



UNIVERSITAS INDONESIA

ARSITEKTUR YANG *FASHIONABLE*

SKRIPSI

CATHERINE DHAMMAMITTA VIRIYA

0806332212

FAKULTAS TEKNIK

ARSITEKTUR

DEPOK

JUNI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

ARSITEKTUR YANG *FASHIONABLE*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

CATHERINE DHAMMAMITTA VIRIYA

0806332212

FAKULTAS TEKNIK

ARSITEKTUR

DEPOK

JUNI 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Catherine Dhammamitta Viriya
NPM : 0806332212
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Arsitektur yang *Fashionable*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Antony Sihombing, MPD., Ph.D

Penguji : Ir. Evawani Ellisa M.Eng., Ph.D

Penguji : Dr. Embun Kenyowati Ekosiwi

(*Antony Sihombing*)
(*Evawani Ellisa*)
(*Embun Kenyowati Ekosiwi*)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 6 Juli 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Catherine Dhammamitta Viriya

NPM : 0806332212

Tanda Tangan : 

Tanggal : 11 Juni 2012



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas bimbingan, berkat, arahan dan perlindungan yang telah diberikan selama proses pengerjaan skripsi ini, dimulai dari awal, pertengahan, hingga pada akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini saya selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Pada kesempatan kali ini, saya ingin berterima kasih kepada beberapa pihak, yang tanpa bantuan dan bimbingannya, saya tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini. Pihak-pihak yang sangat berjasa itu antara lain:

1. Ir. Antony Sihombing, MPD., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membantu dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi ini dengan penuh perhatian dan kesabaran
2. Ir. Evawani Ellisa M.Eng., Ph.D dan Dr. Embun Kenyowati Ekosiwi selaku dosen penguji pada sidang skripsi saya. Terima kasih atas masukan serta revisi demi perkembangan kualitas isi skripsi saya
3. Keluarga yang tercinta, ayah saya Victor Dhammamitta Viriya, ibu saya Esther Wantaty, adik saya Clara Dhammamitta Viriya, dan mbak Gembul yang selalu memberi dukungan dan semangat, dan dengan setia menemani dan mendengarkan keluh kesah saya selama pengerjaan skripsi ini, serta ketiga *mood-booster* saya Keizen, Snowy, dan Christer yang selalu bersedia menemani begadang dengan gonggongannya sepanjang malam.
4. Teman seperbimbingan saya, Ryan Tjahjadi, Lisa Hartati, dan Kurnia Fajar Agriza yang telah berjuang bersama dan saling membantu selama beberapa bulan terakhir ini.
5. Teman sepersidangan saya Lisa Hartati, Imaniar Sofia, Yulia Vonny, dan Azriansyah Ithakari. Terima kasih untuk dukungannya di detik-detik penentuan gelar kita!

6. Teman seperjalanan saya, Stella Nindya, yang telah dengan sabar dan setia ditebengi dan dan dicurhati sepanjang jalan Pejompongan-Depok-Permata Hijau baik mengenai skripsi maupun hal-hal lainnya
7. Kakak asuh saya Fadil Pinandita. Terima kasih sedikit atas bimbingan akademisnya, dan terima kasih banyak atas bimbingannya di dunia luar.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan saya selama empat tahun berperang bersama di studio perancangan: Talisa, Ami, Feby, Stella, Nia, Labib, Zay, Azri, Harindra, Kosa, Daka, Hady, Rizky, Mirza, Leta, Yola, Gita, Karin, Nina, Ajeng Dwi, Ajeng Nadia, Nichan, Vera, Fera, serta gadis-gadis interior yang ceria: Dwimayu, Mute, Rara, Ichi, Barbara, Yulia, dan semua teman-teman Arsitektur 2008 lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu
9. Yang lebih dari sekedar teman yang asyik. Terima kasih telah berusaha lebih keras, memberi dukungan, perhatian, dan dengan penuh keniatan selalu berusaha membuat saya tertawa dalam melalui kegalauan skripsi ini, *you know who you are* 😊

Akhir kata, saya berharap semua pihak yang telah saya sebut di atas selalu diberi perlindungan dan kebbaikannya dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu saya juga berharap isi skripsi saya dapat berguna bagi siapapun yang membacanya.

Depok, 7 Juli 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catherine Dhammamitta Viriya
NPM : 0806332212
Program Studi : Arsitektur
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Hasil Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Arsitektur yang Fashionable

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama masih mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 11 Juni 2012

Yang menyatakan



(Catherine Dhammamitta Viriya)

ABSTRAK

Nama : Catherine Dhammamitta Viriya

Program Studi : Arsitektur

Judul : Arsitektur yang *Fashionable*

Skripsi ini berusaha mengkaji pengertian dari *fashion* dan *fashionable* terkait dengan dunia arsitektur, dan faktor-faktor yang dapat membuat sebuah karya arsitektur dianggap *fashionable*. Studi dalam penulisan skripsi ini dilakukan dengan mempelajari literatur yang berhubungan dengan metode perancangan serta teknik yang diterapkan dalam kedua disiplin ilmu baik *fashion* maupun arsitektur serta keterkaitan yang mungkin dapat ditemukan diantara keduanya. Studi kasus difokuskan pada dua buah bangunan yang berlokasi di Jakarta dan Tokyo, Jepang, dengan melakukan analisis terhadap konsep dan metode perancangan yang diterapkan, kaitan dengan lingkungan, serta detail-detail elemen *fashionable* yang digunakan dalam kedua bangunan ini.

Kata kunci: *fashion*, arsitektur yang *fashionable*, metode perancangan

ABSTRACT

Name : Catherine Dhammamitta Viriya

Study Program : Architecture

Title : Fashionable Architecture

This thesis tries to examine the definition of fashion and fashionable, the connection between those and the architecture world, and what makes a building fashionable. The research on this thesis is done by studying literatures concerning on methods, concepts, and designing techniques, which are done in both fashion and architecture, and also possible connections between the disciplines. Two fashionable buildings located in Jakarta and Tokyo are chosen as the case studies, to which the designing concept and methods are analyzed according to the theories gathered from the literature research. Other than that, connection of the buildings toward surrounding area and fashion elements, which are found in the buildings, are also the concern of this thesis.

Keywords: fashion, fashionable architecture, methods of design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Manfaat Penulisan	2
1.4 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.5 Metode Penulisan	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
2. ARSITEKTUR YANG <i>FASHIONABLE</i>	6
2.1 Fashion	6
2.1.1 Definisi <i>Fashion</i>	6
2.1.2 Definisi <i>Style</i>	6
2.1.3 Definisi <i>Fashionable</i>	6
2.2 Arsitektur	7
2.3 <i>Fashion</i> dan Arsitektur	8
2.3.1 Arsitektur dan <i>Fashion</i> sebagai Naungan	10
2.3.2 Penggunaan Geometri dalam Arsitektur dan <i>Fashion</i>	12
2.3.3 Penerapan Kulit sebagai Struktur dalam Arsitektur dan <i>Fashion</i>	14
2.3.4 Arsitektur dan <i>Fashion</i> sebagai Identitas	17
2.3.5 Metode dan Teknik dalam Arsitektur dan <i>Fashion</i>	20
<i>Wrapping</i>	20
<i>Printing</i>	22
<i>Draping</i>	25
<i>Folding</i>	26
<i>Cantilever</i>	28
2.4 Kesimpulan Teori	30
3. ENTERTAINMENT X'ENTRE	31
3.1 Profil Bangunan Entertainment X'entre	31
3.2 Konsep Pembangunan Entertainment X'entre	32
3.3 Elemen <i>Fashionable</i> pada Bangunan Entertainment X'entre	33
3.3.1 Fisik Bangunan	34
Bentuk Bangunan	34
Pemilihan Warna Bangunan	37
<i>Entrance</i> Bangunan	39
Struktur Bangunan	40
3.3.2 Interior Bangunan	41

Lantai Bangunan	42
Dinding Interior Bangunan	44
Langit-langit Bangunan	45
4. PRADA AOYAMA EPICENTER	49
4.1 Profil Bangunan Prada Aoyama Epicenter	49
4.2 Konsep Pembangunan Prada Aoyama Epicenter	50
4.3 Elemen <i>Fashionable</i> pada Prada Aoyama Epicenter	51
4.3.1 Fisik Bangunan	52
4.3.2 Struktur Bangunan	54
Core dan Lantai Bangunan	54
Kulit sebagai Struktur Rangka Bangunan	56
Tabung Horizontal	57
4.3.3 Fasad Bangunan	59
5. KESIMPULAN DAN SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Secret Dress</i> rancangan Yohji Yamamoto, 1999	11
Gambar 2.2	<i>Shelter</i> temporer rancangan Shigeru Ban Architect	12
Gambar 2.3	Tel Aviv Museum of Art rancangan Preston Scott Cohen	13
Gambar 2.4	<i>Mobius Dress</i> rancangan J. Meejin Yoon	14
Gambar 2.5	TOD'S Omotesando karya Toyo Ito and Associates	15
Gambar 2.6	Koleksi A Piece of Cloth karya Miyake Issey	16
Gambar 2.7	Arab World Institute, dari sisi kebaratannya	18
Gambar 2.8	Arab World Institute yang menunjukkan identitas Arabnya	18
Gambar 2.9	Koleksi gaun adibusana lansiran Christian Dior	19
Gambar 2.10	East Beach Café, Littlehampton karya Heatherwick Studio	21
Gambar 2.11	Koleksi Body Meets Dress, Dress Meets Body lansiran Comme Des Garcons	22
Gambar 2.12	Kemeja lansiran Burberry dengan motif identitasnya	23
Gambar 2.13	Hairywood Tower for the Architecture Foundation	24
Gambar 2.14	Curtain Wall House karya Shigeru Ban Architect	25
Gambar 2.15	Contoh konsep <i>draping</i> rancangan Yohji Yamamoto	26
Gambar 2.16	Folded House karya x Architekten	27
Gambar 2.17	Konsep dan model awal perancangan Folded House	27
Gambar 2.18	Folding Dress rancangan Junya Watanabe, 1998	28
Gambar 2.19	PUMA Shipping City Container	29

Gambar 2.20	Karya Victor & Rolf yang menggunakan sistem cantilever	30
Gambar 3.1	Bangunan Entertainment X'entre	31
Gambar 3.2	Letak EX terhadap Bundaran Hotel Indonesia	33
Gambar 3.3	Bentuk Fisik Bangunan Entertainment X'entre	34
Gambar 3.4	Bentuk geometri dasar yang menyusun berdirinya EX	36
Gambar 3.5	Bangunan Entertainment X'entre tampak mata burung	37
Gambar 3.6	Pemilihan warna pada Bangunan Entertainment X'entre	37
Gambar 3.7	Taman Depan dan <i>Entrance</i> Bangunan EX	39
Gambar 3.8	Struktur kulit sebagai rangka pada bangunan EX	40
Gambar 3.9	Tampilan tiang-tiang miring pada eksterior EX	41
Gambar 3.10	Tampilan lantai satu dan dua pada interior EX	42
Gambar 3.11	Tampilan lantai ketiga pada interior EX	43
Gambar 3.12	Tampilan dinding <i>Celebrity Fitness</i> pada interior EX	44
Gambar 3.13	Tampilan dinding lantai tiga pada interior EX.....	45
Gambar 3.14	Tampilan langit-langit lantai dua pada interior EX	46
Gambar 3.15	Tampilan langit-langit lantai tiga pada interior EX	47
Gambar 4.1	Prada Aoyama Epicenter	49
Gambar 4.2	Salah satu sketsa awal rancangan Prada Aoyama Epicenter	51
Gambar 4.3	Geometri wajik pada fasad Prada Aoyama Epicenter	52
Gambar 4.4	Jaring-jaring dari Prada Aoyama Epicenter	53
Gambar 4.5	Tampak dari Prada Aoyama Epicenter	53
Gambar 4.6	Model struktur rancangan Prada Aoyama Epicenter	55

Gambar 4.7	Tahap pembangunan <i>core</i> pada Prada Aoyama Epicenter	55
Gambar 4.8	Pembangunan struktur rangka Prada Aoyama Epicenter	57
Gambar 4.9	Peletakan dan pemandangan dari dalam tabung horizontal	58
Gambar 4.10	Tampilan kaca buram pada ruang ganti pakaian	58
Gambar 4.11	Tampilan perbedaan jenis kaca yang digunakan pada fasad Prada Aoyama Epicenter	60
Gambar 4.12	Efek pada lensa dan cermin cembung dan cekung	61
Gambar 4.13	Efek yang dihasilkan pada gabungan lensa dan cermin cembung, dan gabungan lensa dan cermin cekung	62
Gambar 4.14	Pendistribusian kaca dengan jenis yang berbeda pada Prada Aoyama Epicenter	63
Gambar 4.15	Area dengan kaca cekung yang berperan sebagai etalase	64

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, dunia dapat dikatakan tengah memasuki era kemajuan teknologi dan komunikasi yang sangat cepat dan pesat, dimana segala informasi terkini tentang fenomena-fenomena yang terjadi di satu belahan dunia, akan dengan mudah dan cepatnya diketahui oleh masyarakat yang berada di belahan dunia lainnya. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi ini, tentunya masyarakat sudah tidak asing lagi dengan kata *fashion* dan *style*, serta pengaruh yang berhasil disebarluaskannya di seluruh penjuru dunia.

Ide penulisan skripsi ini berawal dari latar belakang penulis sebagai mahasiswa arsitektur tingkat akhir, serta ketertarikan penulis di dalam bidang *fashion*, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu mengenai kaitan diantara kedua cabang ilmu perancangan tersebut, terutama penerapan *fashion* di dalam dunia arsitektur.

Apakah yang dimaksud dengan *fashion*? Menurut kamus elektronik *Oxford Dictionaries Online* yang penulis akses pada tanggal 14 Maret 2012, *fashion* sebagai kata benda memiliki pengertian sebagai gaya berpakaian, gaya rambut, dekorasi, serta perilaku yang sedang populer di kalangan masyarakat pada waktu-waktu tertentu, sedangkan sebagai kata kerja dapat diartikan sebagai proses pembentukan suatu menggunakan material tertentu. Sedangkan *style*, menurut *Dictionary.com*, sebagai kata benda adalah jenis atau tipe tertentu yang merujuk kepada bentuk, penampilan, atau karakter. Dapat juga diartikan sebagai gaya hidup, sesuatu yang elegan dan mewah, ataupun sebagai gaya berpakaian (*fashion*). Sebagai kata kerja, *style* dapat diartikan sebagai proses perancangan atau pengaturan sesuai dengan ketentuan yang diinginkan.

Menurut kamus elektronik *Dictionary.com*, Arsitektur memiliki arti sebagai seni dan teknik merancang dengan tujuan utama mendirikan bangunan maupun struktur-struktur serupa, termasuk memikirkan proses konstruksi, restorasi, serta

renovasi rancangan yang telah berdiri dengan mengutamakan dan mengedepankan aspek estetik.

Di dalam skripsi ini, penulis ingin membahas aspek estetik yang selama ini dikedepankan dalam dunia arsitektur dan kaitannya dengan nilai estetik di dalam dunia *fashion*. Selain itu penulis juga berusaha memasukkan nilai-nilai *fashion* ke dalam karya arsitektur dan mencari tahu aspek apa sajakah yang harus diperhatikan untuk menghasilkan arsitektur yang *fashionable*.

1.2 Perumusan Masalah

Seiring perkembangan jaman yang semakin pesat, semakin banyak karya arsitektur yang tidak hanya mementingkan aspek utilitas melainkan juga mengedepankan estetik. Namun aspek estetik yang berusaha diangkat dalam sebuah karya arsitektur tentunya tidak dapat diterapkan secara sembarang melainkan juga memiliki kriteria tertentu.

Di dalam penulisan skripsi ini, penulis akan berusaha menjawab pertanyaan terkait dengan aspek estetik yang dapat dikaitkan dengan *fashion* di dalam karya arsitektur. Pertanyaan tersebut adalah:

Apakah yang dimaksud dengan *Fashionable Architecture*? Dan elemen apa sajakah yang dapat membuat suatu karya arsitektur dikatakan *fashionable*?

1.3 Manfaat Penulisan

Secara umum, penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai pengertian *fashion*. Dan memahami unsur *fashion* dalam dunia arsitektur, dimana *fashion* tidak melulu hanya terpaku pada busanamelainkan juga dapat diaplikasikan dalam arsitektur.

Secara akademis, terutama bagi pembaca yang bergerak di bidang arsitektur, diharapkan skripsi ini dapat memberikan sudut pandang berbeda bagi pembaca dalam menghasilkan karya arsitektur. Dimana melalui skripsi ini, diharapkan pembaca dapat memaknai *fashion* dalam pengertian yang berbeda, serta dapat terinspirasi untuk menghasilkan karya arsitektur yang juga menyeimbangkan nilai estetik dan nilai fungsinya sehingga dapat menghasilkan karya bangunan yang *fashionable* dan fungsional.

1.4 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam skripsi ini dibatasi hanya mengenai definisi *fashion*, *fashionable*, dan penerapannya dalam dunia arsitektur. Selain itu, di dalam skripsi ini penulis juga melakukan analisis mengenai aspek-aspek apa sajakah yang perlu diperhatikan untuk menilai suatu karya baik *fashion* maupun arsitektur sehingga dapat tergolong sebagai karya yang *fashionable*. Pernyataan-pernyataan dan hasil analisis yang akan penulis nyatakan dalam penulisan skripsi ini merupakan hasil berpikir dan ungkapan subjektif penulis sebagai mahasiswa arsitektur yang juga bergerak di bidang *fashion*.

Selain melakukan studi literatur dari buku-buku dengan topik yang serupa, penulis juga melakukan studi kasus terhadap dua bangunan yang tergolong *fashionable* sebagai aplikasi dari teori yang didapatkan melalui studi literatur.

1.5 Metode Penulisan

Metode penulisan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan skripsi ini didasari oleh studi literatur mengenai hubungan antara *fashion* dan arsitektur serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur khusus mengenai *fashion* guna mengetahui apa saja elemen-elemen penting dalam dunia *fashion* yang dapat meningkatkan nilai estetik suatu karya sehingga dapat dinilai *fashionable*. Selanjutnya penulis akan berusaha menerapkannya dalam perancangan arsitektur secara khususnya.

Selain melakukan studi literatur, penulis juga melakukan studi kasus dengan mengambil sampel dua buah karya arsitektur. Penulis akan melakukan analisis terhadap kedua bangunan tersebut, dan berdasarkan studi literatur yang dilakukan sebelumnya, penulis akan menentukan aspek apa sajakah yang dapat mendukung bangunan tersebut digolongkan sebagai arsitektur yang *fashionable*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan topik skripsi, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode penulisan, serta metode penulisan.

2. Bab 2: Definisi dan Hubungan antara *Fashion* dan Arsitektur

Bab ini akan terbagi menjadi tiga subbab, yaitu subbab yang membahas mengenai definisi *fashion*, *style*, dan teori-teori di dalamnya, subbab yang membahas mengenai arsitektur dan elemen-elemen pendukungnya, serta subbab yang berisi tentang kaitan antara *fashion* dan arsitektur serta pengaruh yang diberikan *fashion* terhadap pembangunan karya arsitektur.

3. Bab 3: Studi Kasus Bangunan *Fashionable* di Jakarta

Di dalam bab ini, penulis memilih salah satu bangunan di kota Jakarta, yaitu EX Entertainment X'enter sebagai bangunan yang dinilai *fashionable* dan melakukan analisis terhadap keseluruhan bangunan ini dengan menerapkan teori-teori yang telah didapatkan melalui studi literatur yang dilakukan pada bab sebelumnya.

4. Bab 4: Studi Kasus Bangunan *Fashionable* di Dunia

Bab ini berisi studi kasus dari satu bangunan di dunia yang penulis pilih sebagai sampel bangunan yang dinilai *fashionable*. Bangunan tersebut adalah Prada Aoyama Epicenter, Tokyo, Jepang, karya biro arsitektur Herzog & de Meuron,

sebuah bangunan yang mewadahi fungsinya sebagai bangunan yang menjual produk *fashion* lansiran rumah mode Prada.

5. Bab 5: Kesimpulan

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hal-hal yang dapat penulis pelajari melalui studi literatur dan studi kasus yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya. Dalam bab ini penulis akan menjawab pertanyaan mengenai definisi arsitektur yang *fashionable* dan elemen-elemen apa yang dapat menggolongkan sebuah karya arsitektur sebagai karya yang *fashionable*.



BAB 2

ARSITEKTUR YANG *FASHIONABLE*

2.1 Fashion

2.1.1 Definisi *Fashion*

Berdasarkan kamus elektronik *Dictionary.com* yang diakses pada tanggal 14 Maret 2012, kata *fashion* berasal dari beberapa bahasa yaitu bahasa Perancis: *facon* yang berarti bentuk, cara, atau metode, dan bahasa Latin: *factionem* yang memiliki arti sekumpulan orang yang melakukan tindakan secara bersamaan, serta *facere* yang berarti untuk membentuk atau membuat. Sedangkan berdasarkan *Oxford Dictionaries Online* yang juga diakses pada tanggal yang sama, *fashion* sebagai kata benda memiliki pengertian sebagai gaya berpakaian, gaya rambut, dekorasi, serta perilaku yang sedang populer di kalangan masyarakat pada waktu-waktu tertentu, sedangkan sebagai kata kerja dapat diartikan sebagai proses pembentukan suatu menggunakan material tertentu.

2.1.2 Definisi *Style*

Pengertian dari kata *style* menurut *Dictionary.com* sebagai kata benda adalah jenis atau tipe tertentu yang merujuk kepada bentuk, penampilan, atau karakter. Dapat juga diartikan sebagai gaya hidup, sesuatu yang *elegan* dan mewah, ataupun sebagai gaya berpakaian (*fashion*). Sebagai kata kerja, *style* dapat diartikan sebagai proses perancangan atau pengaturan sesuai dengan ketentuan yang diinginkan. Sedangkan menurut *Oxford Dictionaries Online*, *style* memiliki arti sebagai prosedur tertentu yang harus dijalankan dalam pembuatan sesuatu, penampilan yang tertentu sesuai dengan prinsip yang diinginkan. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini, kata *style* akan digunakan merujuk hanya kepada gaya berpakaian dan gaya perancangan dalam arsitektur.

2.1.3 Definisi *Fashionable*

Kata *fashionable* terdiri dari dua kata, yaitu *fashion* dan *able*. Seperti sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, *fashion* merupakan gaya berpenampilan dan berperilaku yang sedang populer pada masa tertentu, sedangkan kata *able* memiliki arti mampu. Sehingga kata *fashionable* dapat diartikan sebagai mampu berpenampilan serta berperilaku sesuai dengan apa yang sedang populer di masanya. Dalam *Dictionary.com*, *fashionable* dapat didefinisikan sebagai sifat yang memperhatikan perkembangan serta berusaha mengikuti tren yang sedang berkembang, atau dapat pula diartikan sebagai sebuah karakter yang dijadikan panutan dan di sanjung oleh para penikmat *fashion*.

2.2 Arsitektur

Menurut kamus elektronik *Dictionary.com*, Arsitektur sebagai kata benda memiliki arti sebagai seni dan teknik merancang dengan tujuan utama mendirikan bangunan maupun struktur-struktur serupa, termasuk memikirkan proses konstruksi, restorasi, serta renovasi rancangan yang telah berdiri. Selain itu, Arsitektur juga berarti sebuah bidang profesi perancangan bangunan, ruang terbuka, komunitas, serta lingkungan dan konstruksi yang artifisial dengan mengutamakan dan mengedepankan aspek estetik.

John Ruskin, seorang arsitek yang mengedepankan nilai seni dalam arsitektur mengatakan: “*We must distinguish carefully between Architecture and Building. To build is by common understanding is to put together, whereas architecture must also impress on its form certain characters venerable or beautiful, but otherwise unnecessary*” (Ruskin, John, *The Seven Lamps of Architecture*, Noonday Press New York, 1974, hlm. 15). Menurut Ruskin, tidak semua bangunan dapat dikategorikan sebagai bagian dari arsitektur. Arsitektur merupakan penggabungan dari nilai utilitas dan seni, sebuah bangunan yang hanya memikirkan nilai guna (utilitas) tanpa memperhatikan nilai estetik tidak dapat dikategorikan sebagai arsitektur.

Jonathan Ochshorn, dalam sebuah artikelnya yang berjudul *Fashionable Building: The Purpose of Architectural Education*, mengatakan: “*Utilitarian buildings of*

all types can be designed and constructed by various technical consultants and building trades without the services of an architect being required at all."

Ochsorn berusaha mengungkapkan bahwa tugas seorang arsitek bukanlah sekedar merancang bangunan yang hanya memikirkan nilai utilitas, melainkan menciptakan sentuhan seni demi menghasilkan karya yang memiliki nilai estetik yang tinggi baik untuk orang yang akan meninggalnya maupun orang yang menikmatinya dari luar.

2.3 Fashion dan Arsitektur

"Fashion is not something that exists in dresses only. Fashion is in the sky, in the street, fashion has to do with ideas, the way we live, what is happening."

-Coco Chanel

Seperti yang dikatakan oleh Coco Chanel, pendiri sekaligus perancang utama dari rumah mode Chanel, *fashion* bukanlah semata-mata hanya berada dalam pakaian saja, melainkan *fashion* meliputi semua hal yang ada di sekitar kita, *fashion* terdapat baik di kota besar maupun di pedesaan, berhubungan dengan gagasan yang muncul di kepala manusia, cara hidup manusia, serta apapun fenomena yang sedang terjadi di dunia. Layaknya definisi yang telah dibahas melalui subbab di atas, banyak kesamaan yang dapat ditemukan dalam *fashion* dan arsitektur, dimana kedua hal ini sama-sama mengekspresikan gagasan dan ide secara personal dari sang perancang, dengan merefleksikannya terhadap permintaan klien, nilai fungsional karya, serta tuntutan dan gaya yang sedang populer pada masanya.

Selain itu, mengutip dari sebuah artikel karangan Karen Franck yang berjudul *Yes, We Wear Building*: *"Clothes that we wear on our bodies, that we feel and move in, that we care for and become attached to, bring us to the possible intimacy of architecture, to where it 'touches' us in so many different ways"*. *Fashion* dan arsitektur memiliki kesamaan dalam kemampuannya untuk memberikan kualitas ruang kepada penggunanya. Dalam bukunya yang berjudul *House as Mirror of Self*, Clare Cooper Marcus menyatakan bahwa ketika seseorang memasuki sebuah ruangan, secara otomatis ruang tersebut akan memberikan kesan yang spesifik

kepada orang tersebut dan seakan ‘menuntun’ orang tersebut dan siapapun yang memasuki ruang itu untuk melakukan kegiatan yang khas. Demikian pula pengaruh *fashion* terhadap manusia, ketika menggunakan suatu produk *fashion*, maka kesan yang dirasakan oleh orang tersebut akan spesifik dan tidak sama dengan ketika ia menggunakan produk *fashion* yang lain. *Fashion* dan arsitektur sama-sama dapat memberikan perasaan dan kesan tertentu bagi penggunanya baik secara disadari maupun tidak disadari.

Dalam buku yang berjudul *Architecture Inside Out*, Karen Franck juga mengungkapkan bahwa baik perancang busana maupun arsitek memiliki kesamaan dalam tujuan kepada siapa rancangannya dibuat. *For in all the modernist talk of architecture as clothing it was always an ‘other’ who wore it. The architect was outside –outside the space, outside the garment– gazing at it, never occupying it himself.* Dalam kalimat ini kata *the architect* dapat diartikan sebagai ‘sang perancang’ dan dapat dikategorikan sebagai perancang bangunan maupun perancang busana. Dalam buku yang berjudul *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, karya Juhani Pallasmaa juga dikatakan bahwa baik arsitek maupun perancang busana merancang karyanya bukan untuk digunakannya sendiri, melainkan untuk orang lain yang menggunakannya, serta sebagai karya seni bagi orang lain yang melihatnya.

Seiring berjalannya waktu, hubungan antara *fashion* dan arsitektur juga semakin berkembang didukung oleh kemajuan teknologi yang begitu pesat. Material-material pendukung terciptanya karya dari kedua disiplin ilmu ini semakin berkembang, bervariasi, dan mengalami modifikasi dari material-material yang telah digunakan sebelumnya. Selain itu, kemajuan teknologi dalam hal perangkat lunak komputer yang mendukung proses perancangan juga semakin memudahkan imajinasi perancang yang semakin luas dan tidak terbatas. Hal ini dapat dilihat melalui karya-karya arsitektur yang semakin banyak mengadaptasi teknik yang digunakan dalam *fashion* seperti penggunaan motif dalam fasad bangunan, teknik lipatan pada struktur, aksentasi saling tumpang tindih material, dan sebagainya. Sebaliknya perancangan busana/*fashion* juga telah banyak mengadaptasi metode perancangan arsitektur seperti teknik menerapkan material-material agar menghasilkan struktur

kaku dalam pakaian maupun menghasilkan volume atau ruang sebagai aksentu pada pakaian layaknya ruang dalam arsitektur.

Sebagai pembahasan lebih lanjut, seperti yang tertulis pada *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*, karangan Brooke Hodge, Patricia Mears, dan Susan Sidlauskas, hubungan dan kesamaan penerapan metode dalam *fashion* (busana) dan arsitektur akan dijelaskan sebagai berikut.

2.3.1 Arsitektur dan *Fashion* sebagai Naungan

Tujuan utama dari arsitektur adalah untuk memberikan fasilitas naungan bagi manusia untuk dapat melakukan segala aktifitas dengan nyaman, aman, dan terlindungi dari teriknya matahari serta dinginnya hujan. Dan tujuan utama diciptakannya busana adalah untuk memberikan naungan dan perlindungan bagi tubuh manusia secara individual. Dari sini dapat dilihat bahwa *fashion* dan arsitektur memiliki tujuan utama yang sama, hanya saja dengan skala dan lingkup pemenuhan kebutuhan yang berbeda. *Fashion* memberi naungan pada tubuh manusia yang *solid* secara personal, sedangkan arsitektur memberikan ruang naungan untuk kegiatan manusia dengan skala yang lebih besar. Pada jaman modern ini, para perancang busana semakin memfokuskan perancangannya untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai *urban nomad*, yaitu dengan menyediakan busana yang mendukung mobilitas masyarakat perkotaan yang sangat tinggi dan membutuhkan kenyamanan sekaligus nilai estetika yang tinggi. Di samping itu para arsitek sudah mulai meninggalkan material bangunan seperti semen dan bata dan berusaha untuk mengeksplor material serta metode pembangunan yang baru guna memenuhi kebutuhan manusia akan ruang yang lebih spesifik.

Sebagai contohnya, Yohji Yamamoto, seorang perancang busana dari Jepang, dalam peragaan busana koleksinya di Musim Semi dan Musim Gugur tahun 1999 melansir sebuah gaun pengantin yang diberi nama *Secret Dress* (Gaun Rahasia). Melalui gaun tersebut terlihat jelas ketertarikan Yamamoto terhadap volume, struktur, dan transformasi. Bentuk gaun tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1: Secret Dress rancangan Yohji Yamamoto, 1999

Sumber: www.bessworks.com/blog/?p=1803

Ketika membawakan gaun ini pada peragaan busana, sesampainya di tengah panggung, sang model membuka kantong-kantong rahasia yang tersembunyi di balik gaun yang berstruktur kawat, serta mengeluarkan sepasang sandal, sebuah luaran semata kaki berlengan panjang, topi lebar, serta rangkaian bunga yang kemudian dikenakannya untuk melengkapi penampilannya pada pertunjukan tersebut. Hal ini tentu saja mengundang sambutan luar biasa dari barisan penonton. Melalui gaun ini dapat dilihat bahwa selain sekedar menutupi aurat, *fashion* juga dapat dimodifikasi hingga memiliki nilai guna sebagai naungan dan memenuhi kebutuhan manusia modern dengan mobilitas yang tinggi.

Melihat bahwa tujuan utama arsitektur adalah untuk memenuhi kebutuhan naungan bagi manusia, maka contoh yang sangat pantas untuk dijabarkan adalah naungan bermaterial *paper tube* yang dirancang oleh biro arsitektur dari Tokyo, Jepang, Shigeru Ban sebagai proyek dari Perserikatan Bangsa-Bangsa bagi para korban bencana alam di Rwanda, Jepang, dan India. Shigeru Ban berusaha

mencari material yang dapat menggantikan semen dan batu bata yang dapat diperoleh dengan murah, mudah dibuat, mudah didaur ulang, serta dapat dibangun dengan mudah, oleh karena itu, sejak tahun 1986, Shigeru Ban mulai menggunakan bahan kertas tebal (*paper tube*) yang dirasa paling memenuhi kriteria material pengganti tersebut. Bangunan ini layaknya busana dalam *fashion* yang digunakan sebagai naungan yang bersifat sementara. Naungan sementara ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2: Shelter temporer bagi korban bencana alam di Rwanda, Jepang, dan India rancangan Shigeru Ban Architect

Sumber: www.shigerubanarchitects.com/SBA_WORKS/SBA_PAPER/SBA_PAPER_6/

2.3.2 Penggunaan Geometri dalam Arsitektur dan *Fashion*

Pemanfaatan bentuk-bentuk sederhana dalam geometri merupakan strategi yang sudah biasa digunakan baik oleh arsitek maupun perancang *fashion*. Bentuk-bentuk geometri umum yang digunakan dalam *fashion* dan arsitektur antara lain adalah lingkaran, bujur sangkar, segitiga, oval, wajik, atau bentuk yang lebih kompleks seperti kerucut, bola, tabung atau *Mobius strip*. Hal berbeda yang dapat dilihat dari penggunaan geometri dalam arsitektur dan *fashion* adalah dalam arsitektur, bentuk geometri yang digunakan akan solid dan memberikan kualitas ruang yang spesifik bagi penggunanya, sedangkan dalam perancangan *fashion* (busana), mengingat material yang digunakan tidak kaku seperti bahan bangunan, maka ketika aplikasi geometri tersebut dikenakan pada tubuh manusia, maka akan terjadi perubahan tampilan yang terkadang menyamakan bentuk dasar geometri tersebut.

Contoh dari karya arsitektur yang mengaplikasikan geometri adalah Tel Aviv Museum of Art rancangan Preston Scott Cohen, dengan penampilan bangunan sebagai berikut:



Gambar 2.3: Tel Aviv Museum of Art rancangan Preston Scott Cohen

Sumber: www.pscohen.com/tel_aviv_museum_of_art.html

Di dalam industri *fashion*, J. Meejin Yoon, seorang perancang busana asal Jepang pernah melansir sebuah gaun yang diadaptasi langsung dari bentuk geometri *Mobius strip*, yang dinamakan *Mobius Dress*. Proses pembuatan gaun ini persis sama dengan pembuatan *Mobius strip*, yaitu dengan menghubungkan kedua ujung material berbentuk persegi panjang dengan terlebih dahulu memutar satu sisinya

sehingga menghasilkan jalur bidang yang tidak terbatas. Tampilan gaun tersebut dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 2.4: *Mobius Dress* rancangan J. Meejin Yoon

Sumber: www.designersparty.com/entry/Mobius-Dress-Meejin-Yoon

2.3.3 Penerapan Kulit sebagai Struktur dalam Arsitektur dan *Fashion*

Penerapan kulit sebagai struktur dalam arsitektur memiliki arti bahwa material yang digunakan sebagai kulit bangunan, juga sekaligus merupakan struktur dari bangunan tersebut. Sehingga fasad bangunan menjadi satu dengan struktur di sisi luar bangunan tentu saja dirancang sedemikian sehingga memunculkan nilai estetik yang khusus dibanding dengan bangunan pada umumnya. Contoh karya arsitektur yang mengaplikasikan kulit sebagai struktur adalah TOD'S Omotesando, Tokyo, Jepang, karya Toyo Ito and Associates. Bangunan ini merupakan bangunan retail dengan tujuh lantai untuk rumah mode asal Italia, TOD'S. Bentuk bangunan ini cenderung sederhana, dengan fasad yang

menunjukkan seakan bangunan ini terbungkus oleh sebuah motif seperti cabang batang pohon berwarna putih yang saling tumpang tindih satu sama lain. Selain merupakan unsur dekoratif dari fasad, rupanya motif grafis ini terbuat dari beton dan merupakan struktur utama dari bangunan ini dan menopang setiap lantainya sehingga tidak dibutuhkan lagi *core* di tengah-tengah bangunan. Berikut merupakan gambar dari TOD'S Omotesando:



Gambar 2.5: TOD'S Omotesando karya Toyo Ito and Associates

Sumber: www.arcspace.com/architects/ito/tod/tod.html

Di dalam *fashion*, penggunaan kulit sebagai struktur dapat diartikan sebagai penggunaan satu lembar material untuk menyelesaikan keseluruhan bagian dari pakaian. Contohnya adalah salah satu proyek yang dilakukan oleh seorang perancang busana asal Jepang, Miyake Issey, yang bekerja sama dengan Fujiwara Dai. Kedua perancang busana ini melansir A-POC, yang merupakan akronim dari *A Piece Of Cloth*, yang berarti selembar bahan pakaian. Pembuatan produk-produk A-POC dilakukan dengan menggunakan sehelai material yang kemudian

digunting, ditarik, maupun diikat sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah pakaian siap pakai. Contoh-contoh produk A-POC dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 2.6: Koleksi A Piece of Cloth karya Miyake Issey

Sumber: www.isseymiyake.com/en/

2.3.4 Arsitektur dan *Fashion* sebagai Identitas

Identitas yang dimaksud dalam hal ini bukanlah sekedar identitas perseorangan, melainkan bisa merupakan identitas suatu negara, identitas budaya suatu bangsa, identitas sosial, serta identitas gaya hidup sang perancang.

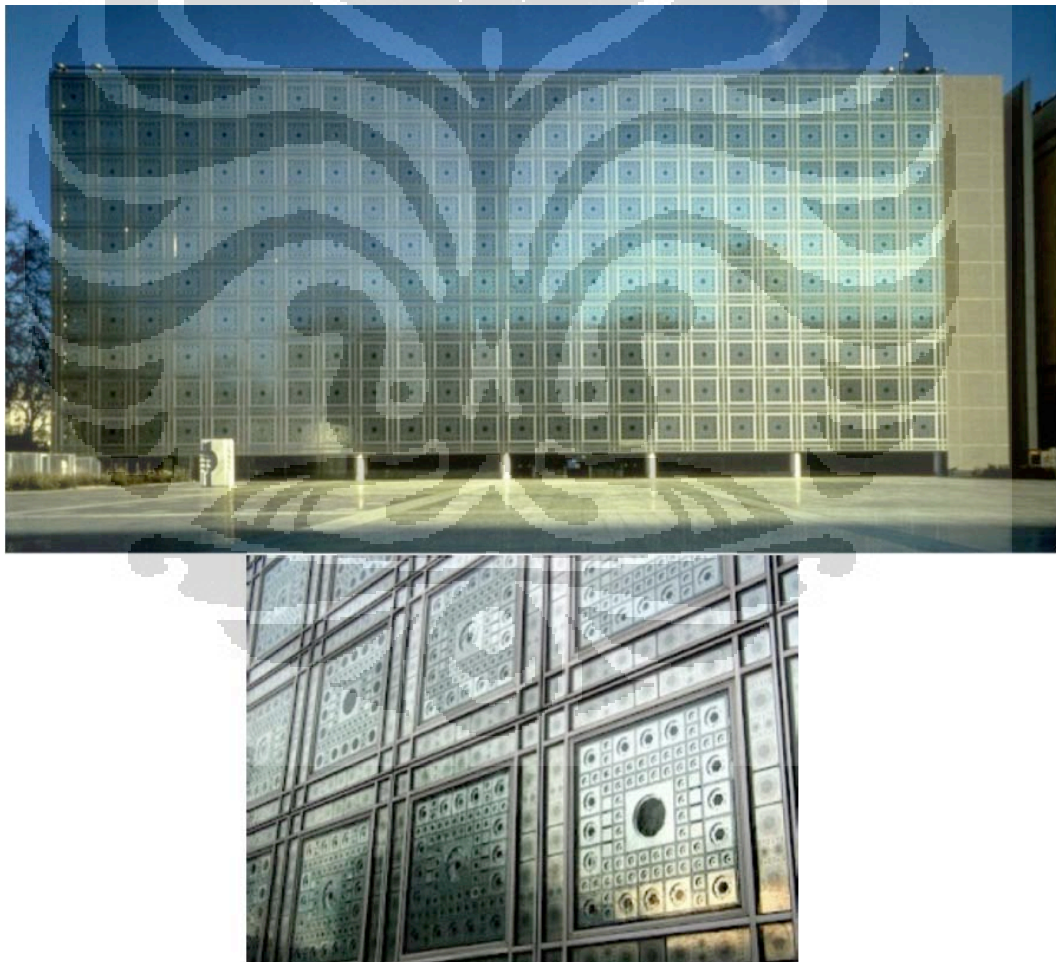
Di dalam dunia arsitektur, contoh yang dapat diangkat adalah Arab World Institute yang berlokasi di Paris. Bangunan ini didirikan untuk memperkenalkan kebudayaan Arab kepada masyarakat barat pada umumnya, dan warga Paris pada khususnya. Dalam bangunan ini, identitas Arab tidak diterapkan langsung melalui rancangan bangunan yang mengadaptasi bangunan asli di Arab secara keseluruhan, melainkan melalui sentuhan-sentuhan di berbagai bagian sehingga menunjukkan identitas Arab melalui bangunan yang terlihat modern.

Hal yang membuat bangunan ini unik adalah fasad di bagian utaranya merupakan tirai kaca yang mencerminkan pantulan kota Paris yang sangat bersifat kebarat-baratan, sedangkan fasad selatannya sangat menunjukkan budaya dan arsitektur khas Arab. Fasad ini terdiri dari panel-panel besi yang bereaksi sesuai perubahan cahaya matahari. Pada siang hari, panel ini akan menutup sehingga orang yang berada di luar bangunan tidak dapat melihat ke dalam bangunan, tetapi orang yang berada di dalam bangunan tetap mampu melihat keluar. Baru di kala malam harilah panel nampak transparan, namun karena gelapnya malam, maka interior bangunan juga tidak terekspos terlalu jelas. Fungsi dari efek panel ini adalah untuk menunjukkan identitas masyarakat Arab yang biasa menggunakan efek ini pada jendela dan balkon kamar wanita, agar para wanita Arab dapat melihat keluar kamarnya namun tidak dapat dilihat oleh orang lain yang melintasinya. Berikut adalah tampilan dari bangunan Arab World Institute:



Gambar 2.7: Arab World Institute, Paris, yang menampilkan sisi kebaratannya

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Arab_World_Institute



Gambar 2.8: Arab World Institute yang menunjukkan identitas Arabnya

Sumber: <http://www.arabglot.com/2011/06/sarkozy-arabic-language-of-future-of.html>

Selain arsitektur, *fashion* juga digunakan untuk menunjukkan identitas baik secara personal, sosial, budaya, maupun komunitas. Contoh karya *fashion* yang sangat menunjukkan identitas adalah busana-busana lansiran rumah mode Christian Dior. Karya-karya dari rumah mode ini merupakan gaun adibusana yang dapat dikatakan tidak dapat digunakan di sembarang tempat, bahkan mungkin hanya sedikit orang yang berani menggunakannya, mengingat rancangannya yang begitu eksentrik, dan sangat jauh dari standar. Dengan alasan yang sama juga karya lansiran Christian Dior sangat menunjukkan identitasnya. Walaupun karyanya tidak ada yang serupa, tetapi keunikannya berhasil membentuk stereotip di mata masyarakat umum. Contoh busana lansiran rumah mode Christian Dior adalah sebagai berikut:



Gambar 2.9: Koleksi gaun adibusana lansiran rumah mode Christian Dior

Sumber: visionaryartistrymag.com/2011/04/john-galliano-the-storyteller-of-fashion/john-galliano-for-christian-dior/

2.3.5 Metode dan Teknik dalam Arsitektur dan *Fashion*

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, seiring dengan berkembangnya teknologi dan munculnya beragam perakat lunak komputer yang mendukung proses perancangan arsitektur dan fashion, kedua disiplin ilmu ini semakin mengalami perkembangan dalam perancangannya. Para arsitek semakin berani melakukan eksplorasi bentuk dengan melihat teknik yang dipakai dalam perancangan busana guna menghasilkan karya yang unik, eksentrik, bahkan *fluid* layaknya terbuat dari material yang lembut dan ringan. Di sisi lain, para perancang busana berusaha menghasilkan karya yang lebih kaku, terlihat kuat dan *solid*. Merekapun mencoba mengaplikasikan teknik-teknik pembangunan dalam arsitektur guna memperoleh hasil yang diinginkan. Contoh kesamaan teknik yang diaplikasikan dalam kedua disiplin ilmu ini antara lain sebagai berikut:

Wrapping

DI dalam dunia arsitektur, perkembangan teknologi digital menantang para arsitek untuk mencoba mengeksplor fasad bangunan dengan lebih *fluid*, menyamakan batasan antara sisi depan bangunan, sisi samping, sisi belakang, maupun atap bangunan, sehingga nampak seakan-akan bangunan tersebut terbungkus oleh sehelai material. Contohnya adalah East Beach Café, Littlehampton, rancangan Heatherwick Studio. Bangunan ini merupakan kedai yang menghadap ke pantai di selatan Inggris. Menghindari fasad standar yang kaku, Heatherwick Studio memutuskan untuk menggunakan material baja sebagai pembungkus sekaligus struktur dinding dan atap dari bangunan ini. Berikut merupakan tampilan dari East Beach Café, Littlehampton:



Gambar 2.10: East Beach Café, Littlehampton karya Heatherwick Studio

Sumber: <http://www.heatherwick.com/east-beach-cafe/>

Comme des Garçons, seorang perancang busana asal Perancis juga mengaplikasikan teknik wrapping pada koleksinya yang diberi nama *Body Meets Dress, Dress Meets Body*. Pada koleksi ini material kain pada busana dibuat seakan melilit dan membungkus tubuh pemakainya. Contoh koleksinya dapat dilihat seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.11: Koleksi Body Meets Dress, Dress Meets Body lansiran Comme Des Garcons

Sumber: zararara.wordpress.com/2010/05/27/comme-des-garcons-1997/

Printing

Dalam industri *fashion* mungkin sudah tidak asing lagi dengan terdapatnya motif-motif serta gambar dalam material tekstil yang digunakan pada produknya. Namun, bukan hanya pakaian saja yang dapat memiliki motif yang beragam, melainkan juga pada bangunan dalam dunia arsitektur. Perancangan fasad bangunan dengan menggunakan motif umumnya memiliki tujuan untuk mengungkapkan identitas dari bangunan tersebut, atau menunjukkan fungsi dan isi dari bangunan tersebut. Begitu pula halnya dalam dunia *fashion*, selain sekedar berguna untuk meningkatkan nilai estetik dari sebuah karya, motif dalam tekstil juga berguna untuk menunjukkan identitas dari label yang disandang oleh karya tersebut. Tidak sedikit perancang busana yang menggunakan tekstil dengan motif yang sama dalam setiap koleksinya guna menciptakan *image* khusus pada para pembeli mengenai label busana tersebut.

Contoh penerapan motif tekstil dalam dunia *fashion* yang berguna untuk menunjukkan ciri khas dari label tersebut adalah rumah mode mewah asal Inggris,

Burberry. Rumah mode yang sudah didirikan sejak tahun 1856 oleh seorang perancang muda bernama Thomas Burberry, dan memiliki ciri khas motif kotak-kotak dengan warna dasar coklat muda dengan perpaduan garis abu-abu dan merah di atasnya. Contoh lansiran rumah mode ini dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 2.12: Kemeja lansiran Burberry dengan motif kotak-kotaknya yang khas

Sumber: row.burberry.com

Sedangkan dalam arsitektur, contoh bangunan yang mengaplikasikan motif pada fasadnya adalah Hairywood Tower for the Architecture Foundation, London. Bangunan ini merupakan hasil kolaborasi antara 6a Architects dan Eley Kishimoto untuk merancang galeri baru bagi Architecture Foundation di tahun 2006. Fasad dari bangunan ini terbuat dari material *plywood* yang diukir dengan motif rambut *Rapunzel* khas Eley Kishimoto. Berikut adalah gambar dari Hairywood Tower yang mengaplikasikan motif pada material fasadnya:



Gambar 2.13: Hairywood Tower for the Architecture Foundation, London

Sumber: thinkingmakingarchitecture.blogspot.com

Draping

Teknik ini dapat diartikan sebagai teknik tumpuk-menumpuk material yang sudah umum dilakukan dalam dunia *fashion*. Namun seiring berjalannya waktu, para arsitek mulai terinspirasi dengan teknik ini dan berusaha mengaplikasikannya dalam rancangan mereka. Dengan menggunakan material bangunan yang kaku, para arsitek berusaha menghasilkan kesan halus, dan fluid sebagai fasad bangunannya. Selain itu ada pula karya arsitektur yang benar-benar menggunakan material tekstil guna mendapatkan kesan tumpuk-menumpuk yang diinginkan. Contohnya adalah Curtain Wall House karya Shigeru Ban yang dibangun di Tokyo pada tahun 1995. Fasad bangunan ini terbuat dari kain lebar yang terlihat seperti gordena dengan pintu geser bermaterial kaca sebagai elemen *solid* di baliknya. Berikut adalah tampilan dari Curtain Wall House tersebut:



Gambar 2.14: Curtain Wall House karya Shigeru Ban Architect

Sumber: http://www.designboom.com/history/ban_curtainwall.html

Di sisi lain, dunia *fashion* yang sudah terbiasa dengan penggunaan material kain yang ditumpuk hingga menghasilkan jantakan halus pada busana, justru ingin mengaplikasikan kekakuan yang dihasilkan oleh material yang kaku dalam arsitektur. Saat pada umumnya kain yang ditumpuk akan jatuh dengan halus, Yohji Yamamoto menghasilkan rancangan jaket dan rok dengan teknik menumpuk kain, namun bukan terjatuh dengan halus, tumpukan kain tersebut terlihat berantakan dan kaku seakan terbuat dari bahan yang keras dan *solid*. Berikut adalah tampilan dari jaket dan rok tersebut:



Gambar 2.15: Jaket dan rok dengan konsep *draping* rancangan Yohji Yamamoto

Sumber: www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2006/ready-to-wear/yohji-yamamoto

Folding

Teknik lipatan tentunya sudah tidak asing lagi di dalam kedua disiplin ilmu ini. Teknik lipatan dalam arsitektur telah dilakukan sejak awal tahun 1990an dan bertujuan untuk menopang bangunan sebagai struktur, menghasilkan bentuk fasad dan bangunan secara keseluruhan yang unik, serta menciptakan efek yang dramatis bagi pencahayaan dan bayangan pada bangunan. Sedangkan dalam dunia *fashion*, hampir sama seperti dalam arsitektur, teknik lipatan juga dilakukan untuk menghasilkan struktur bentuk yang spesifik dalam sebuah rancangan busana.

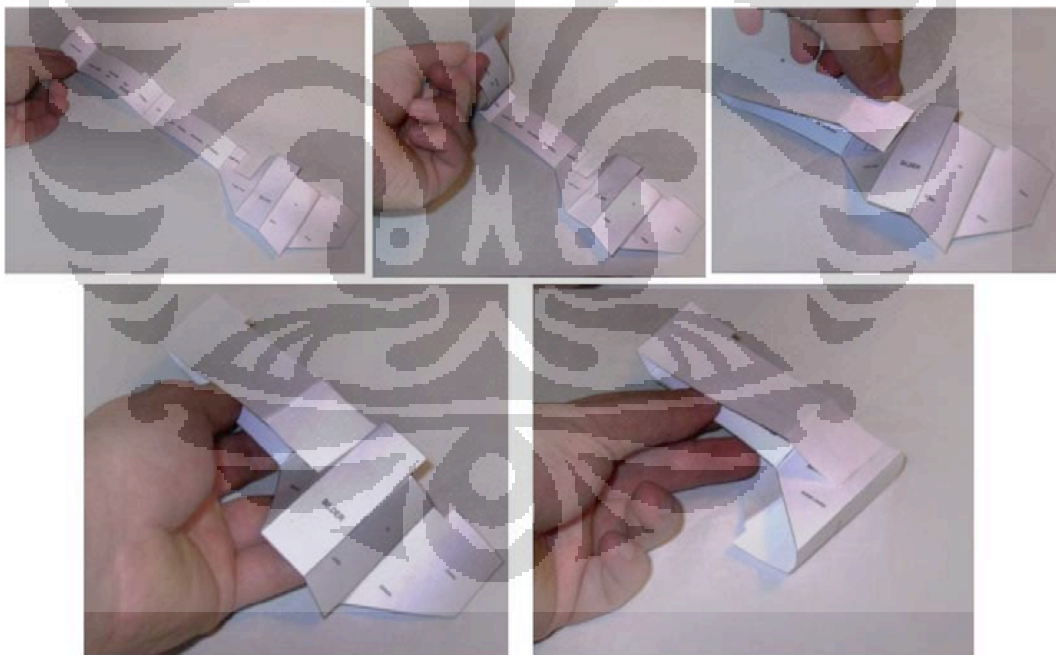
Contoh karya arsitektur yang menggunakan teknik lipatan adalah *Folded House* karya x Architekten yang berlokasi di Vienna Woods, Austria. Berikut merupakan tampilan dari bangunan tersebut:



Gambar 2.16: Folded House karya x Architekten

Sumber: <http://www.archdaily.com/47050/folded-house-x-architekten/>

Bangunan ini dirancang dengan teknik lipatan yang selain memaksimalkan fungsi ruang, juga menghasilkan struktur yang menopang keseluruhan bangunan dengan menggunakan lipatan materialnya. Konsep dari bangunan ini dapat dilihat melalui model berikut ini:



Gambar 2.17: Konsep dan model awal perancangan Folded House

Sumber: <http://www.archdaily.com/47050/folded-house-x-architekten/>

Junya Watanabe, seorang perancang busana asal Jepang, dalam koleksi musim semi dan musim panas 1998, mengaplikasikan teknik lipatan ala origami ke dalam salah satu gaun rancangannya. Watanabe, yang pada saat itu melansir karyanya di bawah rumah mode Comme des Garçons, menggunakan material campuran katun dan polyester untuk dapat menghasilkan aksent dan volume yang eksentrik dengan teknik lipatannya. Gaun yang saat ini menjadi koleksi dari Kyoto Costume Institute memiliki tampilan sebagai berikut:



Gambar 2.18: Folding Dress rancangan Junya Watanabe, 1998

Sumber: <http://arttattler.com/designstylizedsculpture.html>

Cantilever

Cantilever merupakan sistem yang sudah umum diterapkan dalam dunia arsitektur. Yang dimaksud dengan *cantilever* adalah ketika sebagian dari bangunan menggantung, dan hanya ditopang oleh bagian bangunan lain yang menapak pada tanah. Para arsitek menggunakan *cantilever* dalam perancangannya

guna mendapatkan bentuk bangunan yang unik dan tidak biasa, dan terkadang juga digunakan untuk mendapatkan efek pencahayaan dan bayangan yang spesifik.

Contoh bangunan yang menggunakan sistem *cantilever* adalah PUMA City Shipping Container. Bangunan ini merupakan toko produk olahraga Puma yang terdiri dari tiga lantai yang terbuat dari 24 (dua puluh empat) kontainer yang disusun sedemikian sehingga membentuk dua balkon menggantung yang tidak ditopang oleh struktur. Berikut adalah gambar dari bangunan tersebut:



Gambar 2.19: PUMA Shipping City Container yang menggunakan sistem struktur cantilever

Sumber: <http://www.archdaily.com/10620/puma-city-shipping-container-store-lot/>

Selain dalam arsitektur, sistem cantilever juga dapat digunakan dalam perancangan busana dengan tujuan menghasilkan volume yang berbeda dalam busana, memperlihatkan keunikan material yang digunakan dan bentuk rancangan yang tidak biasa, serta menghasilkan siluet busana yang lebih dramatis. Contoh perancang busana yang mengaplikasikan sistem cantilever pada busana rancangannya adalah Victor & Rolf dalam salah satu karyanya yang berupa jaket *multi-collar* (berkerah banyak) dalam koleksinya yang diberi nama One Woman Show pada musim gugur dan musim dingin tahun 2003. Jaket ini memiliki aksesoris tumpukan kerah dari leher mencapai bahu. Tumpukan material yang unik ini

menghasilkan siluet yang dramatis dalam busana ini, serta menunjukkan sistem cantilever yang cukup ekstrim. Berikut adalah tampilan dari jaket tersebut:



Gambar 2.20: Jaket lansiran Victor & Rolf yang menggunakan sistem cantilever

Sumber: www.abc.net.au/radionational/programs/bydesign/viktor-and-rolf/3384096

2.4 Kesimpulan Teori

Melalui uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa arsitektur dan *fashion* memiliki banyak kesamaan baik dalam fungsi, tujuan, sampai proses dan teknik perancangan. Yang membedakannya adalah produk *fashion* memberikan nilai fungsi dan estetika pada tubuh manusia yang solid secara personal, sedangkan penerapan *fashion* dalam arsitektur berarti memberikan nilai estetika pada ruang fungsional yang dirancang untuk mewadahi kegiatan manusia.

Walaupun seorang arsitek merancang bangunan bukan dengan tujuan menghasilkan karya yang *fashionable*, namun bangunan tersebut dapat tetap dinilai *fashionable* melalui kaca mata penikmat *fashion* apabila menerapkan elemen *fashion* di dalamnya.

Dalam studi kasus yang akan dilakukan dalam pembahasan berikutnya, penulis berusaha menganalisis bangunan yang dipilih berdasarkan elemen-elemen *fashion* yang bisa ditemukan di dalamnya.

BAB 3

ENTERTAINMENT X'ENTRE

3.1 Profil Bangunan Entertainment X'entre



Gambar 3.1. Bangunan Entertainment X'entre

Sumber: id.wikipedia.org

Entertainment X'entre merupakan pusat hiburan yang berlokasi di Jalan M.H Thamrin Kavling 28-30, Jakarta Pusat, tepatnya di dekat Bundaran Hotel Indonesia. Bangunan ini berdiri pada lahan seluas 18.637 m², dan luas bangunan setinggi empat lantai ini adalah 24.625 m². (Hendrasto, Dicky. “*Arsitektur X'Center*”, Laras, April 2004, hlm. 77). Bangunan yang telah direncanakan sejak tahun 2002 ini akhirnya diresmikan pada tanggal 14 Februari 2004. Entertainment X'entre merupakan rancangan dari biro arsitektur DCM (Duta Cermat Mandiri) yang merupakan cabang Jakarta dari biro arsitektur asal Australia, Denton Corker Marshall, dengan arsitek utama Budiman Hendropurnomo IAI FAIA, didukung oleh tim perancangannya yang terdiri dari Dicky Hendrasto, Farida Utari, Albertus Sutianto, Fauzi Wahyudin, dan Ario Danar (Laras, April 2004).

3.2 Konsep Pembangunan Entertainment X'entre

Melihat letaknya yang berada di jalan protokol di pusat kota Jakarta, tepatnya di dekat Bundaran Hotel Indonesia, Entertainment X'entre memiliki lokasi yang sangat strategis dan berada diantara bangunan-bangunan hotel dan perkantoran yang sangat metropolis. Melalui hasil wawancara dengan Dicky Hendrasto, alumni Arsitektur Universitas Indonesia tahun 1984, yang merupakan salah satu tim arsitek yang merancang Entertainment X'entre, penulis mendapatkan sejumlah informasi terkait konsep dan proses perancangan Entertainment X'entre.

Hendrasto mengungkapkan bahwa ide pembangunan Entertainment X'entre berawal dari banyaknya anak kecil dan remaja yang pergi ke Plaza Indonesia untuk menemani orang tua, terutama ibunya, untuk berbelanja dan menemukan kurangnya sarana dan tempat bagi mereka untuk menunggu dan mencari hiburan bagi diri mereka sendiri. Dari sanalah muncul gagasan untuk merancang bangunan ekstensi yang bersifat komplementari (sekedar pelengkap) bagi anak-anak dan remaja di Plaza Indonesia dengan memanfaatkan lahan tidur yang ada. Bangunan ini akan digolongkan sebagai bangunan sementara dengan kurun waktu berdiri selama sepuluh sampai lima belas tahun.

Mengingat fungsinya yang mewadahi hiburan bagi kawula muda, tim arsitek dari Duta Cermat Mandiri mulai merancang bangunan dengan spirit anak muda yang ingin menonjol, menarik perhatian, dan menjadi bahan pembicaraan melalui warna serta bentuk yang eksentrik. Para perancang kemudian melakukan analisis terhadap lokasi dan fungsi bangunan guna mendapatkan konsep yang tepat bagi pembangunan Entertainment X'entre ini. "Konsep utama Entertainment X'entre itu mengangkat jiwa anak muda yang belum stabil, cenderung dinamis, dan ingin diperhatikan" ungkap Hendrasto. Bangunan Entertainment X'entre memang terlihat seperti kotak-kotak yang miring dengan warna-warna yang mencolok, sangat berbeda dengan bangunan lain di sekitarnya yang terlihat berdiri kokoh dengan *tone* warna pastel yang terkesan serius. Berikut ini dapat dilihat tampilan bangunan Entertainment X'entre dan hubungannya dengan Bundaran Hotel Indonesia dan bangunan-bangunan sekitarnya:



Gambar 3.2. Letak Entertainment X'entre terhadap Bundaran Hotel Indonesia

Sumber: earth.google.com

Hendrasto juga menjelaskan bahwa kemiringan balok-balok penyusun Entertainment X'entre bukan tanpa alasan, melainkan menunjukkan akibat gaya sentrifugal dari gerakannya yang seakan melengkung mengikuti kinetik dan dinamika perputaran Bundaran Hotel Indonesia. Bangunan berbentuk balok abu-abu yang menempel dengan balok yang berwarna-warni diibaratkan sebagai bekas dari arah gerak kelima balok berwarna tersebut ketika bergerak mengitari Bundaran Hotel Indonesia. Konsep ini menunjukkan kedinamisan remaja yang telah diutarakan oleh Hendrasto sebelumnya.

3.3 Elemen *Fashionable* pada Bangunan Entertainment X'entre

Penulis memilih Entertainment X'entre sebagai salah satu bangunan yang tergolong *fashionable* di Indonesia karena selain mewadahi fungsinya sebagai bangunan entertainment bagi kawula muda, bangunan ini juga memiliki nilai estetik dan memiliki elemen-elemen yang dapat dikaitkan dengan perkembangan *fashion* di era modern ini. Seperti ungkapan John Ruskin yang menyatakan bahwa arsitektur merupakan penggabungan dari nilai utilitas dan seni, ketika ditanya apakah Entertainment X'entre merupakan bangunan yang *fashionable*, Hendrasto menjawab: “Tentu saja, dengan budget yang di bawah rata-rata, kami tetap

berusaha memainkan warna dan bentuk dengan tujuan untuk menambah nilai estetikanya, agar terlihat *fashionable* seperti *spirit* anak muda”.

Dalam melakukan studi ini, penulis mengandalkan hasil wawancara dengan Bapak Dicky Hendrasto serta mendatangi bangunan ini secara langsung untuk mengalami ruang-ruang yang ada dan melakukan analisis pribadi mengenai apa yang penulis temukan dalam kunjungan tersebut. Berikut adalah hasil analisis penulis terhadap elemen-elemen *fashionable* pada Entertainment X'entre berdasarkan masukan dari Hendrasto dan kunjungan yang penulis lakukan:

3.3.1 Fisik Bangunan

Seperti yang telah dibahas pada subbab sebelumnya, perancang dari Entertainment X'entre menginginkan rancangannya menunjukkan jiwa anak muda yang dinamis, eksentrik, dan tentunya *fashionable*. Tujuan perancangan bentuk bangunan yang terkonsep seperti ini sebenarnya tidak memiliki kaitan dengan manfaat bangunan itu sendiri, melainkan guna memunculkan kualitas ruang bagi pengunjung yang sekedar melintas dan mengagumi keindahannya dari luar, maupun bagi mereka yang memasuki dan memanfaatkan fungsi dari bangunan ini, dan berdasarkan artikel *Fashionable Building* karya John Ochshorn, hanya bangunan yang *fashionable* lah yang memikirkan dan memasukkan nilai tersebut ke dalam rancangannya.

Bentuk Bangunan



Gambar 3.3. Bentuk Fisik Bangunan Entertainment X'entre

Sumber: earth.google.com

Seperti yang diungkapkan oleh Hendrasto, bentuk dasar dari bangunan Entertainment X'entre adalah berupa lima buah kontainer yang melakukan gerakan dinamis mengitari Bundaran Hotel Indonesia sehingga terkena energi dan gaya sentrifugal dari pergerakan itu dan menyebabkan kemiringan pada kelima kontainer tersebut. Konsep rancangan yang dinamis dapat dikatakan sangat *fashionable* seperti layaknya perkembangan dalam dunia *fashion* yang tidak pernah berhenti dan selalu bersifat dinamis dengan karya-karya terbaru lansiran para perancang busana serta inovasi dan material yang juga semakin berkembang dari masa ke masa.

Selain kedinamisan rancangannya, bentuk fisik Entertainment X'entre yang berupa balok balok solid yang tersusun dengan posisi dan kemiringan tertentu menghasilkan tampilan yang dapat dikaitkan dengan salah satu teknik dalam perancangan *fashion* yaitu *draping*. Teknik *draping* pada *fashion* memanfaatkan material kain yang halus dan berlipat natural ketika dikenakan dan saat tertiuip angin, teknik ini juga banyak diusahakan dalam arsitektur walaupun dengan material yang jauh lebih *solid* dan masif. Untuk mendapatkan efek *draping* seperti dalam perancangan *fashion*, material *solid* dalam arsitektur harus disusun dan dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan tampilan yang *fluid* dan mengalir. Hal inilah yang dapat dilihat dalam peletakan dan kemiringan balok-balok penyusun Entertainment X'entre. Letak balok yang seakan bergerak dinamis dan kemiringannya yang seakan seperti bergerak tertiuip angin menunjukkan penerapan metode *draping* pada perancangan *fashion*.

Selain *draping*, metode *wrapping* dalam *fashion* juga dapat dilihat dalam bentuk fisik bangunan Entertainment X'entre. Metode *wrapping* dalam *fashion* dilakukan dengan membungkus tubuh penggunanya dengan material kain sehingga menutup bagian-bagian yang diinginkan secara *solid*. Pada bangunan Entertainment X'entre dapat dilihat bahwa bentuk fisiknya yang berupa balok memiliki warna yang *solid* pada setiap baloknya, tidak terlihat adanya perbedaan material baik pada alas, dinding, dan atap karena balok seakan terbungkus oleh sebuah material berwarna *solid* pada permukaannya.



Gambar 3.4. Bentuk geometri dasar yang menyusun berdirinya Entertainment X'entre

Sumber: dentoncorkermarshall.com

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa bentuk geometri dasar yang mendominasi fisik bangunan Entertainment X'entre adalah persegi panjang yang tersusun dengan teratur membentuk sisi-sisi bangunan yang bermaterial sama antara dinding, alas, serta atapnya. Namun selain bentuk geometri persegi panjang pada kulit bangunan, terlihat pula bentuk segitiga dengan sisi tajam yang berfungsi sebagai bukaan. Perbedaan bentuk geometri yang kontras ini dapat dikaitkan dengan proses perancangan dalam industri *fashion* yang selalu ingin memunculkan hal yang kontras dan menonjol dari desain yang sudah ada sebelumnya. Dengan adanya elemen menonjol yang dapat dijadikan *center of attention*, maka sebuah produk akan lebih menarik perhatian konsumen. Begitu pula tujuan pemilihan bentuk segitiga pada kulit bangunan Entertainment X'entre, yaitu guna memberikan sentuhan yang kontras pada bentuk dasar geometri yang sudah ada sehingga semakin menarik perhatian pengunjung yang melewatinya.

Pemilihan Warna Bangunan



Gambar 3.5. Bangunan Entertainment X'entre tampak mata burung

Sumber: dentoncorkermarshall.com



Gambar 3.6. Pemilihan warna pada Bangunan Entertainment X'entre

Sumber: earth.google.com

Pemilihan warna pada Entertainment X'entre dapat dikatakan sangat berani dan mendukung konsepnya sebagai bangunan yang menerapkan jiwa anak muda yang dinamis. Kelima kontainer utama dari Entertainment X'entre berwarna kuning, merah, biru, serta oranye yang sangat mencolok. Selain itu di bagian belakang kontainer terdapat bangunan berwarna abu-abu yg berkesan sebagai sisa arah gerak kontainer tersebut. Selain itu juga terdapat empat buah balok tambahan berwarna merah, kuning, dan oranye yang tersebar di sepanjang sisi bangunan abu-abu.

Melalui Gambar 3.2 yang menunjukkan letak Entertainment X'entre terhadap Bundaran Hotel Indonesia, dapat dilihat bahwa bangunan ini memiliki warna yang paling mencolok dibandingkan dengan bangunan-bangunan lain di sekitarnya yang didominasi warna-warna pastel seperti krem, coklat muda, dan abu-abu. Pemilihan warna yang mencolok ini, seperti yang dijelaskan oleh Hendrasto, selain bertujuan untuk merepresentasikan *spirit* anak muda, juga sebagai daya tarik utama bagi pejalan kaki dan pengendara kendaraan bermotor yang melintas. Diantara warna yang cenderung monoton di sepanjang jalan protokol di ibukota, tiba-tiba muncul bangunan berbentuk istimewa dengan warna yang mencolok, tentunya akan mencuri perhatian siapapun yang melintas.

Tujuan perancangan seperti ini memiliki kaitan erat dengan tujuan perancangan di dalam industri *fashion*. Seperti yang telah dijelaskan pada subbab 2.3.4 mengenai arsitektur dan *fashion* sebagai identitas, seorang perancang busana selalu memiliki keinginan untuk menghasilkan karya yang memiliki ciri khas dan keunikan yang dapat membedakannya dengan perancang lainnya. Hal ini dapat dicapai melalui pemilihan bentuk yang unik, material yang tidak lazim, maupun permainan warna yang eksentrik dan mencolok layaknya karya-karya lansiran John Galliano untuk rumah mode Christian Dior. Dengan metode yang sama seperti perancangan produk *fashion* inilah Entertainment X'entre mencuri perhatian masyarakat, dengan warna mencoloknya yang kontras dengan lingkungan sekitarnya.

Entrance Bangunan



Gambar 3.7. Taman Depan dan Entrance Bangunan Entertainment X'entre

Sumber: *Arsitektur X'Center*, Laras, April 2004, hlm. 77

Melalui ilustrasi di atas, dapat dilihat bahwa terdapat jarak yang jauh dari pintu masuk ke area *mall* di sisi Jalan M.H. Thamrin sampai ke pintu masuk gedung Entertainment X'entre. Sepanjang jarak tersebut terlihat adanya deretan pohon, area terbuka hijau, kolam beserta air mancur, serta jalan setapak yang memungkinkan pejalan kaki untuk memasuki area Entertainment X'entre secara aman dan nyaman melalui jalurnya sendiri. Seperti layaknya produk fashion yang diutamakan memiliki nilai estetik yang tinggi serta indah dipandang dan dipamerkan secara menyeluruh, para arsitek dari Entertainment X'entre juga memiliki alasan yang sama mengenai keputusan mereka merancang entrance yang panjang sebelum mencapai bangunan inti. Alasan tersebut adalah agar keindahan keseluruhan bangunan Entertainment X'entre dapat dinikmati sekaligus oleh para pejalan kaki maupun pengendara kendaraan bermotor yang hanya melintas sekilas di Jalan M.H. Thamrin. Ibarat sebuah produk fashion yang akan dipublikasikan melalui foto, aspek *fotogenic* juga dikedepankan dalam perancangan Entertainment X'entre ini. Dalam hal ini, perancangan *entrance* yang panjang dilakukan agar ketika seorang pengunjung mengambil gambar bangunan ini dari

sisi Jalan M.H. Thamrin, pengunjung tersebut akan mendapatkan gambar Entertainment X'entre secara keseluruhan tanpa mengalami kesulitan.

Struktur Bangunan

Struktur utama dari bangunan Entertainment X'entre adalah berupa tiang-tiang yang menopang keempat lantai di atasnya, namun selain itu, untuk mendukung struktur utama, diterapkan pula struktur rangka yang membungkus seluruh bagian bangunan sebelum ditutup oleh kulit bangunan. Struktur kulit sebagai rangka bangunan ini dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 3.8. Struktur kulit sebagai rangka pada bangunan Entertainment X'entre

Sumber: dentoncorkermarshall.com

Selain dalam arsitektur, penerapan kulit sebagai struktur juga dapat ditemukan dalam *fashion*. Di dalam industri *fashion*, sebuah produk dikatakan menggunakan sistem kulit sebagai struktur ketika seluruh bagian dari produk tersebut tersusun dari satu material yang serupa sehingga antar bagiannya menjadi semua dan sulit dibedakan. Begitu pula yang diterapkan oleh struktur Entertainment X'entre, struktur yang merangkap sebagai kulit yang membungkus keseluruhan bangunan membuat perbedaan antara alas, atap, dan dindingnya menjadi semu.

Selain struktur tiang utama dan rangka kulit bangunan, terdapat satu jenis struktur lagi yang mendukung berdirinya Entertainment X'entre, yaitu keberadaan tiang-tiang miring pada eksterior bangunan yang dapat dilihat melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.9. Tampilan tiang-tiang miring pada eksterior Entertainment X'entre

Sumber: dentoncorkermarshall.com

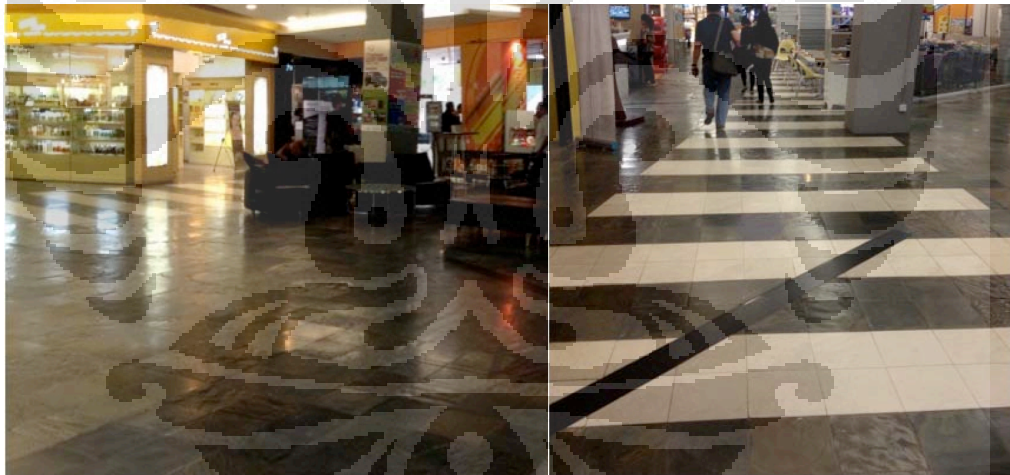
Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh Hendrasto, tujuan utama diterapkannya tiang-tiang miring ini bukan sebagai struktur penyokong berdirinya bangunan, melainkan untuk meningkatkan nilai estetik pada bangunan. Tiang-tiang tersebut sengaja dibuat miring guna menyesuaikan bentuk keseluruhan Entertainment X'entre yang berupa kontainer-kontainer yang juga miring. Seperti yang dikatakan oleh John Ochshorn dalam artikelnya yang berjudul *Fashionable Building*, sebuah bangunan dikatakan *fashionable* apabila mengedepankan unsur *fashion* (estetik) bagi penggunaannya dan bukan sekedar memenuhi fungsi utilitas.

3.3.2 Interior Bangunan

Selain bagian bangunan yang terlihat dari luar, Entertainment X'entre juga mengadopsi konsep anak muda yang dinamis dan bersemangat ke dalam interior bangunannya. Hendrasto mengungkapkan bahwa para perancang berusaha “membawa semangat eksterior ke dalam interior” dengan menggunakan elemen-elemen yang dinamis, ekspresif dan *fashionable* pada interior rancangannya. Berikut adalah elemen-elemen pada interior Entertainment X'entre yang memiliki nilai seni yang dapat dikaitkan dengan unsur-unsur pendukung *fashion*:

Lantai Bangunan

Di dalam bangunan Entertainment X'entre, terdapat dua jenis lantai yang terletak pada tiga lantai yang berbeda. Pada lantai pertama ketika memasuki pintu utama, jenis lantai yang akan langsung ditemukan adalah berupa marmer berwarna abu-abu yang nampak seperti aspal dan konblok yang digunakan di sepanjang jalan di luar bangunan Entertainment X'entre, namun pada bagian-bagian tertentu terlihat adanya sentuhan garis-garis putih seperti *zebra cross* yang seakan menuntun dan mengarahkan pengunjung untuk berjalan menyusuri seluruh bagian bangunan. Pada lantai pertama, *zebra cross* ini mengarah ke kios-kios yang berada di sisi kanan pintu masuk bangunan, sedangkan pada lantai kedua, *zebra cross* menuntung pengunjung ke arah pintu masuk area bioskop, dilanjutkan ke arah jembatan dimana terletak kios-kios pada sisi kanan kirinya, dan mengarah terus menuju eskalator naik ke lantai ketiga. Berikut merupakan tampilan dari jenis lantai yang pertama tersebut.



Gambar 3.10. Tampilan lantai satu dan dua pada interior Entertainment X'entre

Sumber: dokumentasi pribadi

Elemen lantai ini tergolong fashionable karena seperti yang sering ditemukan dalam perancangan *fashion*, pemilihan material yang diterapkan pada kedua lantai ini sangat tidak umum digunakan pada pusat-pusat perbelanjaan lainnya. Di saat pusat perbelanjaan lain berusaha menunjukkan kesan mewah dan berkelas dengan lantai keramik dengan warna pastel yang klasik, Entertainment X'entre memilih lantai marmer abu-abu yang menyerupai aspal, ditambah dengan aksent *zebra*

cross pada sisi-sisinya memberi kesan pengunjung sedang berada di jalan raya dan bukan di dalam bangunan. Hal ini menjadikannya sangat unik dan *iconic* seperti produk *fashion* yang menunjukkan identitasnya yang berbeda dari produk lainnya.

Menginjak lantai ketiga, pengunjung seolah memasuki bangunan dengan *style* yang jauh berbeda. Seakan *zebra cross* yang menuntun pengunjung dari lantai satu sampai menuju lantai ketiga telah mencapai tujuannya di lantai ketiga ini. Penggunaan lantai keramik dengan motif geometri yang saling bertumpukan dengan warna-warna yang kontras sangat menunjukkan konsep perancangan yang mengadaptasi *spirit* anak muda yang ekspresif dan dinamis. Garis merah yang menimpa bentuk geometri oval berwarna hitam putih ini berperan layaknya *zebra cross* pada lantai pertama dan kedua, yaitu mengarahkan pengunjung untuk menyusuri seluruh bagian bangunan. Berikut adalah tampilan dari lantai tersebut.



Gambar 3.11. Tampilan lantai ketiga pada interior Entertainment X'entre

Sumber: dokumentasi pribadi

Penggunaan lantai seperti ini dapat digolongkan fashionable karena tidak memiliki pengaruh terhadap nilai fungsional bangunan, melainkan guna meningkatkan nilai estetik pada bangunan dan menunjukkan konsep perancangan yang diinginkan.

Dinding Interior Bangunan

Pada lantai pertama dan kedua, hampir seluruh bagian dinding merupakan *tenant*, baik restoran, kedai kopi, toko elektronik, maupun toko-toko retail *fashion* sehingga pihak *tenant* melakukan renovasi sendiri terhadap bagian dinding yang mereka miliki sesuai dengan konsep masing-masing. Namun terlihat satu bagian dinding yang merupakan batasan antara *tenant Celebrity Fitness* dengan *plaza* utama yang memiliki bentuk yang unik dan menarik. Dinding tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



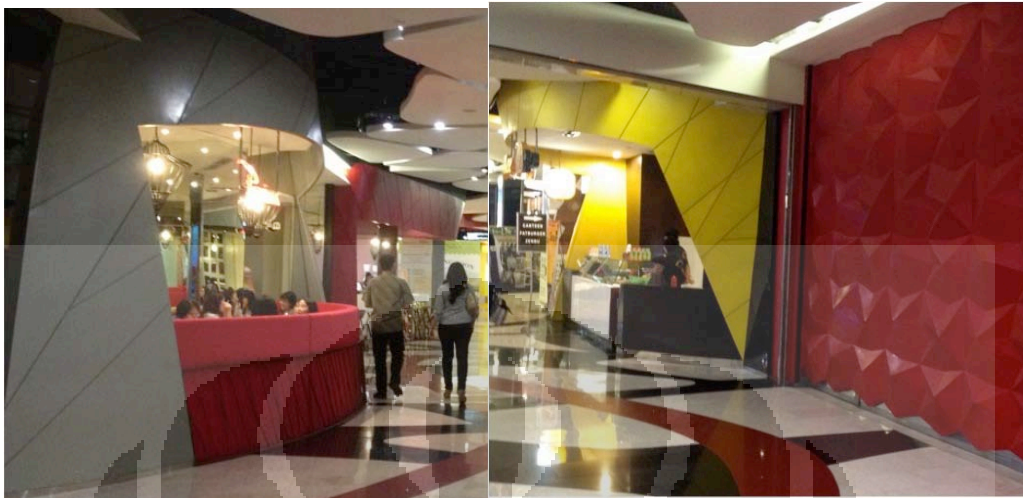
Gambar 3.12. Tampilan dinding Celebrity Fitness pada interior Entertainment X'entre

Sumber: dokumentasi pribadi

Bagian dinding ini mengadaptasi bentuk fisik eksterior bangunan secara langsung melalui bentuk geometri dasarnya yang berupa persegi panjang dan dipotong oleh bentuk geometri wajik yang dimanfaatkan sebagai bukaan. Konsep ini tergolong *fashionable* karena mengedepankan unsur estetik bangunan dan berusaha untuk menjaga kualitas dan konsep perancangan yang telah diciptakan pada eksterior bangunan dengan mengaplikasikannya ke dalam interior bangunan selain mengutamakan aspek fungsional ruang.

Berbeda dengan dinding pada lantai satu dan dua yang secara keseluruhan dikelola oleh *tenant* masing-masing, dinding pada lantai tiga bangunan Entertainment X'entre terlihat memiliki kesinambungan rancangan walau juga dikelola oleh masing-masing *tenant*. Melalui gambar berikut ini terlihat bahwa

setiap *tenant* tetap menggunakan konsep yang serupa pada rancangan dinding bagian dalam yang dekat dengan area *pedestrian* pengunjung.



Gambar 3.13. Tampilan dinding lantai tiga pada interior Entertainment X'entre

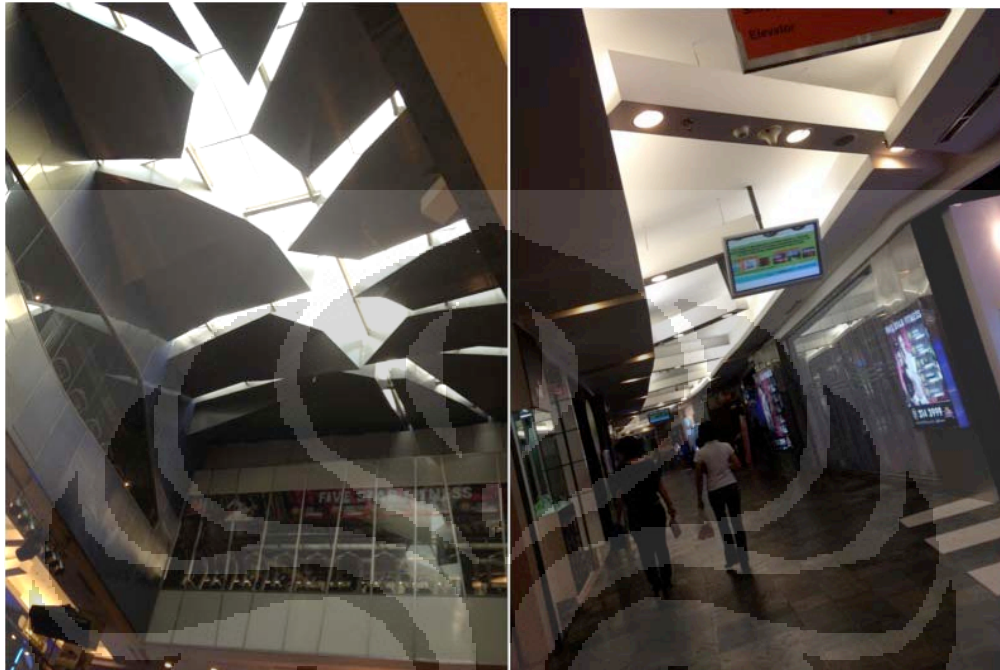
Sumber: dokumentasi pribadi

Di dalam industri *fashion*, penggunaan bentuk geometri berbeda-beda yang ditumpuk ke dalam sebuah motif dan penggunaan warna-warna kontras yang mencolok merupakan cara tersendiri bagi para perancang untuk menghasilkan karya yang unik, eksentrik, dan mewakili konsep yang diinginkan. Para perancang menginginkan hasil karyanya memiliki identitas dan terlihat berbeda dari hasil karya perancang pada umumnya. Metode yang sama juga dapat dilihat pada dinding lantai tiga bangunan Entertainment X'entre, dengan warna-warna *solid* yang kontras dan variasi bentuk geometri, bangunan ini berhasil membedakan tenant yang satu dengan tenant yang lainnya dengan cara yang sangat *fashionable*. Perbedaan bentuk dan warna memiliki nilai fungsional untuk menunjukkan identitas masing-masing *tenant*, tetapi juga mengedepankan nilai estetik dengan menjaga konsep ekspresif dan dinamis spirit anak muda yang ingin diterapkan pada keseluruhan bagian bangunan ini.

Langit-langit Bangunan

Langit-langit bangunan pada lantai satu dan dua bangunan Entertainment X'entre terdiri dari dua jenis, yang pertama adalah langit-langit pada *plaza* yang terbuka dari lantai satu sampai lantai kedua yang merupakan sumber pencahayaan alami,

dan langit-langit pada bagian lain yang memancarkan cahaya lampu putih sepanjang area berjalan pengunjung. Kedua jenis langit-langit ini dapat dilihat melalui gambar berikut.



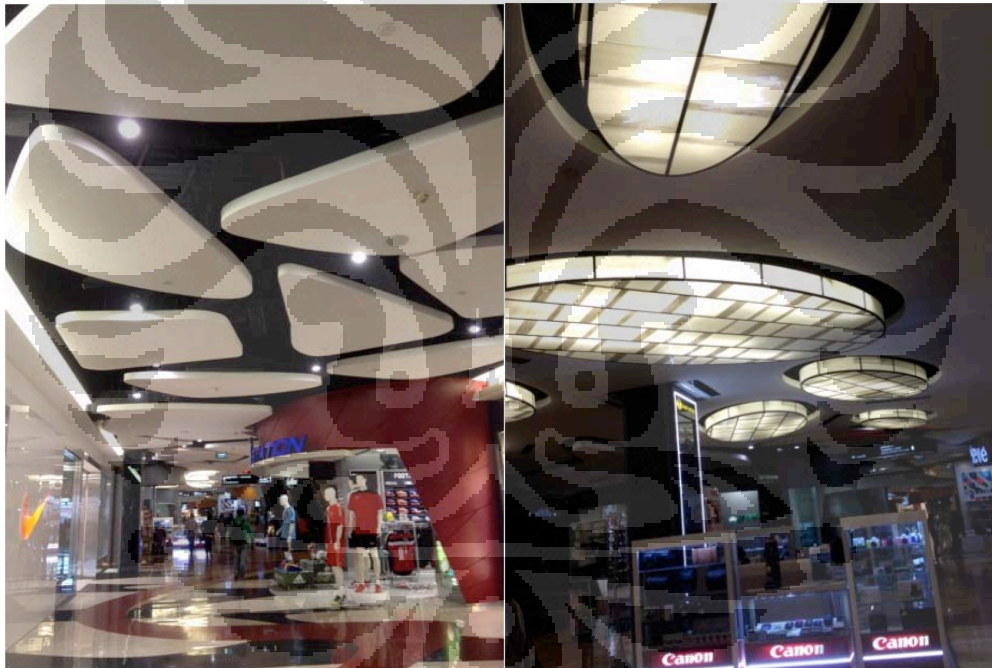
Gambar 3.14. Tampilan langit-langit lantai dua pada interior Entertainment X'entre

Sumber: dokumentasi pribadi

Seperti yang telah dibahas pada subbab 2.3.1, produk hasil perancangan *fashion* berfungsi sebagai naungan penggunanya secara pribadi dan bersifat melindungi tubuh manusia, namun tetap memberikan kenyamanan bagi manusia yg memiliki sifat *urban nomad*. Dalam hal ini, langit-langit pada *plaza* lantai dua Entertainment X'entre juga memiliki fungsi yang sama dengan hasil rancangan *fashion* tersebut, yaitu menjadi naungan bagi pengunjung yang berada di dalamnya, namun tidak sekedar menaungi dari panas dan hujan, melainkan juga memberikan kenyamanan dengan memberikan bukaan-bukaan agar cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan, tetapi tidak membuat pengunjung merasa kepanasan. Sedangkan langit-langit pada bagian lantai satu dan dua lainnya juga tergolong *fashionable* karena bentuknya yang berupa tumpukan bentuk geometri persegi panjang yang selain bersifat fungsional sebagai tempat

meletakkan lampu, tetapi juga bernilai estetik dengan mendukung konsep rancangan bangunan secara keseluruhan yang bersifat dinamis.

Pada lantai ketiga bangunan, seperti layaknya dinding dan lantainya yang didominasi tumpukan bentuk geometri berukuran besar dan warna yang kontras dan mencolok, langit-langitnya pun mengikuti konsep interior yang ekspresif dan menonjolkan *spirit* anak muda yang spontan dan dinamis. Penggunaan bentuk-bentuk geometri mulai dari oval hingga bentuk yang sembarang membuat langit-langit pada lantai ini terlihat seperti lembaran kain bermotif pada industri *fashion* yang dibiarkan menutupi plafon dari area ini sehingga menimbulkan kesan yang *fluid* dan membawa pengunjungnya untuk mengikuti alur perjalanan yang diarahkan secara tidak langsung oleh elemen interior yang eksentrik ini.



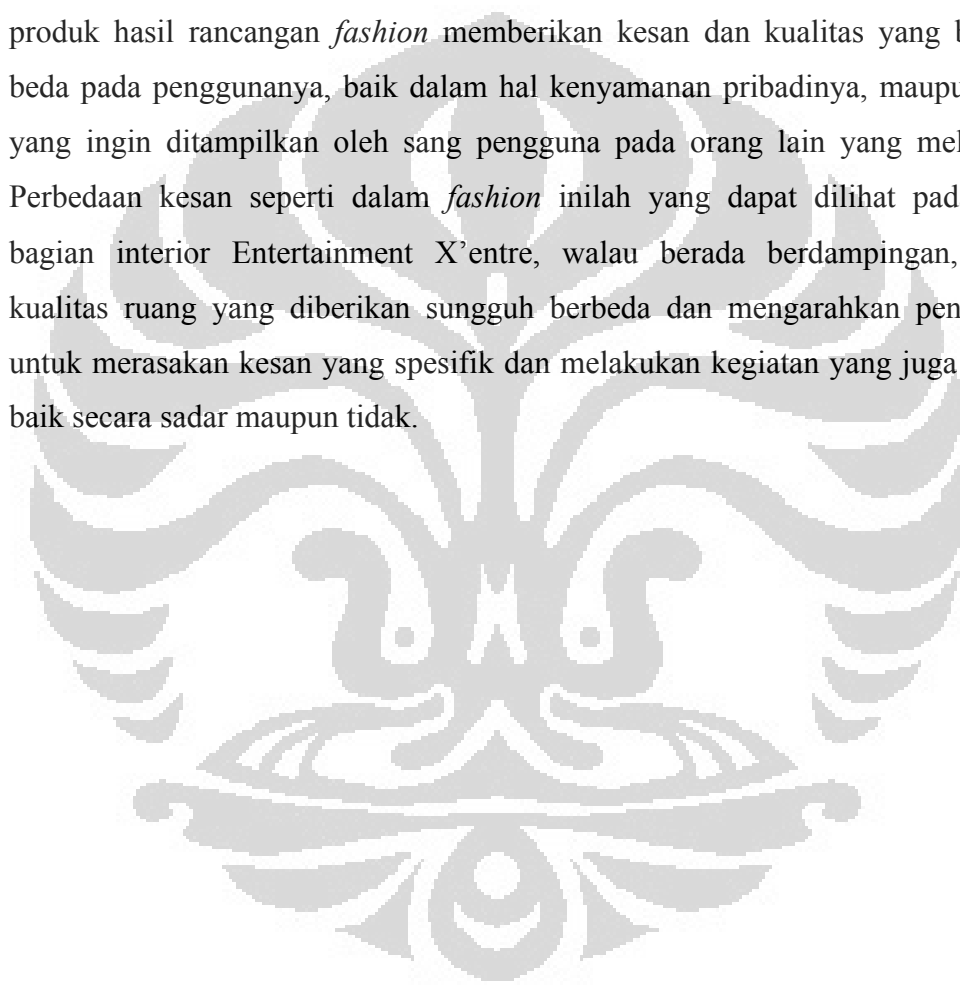
Gambar 3.15. Tampilan langit-langit lantai tiga pada interior Entertainment X'entre

Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan analisis elemen *fashionable* pada interior bangunan Entertainment X'entre, terlihat bahwa keseluruhan dari bangunan ini terbagi menjadi dua. Yang pertama adalah interior lantai satu dan dua yang memasukkan nilai eksterior ke dalam interior melalui unsur-unsur fisik seperti lantai marmer, dinding dengan bukaan yang serupa dengan bukaan pada eksterior, dan langit-langit yang

memungkinkan cahaya matahari masuk secara langsung ke dalam bangunan. Yang kedua adalah interior lantai ketiga yang memasukkan nilai eksterior ke dalam interior melalui kesan dan konsep perancangan bangunan secara keseluruhan. Hal ini dapat dilihat melalui penggunaan warna yang kontras, permainan pencahayaan yang unik dan modern, serta bentuk-bentuk geometri yang dinamis dan ekspresif baik pada dinding, lantai, maupun langit-langit ruang.

Dalam artikel *Yes, We Wear Building*, Karen Franck mengungkapkan bahwa tiap produk hasil rancangan *fashion* memberikan kesan dan kualitas yang berbeda-beda pada penggunanya, baik dalam hal kenyamanan pribadinya, maupun kesan yang ingin ditampilkan oleh sang pengguna pada orang lain yang melihatnya. Perbedaan kesan seperti dalam *fashion* inilah yang dapat dilihat pada kedua bagian interior Entertainment X'entre, walau berada berdampingan, namun kualitas ruang yang diberikan sungguh berbeda dan mengarahkan pengunjung untuk merasakan kesan yang spesifik dan melakukan kegiatan yang juga spesifik baik secara sadar maupun tidak.



BAB 4

PRADA AOYAMA EPICENTER

4.1 Profil Bangunan Prada Aoyama Epicenter



Gambar 4.1: Prada Aoyama Epicenter

Sumber: www.thecityreview.com/archnowv3.html

Prada Aoyama Epicenter merupakan salah satu cabang dari rumah mode Prada yang terletak di Tokyo, Jepang. Bangunan ini terdiri dari enam lantai dengan bentuk dasar prisma segilima. Prada Aoyama Epicenter merupakan rancangan dari biro arsitektur asal Swiss yaitu Herzog & De Meuron dengan tim perancang yang terdiri dari Jaques Herzog, Pierre de Meuron, Reto Pedrocchi, Wolfgang Hardt, Hiroshi Kikuchi, Yuko Himeno, Shinya Okuda, Daniel Pokora, Mathis Tinner, Luca Andrisani, Andreas Fries, dan Georg Schmid. Bangunan yang telah

dirancang sejak tahun 1999 ini akhirnya berhasil direalisasikan pada tahun 2003 pada area seluas 953 m², dengan luas lantai dasar bangunan sebesar 369 m², dan luas lantai secara keseluruhan sebesar 2.860 m². Prada Aoyama Epicenter ini memiliki dimensi bangunan dengan panjang 20 meter, lebar 22 meter, dan ketinggian 32 meter.

4.2 Konsep Pembangunan Prada Aoyama Epicenter

Sebagai salah satu bangunan yang tergabung dalam Prada Epicenter di seluruh dunia, Prada Aoyama Epicenter, dapat dipastikan memiliki konsep rancangan yang sangat unik. Mewakili fungsinya sebagai bangunan yang mewadahi produk *fashion* papan atas, tentunya Prada Aoyama Epicenter harus dapat menarik perhatian pengunjung guna merepresentasikan serta menjual produk yang diwadahnya dengan cara mengadaptasi elemen-elemen *fashion* ke dalam bangunannya.

Seperti yang tertulis pada artikel *We Wear Building* karya Karen Franck, dalam melakukan perancangan produk *fashion*, selain mengungkapkan gagasan pribadinya, sang perancang juga harus mempertimbangkan beberapa hal seperti permintaan klien, nilai fungsi dari karya yang diciptakan, serta tuntutan gaya yang populer pada masanya. Hal ini dikarenakan perancangan yang dilakukannya bukanlah untuk koleksi pribadi sang perancang, melainkan untuk digunakan dan dinikmati oleh khalayak ramai. Aspek-aspek inilah yang juga menjadi pertimbangan dalam perancangan Prada Aoyama Epicenter. Selain mengemukakan gagasan pribadinya, tim arsitek dari Herzog & de Meuron juga mementingkan permintaan dari pihak Prada, mengedepankan fungsi bangunan demi kenyamanan pengunjung, memperhatikan gaya yang sedang populer, serta menyesuaikan keseluruhan konsep perancangan dengan lingkungan sekitar pembangunannya.

Konsep awal dari perancangan Prada Aoyama Epicenter adalah dengan menciptakan “rumah” dan “*plaza*”. Yang dimaksud “rumah” disini adalah “rumah mode” yaitu ruang yang mewadahi produk-produk yang dijual, sedangkan *plaza*

yang mengadopsi tren yang banyak digunakan di Eropa adalah ruang terbuka hijau di sekitar bangunan yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk bersantai mengagumi karya arsitektural bangunan ini beserta produk yang ditampilkan di dalamnya sekaligus menarik masyarakat yang sekedar melintas untuk berkunjung ke dalamnya.

Prada Aoyama Epicenter memiliki lantai dasar yang terdiri dari lima sudut dengan ukuran yang berbeda dan bagian atap yang tinggi pada salah satu sudutnya. Bila dilihat dari salah satu sudut, bangunan ini terlihat seperti berbentuk kristal, namun bila dilihat dari sisi lain, bangunan ini terlihat seperti bangunan kaca tua yang kuno dengan atap yang berbentuk seperti pelana kuda. Berikut ini merupakan salah satu sketsa yang dibuat ketika memasuki tahap perancangan:



Gambar 4.2: Salah satu sketsa awal rancangan Prada Aoyama Epicenter

Sumber: Herzog, Jacques. Prada Aoyama Tokyo Herzog & De Meuron. Milan, IT, 2003

Material yang digunakan dalam pembangunan Prada Aoyama Epicenter adalah baja yang digunakan sebagai struktur utama (*core*) dan juga sebagai struktur rangka yang berperan sebagai kulit bangunan, serta kaca yang merupakan material fasad bangunan.

4.3 Elemen *Fashionable* pada Prada Aoyama Epicenter

Berbeda dengan studi Entertainment X'entre yang penulis lakukan berdasarkan wawancara dan kunjungan lokasi secara langsung, studi Prada Aoyama Epicenter penulis lakukan melalui studi literatur serta pencarian data dan informasi melalui media internet. Sebagai karya arsitektur yang terkenal secara internasional, informasi mengenai bangunan ini mudah diperoleh dan menjadi panduan bagi penulis dalam melakukan analisis.

Berdasarkan profil dan konsep perancangan Prada Aoyama Epicenter yang telah dijelaskan di atas, dapat ditemukan elemen-elemen *fashionable* yang mendukung berdirinya bangunan ini. Berikut merupakan hasil analisis dari elemen-elemen pada Prada Aoyama Epicenter yang menerapkan metode *fashion* dalam perancangannya:

4.3.1 Fisik Bangunan

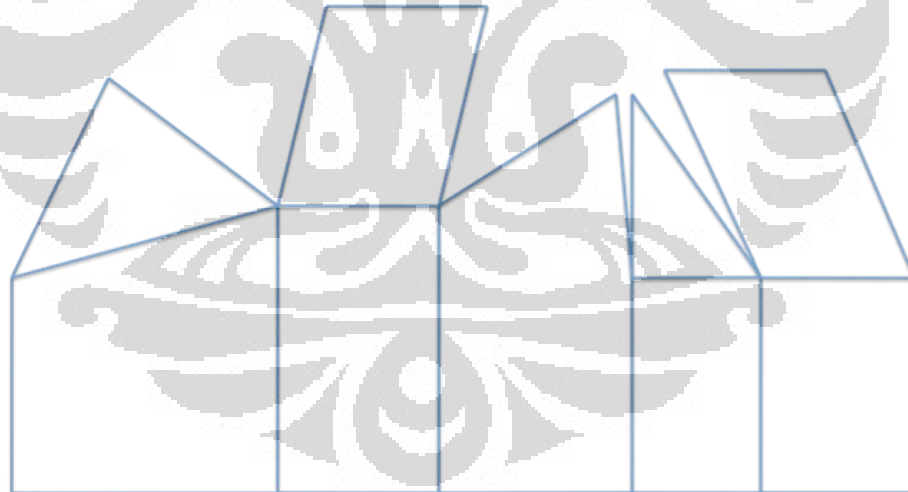
Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, konsep perancangan bentuk dari Prada Aoyama Epicenter adalah menghasilkan bentuk yang berbeda-beda saat dilihat dari sudut pandang yang berbeda, walaupun material yang digunakan sama di seluruh bagiannya. Ketika melihat bangunan ini, akan langsung terlihat bahwa keseluruhan dari kulit bangunan ini tersusun dari satu bentuk geometri yang sama dengan ukuran yang sama. Bentuk geometri tersebut adalah wajik dengan panjang diagonal ke samping yang lebih besar daripada panjang diagonal ke atas. Berikut dapat dilihat dengan jelas bentuk dasar wajik yang menyusun keseluruhan dari bangunan ini:



Gambar 4.3: Geometri wajik yang menyusun fasad Prada Aoyama Epicenter

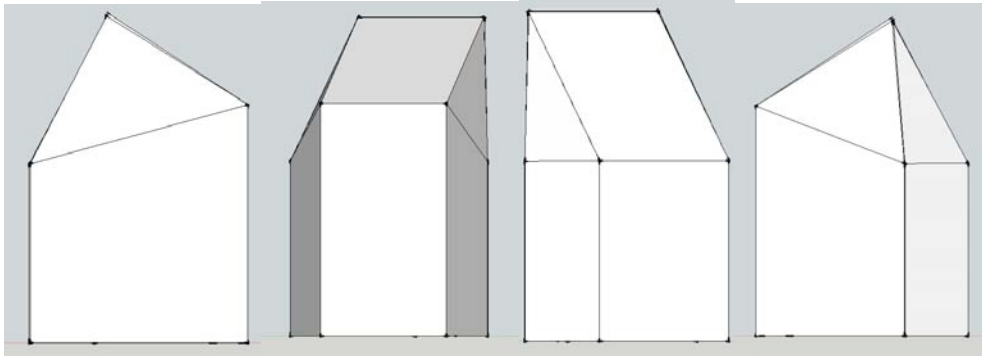
Sumber: http://www.0lll.com/archgallery2/hdm_prada-aoyama/index.htm

Setelah melihat bentuk geometri dasar yang menyusun fasad Prada Aoyama Epicenter, berikut ini merupakan gambar yang menunjukkan jaring-jaring dari Prada Aoyama Epicenter apabila dibuka, dilanjutkan dengan ilustrasi bentuk tampak depan, tampak kiri, tampak kanan, dan tampak belakang:



Gambar 4.4: Jaring-jaring dari Prada Aoyama Epicenter

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4.5: Tampak depan, samping, serta belakang dari Prada Aoyama Epicenter

Sumber: dokumentasi pribadi

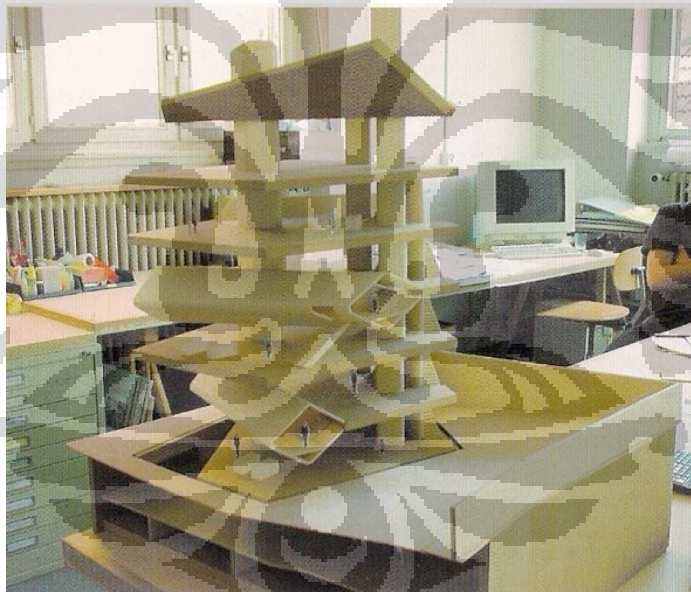
Dalam penjelasan pada bab dua subbab Penggunaan Geometri dalam Arsitektur dan *Fashion*, diungkapkan bahwa industri fashion tidak asing dengan penggunaan geometri pada perancangannya. Yang unik adalah bentuk geometri dasar yang dipilih dalam perancangan fashion akan berubah ketika produk tersebut dipakai dikarenakan oleh material yang halus dan jatuh mengikuti bentuk tubuh penggunanya. Metode inilah yang dapat dilihat dalam perancangan fisik Prada Aoyama Epicenter. Bentuk dasar geometrinya yang berupa duplikasi wajik menciptakan bangunan dengan bentuk keseluruhan yang berbeda dari bentuk dasarnya, melainkan membentuk jaring-jaring tidak beraturan dan atap yang juga unik sehingga menghasilkan bentuk geometri akhir yang berbeda, yaitu bangunan beralas segilima dengan ukuran sisi yang berbeda-beda.

4.3.2 Struktur Bangunan

Struktur utama dan struktur pendukung berdirinya Prada Aoyama Epicenter memiliki elemen yang dapat dinilai *fashionable*, antara lain melalui alur lantainya yang *fluid*, kulit bangunan yang merangkap struktur, serta tabung horizontal yang juga merupakan bagian dari struktur yang saling mendukung berdirinya bangunan ini. Seperti yang diungkapkan oleh *Miuccia Prada*, perancang utama sekaligus pemilik dari rumah mode Prada tentang Prada Aoyama Epicenter: “*Prada Aoyama Tokyo is the first building by Herzog & De Meuron in which the structure, space, and facade for a single unit. The vertical cores, the horizontal tubes, the floor slabs and the facade grilles define the space but, at the same time, they are the structure and the facade*”. Berikut ini adalah rincian dan analisis elemen *fashionable* dalam struktur Prada Aoyama Epicenter:

Core dan Lantai Bangunan

Awalnya struktur bangunan ini hanya berupa sebuah *core* berukuran besar yang menopang keseluruhan beban bangunan, namun bila menggunakan struktur ini, setiap lantai dalam bangunan harus datar dan cenderung monoton dengan menggunakan tangga *solid* sebagai satu-satunya akses antar level. Oleh karena itu, demi mengedepankan unsur estetika, akhirnya diputuskan untuk membagi *core* utama menjadi tiga bagian, sehingga bangunan ini ditumpu oleh tiga buah struktur tiang utama. Dengan demikian dapat dirancang lantai yang *fluid* dengan perbedaan level yang semu sehingga pengunjung yang menyusuri lantai bangunan ini tanpa disadari dapat berpindah ke lantai berikutnya. Berikut ini dapat dilihat tampilan model struktur yang dibuat oleh tim arsitek dari biro *Herzog & de Meuron* dilanjutkan dengan gambar proses pembangunan *core* pada Prada Aoyama Epicenter:



Gambar 4.6: Model struktur rancangan Prada Aoyama Epicenter

Sumber: Herzog, Jacques. Prada Aoyama Tokyo Herzog & De Meuron. Milan, IT, 2003



Gambar 4.7: Tahap pembangunan *core* yang merupakan struktur utama Prada Aoyama Epicenter

Sumber: Herzog, Jacques. Prada Aoyama Tokyo Herzog & De Meuron. Milan, IT, 2003

Alur lantai yang *fluid* dan mengalir ini dapat dikaitkan dengan salah satu teknik dalam penggunaan material kain dalam *fashion* yaitu *draping*. Teknik *draping* ini sangat menonjolkan tekstur dari material kain yang “jatuh” dengan halus dan mengalir tanpa sudut yang kaku. Teknik inilah yang mulai banyak diadaptasi oleh para arsitek guna mendapatkan sentuhan yang lembut dan tidak kaku, contohnya seperti pada alur lantai di Prada Aoyama Epicenter yang dapat membuat pengunjung tidak menyadari bahwa mereka telah berpindah lantai ketika berjalan menyusuri lantai sambil menikmati produk yang disajikan.

Kulit sebagai Struktur Rangka Bangunan

Elemen *fashionable* yang juga dapat dilihat dalam bangunan Prada Aoyama Epicenter dalam hal struktural adalah pemanfaatan kulit fasad bangunan yang tidak hanya sebagai unsur estetika, melainkan juga sebagai struktur.

Fasad dari Prada Aoyama Epicenter tersusun dari rangka baja yang ditutup oleh kaca dengan bentuk dasar wajik di seluruh bagian bangunan ini. Selain merupakan kulit bangunan, rangka baja ini juga merupakan struktur pendiri bangunan yang mendukung tiga tiang struktur utama yang berada di tengah-tengah bangunan. Konsep seperti ini dapat dilihat pada proses perancangan busana yang

menggunakan satu jenis material dan menggunakan teknik *wrapping*, yaitu membungkus keseluruhan tubuh penggunaannya, begitu pula metode ini diterapkan pada pembangunan kulit sebagai struktur pada Prada Aoyama Epicenter. Konsep ini hampir sama dengan struktur kulit yang juga diterapkan oleh TOD's Omotesando, Tokyo, Jepang, rancangan *Toyo Ito and Associates* yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Berikut ini adalah tampilan struktur rangka pada kulit Prada Aoyama Epicenter sebelum ditutup oleh kaca



Gambar 4.8: Pembangunan struktur rangka fasad Prada Aoyama Epicenter

Sumber: Herzog, Jacques. Prada Aoyama Tokyo Herzog & De Meuron. Milan, IT, 2003

Tabung Horizontal

Selain tiga buah *core* sebagai struktur utama dan fasad yang tersusun atas struktur rangka baja, terdapat satu elemen lagi yang merupakan struktur pendukung dalam berdirinya Prada Aoyama Epicenter, elemen itu adalah tabung horizontal yang terbuat dari baja yang terdapat pada setiap lantai di dalam bangunan ini. Tabung horizontal ini menghubungkan pelat lantai dengan struktur rangka baja pada fasad, sehingga berperan dalam ketegaran bangunan ini, dan keberadaannya di

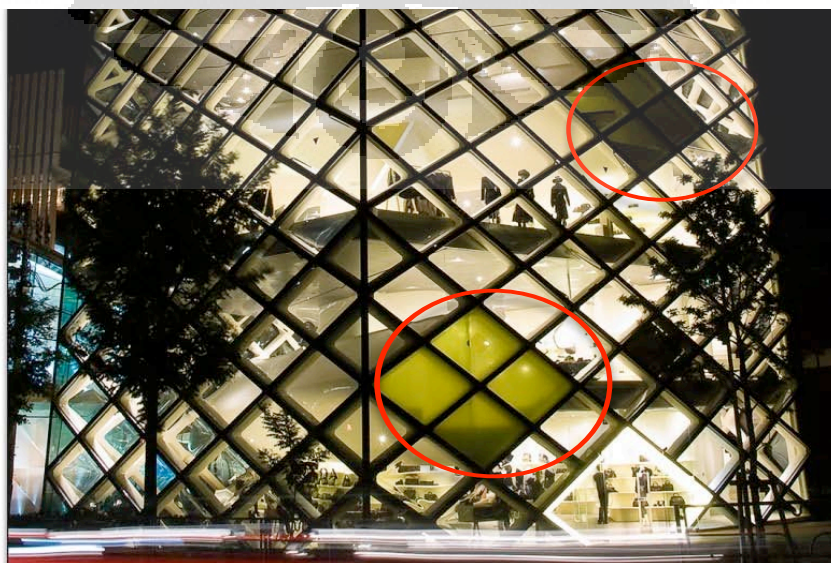
setiap lantai berguna untuk menguatkan struktur bangunan secara keseluruhan. Tampilan tabung tersebut dapat dilihat melalui model serta gambar berikut ini:



Gambar 4.9: Peletakan dan pemandangan dari dalam tabung horizontal

Sumber: moreaedesign.wordpress.com/2010/09/15/more-about-prada-aoyama-epicenter/

Selain sebagai struktur, tabung horizontal ini juga berperan sebagai area privasi bagi pengunjung, yaitu sebagai ruang ganti pakaian. Bagian ujung dari tabung yang terbuka ke fasad bangunan ditutup oleh kaca buram sehingga privasi pengunjung saat berganti pakaian dapat tetap terjaga. Bagian tersebut dapat dilihat pada lingkaran merah dalam gambar berikut ini:



Gambar 4.10: Tampilan kaca buram yang memberikan privasi pada ruang ganti pakaian

Sumber: www.herzogdemeuron.com/index/projects/complete-works/176-200/178-prada-aoyama

Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, Prada Aoyama Epicenter menggunakan metode yang digunakan di dalam perancangan fashion, yaitu unsur duplikasi geometri yang dalam hal ini berbentuk wajik pada rangka fasadnya, dan elemen ini jugalah yang diterapkan dalam perancangan bentuk tabung horizontal ini. Dapat dilihat melalui gambar di atas bahwa bentuk tabung horizontal ini tidak dirancang secara sembarang, melainkan seakan merupakan perpanjangan/ekstensi dari empat buah wajik yang ditutup oleh kaca buram pada fasad bangunan. Penerapan ekstensi unsur geometri dasar pada tabung horizontal ini menambah sentuhan *fashionable* pada bentuk fisik keseluruhan bangunan. Hal ini juga didukung oleh perbedaan keburaman kaca yang digunakan pada fasadnya yang meningkatkan rasa penasaran pengunjung tentang isi dari bangunan ini.

4.3.3 Fasad Bangunan

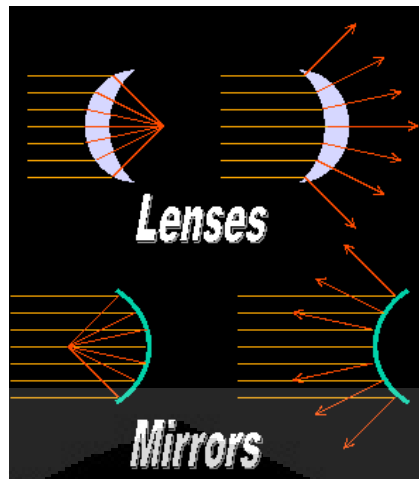
Fasad dari Prada Aoyama Epicenter terbentuk dari material yang sama di seluruh sisi bangunannya, termasuk pada atap bangunan, yaitu material kaca yang disusun oleh struktur rangka baja. Namun, kaca yang digunakan pada fasad ini bukan sekedar kaca biasa, melainkan memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda. Kaca pada fasad bangunan ini terdiri dari kaca datar transparan, kaca cembung, kaca cekung, kaca yang dapat dibuka, kaca yang merupakan ventilasi udara, kaca yang merupakan pintu darurat saat kebakaran, serta kaca gelap yang memberikan privasi pada ruang ganti pakaian. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan perbedaan jenis pada kaca-kaca tersebut.



Gambar 4.11: Tampilan perbedaan jenis kaca yang digunakan pada fasad Prada Aoyama Epicenter

Sumber: http://www.0111.com/archgallery2/hdm_prada-aoyama/index.htm

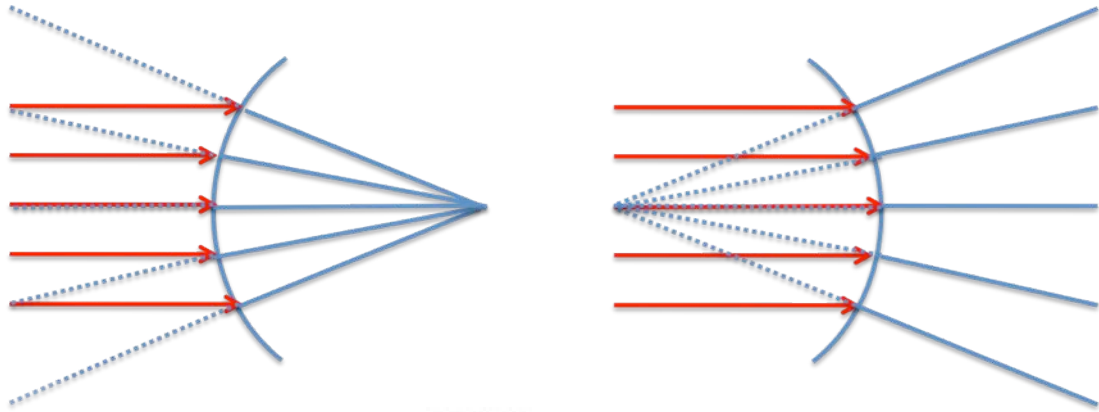
Melalui gambar di atas, dapat dilihat bahwa material kaca yang digunakan dalam pembuatan fasad bangunan ini tidak sepenuhnya transparan, melainkan masih bersifat reflektif terutama pada siang hari ketika matahari bersinar terang. Efek berbeda yang muncul dengan dilakukannya variasi jenis kaca cembung dan cekung pada fasad bangunan ini dapat dianalisis melalui ilustrasi berikut ini:



Gambar 4.12: Efek yang dihasilkan pada lensa cembung, lensa cekung, cermin cembung, dan cermin cekung

Sumber: van.physics.illinois.edu/qa/pictures/1946/889377729__lens.GIF

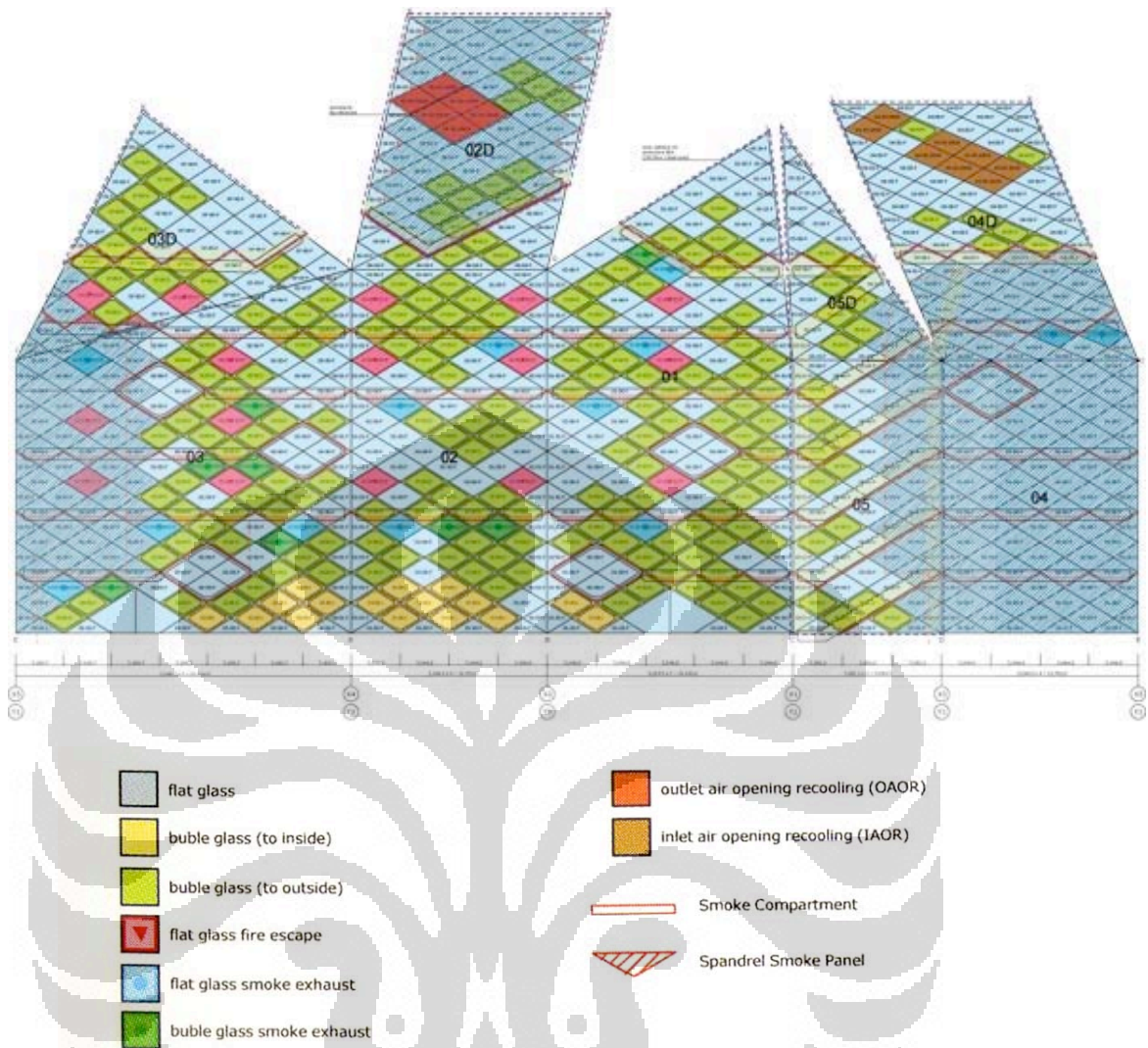
Ilustrasi di atas menunjukkan perbedaan efek yang terjadi saat manusia melihat melalui lensa cembung, lensa cekung, cermin cembung, dan cermin cekung. Lensa cembung bersifat mengumpulkan sinar yang datang, lensa cekung bersifat menyebarkan sinar, cermin cembung bersifat menyebarkan sinar sehingga menghasilkan pantulan yang luas dan tegak namun lebih kecil dari obyek aslinya, sedangkan cermin cekung bersifat mengumpulkan sinar, dan pantulan yang dihasilkan terbalik dan lebih besar dari obyek aslinya. Melihat bahwa material kaca yang digunakan dalam pembuatan fasad Prada Aoyama Epicenter merupakan kaca yang semi transparan, yaitu kaca yang transparan namun juga masih dapat bersifat sebagai cermin, maka penulis mencoba membuat ilustrasi gabungan antara sifat lensa dan cermin cembung, serta gabungan sifat lensa dan cermin cekung. Berikut adalah ilustrasi tersebut:



Gambar 4.13: Efek yang dihasilkan pada gabungan lensa dan cermin cembung, serta efek yang dihasilkan pada gabungan lensa dan cermin cekung

Sumber: dokumentasi pribadi

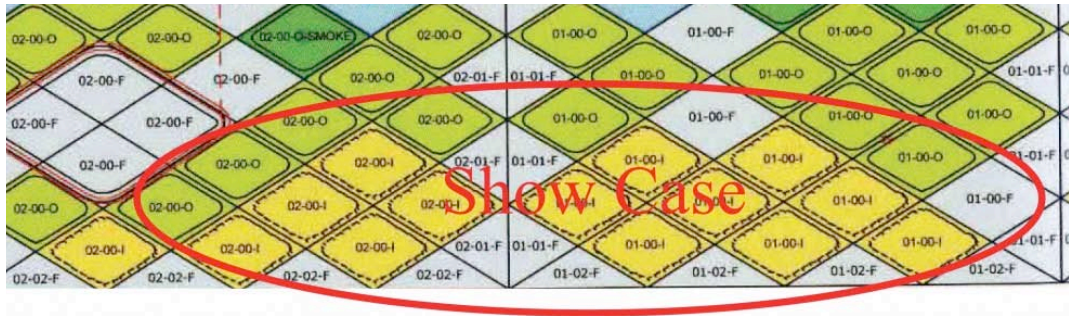
Mengingat konsep Prada Aoyama Epicenter yang ingin memberikan koneksi antara bangunan dan lingkungan sekitar, maka dapat dianalisis bahwa kaca cembung yang digunakan pada fasad berfungsi untuk memantulkan pemandangan lingkungan sekitar bangunan, sehingga ketika pejalan kaki melintas dan melihat bangunan ini, secara otomatis mereka akan dapat melihat pantulan lingkungan sekitar pada fasad bangunan. Di sisi lain, sebagai bangunan yang bersifat komersil dan bertujuan untuk menjual produk, tentunya perancang ingin pejalan kaki dapat melihat produk yang ditampilkan di dalamnya, dalam hal ini kaca cekunglah yang berguna untuk membuat pejalan kaki dapat melihat produk yang ditampilkan di dalam bangunan karena fungsinya yang dapat menyebarkan sinar sehingga walaupun ukurannya kecil, pejalan kaki dapat tetap memiliki sudut pandang yang luas terhadap bagian dalam bangunan. Berikut ini adalah gambar bidang-bidang pada Prada Aoyama Epicenter apabila dibuka, serta pendistribusian jenis kacanya yang berbeda-beda:



Gambar 4.14: Pendistribusian kaca dengan jenis yang berbeda pada Prada Aoyama Epicenter

Sumber: moreaedesign.wordpress.com/2010/09/15/more-about-prada-aoyama-epicenter/

Dalam gambar di atas terlihat bahwa kaca cekung yang ditandai dengan warna kuning hanya terdapat pada bagian bawah saja. Hal ini dikarenakan tinggi mata pejalan kaki hanya berada di sekitar area tersebut, sehingga area tersebut bersifat sebagai etalase pada bangunan-bangunan retail pada umumnya dimana produk yang ingin ditampilkan diletakkan di balik area kaca tersebut guna menarik perhatian pejalan kaki yang melintas. Selain itu area tersebut juga terletak pada sisi bangunan yang menghadap ke jalan besar sehingga memungkinkan lebih banyak pengunjung yang melihatnya. Untuk lebih detailnya area etalase tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.15: Area etalase dengan kaca cekung yang berperan sebagai etalase

Sumber: http://www.0lll.com/archgallery2/hdm_prada-aoyama/index.htm

Elemen ini dapat dinilai *fashionable* karena selain mengutamakan utilitas keberadaan bangunan, peletakan kaca cekung, cembung, dan datar pada keseluruhan bangunan memberikan keunikan dan nilai estetik tersendiri, namun tetap berusaha menyesuaikannya dengan aspek lingkungan sekitar dan turut membantu bangunan ini membaur dan menjadi bagian dari area tempatnya berpijak.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilanjutkan dengan studi kasus, penulis melakukan analisis dengan berusaha mencari keterkaitan antara kedua bentuk studi tersebut dan mencari tahu pengertian dari arsitektur yang *fashionable* dan faktor-faktor yang dapat membuat sebuah karya arsitektur dikatakan *fashionable*. Arsitektur yang *fashionable* adalah suatu karya arsitektur yang tidak hanya mementingkan nilai fungsional bangunan, namun juga mengedepankan nilai estetik melalui penerapan elemen-elemen *fashion* di dalam perancangannya baik secara disengaja oleh sang arsitek maupun tidak disengaja.

Elemen *fashion* yang dimaksud disini dapat berupa konsep pembangunan yang dinamis dan ingin tampak menonjol dibandingkan bangunan di sekitarnya layaknya perkembangan dalam dunia *fashion* yang tidak pernah berhenti dan selalu bersifat dinamis dan ingin tampak berbeda dari rancangan terdahulu dengan ide-ide dan material terbaru yang semakin berkembang. Selain itu elemen *fashion* yang juga dapat diterapkan dalam arsitektur adalah berupa metode perancangan dan teknik penggunaan material seperti *draping*, *wrapping*, *folding*, *cantilever*, pemanfaatan kulit sebagai struktur, serta penggunaan bentuk geometri dan motif yang dapat diaplikasikan pada perancangan arsitektur.

Tidak semua karya arsitektur yang nampak indah dan bernilai estetik dapat dikatakan *fashionable*. Hanya karya yang menerapkan elemen *fashion* untuk menggambarkan nilai estetiknyalah yang dapat digolongkan sebagai arsitektur yang *fashionable*.

5.2 Saran

Sebagai makhluk yang cerdas, manusia selalu membutuhkan inovasi dan hiburan visual yang selalu berkembang. Salah satu cara memenuhi kebutuhan ini adalah dengan menambah nilai estetika kota dengan bangunan-bangunan yang dapat memanjakan mata penggunanya maupun masyarakat yang melintas. Mengetahui perkembangan *fashion* yang begitu pesat dan dijadikan panutan oleh banyak kalangan masyarakat di berbagai belahan dunia, ada baiknya seorang arsitek juga menjadikan *fashion* sebagai salah satu referensinya dalam melakukan perancangan. Masyarakat di era modern ini selalu menginginkan inovasi dan rancangan terbaru yang terus berkembang demi memenuhi kebutuhan mereka akan teknologi dan informasi. Dengan mengetahui perkembangan *fashion*, seorang arsitek dapat menjadikannya inspirasi dalam rancangannya guna mengikuti selera masyarakat pada kurun waktu tersebut dan menghasilkan karya arsitektur yang *fashionable*.

Walaupun bukan merupakan hal yang mutlak dan dapat diaplikasikan kepada seluruh lapisan masyarakat, keberadaan bangunan dengan nilai estetika yang *fashionable* dapat memberikan rekreasi visual bagi masyarakat yang menggunakan maupun melintasinya secara umum, serta dinikmati oleh para pengagum *fashion* pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

LITERATUR

Hodge, Brooke & Mears, Patricia & Sidlauskas, Susan. (2006). *Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*. Los Angeles: Thames and Hudson

Franck, Karen A & Lepori, R Bianca. (2000). *Architecture Inside Out*. London: Wiley-Academy

Ruskin, John. (1974). *Noonday Press New York: The Seven Lamps of Architecture*. New York

Marcus, Clare Cooper. (1995). *House as a Mirror of Self*. Berkeley: Conari Press

Pallaasma, Juhani. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. London: Academy Editions

Castle, Helen. (2000). *Architectural Design: Fashion + Architecture*. London: Wiley-Academy

Schumacher, Fritz. (1898). *Style and Fashion*. Strasbourg: J. H. Heitz

Mallgrave, Harry Francis & Contandriopoulos, Christina. (2008). *Architectural Theory*. Oxford: Blackwell Publishing

Jones, John Chris. (1970). *Design Methods Architecture Series*. Canada: John Wiley and Sons

McKelvey, Kathryn & Munslow, Janine. (2011). *Fashion Design: Process, Innovation and Practice*. John Wiley and Sons

Hendrasto, Dicky. (2004). "Arsitektur X'Center", Laras April 2004. Jakarta: PT Laras Indra Semesta.

Herzog, Jacques. (2003). "Prada Aoyama Tokyo Herzog & De Meuron". Milan.

INTERNET

Ochshorn, Jonathan. (1983). *Fashionable Building: The Purpose of Architectural Education*. www.ochshorndesign.com

www.oxforddictionaries.com

www.dictionary.com

www.herzogdemeuron.com/index/projects/complete-works/176-200/178-prada-aoyama

moreaedesign.wordpress.com/2010/09/15/more-about-prada-aoyama-epicenter/

WAWANCARA

Hendrasto, Dicky. (2012, Mei 10). Wawancara Langsung.

