

BAB 5

LANDASAN TEORI

5.1 Pendekatan Perancangan Sekolah *Fashion*

Sekolah *fashion* adalah sekolah yang berfungsi untuk melahirkan profesional di bidang *fashion*. *Fashion*-pun berhubungan dengan hal-hal yang selalu *update* dan mengikuti tren yang sedang berkembang. Maka sekolah pun juga harus dirancang dengan menerima perkembangan jaman, tidak hanya pakem dengan cara dan desain yang tradisional. Karena sekolah *fashion* berhubungan dengan perancangan desain, maka siswanya pun harus dituntut berpola pikir yang kreatif dan *update*. Maka sekolah *fashion* dibutuhkan ruang belajar yang mendukung aktivitas didalamnya, terutama dalam hal berkeaktivitas. Terutama pada pola sirkulasi, material, desain interior dan ruangpun harus diperhatikan untuk mendukung kreativitas siswanya.

5.1.1 Pola Sirkulasi

A. Pencapaian

Sebelum masuk kedalam ruangan, pengguna akan melewati ruang luar dan pintu masuk merupakan sebuah pencapaian yang harus ditempuh. Berikut merupakan pola pencapaian (Ching, 2015) :

- Frontal

Pencapaian frontal secara langsung mengarah ke pintu masuk sebuah bangunan melalui sebuah jalur lurus dan aksial. Ujung akhir visual yang menghilangkan pencapaian ini jelas ia bisa berupa seluruh fasad depan bangunan atau pintu masuk yang mendetail di dalam bidang.

- Tidak Langsung

Sebuah pencapaian tidak langsung menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan. Jalurnya dapat diarahkan kembali sekali atau beberapa kali untuk menunda dan melamakan sekuen pencapaiannya. Jika sebuah bangunan dicapai dari sebuah sudut yang ekstrim, pintu masuknya dapat dibuat menjorok dari fasadnya agar lebih terlihat.

- Spiral

Sebuah jalur spiral melamakan sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan, sementara kita bergerak di

sepanjang sekelilingnya. Pintu masuk bangunan ini bisa terlihat berulang kali pada waktu pencapaiannya untuk memperjelas posisinya, atau ia bisa disembunyikan hingga tiba di titik kedatangannya.

B. Konfigurasi Jalur Pergerakan

Dalam sebuah ruang, alur pergerakan memiliki desain yang berbeda tergantung kepada fungsi ruangnya. Alur pergerakan ruang dapat dipengaruhi juga terhadap organisasi pembentuk ruangnya. Jenis alur pergerakan ruang dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna terhadap sebuah ruang. Berikut beberapa jenis konfigurasi jalur pergerakan (Ching, 2015):

- Linier

Seluruh jalur adalah linier. Namun, jalur yang lurus, dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Jalur ini dapat berbentuk kurvalinier atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik.

- Radial

Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.

- Spiral

Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat bergerak melingkar dan semakin lama semakin jauh darinya.

- Grid

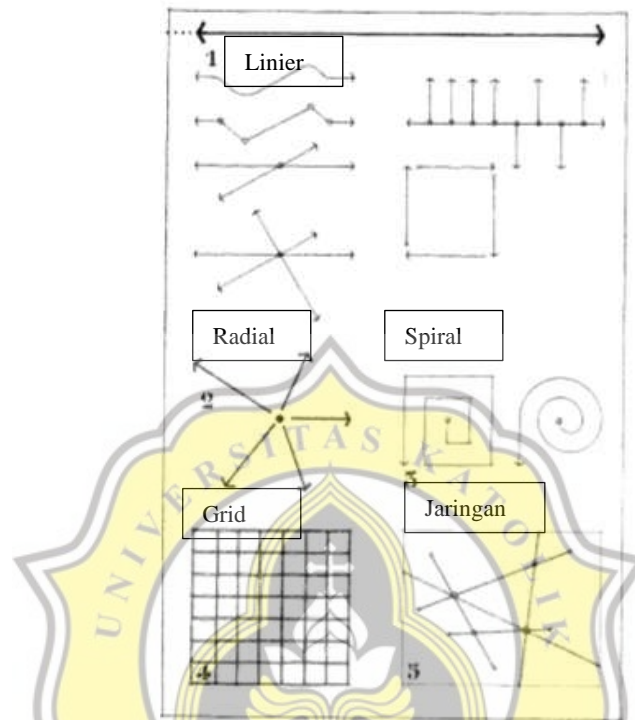
Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujursangkar atau persegi panjang.

- Jaringan

Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.

- Komposit

Pada kenyataannya sebuah bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola-pola yang beruntun. Titik-titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk kedalam ruangan dan aula serta tempat bagi sirkulasi vertikal yang disediakan dengan tangga, ram dan elevator.



Gambar 5. 1 Konfigurasi Jalur Pergerakan

Sumber : Architecture, Form, Space & Order.

5.1.2 Elemen Pembentuk Ruang

Ruang adalah suatu wadah untuk menampung aktivitas pengguna. Dalam sekolah *fashion*, pembentukan ruang tidak hanya untuk menampung aktivitas penggunanya, tetapi ruang-ruang di sekolah *fashion* dalam desainnya pun dituntut untuk berpartisipasi mengembangkan pola pikir kreatif si penggunanya. Membentuk suatu ruang memerlukan dinding, lantai dan plafon yang menjadi elemen utamanya. Dalam merancang elemen tersebut dapat diuraikan lebih detail terkait unsur pembentuk didalamnya seperti :

- Garis

Garis merupakan faktor yang berpengaruh terhadap pembentukan pola ruang. Setiap pembentukan garis memiliki maknanya tersendiri seperti dibawah ini (Chressetianto, 2013):

Garis Dominan	Tanggapan
<i>Straight/Garis Lurus</i>	
Vertikal	Mengekspresikan kekuatan dan pemaksaan, dapat menciptakan atmosfer yang agung/bermartabat dan memberikan ilusi dari ketinggian ruang
Horisontal	Memberi kesan keluasan/kelapangan, relaksasi, dan menunjukkan tampak yang lebar
Diagonal	Cenderung menunjuk ke suatu ruang dan menjaga mata untuk terus bergerak. Terlalu banyak menggunakan garis diagonal akan melemahkan <i>unity</i> desain
<i>Curved/Garis Lengkung</i>	
Lingkar (<i>Circles and Full Curves</i>)	Menstimulasi keceriaan dengan warna yang cerah dan kontras. Terlalu banyak garis lingkaran akan menghasilkan kegelisahan/keresahan
<i>Voluptuous, Full and Complex Curves</i> (Lebih Tegas)	Garis dan bentuk yang berliku-liku, memberikan kesan keindahan, kemewahan/kekayaan dan sandiwara
<i>Softer, Delicate Curved Line and Shapes</i> (Lebih Lembut)	Kurva yang lembut dikombinasi dengan proporsi yang baik akan memberikan kesan keanggunan dan kemurnian. Style klasik cocok dengan karakter tersebut

Tabel 5. 1 Jenis-Jenis Garis

Sumber: Ayhwien Chressetianto, 2013: hal.2

- Warna

Warna sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Warna dapat mempengaruhi emosi seseorang. Warnapun juga dapat mempengaruhi pengguna disuatu ruang. Oleh karena itu warna dalam ruang harus dipilih sesuai dengan tujuan aktivitas di dalamnya. Berikut merupakan arti warna yang dapat membantu merancang ruang (Zharandont, 2015):

Warna	Arti
Merah	Dalam psikologi warna merah merupakan simbol dari energi, gairah, action, kekuatan dan kegembiraan. Negatifnya warna merah identik dengan kekerasan dan kecemasan.
Oranye	Warna ini merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi.
Kuning	Warna ini juga mengandung makna optimis, semangat dan ceria. Dari sisi psikologi keberadaan warna kuning dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental. Warna kuning sangat baik digunakan untuk membantu penalaran secara logis dan analitis.
Biru	Warna biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan. Diyakini bahwa warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistic dan juga sebagai symbol kekuatan.
Hijau	Cara pandang ilmu psikologi warna hijau sangat membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi.
Hitam	Warna yang akan memberi kesan suram, gelap dan menakutkan namun juga elegan. Karena itu elemen apapun jika dikombinasikan dengan warna hitam akan terlihat menarik.

Putih	Warna putih memberi kesan kebebasan dan keterbukaan. Kekurangan warna putih adalah dapat memberi rasa sakit kepala dan mata lelah jika warna ini terlalu mendominasi.
Coklat	Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Kelebihan lainnya adalah warna coklat dapat menimbulkan kesan modern, canggih dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas.

Tabel 5. 2 Arti Warna

Sumber : Patricia Zharandon, 2015:hal.3

- **Tekstur**

Menurut Ching (1996:238) tekstur adalah kualitas spesifik suatu permukaan yang dihasilkan oleh struktur tri matryanya. Tekstur seringkali dipakai untuk menerangkan kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Ia juga dapat dipakai untuk menerangkan karakteristik kualitas permukaan bahan-bahan yang sudah dikenal. seperti kekasaran batu serat kayu dan anyaman kain Dan tekstur dalam suatu ruang juga dapat memberikan suasana dalam ruang, seperti batuan akan memberi suasana alami. Tekstur ringan, tipis dan halus memberi kesan ruang yang lebih besar. Tekstur berat memberi kesan ruang menjadi terlihat lebih sempit . (Chressetianto, 2013)

- **Bahan/Material**

Bahan material merupakan faktor utama sebagai pembentuk elemen ruang. Pemilihan bahan material untuk lantai, dinding dan plafon yang baik dapat mempengaruhi desain dan kenyamanan pengguna. “Menurut J. Pamudji Suptandar, bahwa bahan yang dipakai akan berpengaruh terhadap pembentukan suasana ruang, antara lain :” (Chressetianto, 2013) :

A. **Lantai**

- Bahan penutup lantai yang memberi suasana hangat, misanya: karpet, parket, jalur kayu, serat kayu, dan sebagainya.
- Bahan penutup lantai yang memberi suasana dingin/sejuk. misalnya: marmer batuan alami lantai keramik. dan sebagainya.

- Bahan marmer, mempunyai karakteristik permanen dan kaku. Penggunaan bahan marmer sebagai penutup lantai memberikan suasana yang indah dan sejuk (nyaman).
- Bahan keramik tile. mempunyai karakteristik indah, sejuk, dan luas.
- Bahan kayu, mempunyai karakteristik alamiah, kedap suara, tahan lama, dan penghantar hangat yang baik. Suasana yang tercipta adalah suasana hangat, alami, dan indah.

B. Dinding

- Batu : Berbagai macam batu alam (batu kali, batu bata, batako dan sebagainya) . Memberi kesan dan suasana relief mirip dengan dinding goa sehingga terasa adanya pendekatan dengan alam indah hangat dan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan suasana dan unsur yang berlainan.
- Cat : Penggunaan bahan cat sebagai penutup dinding memberi suasana yang bersih, luas, dan rapi. Disamping itu juga tergantung warna yang digunakan.
- Fiberglass: Penggunaan bahan fiberglass pada ruang memberikan suasana ruang yang luas, bersih, modern, dan rapi.
- Gelas : Cermin, kaca (kaca bening, rayben, kaca es) memberikan suasana indah dan modern, memperluas kesan ruang dan terang karena bahan kaca dapat merefleksi cahaya.

C. Plafon

Bahan yang dapat digunakan sebagai plafon bermacam-macam seperti kayu, gypsum, kaca, triplek, dan sebagainya. Bahan tripleks dan gypsum dapat memberikan suasana yang rapi, bersih, dan sederhana.

5.2 Arsitektur Kontemporer

Gaya kontemporer mulai berkembang sekitar awal 1920-an Arsitektur kontemporer muncul karena rasa ketidakpuasan terhadap arsitektur modern. Arsitektur kontemporer dianggap gaya yang merespon perubahan sosial dan kemajuan teknologi di dalam masyarakat. Pada arsitektur kontemporer juga dapat menampilkan gaya arsitektur lama yang diperbarui sehingga menghasilkan desain yang segar.

Arsitektur kontemporer memiliki ciri dan karakteristiknya. Mengutip dari jurnal, *“Karakteristik arsitektur kontemporer yang diterapkan (Schirmbeck, 1988) diantaranya:”* (Febrianti, Ismaniasita Nur, 2018):

- Gubahan massa yang ekspresif (bentuk desain yang praktis dan fleksibel, tampil lebih sederhana tetapi berani menggunakan corak warna maupun permainan garis pada tampilannya).
- Konsep ruang terkesan terbuka (penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor dalam bangunan serta bukaan yang optimal sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masif pada pola peruangannya).
- Harmonisasi ruang luar dan dalam (pemisahan ruang luar dengan ruang dalam dengan menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai).
- Memiliki fasad yang transparan (penggunaan material kaca jendela di setiap bangunan).
- Kenyamanan hakiki (penggunaan warna sesuai kebutuhan, penggunaan material dan tekstur berdasarkan kegunaan ruang, pencahayaan dan penghawaan yang baik dan tidak mengganggu).
- Memaksimalkan elemen lansekap (penerapan elemen vegetasi berdasarkan fungsi dan dapat menghidupkan segala aktivitas).
- Penggunaan material dan teknologi baru (penggunaan material seperti kaca, kayu, dan penggunaan teknologi baru untuk struktur bangunan sesuai dengan fungsi bangunan).

Melalui pemaparan karakteristik di atas arsitektur kontemporer menekankan konsep yang sederhana, mengikuti perkembangan jaman tetapi tidak meninggalkan budaya lokal. Dan melalui karakteristik ini yang akan diterapkan kedalam perancangan bangunan.

Kritikus arsitektur Charles Jencks (1981) memberikan daftar ciri-ciri arsitektur kontemporer sebagai berikut (Hidayatullah, 2018):

1. Ideologi adalah suatu konsep yang memberikan arah, tujuan *sic!* dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis.
 - a. *Double Coding Style*
Gabungan dari dua gaya atau style arsitektur, yaitu : Arsitektur kontemporer dengan arsitektur lainnya.
 - b. *Popular and Pluralist*

Gagasan yang luas dan umum serta tidak terikat terhadap teori tertentu, tetapi memiliki fleksibilitas yang banyak ragam. Sehingga lebih baik dari pada gagasan tunggal.

c. *Semiotic-form*

Penampilan dan gaya bangunan mudah dimengerti, Karena bentuk–bentuk yang ada menyiratkan makna, tujuan dan maksud tertentu.

d. *Tradition-and-choice*

Merupakan pengaruh tradisi dan penerapannya secara tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan maksud dan tujuan perancang.

e. *Artist-or-client*

Merupakan dua hal dasar yaitu: Bersifat seni dan bersifat umum Yang menjadi tuntutan perancangan sehingga mudah dimengerti secara umum.

f. *Elitist.and.Participative*

Merupakan kebersamaan serta mengurangi sikap egois seperti dalam arsitektur modern.

g. *Piecemeal*

Merupakan Penerapan unsur–unsur dasar yang diterapkan sebagian saja dan tidak menyeluruh. Unsur–unsur dasar seperti: sejarah, arsitektur vernacular dan lokasi perancangan.

h. *Architect,Asrepresentative-and-Activist*

Arsitek berperan aktif dalam perancangan dan juga berlaku sebagai wakil penerjemah dari keinginan klien

2. *Style (ragam)* adalah gaya – gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer.

a. *Hybrid Expression* adalah penampilan bangunan yang merupakan hasil gabungan unsur–unsur kontemporer dengan unsur arsitektur lainnya.

b. *Complexity* merupakan pengembangan ide–ide mengenai karakteristik kontemporer yang berpengaruh pada perancangan awal sehingga menghasilkan perancangan yang bersifat kompleks.

c. *Variable Space With Surprise* merupakan Perubahan bentuk,ruang dan lainnya yang tercipta akibat kejutan atau momentum tertentu, misalnya: warna, detail elemen arsitektur, suasana interior dan lain–lain.

- d. *Conventional and Abstract Form* merupakan penampilan bangunan yang menampilkan bentuk konvensional dan bentuk-bentuk yang rumit (populer), sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuannya.
 - e. *Eclectic* merupakan penampilan bangunan yang memiliki campuran langgam–langgam yang saling berhubungan secara konsisten.
 - f. *Variable Mixed Aesthetic Depending On Context Expression On Content and Semantic Appropriateness Toward Function*. Merupakan penampilan bangunan yang memiliki Gabungan unsur estetis dan fungsi yang tidak mengacaukan fungsi.
 - g. *Pro Or Organic Applied Ornament* merupakan penampilan bangunan yang Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang timbul dan kaya ornamen.
 - h. *Pro Or Representation* adalah menampilkan bentuk-bentuk yang berbeda dengan lainnya sehingga dapat memperjelas arti, fungsi, makna dan tujuan.
 - i. *Pro-metaphor* adalah Hasil pengisian bentuk–bentuk tertentu dan diterapkan pada desain bangunan sehingga orang dapat dengan mudah menangkap arti dan fungsi bangunan.
 - j. *Pro-Historical Reference* merupakan penampilan bangunan yang menunjukkan nilai-nilai sejarah pada rancangan agar menegaskan ciri-ciri bangunan.
 - k. *Pro-Humor* merupakan penampilan bangunan yang mempunyai nilai humoris, sehingga penghuni diajak untuk lebih menikmatinya.
 - l. *Pro-symbolic* merupakan penampilan bangunan yang menyiratkan simbol-simbol yang mempermudah arti, maksud dan tujuan yang dikehendaki perancang.
3. Ide Desain merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer ialah merupakan suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjadi titik awal karakteristik Arsitektur Kontemporer.
- a. *Contextual Urbanism and Rehabilitation* merupakan suatu kebutuhan akan fasilitas yang berhubungan langsung dengan suatu lingkungan perkotaan.
 - b. *Functional Mixing* merupakan gabungan beberapa fungsi bangunan yang menjadi tuntutan awal dalam perancangan suatu karya arsitektur.
 - c. *Mannerist and Baroque* merupakan suatu kecenderungan untuk menonjolkan dan membedakan diri.

- d. *All Phetorical Means* merupakan penampilan bangunan yang memiliki bentuk yang berarti.
- e. *Skew Space and Extensions* merupakan penampilan serta pengembangan rancangan yang asimetris-dinamis.
- f. *Ambiquity* merupakan penampilan bangunan yang memiliki ciri-ciri yang mendua atau berbeda tetapi masih dalam satu fungsi tertentu.
- g. *Trends to Asymetrical Symetry* adalah menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.
- h. Bersifat *hi-tech* merupakan penampilan bangunan yang menggunakan elemen-elemen *structure sic!* sangat dominan dengan penggunaan material bangunan dari era modern seperti kaca, beton, dan baja yang di ekspose, serta pemilihan warna- warna yang menunjukkan suatu arsitektur teknologi canggih.

Arsitektur kontemporer dipilih dalam perancangan sekolah untuk merespon kemajuan teknologi dan perubahan sosial di dalam dunia. Jika sekolah harus terus menerus bersifat formal maka tidak akan mengalami kemajuan. Sedangkan sekolah *fashion* adalah sekolah yang merespon tren dunia, maka penerapan arsitektur kontemporer dapat menjadi pendukung dalam fungsi sekolah *fashion*.

