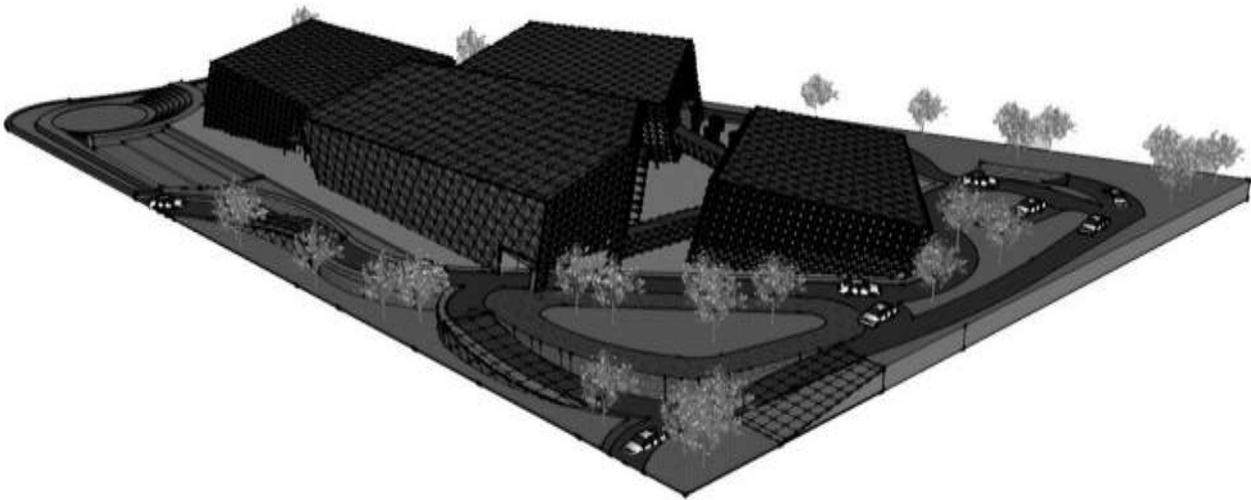


MUSEUM FESYEN DI SURABAYA

V. Clark Kenneth P. P. dan Liliany S. Arifin
 Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: clarkkenneth91@gmail.com



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan Museum Fesyen Di Surabaya

Abstrak— Museum Fesyen di Surabaya ini merupakan proyek milik swasta yang ingin memberikan pencerahan bagi masyarakat *modern* tentang sejarah fesyen dan apresiasi fesyen didalamnya, serta sebagai sarana *edu-tainment* yang menarik bagi semua kalangan di kota Surabaya. Fasilitas yang disediakan menggunakan pendekatan desain, yang dipakai adalah pendekatan *history* perjalanan fesyen yang di kategorikan dalam 4 kelompok besar. Konsep perancangan : “History of The Outer Beauty” dipakai sebagai dasar perancangan, bentuk, massa, dan jenis material. Sedangkan Konfigurasi massa ditentukan dengan memperhatikan lingkungan disekitarnya, sirkulasi antar massa ditonjolkan sebagai penghubung antar era satu dengan era yang lainnya. Pendalaman karakter Ruang dipilih untuk menunjukkan perbedaan suasana museum di zona *medieval* dan zona *classical European*.

Kata Kunci— Museum Fesyen, pendekatan histori, pendalaman karakter ruang.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini menurut badan Pusat Statistik (BPS), nilai ekspor fesyen di Indonesia terus mengalami peningkatan hingga mencapai US\$ 11,64 miliar, meningkat 1,67% dari periode sebelumnya. Fesyen semakin banyak di gemari oleh banyak kalangan dan karya dari anak bangsa sendiri juga cukup baik. Padu padan kekayaan budaya nusantara dengan kreatifitas dan kearifan lokal menjadi nilai plus di dalam perkembangannya, hanya saja belum ada tempat yang menceritakan sejarah fesyen yang ada sehingga dapat menjadi bantuan dan tempat pembelajaran untuk memajukan fesyen di Indonesia

ini. Regulasi perlu di lakukan dan saat ini Surabaya merupakan kota yang sedang berkembang di kategori fesyen sehingga kegiatan pembelajaran akan sejarah dan apresiasi fesyen sangat di perlukan.

Saat ini pembelajaran hanya dapat di lakukan di sekolah fesyen tertentu yang relatif memakan waktu yang cukup banyak dan harga yang tidak mudah di jangkau semua orang, sehingga tidak semua orang bisa mendapatkan edukasi tentang fesyen yang di gunakan, cara penggunaan, arti penggunaan dan

kesopanan sesuai budaya yang ada dengan bentuk dan keindahan fesyen yang telah di desain.

Gambar 1.3 Skema Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 contoh efek dari fesyen sendiri.
 Sumber : www.google.com

B. Rumusan Masalah Perancangan

Bagaimana mendesain sebuah wadah museum fesyen yang dapat menceritakan sejarah dan apresiasi fesyen melalui 4 era besar di dalam perkembangannya?

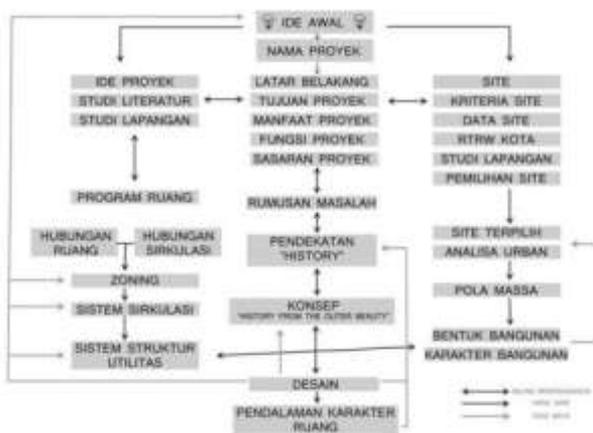
Bagaimana memberikan program edukasi entertainment yang menarik bagi semua kalangan surabaya?

C. Tujuan Perancangan

Menyediakan sebuah wadah untuk mendokumentasikan perjalanan fesyen dari era ke era.

Menyediakan sebuah museum fesyen yang bersifat mendidik dan juga bersifat wisata namun tetap dengan memperhatikan nilai komersial.

D. Kerangka Proses Perancangan



II. URAIAN PENELITIAN

A. Data dan Lokasi Tapak



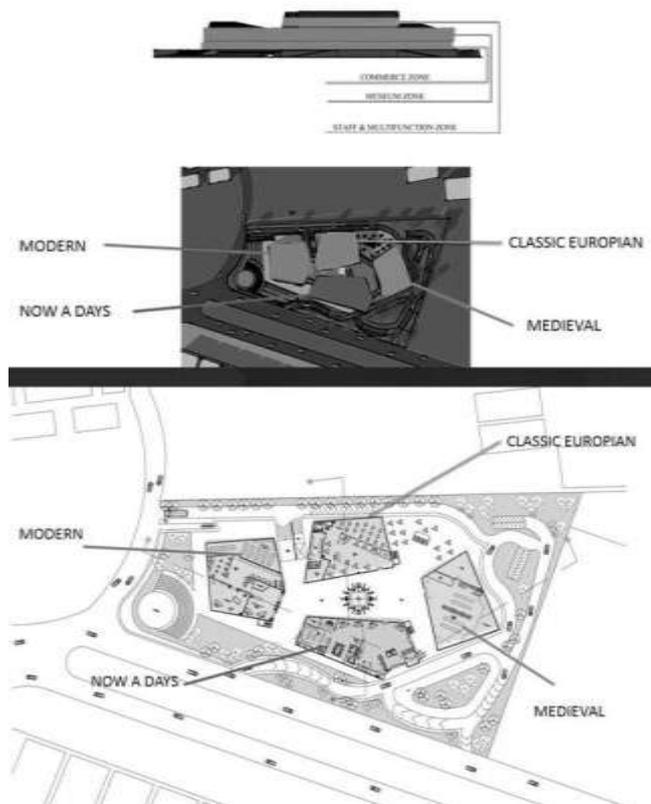
Gambar 2.1 Lokasi Tapak dan Sekitar
 Sumber : www.google.com

Lokasi Tapak	: Bukit Darmo Blv
Kecamatan	: Sambikerep
Data Lokasi	:
Luas Lahan	: 12.044 m ²
Utara	: Outdoor area (Lenmarc)
Timur	: Ruko Bukit Darmo Blv
Selatan	: Supermall Pakuwon Indah
Barat	: Zhang Palace
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan Jasa
KDB Maksimum	: 60 %
KLB Maksimum	: 500 %
GSB	: 15 m
GSP	: 7,5 m

B. Pendekatan Perancangan

Pendekatan menggunakan histori dari perjalanan dan apresiasi fesyen dari era ke era. Adanya 4 era besar yang mempengaruhinya. Pendekatan Histori dengan menggunakan tabel untuk dapat membantu menemukan beberapa ciri khas dari setiap fesyen yang hadir di dalamnya. Ciri khas itu yang dapat mempengaruhi ke dalam desain Museum Fesyen. Desain sendiri memberikan batasan untuk melakukan pendekatan dan pendalaman sesuai histori dan kesannya. Sehingga desain tetap dipengaruhi oleh fesyen dan bukan dipengaruhi hal lain.

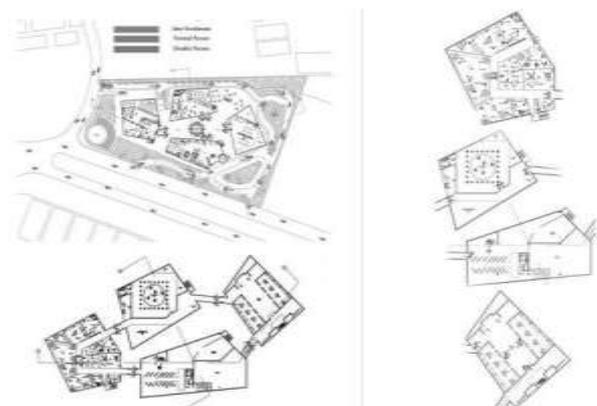
G. Zoning



Gambar 2.6 Zoning

Zoning dan bentukan di bagi menjadi 4 sesuai dengan era perjalanan fesyen yang ada dengan gaya dan ciri yang berbeda-beda

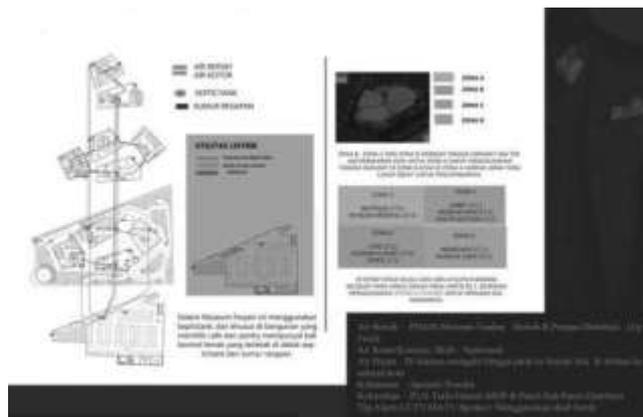
H. Sirkulasi



Gambar 2.7 Sirkulasi exterior dan interior

Jalur sirkulasi di buat mengalir karena keinginan untuk alur yang menerus seperti fesyen yang tidak berhenti bertumbuh dan terus menerus berkembang dan dapat berputar kembali era penggunaan di bagain tertentu dengan kombinasi dari budaya masing - masing.

I. Utilitas



Gambar 2.8 Utilitas

Utilitas menggunakan sistem upfeed dengan menggunakan septictank sebagai pemroses air kotor dan kotoran, dengan menggunakan bak kontrol di pembuangan dapur. Dengan adanya banyak baju dan barang – barang antik lainnya, maka di dalam museum ini menggnakan sprinkle yang mengeluarkan powder dan bukan air, guna menghindari kerusakan yang terjadi pada fesyen yang di pameran, juga di menggunakan tangga darurat di beberapa titik walaupun bangunan hanya 2-3 lantai tetapi bangunan ini merupakan bangunan umum yang keselamatan juga harus sangat di pertimbangkan.

J. Sistem Sturktur



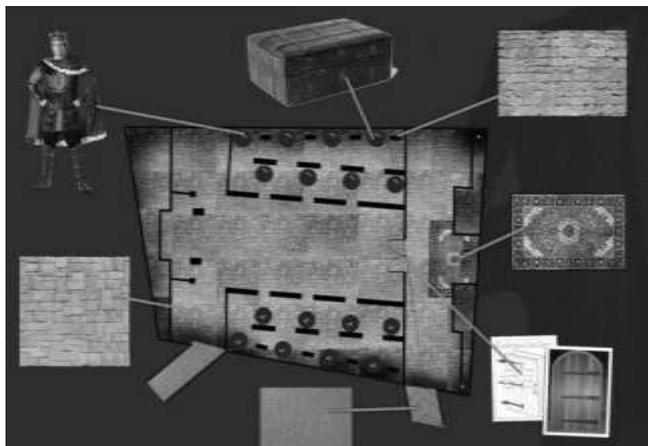
Gambar 2.9 Aksonometri Sistem Struktur

Penggunaan Material berbeda-beda setiap era karena akan memunculkan kesan yang berbeda- beda. Tetapi penggunaan baja yang di cladding menyatukan ke 4 kesan zona ini. Karena kesan gelap (Medieval),Kesan mewah (Classical European), kesan yang berbeda-beda (Modern), dan kesan yang muncul pada jaman ini dapat di pancarkan dan dapat di olah dengan material baja yang di gunakannya. Adanya penggunaan kaca untuk memberikan kesan ringan kepada semua zona. Material penutup 2nd skin berbeda-beda setiap era. Penutup model kayu (Medieval), penutup berwarna emas (classical european), penutup aluminium original (modern), penutup Aluminium yang di finishing duco (now a days).

Rangka atap menggunakan Space truss dengan penutup atap Steel Panel. Kolom dan Balok juga

menggunakan baja dengan dinding yang mempunyai struktur sendiri yaitu struktur space truss guna memberikan 2nd skin yang juga di gunakan untuk sun shading yang juga didapat untuk memberikan ekspresi yang berbeda tetapi tetap menyatu.

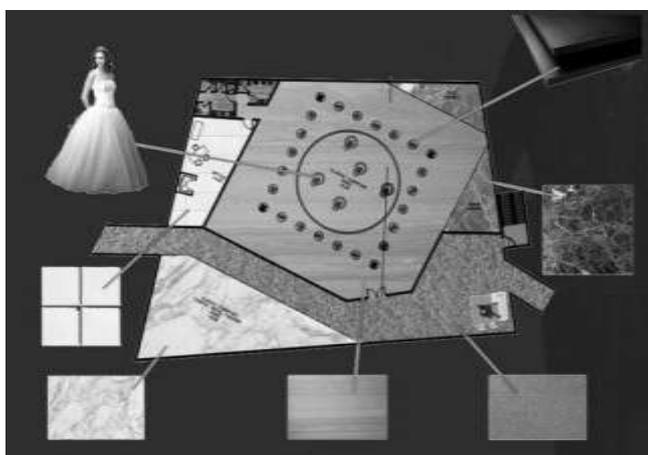
K. Pendalaman Karakter Ruang



Gambar 2.10 Skema Material (Medieval)



Gambar 2.11 Interior (Medieval)



Gambar 2.12 Skema Material (Classical European)



Gambar 2.13 Interior (Classical European)

Pendalaman karakter ruang membandingkan kesan antara jaman. Jaman pada masa *medieval* mempunyai material dan kesan yang berbeda dengan jaman pada masa *classical european*. Dalam penggunaan kesan ruang ini diharapkan dapat merasakan kesan yang ada pada jaman itu, sehingga juga dapat mengerti fesyen yang berkembang pada jaman yang ada sesuai dengan suasana dan kebutuhan yang ada.

III. KESIMPULAN

Museum fesyen adalah bagian dari melihat pola perkembangan fesyen yang sangat maju di jaman sekarang ini. Fesyen sebenarnya tidak pernah lepas dari semua orang, hanya saja tidak semua orang menyadarinya. Ini menjadi masalah sosial karena menjadi suatu gaya yang kadang dapat menyalahi kebudayaan namun tak ada aturan pasti yang tertulis. Masalah sosial ini terkadang memang susah di pecahkan hanya dengan orator maupun opini, diharapkan museum ini mampu menjawab masalah sosial masyarakat sehingga masyarakat semakin mau ikut berpartisipasi dalam hal penggunaan busana dan gaya busana yang lebih baik di negara ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis V.C.K.P.P mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan juga orangtua yang telah senantiasa mendukung dan mendoakan penulis. Penulis V.C.K.P.P juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dosen Prof. Ir. LiliyansigitArifin M.Sc., Ph.D.; , Ronny Anggoro, S.T. dan Ir. AdhiWijaya, MT. selaku mentor pembimbing penulis yang dengan sabar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Eunike Kristi J.,STM.Des.Sc.(Hons) sebagai ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra.
3. Anik Juniwati, S.T., M.T selalu koordinator TA, Ibu Nana dan Bu yenny selaku pengawas studio TA sehingga TA 69 dapat berjalan dengan baik
4. Semua pihak yang belum disebutkan diatas.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun bagi penulis dikemudian hari. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alder, D. & Tutt, P. (1979). *New Metric Handbook: Planning and Design Data*. London : Architectural Press.
- Bahasa(2012). *museum*. Retrieved Sept 18, 2013, from <http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=museum&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=kamu>
- Crosbie, M. J. & Watson, D. (1997). *Time-Saver standards for Architectural Design*. New York: McGraw-Hill.
- D. Mills, Edward. (1976). *Buildings for Administration, Entertainment and Recreation*. Krieger Publishing Company.
- F-magz (2011). *Definisi fashion*. Retrieved sep 11, 2012, from <http://fmagz.blogspot.com/2011/12/definisi-fashion.html>
- Neufert, E. & Neufert, P. (1996). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. (Sunarto Tjahjadi, Trans) Jakarta : Erlangga
- Neufert, E. & Neufert, P. (2000). *Neufert Architect's data*. Oxford : Blackwell Science Ltd.
- Stein, B. & Reynolds, J. S. (2005). *Mechanical and Electrical Equipment for buildings*. New Jersey : John Wiley & Sons.
- Sleeper, Harold R. (1995). *Building Planning and Design Standards*. New York: John Wiley & Sons.
- Wikipedia(2012). *Mode*. Retrieved Feb 8, 2012, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Mode>
- Wikipedia(2012). *History of fashion design*. Retrieved Feb 8, 2012, from http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_fashion_design