

# **KAJIAN EKSPRESI BANGUNAN *EIGER ADVENTURE STORE* Jl. SUMATERA BANDUNG DITINJAU DARI EKSTERIOR DAN INTERIOR BANGUNAN**

**Meta Riany, Irfan Afriandi, Hafiz R.H.A.F.P, Faliq Gharizi**

Email : Tari@itenas.ac.id

## **ABSTRAK**

*Dalam mendesain sebuah bangunan, desain eksterior dan interior bangunan tersebut memiliki peranan yang sangat penting. Desain eksterior dan interior dari sebuah bangunan dapat memperlihatkan suatu ekspresi yang ingin disampaikan oleh bangunan tersebut. Yang tidak terlepas dari tampilannya. Sehingga sebuah bangunan yang didalamnya berfungsi sebagai bangunan perbelanjaan, misalnya seharusnya dapat mengekspresikan suatu hal yang berhubungan dengan barang yang akan dijual.*

*Bangunan yang dijadikan bahan kajian dalam penulisan karya tulis ini adalah bangunan Eiger Adventure Store yang terletak di Jl. Sumatera, Bandung. Bangunan ini dipilih karena ekspresi yang ingin dimunculkan bangunan ini sesuai dengan produk yang mereka jual yang merupakan barang atau benda-benda yang berhubungan dengan petualangan. Dengan kata lain ekspresi yang ingin dimunculkan bangunan ini adalah berkaitan dengan adventure (petualangan). Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan atap tenda yang memberi arti sebuah gunung yaitu gunung Eiger Swiss, serta penggunaan material alam seperti kayu dan batu yang sangat dominan pada fasade bangunan ini.*

*Kata Kunci: Perancangan Arsitektur, Desain Eksterior, Desain Interior, Ekspresi Bangunan*

## **ABSTRACT**

*In designing a building, exterior and interior design have a very important role. Exterior and interior design of a building can show an expression to be conveyed by the building. Expression of the building design which is conveyed cannot be separated from the exterior and interior of the building itself. A building, such as mall building, should be able to express the things associated with the items to be sold.*

*The building used as study material in this paper is "Eiger Adventure Store" building which is located at Jl Sumatera, Bandung. This building was chosen by considering the fact that the expression of this building appears to match the products they are selling which are every objects associated with adventure. In other words, an expression that is tried to deliver by this building is related to an adventure. It can be seen from the use of the tent roof that gives the sense of a mountain, which depicts Mount Eiger in Switzerland. And also, the use of natural materials such as wood and stone is very dominant in this building façade.*

*Keywords: Architectural Design, Exterior Design, Interior Design, Building Expression*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain eksterior dan interior suatu bangunan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengekspresikan suatu pesan yang ingin disampaikan. Sebuah desain eksterior bangunan harus dapat mengekspresikan sifat dari bangunan tersebut.

Sebuah desain interior dari bangunan dapat mempertegas ekspresi yang ingin disampaikan oleh bangunan tersebut. Desain interior sebuah bangunan harus dapat membuat nyaman pengunjung yang datang dan masuk ke bangunan tersebut.

Bangunan Eiger Adventure Store jl. Sumatera Bandung dianggap relevan sebagai objek kajian karena memiliki desain eksterior (fasade) dan interior yang menarik untuk dikaji. Eksterior (fasade) bangunan Eiger Adventure Store memiliki karakteristik tersendiri sehingga menjadi daya tarik pengunjung dan orang disekitarnya. Selain itu, desain eksterior dan interior bangunan tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat berpengaruh pada proses perancangan. Permasalahan tersebut adalah bagaimana sang arsitek menciptakan ekspresi dengan tema *adventure and nature* pada bangunan Eiger Adventur Store Jl. Sumatera, Bandung ditinjau dari eksterior dan interior bangunan.

### 1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah memahami ekspresi dengan tema *adventure and nature* pada bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung ditinjau dari eksterior dan interior bangunan.

### 1.4 Metoda Penelitian

Metoda studi yang digunakan dalam penyusunan seminar ini adalah metoda deskriptif analitis. Studi deskriptif dilakukan dengan pengumpulan data, pengolahan data, analisis, dan penyimpulan.

Teknik pengumpulan data dalam penyusunan seminar ini berupa pengumpulan data yang berkaitan pada pembahasan masalah yang diangkat. Data yang dikumpulkan berupa data primer dan sekunder. Dalam proses pengumpulan data, metoda yang digunakan adalah observasi lapangan, wawancara dan studi literatur.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Definisi Ekspresi

Menurut Terminologinya, ekspresi adalah proses komunikasi melalui suatu media yang ditujukan untuk membangun kesamaan persepsi akan pesan yang dikomunikasikan. Sedangkan menurut disiplin ilmu arsitektur, ekspresi mencakup 3 komponen, yaitu pesan, media dan penerima.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Bani Noor Muchamad, Ikaputra – *Model Ekspresi Arsitektur* (Seminar Nasional "Metodologi Riset dalam Arsitektur – Juni 2010).

## 2.2 Definisi Eksterior

Eksterior adalah ruang luar bangunan. Eksterior lebih pada tatanan bentuk, fasade dan kulit bangunan (material dan warna). Oleh karena itu, ekspresi pada desain eksterior bangunan lebih pada tatanan bentuk, fasade, dan kulit bangunan (material dan warna).

## 2.3 Teori Bentuk

Bentuk dapat didefinisikan sebagai penampilan luar yang dapat dilihat, gambar struktur formal, tata susun, komposisi yang menghasilkan gambaran nyata, massa 3 dimensi, wujud, penampilan dan konfigurasi. Unsur-unsur utama timbulnya suatu bentuk adalah adanya titik, garis, bidang dan ruang.

Wujud-wujud dasar dari bentuk terdiri dari 3 macam, yaitu bentuk lingkaran, bentuk segitiga, dan bentuk bujur sangkar. Semua bentuk dapat dipahami sebagai hasil dari perubahan benda pejal utama, melalui variasi-variasi yang timbul akibat manipulasi dimensinya atau akibat penambahan maupun pengurangan elemen-elemennya. Perubahan bentuk dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu perubahan dimensi, perubahan dengan pengurangan dan perubahan dengan penambahan.

## 2.4 Teori Fasade

Fasade merupakan elemen bangunan yang memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesan yang diberikan suatu bangunan. Menurut Krier (1988: 122), fasade merupakan elemen arsitektur yang mampu menyuarakan fungsi dan makna sebuah bangunan.

Komponen Fasade

Menurut Krier (1983: 61-66), komponen fasade yang perlu diamati meliputi gerbang dan pintu masuk, zona lantai dasar, jendela, pintu, dinding, pagar pembatas (railing) atap dan akhiran bangunan, signage dan ornament fasade.

Komposisi Fasade

Menurut Rob Krier (1983: 61 – 66) komposisi fasade bangunan yang diamati meliputi proporsi, irama (rhythm), ornamen, bentuk, material, warna dan tekstur.

## 2.5 Teori Desain Interior

Menurut Sumardjii (1955), Desain interior adalah karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya kontemporer. Sedangkan menurut D.K.Ching (2005), Desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan.

### 2.5.1 Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang tersiri dari:

- a. Elemen Horizontal bawah (bidang alas) yaitu lantai.
- b. Elemen Horizontal atas, yaitu bidang langit-langit (plafond) dan atap.
- c. Elemen vertikal, yaitu bidang dinding atau pembatas dan kolom.
- d. Elemen pelengkap pembentuk ruang, yaitu pintu, jendela dan furnitur.

### 2.5.2 Prinsip Penataan Ruang

Unsur keindahan tidak lepas dari perancangan, desain interior tidak dapat dipisahkan dari bentuk arsitekturnya, keduanya berdasarkan atas susunan penataan, keselarasan, keseimbangan konstruksi dan faktor-faktor lainnya dengan penyelesaian unsur dekorasi (Suptandar ; 1994). Untuk mendesain ruang, sebaiknya kita perlu mengetahui prinsip-prinsip penataan ruang, seperti proporsi, komposisi, balance, irama, harmoni, kontras dan aksen.

## 3. TINJAUAN OBJEK STUDI

### 3.1 Deskripsi Bangunan

- Nama Proyek : Eiger Adventure Store
- Lokasi : Jl. Sumatera No. 30 Bandung
- Lama Proyek : 2010 – 2012
- Selesai Proyek : February 2012
- Luas Area : 1300 m<sup>2</sup>
- Pemilik (Owner) : Ronny Lukito, PT. Eigerindo Multi Produk Industri
- Konsultan Arsitek & Interior : PT. Urbane Indonesia
- Desainer Interior : Andita Pradipta ST.
- Proyek Manajer : Rekotomo Prasetyo ST.
- Prinsip Arsitek : M. Ridwan Kamil

### 3.2 Konsep Desain

Tema yang diterapkan pada bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung adalah *Adventure and Nature*. Konsep desain yang diterapkan pada bangunan ini adalah "*recycle reuse*", yang diharapkan menjadi *icon* eiger baru serta landmark baru untuk kawasan sekitar jl.sumatra. Bangunan Eiger Adventure Store termasuk dalam gaya arsitektur modern tropis.

### 3.3 Konsep Bentuk

Bangunan Eiger Adventure Store terdiri dari 2 bentuk massa, yaitu bentuk bujur sangkar dan persegi panjang yang kemudian mengalami pengembangan bentuk dengan adanya subtraktif dan aditif.

### 3.4 Konsep Fasade

Tema yang digunakan pada fasade bangunan adalah *adventure and nature*, sedangkan konsep yang digunakan adalah *recycle and reuse*. Penerapan tema *adventure* pada fasade bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung terlihat dengan penggunaan konsep *asimetris* berupa penempatan kolom-kolom secara acak yang menggambarkan pengunjung berada di dalam hutan. Konsep *nature* Pada fasade bangunan terlihat dengan penggunaan bahan material alami, yaitu penggunaan bahan material kayu pada bagian fasade bangunan.

### 3.5 Konsep Interior

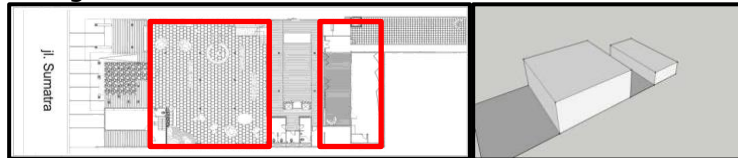
Tema yang digunakan pada interior bangunan adalah *adventure and nature*, sedangkan konsep yang dipakai adalah *recycle and reuse*. Penerapan tema *adventure* pada interior bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung dapat dilihat dari penggunaan atap tenda serta peletakan furniture di dalamnya. Sedangkan konsep *nature* pada interior bangunan diterapkan dengan penggunaan material alami pada lantai, dinding dan furniture di dalam ruang.

#### 4. ANALISA BANGUNAN EIGER ADVENTURE STORE JL. SUMATERA, BANDUNG

##### 4.1 Analisa Eksterior Bangunan

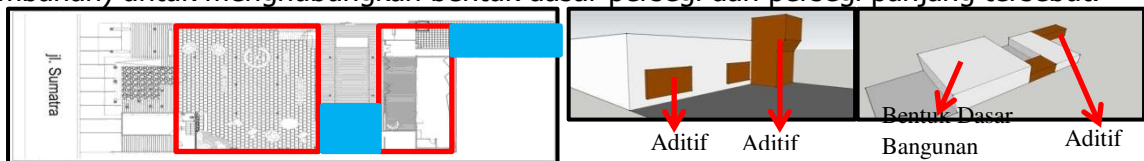
###### 4.1.1 Analisa Bentuk Bangunan

Bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung terdiri dari 2 buah bentuk dasar, yaitu bentuk dasar bujur sangkar dan empat persegi panjang yang termasuk ke dalam wujud dasar bujur sangkar.



Gambar 1. Bentuk Dasar Bangunan

Pada bentuk massa bangunan mengalami aditif (perubahan bentuk dengan penambahan) untuk menghubungkan bentuk dasar persegi dan persegi panjang tersebut.



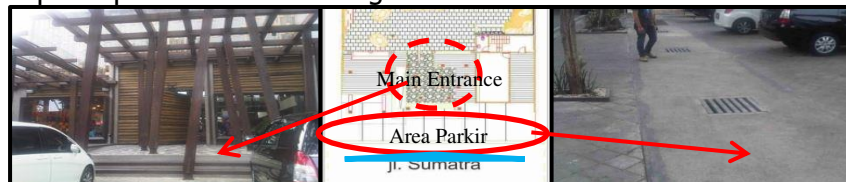
Gambar 2. Transformasi Bentuk Bangunan

###### 4.1.2 Analisa Fasade Bangunan

Komponen Fasade:

###### a. Gerbang dan Pintu Masuk

Gerbang masuk pada bangunan Eiger tidak menggunakan pembatas/pagar. Bagian depan dari bangunan (halaman depan) digunakan sebagai area parkir kendaraan bagi pengunjung. Bukan Entrance meliputi seluruh lebar kavling bangunan yang dapat mempermudah pencapaian ke dalam bangunan.



Gambar 4. Gerbang dan Pintu Masuk Bangunan

###### b. Zona Lantai Dasar

Main entrance (teras) mengalami peninggian level lantai yang berfungsi sebagai ruang transisi ke dalam bangunan. Pembagian zona dapat dilihat pada penggunaan jenis material yang berbeda pada bagian main entrance dan zona lantai dasar yang digunakan sebagai tempat parkir.



Gambar 5. Perbedaan Ketinggian Pada Main Entrance Bangunan

###### c. Jendela

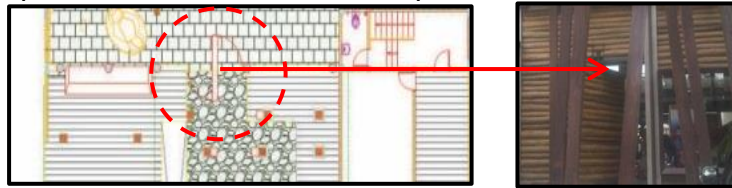
Pada fasade bangunan ini menggunakan jendela yang cukup besar. Jendela yang besar ini berfungsi sebagai pemisah antara ruang luar dan ruang dalam dari bangunan. Jendela yang besar memberikan kesan yang luas, lapang. Menunjukkan *adventure & nature* yang luas dan lepas.



Gambar 6. Jendela Pada Fasade Bangunan

d. Pintu

Pintu pada fasade memiliki bentuk persegi, rata dengan dinding karena memiliki material yang sama dengan dinding. Pintu yang digunakan adalah jenis pintu putar. Pintu dibuat tidak seperti pintu biasanya. Pintu terbuat dari kayu besi gelondongan yang tidak terpakai. Dan memperkuat kesan adventure saat pertama melihat dan datang.



Gambar 7. Pintu Pada Fasade Bangunan

e. Dinding

Dinding terbuat dari kayu besi gelondongan. Satu kesatuan material dengan pintu pada main entrance sehingga akan mempertegas konsep *adventure* yang diterapkan. Selain berfungsi sebagai pembatas ruang dinding juga berfungsi sebagai aksent estetis. Kesan *adventure and nature* tercermin dalam material dinding fasade bangunan.



Gambar 8. Dinding Pada Fasade Bangunan

f. Pagar Pembatas

Pagar pembatas dibuat permanen pada bagian samping dari bangunan yang berbatasan dengan kavling tetangga. Pagar pembatas pada bagian samping dari bangunan berupa dinding yang kemudian ditanami tumbuhan.



Gambar 9. Pagar Pembatas Dengan Lahan Tetangga

g. Atap dan Akhiran Bangunan

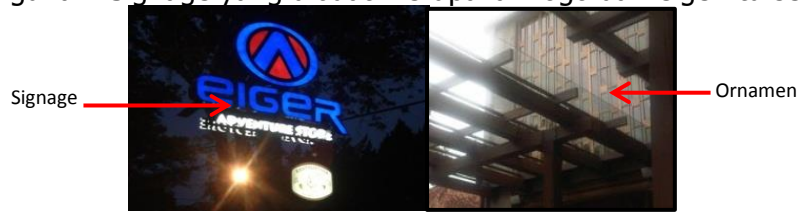
Atap yang digunakan adalah sistem tenda. Selain sebagai estetika atap disini bertujuan sebagai landmark kawasan jl. Sumatra Bandung. Bentuk atap mengadopsi dari gunung eiger. Pemasangan struktur tenda dipasang miring untuk memperkuat icon itu sendiri. Selain itu, penggunaan atap tenda pada bangunan juga sangat mencerminkan kesan *adventure and nature* pada bangunan tersebut.



Gambar 10. Atap dan Akhiran Bangunan

#### h. Signage dan Ornamen Pada Fasade

Tanda-tanda (signage) dibuat terpisah dari bangunan yang terletak pada bagian kiri dari kavling bangunan. Signage yang dibuat merupakan logo dari eiger itu sendiri.

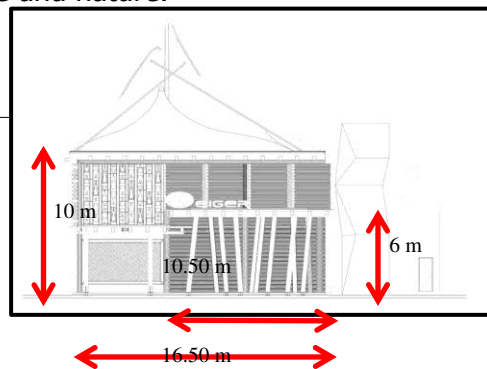


Gambar 11. Signage dan Ornamen Pada Fasade Bangunan

#### Komponen Fasade:

##### a. Proporsi

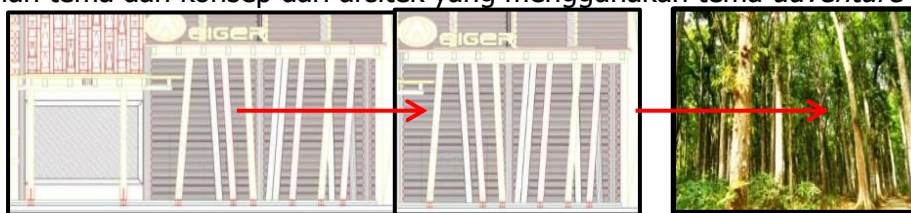
Perbandingan proporsi pada fasade bangunan adalah 2,5:1,65 dengan tinggi bangunan 25 m dan lebar bangunan 16.50 m. Proporsi atap diterapkan secara monumental yang bertujuan sebagai landmark Eiger. Proporsi yang digunakan berbeda dengan bangunan pada umumnya untuk memberikan kesan luas. Hal tersebut sesuai dengan tema yang digunakan, yaitu *adventure and nature*.



Gambar 12. Proporsi Fasade Bangunan

##### b. Irama

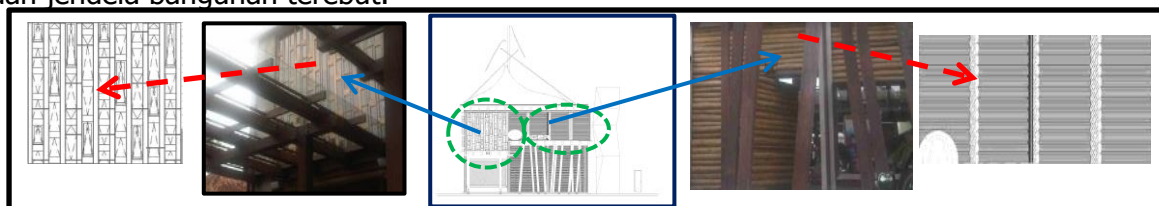
irama pada fasade bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung dapat dilihat dengan terdapatnya kolom-kolom kayu yang ditata secara tidak beraturan (asimetris). Penataan kolom-kolom kayu secara tidak beraturan mengartikan sebuah hutan, Hal tersebut mencerminkan tema dan konsep dari arsitek yang menggunakan tema *adventure and nature*.



Gambar 13. Irama Pada Fasade Bangunan

##### c. Ornamen

Ornamen pada fasade bangunan ini berfungsi untuk menambah nilai estetika dari bangunan tersebut. Ornamen pada fasade bangunan ini diantaranya terdapat pada dinding dan jendela bangunan tersebut.



Gambar 14. Ornamen Pada Fasade Bangunan



d. Bentuk

Pada bentuk fasade bangunan mengalami perubahan bentuk aditif. Perubahan bentuk aditif tersebut dapat dilihat dengan adanya jendela yang sedikit lebih maju dibandingkan dinding dari fasade tersebut.



Gambar 15. Aditif Pada Fasade Bangunan

e. Material

Tema *adventure and nature* terwujud dalam penggunaan material alam seperti kayu yang dominan dan batu. Konsep recycle and reuse terwujud dengan menggunakan material kayu bekas pada dinding dan kolom-kolom pada fasade bangunan tersebut. Material lantai yang digunakan pada fasade bangunan menggunakan material batu.



Gambar 16. Penggunaan Material Pada Fasade Bangunan

f. Warna

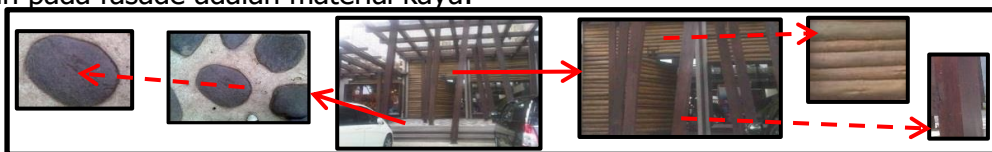
Warna yang dominan digunakan pada bangunan ini adalah warna coklat. Sesuai dengan karakter bangunan lewat warna, warna coklat memiliki kesan hangat dan kotor yang maksudnya lebih pada untuk menimbulkan kesan petualangan. Sebagaimana tema dari bangunan yaitu *adventure*.



Gambar 17. Penggunaan Warna Pada Fasade Bangunan

g. Tekstur

Sesuai dengan bahan material yang digunakan pada fasade bangunan, tekstur yang lebih banyak terdapat pada fasade bangunan adalah tekstur kasar karena material yang dominan pada fasade adalah material kayu.



Gambar 18. Tekstur Pada Fasade Bangunan

## 4.2 Analisa Interior Bangunan

### 4.2.1 Elemen Pembentuk Ruang

a. Elemen Horizontal Bawah atau Bidang Alas

Material yang digunakan pada bidang alas interior bangunan adalah material batu basalto. Sesuai dengan tema yang diterapkan yaitu *adventure and nature*.



Gambar 19. Material Lantai Pada Interior Bangunan



b. Elemen Horizontal Atas

Elemen horizontal atas pada bangunan ini terdiri dari 2 bagian, bagian pertama menggunakan material kayu cedar dan pada bagian kedua langsung dibatasi oleh atap tenda. Atap tenda mencerminkan tema *adventure and nature* yang di adopsi dari bentuk gunung Eiger.



Gambar 20. Elemen Horizontal Atas Pada Interior Bangunan

c. Elemen Vertikal

Elemen vertikal pada interior bangunan ini terdiri dari dinding yang berfungsi sebagai pembatas ruang dan kolom sebagai pemikul beban. Material yang digunakan pada dinding berupa tembok yang kemudian dilapisi material kayu cedar. Kolom pada interior bangunan menggunakan material kayu bekas sesuai dengan konsep dari bangunan, yaitu *recycle and reuse*.



Gambar 21. Dinding dan Kolom Pada Interior Bangunan

d. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

Elemen pelengkap pembentuk ruang pada bangunan ini terdiri dari pintu, jendela dan furniture. Pintu terbuat dari material kayu, sedangkan Jendela dominannya terbuat dari kayu yang mencerminkan *nature*, desain yang kreatif menunjukkan kesan dinamis. Di dalam interior bangunan ini terdapat beberapa macam furniture, diantaranya sculpture dari kayu dan batu serta kotak display terbuat dari kayu cedar yang berfungsi untuk memajang barang-barang Eiger.

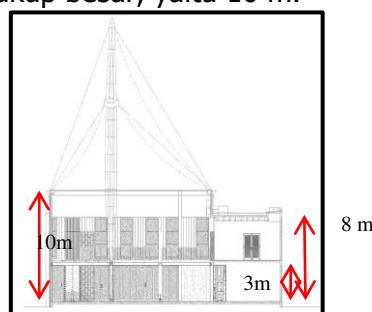


Gambar 22. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang Pada Interior Bangunan

## 4.2.2 Prinsip Penataan Ruang

a. Proporsi

Ruang dalam dari bangunan Eiger Memiliki proporsi yang cukup besar. Tinggi dari ruang dalam bangunan adalah 10 m yang terdiri dari 2 lantai. Pada ruang dalam dari bangunan terdapat void. Pada zona yang terdapat void ruangan tersebut terkesan lebih luas karena memiliki tinggi ruangan yang cukup besar, yaitu 10 m.



Gambar 23. Proporsi Ruang Dalam Bangunan Eiger

b. Komposisi

Komposisi pada interior bangunan tercipta dengan menata beberapa furniture didalam interior bangunan tersebut.



Gambar 24. Komposisi Pada Interior Bangunan

c. Balance (keseimbangan)

Balance (keseimbangan) dalam interior bangunan Eiger Jl. Sumatera, Bandung termasuk dalam keseimbangan asimetris. Hal tersebut dikarenakan penataan pada setiap sisi dari interior bangunan berbeda yang bertujuan untuk menimbulkan kesan tidak monoton pada interior bangunan.



Gambar 25. Keseimbangan Pada Interior Bangunan

d. Irama

Irama pada interior bangunan dapat dilihat pada dinding. Irama pada dinding tersebut terwujud dengan menata kayu pada dinding dengan menggabungkan unsur horizontal dan vertikal yang dapat memberikan alur pada dinding tersebut.



Gambar 26. Irama Pada Interior Bangunan

e. Harmoni

Benda-benda (furniture) dalam interior bangunan hampir seluruhnya terbuat dari bahan material alam seperti kayu dan batu. Hal tersebut bertujuan untuk menimbulkan keharmonisan pada interior bangunan tersebut.



Gambar 27. Harmoni Pada Interior Bangunan

f. Kontras

Dinding pada interior bangunan di desain sedemikian rupa untuk lebih menekankan bagian tersebut agar dapat lebih menarik pengunjung yang datang.



Gambar 28. Kontras Pada Interior Bangunan

g. Aksen

Penyelesaian dari penataan dinding yang merupakan display area pada interior bangunan ini dilakukan dengan menggunakan gambar-gambar petualangan pada bagian samping dari dinding tersebut.



Gambar 29. Aksen Pada Interior Bangunan

## 5. KESIMPULAN

Bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera Bandung, sangat terlihat mengekspresikan kesan *adventure and nature*. Hal tersebut dapat dilihat pada pengolahan eksterior dan interior dari bangunan tersebut. Pada bagian eksterior bangunan, ekspresi *adventure and nature* dipertegas pada **pengolahan bentuk dan fasade** bangunan tersebut. Sedangkan pada bagian interior bangunan, ekspresi *adventure and nature* dipertegas pada **pengolahan interior bangunan yang alami**. Desain eksterior dan interior bangunan saling berkaitan untuk memperkuat tema *adventure and nature*, sehingga terlihat harmonis.

Pada eksterior bangunan, ekspresi *adventure and nature* dipertegas pada **penggunaan atap tenda** pada bangunan yang mengartikan **gunung Eiger**. Selain itu, kesan *adventure and nature* dipertegas juga pada **penggunaan material** dan **peletakan kolom-kolom yang tidak beraturan pada fasade bangunan**. Material yang dominan digunakan pada bagian fasade bangunan adalah material kayu. Adanya kolom-kolom kayu yang tidak beraturan pada bagian *main entrance* bangunan mengartikan sebuah **hutan**, dimana didalam hutan, batang-batang dari pepohonan memiliki bentuk dan jarak yang tidak beraturan.

Tema *adventure and nature* pada interior bangunan terwujud pada **penggunaan material alam di setiap elemen pembentuk ruangnya**. Material alam yang digunakan adalah **batu basalto, kayu cedar, kayu besi**. Proporsi ruang dari bangunan ini cukup besar sehingga memiliki kesan **luas dan bebas** sesuai tema *adventure and nature*. Keseimbangan yang dimiliki bangunan ini adalah **asimetris**, yang mencerminkan desain yang **dinamis** agar desain tidak monoton. Selain itu, penataan dinding dan furniture pada interior bangunan yang dibuat secara kreatif dapat mempertegas kedinamisan desain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Banyak bantuan yang telah didapatkan penyusun dalam penyusunan laporan seminar ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, diantaranya:

- PT. Urbane Indonesia, selaku konsultan arsitek bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung.
- Bapak Rekotomo Prasetyo ST, selaku project architect bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung.
- Ibu Andita Pradipta ST, selaku interior design bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera, Bandung.
- Serta semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu yang telah membantu kami, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- D. K Ching. 1985. *ARSITEKTUR Bentuk, Ruang, dan Tatanan* Jakarta : Erlangga; Edisi: II
- Rob Krier. *.KOMPOSISI ARSITEKTUR* Penerbit Erlangga. Bab III Elemen Arsitektur
- Soetiadji, Setyo, Ir, 1990. *Anatomi Tampak*. Jakarta : Erlangga
- Bani Noor Muchamad, Ikaputra – *Model Ekspresi Arsitektur* (Seminar Nasional "Metodologi Riset dalam Arsitektur – Juni 2010).
- Sumardji, 1955 – *Desain Interior*
- John Lang, 1987. *Creating Architectural Theory*