venezia.

2005 Penghargaan dari *46th Mainichi Newspaper Arts Award* pada kategori Arsitektur.

Penghargaan dari *The Rolf Schock Prize* pada kategori seni visual di Sweden.

2006 Penghargaan dari *Architectural Institute of Japan*, Tokyo, Jepang.

2007 Penghargaan dari *Premio Mario Pani 2007 (The Mario Pani Award)*, Mexico City, Meksiko.

Penghargaan dari *The Kunstpreis Berlin (Berlin Art Prize)*, Berlin, Jerman.

Karakter desain mereka terlihat dengan adanya konsistensi, proporsi dalam ukuran, dan kecocokan terhadap lokasi bangunan. Penyesuaian hubungan antara dalam dengan luar bangunan dapat dilihat dari beberapa karya mereka. Salah satunya, yaitu *Museum of Contemporary Art Kanazawa (MCAK)* di Jepang yang masa pembangunan selesai di tahun 2004.



Gbr. 33 (Ki-Ka) : Eksterior Bangunan Museum of Contemporary Art Kanazawa di Siang dan Malam Hari

Sumber :

<http://www.ajj.or.jp> dan <http://www.agc-group.com>



Gbr. 34 : Fasade Bangunan Museum of Contemporary Art Kanazawa

Sumber :

<http://www.agc-group.com>

Bangunan ini didesain untuk menghadirkan taman dengan ruang yang artistik dan terbuka untuk kotanya⁵⁹. Diwujudkan dengan bentuk dasar dari geometri, yaitu tabung berwarna putih serta kaca bening pada fasadenya, sehingga memberikan kesan transparan dan keterbukaan. Bangunan ini memiliki fasade yang berbentuk kurva dan tidak memiliki pintu masuk depan yang jelas, sehingga dengan mudah untuk memasukinya, berkeliling, dan melihat karya seni⁶⁰. Walaupun dengan denah berbentuk lingkaran, tapi bangunan ini tidak terlihat sederhana. Karena arsiteknya turut menambahkan bentuk-bentuk seperti kotak, persegi panjang, dan lingkaran pada atapnya. Dan pada malam harinya, bangunan ini terlihat memancarkan sinar dari dalam.



Gbr. 35 : Eksterior Bangunan Glass Pavilion Tolode

Sumber :

<http://www.japanfocus.org>

Selanjutnya, estetika yang cukup unik, dapat ditunjukkan mereka melalui karyanya, Glass Pavilion Tolode (GLT) di Ohio. Masa pembangunannya selesai pada tahun 2006. Dengan eksterior dan interior kaca yang melengkung, bangunan ini memberikan kesan elegan secara sederhana. Dan, dinding yang

⁵⁹ <http://www.agc-group.com>

⁶⁰ Jodidio, Philip. Architecture in Japan. 2006. Itali :Tachen.hal.-142

menyerupai ombak, seolah-olah tidak ada batas antara ruang eksterior dengan interior. Sehingga, eksteriornya juga merepresentasikan interiornya. Kualitas yang sering dihasilkan berupa wujud yang ringan, transparan, dan keterbukaan⁶¹. Kaca sebagai material membentuk batas kurva pada ruang, sehingga memberikan pandangan yang jelas maupun tidak jelas pada pengunjung. Namun, dengan adanya pantulan cahaya, pengunjung justru disadarkan pada sekelilingnya yaitu dinding kaca yang memberikan pengalaman yang ganda dari lingkungan luar juga ruang pameran di dalam. Efek pantulan cahaya dari material menjadi ciri khas dari desain mereka.

Permainan tiga dimensional yang ditempatkan pada dinding bangunan, juga menjadi karakter SANAA. Hal tersebut terlihat pada New Museum Contemporary Art (NMCA) di New York (masa pembangunan selesai di tahun 2006).



Gbr. 36 (Ki-Ka) : Eksterior Bangunan New Museum Contemporary Art Di Siang dan Malam Hari

Sumber :
<http://www.newyorker.com>

Permainan tersebut diwujudkan dengan menggunakan panel aluminium yang berombak-ombak, aluminium mesh, dan kaca. Yang dilakukan untuk mengakomodir kebutuhan pencahayaan alami pada ruang dalam. *"The client -- and we as the architects -- wanted to make a building that expresses this openness, this independence, and this fascination with the world we live in"*⁶².

⁶¹ <http://www.newmuseum.org>

⁶² <http://www.lowermanhattan.info>

“We have tried to design a transparent building in the sense that we are not hiding what is happening behind the surface of the structure”⁶³. Dari beberapa pernyataan SANAA, dapat dipahami bahwa keterbukaan, wujud transparan, dan penggunaan warna putih sebagai karakter desain dari mereka.

Dior Omotesando, Tokyo



Gbr. 37 : Eksterior Bangunan Dior

Sumber :
<http://archiguide.free.fr>

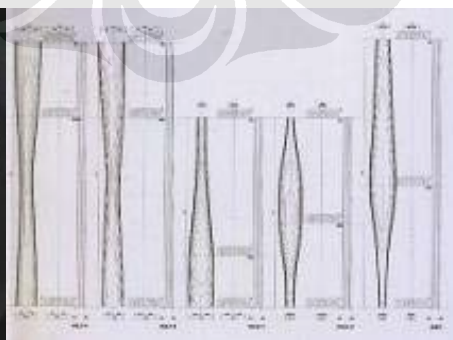
Bangunan ini yang berlokasi di Tokyo, selesai dibangun pada tahun 2003. Sehubungan dengan fungsinya sebagai tempat belanja produk fesyen, SANAA mengedepankan ide elegan. Hal tersebut diwujudkan dengan material akrilik yang menggantung dan bersinarkan cahaya dari dalam.

“Dior Omotesando, a Dior retail store in Tokyo with semi-transparent acrylic screens all around the clear glass exterior, imparting the building with an eerie, icy look among all the other dark, gloomy buildings”⁶⁴. Sehingga dapat dipahami, efek dari material dan warna putihnya, bangunan ini terlihat bersinar diantara bangunan-bangunan lain disekitarnya.



Gbr. 38 : Maket Ide Awal Bangunan Dior

Sumber :
<http://www-rcf.usc.edu>



Gbr. 39 : Variasi Lipatan-Lipatan Akrilik Pada Bangunan Dior

Sumber :
 Architecture in Japan, Philip Jodidio

Pada fasade terluar bangunan digunakan material kaca bening dan sisi dalamnya terdapat beberapa lipatan akrilik. Lipatan-

⁶³ Oleh Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa pada <http://www.arespace.com>

⁶⁴ Oleh N.P. Thompson pada <http://www.nwasianweekly.com>

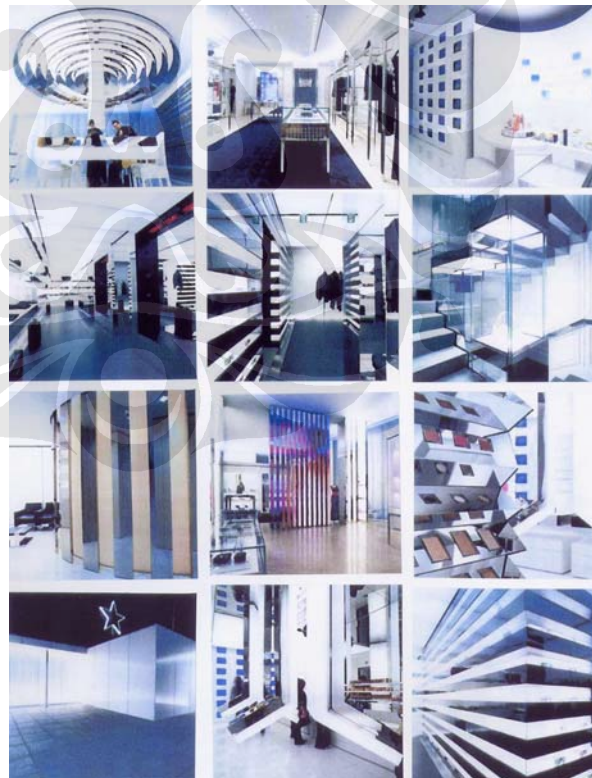
lipatan tersebut membentuk lengkungan halus secara berderetan. Efek garis-garis putih muncul dengan adanya akrilik. Garis-garis tersebut akan berubah kerapatannya tergantung pada pencahayaan alami harian dan pencahayaan buatan di malam hari.

Pencahayaan alami pada bangunan menyebabkan bangunan terlihat putih susu dengan kilauan yang terpantul dari lengkungan akrilik sehingga memberikan kesan elegan. Sedangkan, pencahayaan buatan di malam hari menciptakan variasi terang cahaya yang berbeda-beda.

Tidak hanya cahaya dan akrilik, lapisan kulit sementara (seperti *wallpaper*) dapat ditambahkan pada fasade untuk menyesuaikan dengan perubahan tren. Hal ini membuat bangunan terlihat selalu mengikuti perkembangan dunia fesyen. Ditambah, interior dalamnya yang variasi, tapi dengan adanya kehadiran akrilik tetap dapat mewakili jiwa feminin dari Dior.



Gbr. 40 : Bangunan Dior Di Malam Hari
Sumber : <http://markb-photo.que.jp>



Gbr. 41 : Beberapa Interior Bangunan Dior
Sumber : <http://www-rcf.usc.edu>



Gbr. 42 : Fasade Bangunan Dior Dengan Motif Bunga
Sumber : <http://www.tokyoarchitecture.info>

Pada lokasi yang berbentuk trapesium, bangunan Dior disesuaikan melalui bentuknya yang trapesium ramping dengan ujung-ujungnya yang lancip. Ketinggian yang dimilikinya mencapai 30 meter. Program ruang meliputi basement dan tiga lantai pertama untuk retail, lantai empat sebagai ruang serba guna, dan taman atap. Namun, empat tingkat pada bangunan tidak terlihat pada penampilan luarnya. Hal ini disebabkan oleh aluminium yang melintang dan membagi fasade bangunan secara tidak sama. Alasannya adalah perluasan dari ruang mekanikal yang dari ketentuan minimum 1,5 meter menjadi lebih tinggi. Ruang mekanikal juga dibuat buram dari luar. Oleh sebab itu, variasi tingkat transparansi dan penyesuaian komposisi dilakukan pada fasade bangunan.

