

**MUSEUM MODE DI JAKARTA**  
**- BENTUK PARAMETRIK KIRIGAMI**

**SKRIPSI PERANCANGAN**  
**2022/2023**

**OLEH :**  
**SITTI NAMIRAH BINTI ZEIN SUWELEH**  
**D511 16 511**



**DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**"Museum Mode Di Jakarta - Bentuk Parametrik Kirigami"**

Disusun dan diajukan oleh

Sitti Namirah Binti Zein Suweleh  
D51116511

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 02 Agustus 2023

Menyetujui



Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si.  
NIP. 19570729 198601 2 001



Pembimbing II

Dr. Ir. Rahmi Amin Ishak, ST.,MT  
NIP. 19760314 200212 2 005

Mengetahui



Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sitti Namirah Binti Zein Suweleh

NIM : D51116511

Program Studi : Strata 1/ Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

### **Museum Mode di Jakarta – Bentuk Parametrik Kirigami**

Adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau didapatkan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, Agustus 2023

Yang menyatakan,



SITTI NAMIRAH BINTI ZEIN SUWELEH

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan limpahan rahmat-Nyalah maka tugas akhir dengan judul “**Museum Mode di Jakarta - Bentuk Parametrik Kirigami**” ini dapat terselesaikan. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kita dalam mengapresiasi mode dan industrinya.

Melalui kata pengantar ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Keluarga saya, kedua orang tua saya, **Bapak yang terhormat Zein Suweleh** serta **Ibu yang terkasih Ummu Hani Hindun Suweleh**, yang tidak henti hentinya memberikan dukungan baik secara moral maupun materil, doa doa yang tidak berhenti dipanjatkan dengan sabar, serta saudara saudara saya, **Yasser Zein Suweleh** dan **Ahmad Syarief Bin Zein Suweleh** yang selalu memberikan semangat.
2. Bapak **Dr. ir. H. Edward Syarif, S.T., M.T.** selaku Ketua Departemen Teknik Arsitektur Universitas Hasanuddin Periode 2020/2021-2025/2026 yang senantiasa memberikan dukungan selama proses masa studi.
3. Ibu **Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, S.T., M.T.** serta Ibu **Dr. Eng. Dahniar, S.T., M.T.** selaku dosen penasihat akademik.
4. **Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si** dan **Dr. Rahmi Amin Ishak, S.T., M.T.** selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberi dukungan, masukan serta arahan selama masa penyusunan tugas akhir, serta **Dr. Ir. Nurul Jamala B., MT** dan **Dr. Ir. Syahriana Syam, ST., MT** selaku dosen penguji yang senantiasa memberi kritik dan saran kepada penulis selama masa penyusunan tugas akhir ini.
5. **Seluruh dosen dan staff** Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin untuk membagikan ilmu dan pengalaman berharga yang dirasakan penulis selama masa studi.

6. **Teman Teman Arsitektur** seangkatan yang selalu berbagi momen momen bahagia maupun sedih selama beberapa tahun terakhir ini.
7. Teman Teman Seperjuangan saya **Nadya Salsabila, Tias Dwi Kurnia Nurfadliani Kadir, Siti Faradiba Syamsul, Fauziah Nur Hasannah, Aprianto Yunus Seru, A Syadzwina Shaumi Syahrir, dan Sultan Perdana** yang senantiasa menemani di kala senang maupun susah dan menghibur hari hari sejak pertama kali masuk perkuliahan Teknik Arsitektur hingga masa masa studio akhir.

Penulis menyadari bahwa Skripsi Perancangan Tugas Akhir ini belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang terdapat pada tugas akhir ini. Demikian penulis berharap semoga tugas akhir ini tetap dapat memberi manfaat bagi banyak orang.

Gowa, Agustus 2023

SITTI NAMIRAH BINTI ZEIN SUWELEH

D51116511

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>11</b>
A. Latar Belakang .....	13
B. Rumusan Masalah .....	16
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan .....	16
D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan .....	17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
A. Museum.....	19
B. Mode .....	24
C. Parametrik dan Kirigami .....	32
D. Studi Literatur Museum Mode.....	43
E. Studi Literatur Penerapan Arsitektur Parametrik Kirigami .....	55
<b>BAB III METODE PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Jenis Pembahasan.....	63
B. Waktu Pengumpulan Data .....	63
C. Pengumpulan Data .....	63
D. Teknik Analisis Data.....	64
E. Sistematika Pembahasan .....	65
F. Kerangka Berpikir .....	67
<b>BAB IV</b>	
<b>TINJAUAN PERANCANGAN MUSEUM MODE PARAMETRIK KIRIGAMI DI</b>	
<b>JAKARTA .....</b>	<b>69</b>
A. Analisis Makro .....	69

B. Analisis Mikro .....	94
<b>BAB V .....</b>	<b>186</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN MUSEUM MODE PARAMETRIK KIRIGAMI DI JAKARTA</b> <b>.....</b>	<b>186</b>
A. Konsep Makro.....	186
B. Konsep Mikro .....	208
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>25</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Contoh Konsep Awal Desain Parametrik.....	34
Gambar 2 2 Contoh Eksplorasi Bentuk.....	34
Gambar 2 3 Contoh Definisi Parameter.....	35
Gambar 2 4 Proses Pengembangan Desain (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	37
Gambar 2 5 Skema Prinsip Desain Parametrik (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	37
Gambar 2 6 Contoh Hasil Proses Desain.....	38
Gambar 2 7 Skema Prinsip Desain Parametrik.....	39
Gambar 2 8 <i>Lattice</i> Kirigami.....	40
Gambar 2 9 <i>Buckling Induced</i> Kirigami (Sumber : Dokumentasi Pribadi).....	41
Gambar 2 10 Modular Kirigami.....	42
Gambar 2 11 Metropolitan Museum Of Arts (Sumber : Metmuseum.Org).....	43
Gambar 2 12 Instalasi Manus X Machina, Oma (Sumber : Metmuseum.Org).....	44
Gambar 2 13 Instalasi Manus X Machina, Oma (Sumber : Metmuseum.Org).....	45
Gambar 2 14 Denah Instalasi Manus X Machina Di Robert Lehman Wing.....	45
Gambar 2 15 Denah Instalasi Manus X Machina Di Robert Lehman Wing.....	46
Gambar 2 16 Fokus Utama Instalasi Heavenly Bodies.....	47
Gambar 2 17 Fokus Utama Instalasi Heavenly Bodies.....	47
Gambar 2 18 Fokus Utama Instalasi Heavenly Bodies.....	47
Gambar 2 19 Fokus Utama Instalasi Heavenly Bodies.....	48
Gambar 2 20 Mode Museum Bath.....	49
Gambar 2 21 Denah Lt. 2 Museum Mode Bath (Sumber : Modemuseum.Co.Uk).....	49
Gambar 2 22 Denah Lt. 1 Museum Mode Bath.....	49
Gambar 2 24 Interior Instalasi Museum Mode Bath.....	50
Gambar 2 25 Interior Instalasi Museum Mode Bath.....	50
Gambar 2 26 Interior Museum Mode Bath.....	50
Gambar 2 23 Interior Instalasi Museum Mode Bath.....	50
Gambar 2 27 St Mary Axe Tower/Foster +Partners (Sumber : The Gherkin   Arc239 Parametricism (Wordpress.Com).....	56
Gambar 2 28 Pengembangan Bentuk 30 St Mary Axe (Sumber : <i>From No-Dimensions To N-Dimensions With Parametric Point-Cloud (Dr. Eyal Nir)</i> .....	57



Gambar 2 29 Penerapan Prinsip Parametrik Kirigami Pada St. Mary Axe (Sumber : Archdaily).....	57
Gambar 2 30 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	58
Gambar 2 31 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	59
Gambar 2 32 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	59
Gambar 2 33 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	60
Gambar 2 34 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	60
Gambar 2 35 Quebec Velodrome To Biodome Science Museum Sumber : (Archdaily) ..	60
Gambar 4 1 Pembagian Wilayah Dki Jakarta Sumber : <a href="https://Bappeda.Jakarta.Go.Id/">https://Bappeda.Jakarta.Go.Id/</a> ..	69
Gambar 4 2 Peta Penggunaan Lahan Di Prov. Dki Jakarta .....	75
Gambar 4 3 Persentase Pdb Ekonomi Kreatif Indonesia.....	86
Gambar 4 4 Peta Administrasi Kota Jakarta Selatan Sumber : <a href="http://Jaksel.Go.Id">Jaksel.Go.Id</a> .....	90
Gambar 4 5 Alternatif Tapak 1 Sumber : Google Earth.....	92
Gambar 4 6 Alternatif Tapak 2 Sumber : Google Earth.....	93
Gambar 4 7 Skema Kegiatan Pengelola Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	97
Gambar 4 8 Skema Kegiatan Pengunjung Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	98
Gambar 4 9 Grafik Jumlah Turis Di Jakarta Tahun 1999-2019 Sumber : Bps Dki Jakarta .....	133
Gambar 4 10 Struktur Membrane Atau Tenda Sumber : Pinterest .....	165
Gambar 4 11 Struktur Pneumatic Sumber : Pinterest.....	166
Gambar 4 12 Struktur Space Frame Sumber : Pinterest.....	166
Gambar 4 13 Struktur Kabel Sumber : Pinterest .....	166
Gambar 4 15 Struktur Diagrid Sumber : <a href="http://Wikipedia.Id">Wikipedia.Id</a> .....	167
Gambar 4 14 Struktur Beton Bertulang Sumber : <a href="http://Pengadaan.Web.Id">Pengadaan.Web.Id</a> .....	167
Gambar 4 16 Pondasi Tiang Pancang Sumber : <a href="http://Beritakonstruksi.Com">Beritakonstruksi.Com</a> .....	168
Gambar 4 17 Pondasi Rakit Sumber : Pinterest .....	168
Gambar 4 18 Pondasi Foot Plat Sumber : Pinterest .....	168
Gambar 4 19 Sistem Reservoir Atas Sumber : Sistem Tangki Atap (Noerbambang M, Soufyan Dkk, 2005).....	175
Gambar 4 20 Sistem Reservoir Bawah Sumber : Sistem Tangki Tekan (Noerbambang M, Soufyan Dkk, 2005).....	175
Gambar 4 21 Spah Dan Arsinum Sumber : <a href="http://Bppt.Go.Id">Bppt.Go.Id</a> .....	176

Gambar 4 22 Skema Pengolahan Air Limbah Sumber : Analisis Penulis .....	177
Gambar 4 23 Skema Pengolahan Sampah Sumber : Pinterest .....	178
Gambar 4 24 Sistem Sangkar Faraday Sumber : Anti-Petir.Com .....	181
Gambar 4 25 Sistem Tongkat Franklin Sumber : Arsitur.Com .....	181
Gambar 4 26 Sistem Elektrostatis Sumber : Pakarpetir.Co.Id .....	181
Gambar 4 27 Selasar Sumber : Pinterest .....	183
Gambar 4 28 Horizontal Travelator Sumber : Pinterest .....	183
Gambar 4 29 Escalator Sumber : Pinterest .....	184
Gambar 4 30 Elevator (Lift) Sumber : Pinterest .....	184
Gambar 4 31 Tangga Manual Sumber : Pinterest .....	185
Gambar 5 1 Peta Lokasi Jakarta Selatan, Kecamatan Setiabudi Sumber : Analisis Penulis .....	186
Gambar 5 2 Tapak Terpilih Sumber : Google Earth .....	187
Gambar 5 3 Orientasi Matahari Pagi Siang Sore Sumber : Analisis Penulis .....	188
Gambar 5 4 Arah Angin Sumber : Analisis Pribadi .....	190
Gambar 5 5 View Tapak Sumber : Google Earth .....	191
Gambar 5 6 Analisis View Tapak .....	192
Gambar 5 7 Aksesibilitas Tapak .....	193
Gambar 5 8 Kebisingan Sumber : Analisis Pribadi .....	194
Gambar 5 9 Zoning Tapak Sumber : Analisis Pribadi .....	196
Gambar 5 10 Bentuk Awal Sumber : Analisis Pribadi .....	198
Gambar 5 11 Diagram Hubungan Ruang .....	208
Gambar 5 12 Diagram Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Umum Sumber : Analisis Pribadi .....	208
Gambar 5 13 Diagram Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Utama Sumber : Analisis Pribadi .....	209
Gambar 5 14 Diagram Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Pengelola .....	209
Gambar 5 17 Diagram Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang .....	210
Gambar 5 16 Metode <i>Display Single Casing</i> Sumber : Flickr.Com .....	211
Gambar 5 17 Metode <i>Display Window Casing</i> Sumber : Gallery Of Costume .....	211
Gambar 5 18 Metode <i>Display Mass Casing</i> Sumber: The Museums Journal .....	211
Gambar 5 21 Metode <i>Room Display</i> Sumber : Manchesterartgallery.Org .....	212

Gambar 5 22 Metode <i>Display Printemps Window</i> Sumber : Palaisgalliera.Paris.Fr .....	212
Gambar 5 23 Metode <i>Display Museum Guggenheim</i> Sumber :Guggenheim.Org .....	212
Gambar 5 24 Metode <i>Display Shelf</i> Sumber : Vam.Ac.Uk.....	213
Gambar 5 25 Hyundai Motorstudio Goyang 2017 Sumber : Pinterest .....	214
Gambar 5 26 Breathing Room Sumber : Annaberry.Co.Uk .....	214
Gambar 5 27 Skema Sederhana Sistem Knocked Down Sumber : Shutterstock .....	214
Gambar 5 28 <i>Curved Curtain Wall-Glass</i> Sumber : Dokumentasi Pribadi.....	215
Gambar 5 29 <i>Ptfe-Coated Glass Fabric</i> Sumber : Dokumentasi Pribadi .....	215
Gambar 5 30 Konsep Sistem Struktur Sumber : Analisis Penulis.....	218
Gambar 5 31 Sistem Reservoir Atas Sumber : Sistem Tangki Atap (Noerbambang M, Soufyan Dkk, 2005).....	220
Gambar 5 32 Sistem Reservoir Bawah Sumber : Sistem Tangki Tekan (Noerbambang M, Soufyan Dkk, 2005).....	220

## **ABSTRAK**

Berangkat dari Jakarta Fashion Week dan Mode sebagai salah satu industri kreatif tersukses di Indonesia, telah mengalami beberapa era perubahan hingga kini, hal tersebut menyebabkan terciptanya linimasa mode. Kumpulan perubahan mode ini adalah sejarah kekayaan intelektual dan fisik bangsa yang sepatutnya diceritakan kepada generasi penerus. Hal ini sejalan dengan karakteristik mode yakni sirkulatif, dengan artian hal yang tren pada masa lampau akan kembali tren pada masa kini. Untuk itu bangunan dengan tipologi museum sangat tepat untuk menjadi wadah yang merumahkan mode.

Selain itu, Jakarta Fashion Week sebagai salah satu agenda dari Industri Mode yang merupakan subsektor dari badan ekonomi kreatif hingga saat ini belum memiliki 'rumah' atau wadah permanen, walaupun memiliki potensi yang besar, nilai jual yang menjanjikan, dan diminati oleh beragam lapisan masyarakat.

Hal ini menunjukkan sebuah urgensi dimana potensi yang begitu besar tidak diapresiasi secara serius.

Mode perlu di 'museumkan' sebab industri mode sudah sangat berkembang dengan peminat yang terus bertambah dan nilai industri yang meningkat, sementara fashion week dan agenda seputar industri fashion yang diadakan setiap tahun hanya menempati pusat-pusat perbelanjaan. Maka dibutuhkan wadah permanen yang diharapkan dapat menampung volume karya, baik yang dihasilkan maupun yang disebabkan oleh kegiatan ini serta potensi perkembangannya dari waktu ke waktu.

## **ABSTRACT**

*Originating from Jakarta Fashion Week and fashion industry as one of the most successful creative industries in Indonesia, it has experienced several eras of change till now. This has led to the creation of a fashion timeline. This phenomenon of changing within the fashion realms is a nation's intellectual and physical property history that should be told to future generations. This is in line with the characteristic of fashion, which is circulative, in the sense that things that were trending in the past will trend again in the present. For this reason, a building with a museum typology is very appropriate to become a receptacle that houses fashion.*

*In addition to that, Jakarta Fashion Week as one of the agendas within the Fashion Industry, which is a sub-sector of the creative economy agency, till now has not had a 'home' or permanent forum, even though it has great potential, promising selling points, and is in demand by various walks of life.*

*This shows an urgency where such great potential is not seriously appreciated.*

*Fashion needs to be 'museumated' because the fashion industry is already very developed with growing enthusiasts and increasing industrial value, while fashion weeks and agendas around the fashion industry which are held every year only occupy shopping centers. therefore a permanent forum is needed which is expected to accommodate the volume of work, both produced and caused by this activity and the potential for its development from time to time.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia, sebagai makhluk hidup sudah pasti akan mengalami perubahan. Individu yang mengalami perubahan akan membentuk suatu linimasa yang tersusun oleh kumpulan momen tiap kali suatu perubahan terjadi. Linimasa atau *timeline* adalah representasi kronologis urutan suatu peristiwa yang ditandai dengan titik titik yang mewakili peristiwa penting. (Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia, KBBI Daring, 2016)<sup>x</sup>. Dalam dunia arsitektur, linimasa tersebut terkandung dalam pengertian museum, yang salah satu fungsinya adalah menampilkan linimasa(kutipan daftar pustaka).

Salah satu contoh perubahan pada kehidupan sehari-hari manusia, adalah perubahan cara berpakaian dan pakaian itu sendiri. Awalnya, manusia berpakaian untuk melindungi diri dari lingkungannya. Saat ini, di samping untuk perlindungan diri, manusia juga berpakaian untuk mengekspresikan diri. Perubahan ini terjadi seiring berjalannya waktu, manusia menjadi lebih peka terhadap situasi dan kondisi lingkungannya, sehingga lebih memperhatikan penampilannya. Keadaan ini menghasilkan suatu aktivitas untuk selalu mengikuti gaya mutakhir tertentu, hal inilah yang disebut mode<sup>x</sup>.(Budi, 2019:1).

Perubahan yang terjadi terhadap mode dari waktu ke waktu memungkinkan terciptanya suatu linimasa yang dapat dimanifestasikan pada sebuah museum. Pernyataan ini didukung oleh potensi mode sebagai salah satu produk perekonomian yang menguntungkan. Di Indonesia sendiri, mode merupakan salah satu subsektor utama perekonomian kreatif Indonesia yang menghasilkan devisa bagi negara. Hal ini didukung oleh data dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) tahun 2019, yakni mode (*fashion*) merupakan salah satu dari tiga subsektor yang tergolong pada subsektor unggulan. Subsektor unggulan secara keseluruhan menyumbang sekitar 76% produk domestik bruto non migas pada bidang ekonomi kreatif di tahun. (Kusubandio, 2019: 24).

Jakarta yang merupakan pusat pelaksanaan perekonomian Indonesia, dipilih sebagai lokasi penyelenggaraan salah satu agenda terkenal pada industri mode Indonesia, yaitu Jakarta *Fashion Week*. Pertama kali digelar pada tahun 2008 dan berlangsung rutin tiap tahun hingga saat ini, Jakarta Mode Week telah membangun reputasi, gengsi dan bahkan didaulat sebagai pekan mode terbesar dan paling berpengaruh di Asia Tenggara. (Jakarta *Fashion Week*, 2021)

Sesuai dengan reputasinya, Jakarta Mode Week telah berkembang pesat sejak pertama kali digelar, mulai dari jumlah desainer yang berpartisipasi, jumlah karya yang ditampilkan, jumlah model yang memperagakan, jumlah pengunjung yang datang dan menyaksikan, jumlah kerja sama sponsor yang makin banyak tiap tahunnya baik yang berasal dari pemerintah maupun swasta, dan jumlah pelaku mode lainnya yang turut berperan serta dalam kesuksesan kegiatan Jakarta Mode Week tiap tahunnya. Salah satu contoh perkembangan yang diketahui adalah jumlah peserta yang ikut berpartisipasi pada kegiatan ini, diketahui sebanyak 47 desainer berpartisipasi dalam kegiatan Jakarta Mode Week tahun 2008, dan angka partisipasi ini bertambah menjadi 60 desainer pada tahun 2021. (Novellino, 2021)

Volume kegiatan yang makin meningkat tiap tahunnya ini menunjukkan betapa besarnya apresiasi dan antusias masyarakat terhadap mode. Namun sangat disayangkan, kegiatan yang memiliki prestise tinggi, potensi begitu besar, dan reputasi yang diakui ini, tiap tahunnya masih mengambil tempat penyelenggaraan yang berpindah dari satu pusat perbelanjaan ke pusat perbelanjaan lainnya. Hal ini dibuktikan oleh rekam jejak perjalanan kegiatan tahunan Jakarta *fashion week*. Pada awal tahun 2008 hingga tahun 2012 kegiatan JFW mengambil tempat di Pacific Place, kemudian pindah ke Plaza Senayan pada tahun 2013, dan selanjutnya pada tahun 2014 hingga kini JFW mengambil tempat di Senayan City. (Gunawan, 2020: 22).

Berdasarkan keadaan ini, sudah selayaknya kegiatan ini memiliki museum sebagai wadah permanen yang diharapkan dapat menampung volume karya, baik yang dihasilkan maupun yang disebabkan oleh kegiatan ini serta potensi perkembangannya dari waktu ke waktu.

Secara umum, mode bersifat sirkulatif dan teritorial, dengan artian suatu gaya mutakhir pada masa dan tempat tertentu di masa lampau, dapat menjadi populer kembali di masa kini. Secara pengamatan ekonomi, mode merupakan salah satu industri dengan dinamika tercepat, hal ini disebabkan oleh minat pasar yang ingin selalu mengikuti gaya mutakhir, keadaan ini menyebabkan produk mode yang dihasilkan kerap berganti tiap momennya. (Budi, 2019:138).

Sehubungan dengan museum sebagai wadah yang akan dinaungi oleh mode, sifat yang dimiliki mode ini akan menjadi sebuah tantangan secara arsitektural ketika berasimilasi dengan museum, hal ini terjadi sebab mode dan museum memiliki tuntutan yang berbeda.

Mode menuntut wadahnya untuk dapat mengimplementasikan sifatnya pada desain wadah naungan mode secara keseluruhan. Sedangkan museum, sebagai wadah yang akan memerlukan sumber daya besar untuk membangunnya, dituntut untuk tetap relevan dari waktu ke waktu dan tetap jaya setidaknya dalam kurun waktu 50 tahun kedepan. Maka dari itu diperlukan sebuah metode yang dapat memenuhi kebutuhan, menyelesaikan masalah, dan memberikan solusi bagi keduanya.

Salah satu ilmu Matematika cabang Geometri yang disebut Parametrik merupakan sebuah ilmu yang menyediakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai macam variabel, yang jika berinteraksi satu sama lain akan menghasilkan sebuah produk keluaran yang menjadi solusi dari masalah yang dihadapi.

Dalam proses pengaplikasian ilmu Parametrik, terdapat suatu teknik yang disebut Kirigami yang berarti pemotongan kertas. Secara keseluruhan, metode ini sangat beresonansi dengan mode, hal ini disebabkan oleh Parametrik Kirigami memiliki nilai dan prinsip yang serupa dengan mode, memungkinkan ketiganya mengadopsi konsep hingga teknik untuk satu sama lain pada bidangnya masing masing sebagai inspirasi. (Callens, Sebastian J. P., & Zadpoor, Amir A., 2017 : 1016)

Kedua hal ini relevan diaplikasikan sebagai metode pemenuhan kebutuhan, penyelesaian masalah, dan pemberi solusi pada museum mode, sebab



Parametrik Kirigami dapat memenuhi tuntutan yang diberikan oleh mode dan museum baik secara keseluruhan maupun secara parsial.

## **B. Rumusan Masalah**

### a. Masalah Non-Arsitektural

#### i. Makro

Bagaimana mewujudkan manifestasi aktivitas mode dari waktu ke waktu pada sebuah wadah yang diharapkan dapat meningkatkan potensi perkembangan industri mode.

#### ii. Mikro

- a. Bagaimana definisi bentuk Parametrik Kirigami?
- b. Bagaimana pengelompokan bentuk Parametrik Kirigami?
- c. Bagaimana karakteristik museum mode yang ikonik di Jakarta?
- d. Bagaimana menentukan karakteristik produk dan kegiatan yang akan di masukkan ke dalam bangunan museum mode di Jakarta?
- e. Bagaimana Parametrik Kirigami dapat mengakomodasi museum mode di Jakarta?

### b. Masalah Arsitektural

- a. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak yang sesuai dengan peruntukan fungsi bangunan museum mode di Jakarta?
- b. Bagaimana menentukan bentuk dan tampilan bangunan agar dapat memenuhi tuntutan museum dan mode serta menjadi daya tarik bangunan museum mode Parametrik Kirigami?
- c. Bagaimana menentukan ruang, tata letak ruang dan sistem ruang dalam yang sesuai dengan fungsi bangunan pada museum mode?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### a. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan adalah menyusun program perencanaan dan perancangan yang merupakan landasan konseptual dari sebuah museum mode dengan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pelaku mode dan komunitas yang terlibat.

### b. Sasaran Pembahasan

#### a. Studi Non Arsitektural

Mewujudkan suatu bangunan yang dapat mewadahi mode Indonesia dari masa ke masa, yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk

mendapatkan informasi yang berkaitan dengan mode, namun juga diharapkan dapat menjadi ikon baru Kota Jakarta. Museum Mode ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk pelestarian mode, mendorong pertumbuhan ekonomi serta media peningkatan popularitas perkembangan mode Indonesia.

b. Studi Arsitektural

1. Studi tentang tata fisik makro yang meliputi ;
  - a. Menentukan lokasi dan tapak yang sesuai dengan peruntukan bangunan
  - b. Menentukan fasilitas yang terdapat dalam perancangan museum mode
  - c. Menentukan tata letak dan sistem ruang dalam yang sesuai dengan fungsi
  - d. bangunan museum mode
  - e. Menentukan material dan kelengkapan bangunan yang tepat dan efektif untuk perancangan museum mode Parametrik Kirigami di Jakarta.
2. Studi tentang tata fisik mikro meliputi :
  - a. Kebutuhan ruang
  - b. Pola organisasi ruang
  - c. Besaran ruang
  - d. Persyaratan ruang
  - e. Sistem struktur
  - f. Sistem sirkulasi
  - g. Sistem pencahayaan
  - h. Sistem utilitas

**D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan**

a. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan akan difokuskan pada perancangan Museum Mode yang disediakan untuk perancang busana dan komunitas yang terlibat, melalui studi bentuk Parametrik Kirigami dengan paradigma desainnya *form follow function* (bentuk mengikuti fungsi).

b. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan mencakup pembahasan fungsi Museum Mode di Jakarta sebagai wadah edukasi dan ekonomi, dengan studi bentuk *Parametric Kirigami*. Pembahasan masalah ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan disiplin ilmu lain yang dapat menunjang perencanaan dan perancangan

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Museum**

##### **a. Definisi Museum**

Museum berasal dari kata “museion” yang dalam bahasa Yunani berarti rumah dari Sembilan Dewi Muze yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan dan hiburan. (Sutaarga, 1991 : 56) Museum dalam bahasa latin merupakan nama yang digunakan untuk bangunan universitas pada era Alexandria, kemudian istilah ini digunakan sebagai tempat untuk belajar dan perpustakaan. Kali pertama istilah ini digunakan untuk menyebut bangunan yang menyajikan atau memamerkan obyek adalah pada tahun 1683 di Inggris. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi museum adalah rumah atau tempat penyimpanan yang bertugas menjaga hal bersejarah yang berguna untuk alasan edukasi serta rekreasi.

Pengertian museum menurut ICOM (International Council of Museum) pasal tiga dan empat yang berbunyi “ museum adalah lembaga non profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan benda benda yang merupakan tanda bukti evolusi warisan kemanusiaan dan lingkungannya yang berwujud maupun tidak berwujud untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi”.( ICOM General Assembly, 2007)

##### **b. Tugas dan Fungsi Museum**

Menurut buku *A good museum includes these basic function*, 1998 tugas dan fungsi museum adalah ; fungsi kuratorial (*Curatory*), fungsi pameran (*Display*), fungsi persiapan pameran (*Display Preparation*), fungsi pendidikan (*Education*). Sedangkan, menurut ICOM, museum mempunyai 9 tugas dan fungsi, yaitu ;

- a. Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
- b. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preservasi
- d. Media penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum
- e. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian
- f. Visualisasi warisan budaya dan alam
- g. Media pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- i. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa.

**c. Klasifikasi Museum**

Museum memiliki banyak ragam klasifikasi yang dapat ditinjau dari berbagai perspektif. Menurut Drs. Moh. Amir Sutarga, museum diklasifikasikan menjadi lima kategori yaitu ;

- Berdasarkan tingkat wilayah dan sumber lokasi : internasional, nasional, regional, lokal
- Berdasarkan jenis koleksi : umum merupakan museum yang memiliki koleksi mencakup beberapa bidang atau disiplin dan khusus merupakan museum yang memiliki koleksi terbatas pada suatu bidang atau disiplin tertentu.
- Berdasarkan penyelenggaranya : pemerintah, swasta
- Berdasarkan golongan ilmu pengetahuan yang tersirat dalam museum : ilmu alam dan teknologi, ilmu sejarah dan kebudayaan
- Berdasarkan sifat pelayanannya : berjalan, umum, lapangan, terbuka

Perspektif yang paling sering digunakan dalam mengklasifikasikan museum adalah jenis koleksi. Berdasarkan uraian diatas, museum mode di jakarta – bentuk Parametrik Kirigami termasuk dalam klasifikasi museum khusus, sebab jenis koleksi yang menjadi fokus museum ini hanya terbatas pada suatu bidang atau disiplin tertentu, yaitu mode.

#### **d. Aktivitas Museum**

Museum secara umum, museum terbagi menjadi 3 aktivitas utama yaitu ;

##### **a. Kegiatan pendidikan**

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai objek dipamerkan kepada kalayak umum.

##### **b. Kegiatan penelitian ilmiah**

Kegiatan ini bertujuan untuk menyediakan akses bagi publik untuk melakukan penelitian ilmiah yang hasil penelitiannya akan menambah bahan acuan pengetahuan tentang objek yang menjadi fokus museum.

##### **c. Kegiatan rekreasi**

Kegiatan ini bertujuan untuk menyajikan koleksi objek museum yang dipamerkan secara menarik sebagai daya tarik untuk mengunjungi museum.

Selain kegiatan diatas, sebuah museum membutuhkan suatu aktivitas yang menghasilkan guna keberlangsungan operasional museum. Secara teori, museum dianggap sebagai sebuah lembaga non profit yang berarti museum tersebut tidak memiliki nilai komersial atau menerima keuntungan untuk keberlangsungan operasionalnya. Namun pada kenyataannya, museum pemerintah maupun swasta membutuhkan bantuan lebih untuk keberlangsungannya. Salah satu sistem yang sukses diterapkan untuk keberlangsungan museum adalah sistem profit museum. Museum yang membutuhkan bantuan finansial akan menyelenggarakan aktivitas komersial sehingga dapat bertahan dan beroperasi sebagaimana direncanakan. Maka dari itu, Museum Mode di Jakarta dengan bentuk Parametrik Kirigami yang akan menaungi Jakarta Mode Week sebagai brand yang memiliki nilai komersial dikategorikan sebagai museum yang memiliki aktivitas komersial.

#### **e. Jenis Pameran**

Pada pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang disusun oleh Moh. Amir Sutaarga, disebutkan bahwa pameran merupakan cara penyajian objek koleksi museum yang paling tepat. Jenis pameran terbagi menjadi tiga kategori yaitu ;

a. Pameran tetap

Definisi pameran tetap adalah pameran yang diadakan pada periode dua sampai empat tahun, dengan persentase objek koleksi yang ditata pada ruangan pameran tetap mencapai 25-40% dari keseluruhan yang dimiliki museum. Objek koleksi museum yang ditata akan mengalami pergantian giliran pada masa waktu tertentu.

b. Pameran khusus (temporer)

Definisi pameran khusus atau pameran temporer yakni pameran yang diselenggarakan dengan jangka waktu singkat, satu minggu hingga tiga bulan. Jenis pameran ini berfungsi untuk melengkapi museum yang melaksanakan pameran tetap yang mana berperan sebagai pameran utama dari sebuah museum guna mengundang lebih banyak pengunjung untuk mengunjungi museum. Jenis pameran ini umumnya digunakan untuk merayakan seorang tokoh atau sebuah peristiwa.

c. Pameran keliling

Definisi pameran keliling adalah pameran yang digelar di luar museum dengan tujuan mendatangi pengunjung yang tidak dapat berkunjung ke museum. Jenis pameran ini pada umumnya telah dikemas dalam bentuk “paket”, berisikan duplikat objek koleksi museum yang dikemas sedemikian rupa agar menjamin keamanan objek koleksi museum sehingga dapat dibawa berkeliling dari satu tempat ke tempat lainnya.

**f. Persyaratan Mendirikan Museum**

Terdapat tiga fokus utama yang mendasari persyaratan mendirikan museum, yaitu ;

a. Syarat lokasi

- Lokasi museum harus strategis, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat umum
- Lokasi museum harus sehat, tidak berada pada daerah yang memiliki rawa, tidak bertanah berlumpur dan atau berpasir, dan memiliki kualitas udara yang layak.

b. Syarat bangunan

Menurut Mohammad Amir Sutaarga (1998), berikut persyaratan umum yang menjadi pedoman pada pengaturan bentuk ruang :

1. Persyaratan umum :

- Bangunan dikelompokkan menurut fungsi, aktivitas, ketenangan, keramaian dan tingkat keamanan.
- Pintu masuk untuk pengunjung dan pengelola dipisah. *Main entrance* untuk pengunjung dan *side entrance* untuk pengelola serta sebagai *service entrance*.
- Membagi zoning pada museum menjadi tiga zona. Area publik, area semi publik, dan area privat.

2. Persyaratan khusus :

a) Bangunan Utama

Bangunan utama yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer harus dapat:

- Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.
- Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar maupun dari dalam.
- Memiliki daya tarik untuk pengunjung.
- Memiliki sistem keamanan yang baik dari segi konstruksi. Spesifikasi ruang harus mampu mencegah rusaknya koleksi pameran baik secara alami maupun disebabkan oleh manusia.

b) Bangunan Auditorium

Bangunan auditorium harus dapat:

- Mudah dicapai oleh umum.
- Dapat digunakan untuk ruang pertemuan, diskusi, dan belajar.

c) Bangunan Khusus

Bangunan khusus harus dapat:

- Terletak pada tempat yang kering.
- Memiliki pintu masuk khusus.



- Memiliki sistem keamanan yang baik terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian.

d) Bangunan Administrasi

Bangunan administrasi harus dapat terletak di lokasi yang strategis dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.

**g. Koleksi Museum**

**1. Pengertian koleksi museum**

Menurut Moh. Amir Sutaarga (1998), koleksi museum merupakan pusat kegiatan penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang terdiri dari pengadaan, pencatatan, pengkajian, hingga pemanfaatan objek.

**2. Kebijakan pengadaan koleksi museum**

- Objek yang akan dijadikan koleksi museum harus memiliki nilai sejarah, nilai ilmiah, dan nilai estetika.
- Objek yang akan dijadikan koleksi museum harus dapat dikategorikan berdasarkan definisi, tipe, bentuk, gaya, makna, sejarah, dlsb.
- Objek yang akan dijadikan koleksi museum harus dapat dijadikan dokumen guna memberikan ekstensi bagi penelitian ilmiah.

**3. Jenis objek yang dapat dikoleksi museum**

Terdapat tiga kategori jenis objek yang dapat dikoleksi museum, yaitu ;

a. Benda asli

Benda asli merupakan jenis koleksi museum yang belum melalui proses duplikasi untuk berbagai alasan. Sebuah objek harus memenuhi persyaratan dibawah ini sebelum dapat diklasifikasikan sebagai koleksi benda asli ;

- Objek harus memiliki nilai ilmiah, budaya, estetika yang terbukti keasliannya.
- Objek harus dianggap sebagai dokumen.
- Objek harus dapat diidentifikasi mengenai asal, wujud, tipe, dan gaya nya.

b. Benda Reproduksi

Benda reproduksi merupakan jenis koleksi museum yang telah melalui proses duplikasi guna membuat benda buatan baru, dibawah ini ragam jenis benda reproduksi ;

- Replika : benda tiruan yang dibuat berdasarkan sifat dan ciri dari benda yang ditiru.
- Miniatur : benda tiruan yang dibuat semirip mungkin dengan benda asli
- Referensi : merupakan hasil keluaran dari dokumen asli seperti etnografi sejarah, dan lain sebagainya
- Foto dan sejenisnya yang dipotret dari dokumen atau lembaran film negatif sebuah foto yang sulit didapatkan.

#### **4. Penataan koleksi museum**

Terdapat banyak cara dalam menata koleksi museum, beberapa diantaranya adalah ;

- Tematik : merupakan cara penataan yang mengatur objek koleksi pameran berdasarkan tema dan sub tema.
- Taksonomi : merupakan cara penataan yang mengatur objek koleksi pameran berdasarkan kelompok dan sistem klasifikasi.
- Kronologis : merupakan cara penataan yang mengatur objek koleksi pameran berdasarkan urutan periode yang dimiliki oleh objek tersebut.

#### **5. Metode penyajian koleksi museum**

Pada pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang disusun oleh Moh. Amir Sutaarga, disebutkan bahwa untuk memperoleh sistem dan cara penyajian yang tepat guna, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan terlebih dahulu. Faktor tersebut adalah :

##### **a. Pengunjung museum**

Berdasar pada pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang disusun oleh Moh. Amir Sutaarga, terdapat dua jenis pengunjung museum.

- 1) Pengunjung jenis pertama merupakan para kolektor, seniman, perancang, ilmuwan, dan mahasiswa yang karena latar belakang sosialnya, seakan-akan ada hubungan tertentu dengan objek yang dikoleksi museum tersebut. Kunjungan mereka ke museum telah terencana dengan motif yang jelas. Tanpa bantuan dari petugas

museum pun pengunjung jenis ini mampu memahami hal hal yang berkenaan dengan koleksi museum. Apabila pengunjung jenis ini menghubungi petugas museum secara khusus, maka kunjungan yang dilakukan oleh pengunjung jenis ini benar benar berkaitan dengan kepentingan mereka. Pengunjung jenis ini disebut sebagai pengunjung lama.

- 2) Pengunjung jenis kedua disebut sebagai pengunjung baru. Pada pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang disusun oleh Moh. Amir Sutaarga, disebutkan bahwa sebagai kelompok jenis baru, sulit untuk mendefinisikan karakteristiknya. Kelompok ini umumnya berkunjung ke museum tanpa perencanaan dan tidak memiliki tujuan tertentu. Kelompok jenis ini disebut tidak mempunyai motif yang kokoh untuk berkunjung ke museum, sebab kunjungan yang dilakukan terjadi atas dasar keisengan atau prakarsa spontan.

Terdapat tiga motif valid yang menjadi alasan pengunjung datang ke museum, yakni; Keinginan untuk melihat yang serba indah (estetik), keinginan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang yang mereka lihat (tematik, intelektual), dan keinginan untuk menempatkan dirinya dalam suatu suasana yang lain, yang berbeda dari lingkungan hidupnya sendiri (romantik).

b. Metode penyajian

Cara yang paling tepat dalam menyajikan objek koleksi museum adalah pameran, baik pameran tetap, khusus maupun pameran keliling. Metode penyajian yang diterapkan pada tiap jenis pameran akan disesuaikan dengan motivasi pengunjung. Berikut beberapa metode penyajian beserta penjelasannya ;

- i. Metode intelektual : metode ini merupakan cara penyajian benda koleksi dengan mengungkapkan informasi tentang guna, arti, serta fungsi dari objek koleksi museum tersebut.
- ii. Metode romantik : metode ini merupakan cara penyajian benda koleksi museum dengan mengungkapkan suasana tertentu yang berkaitan dengan objek koleksi yang dipamerkan.

- iii. Metode estetik : metode ini merupakan cara penyajian benda benda koleksi museum dengan cara mengungkapkan nilai artistik yang dimiliki objek koleksi museum tersebut.
- iv. Metode simbolik : metode ini merupakan cara penyajian benda benda koleksi museum dengan cara mengungkapkan simbol tertentu sebagai media interpretasi untuk pengunjung.
- v. Metode kontemplatif : metode ini merupakan cara penyajian benda benda koleksi museum dengan cara membangun imajinasi pengunjung pada objek koleksi museum yang dipamerkan.
- vi. Metode interaktif : metode ini merupakan cara penyajian benda benda koleksi museum yang memungkinkan pengunjung berinteraksi secara langsung dengan objek koleksi museum yang dipamerkan. Metode ini membutuhkan teknologi yang mumpuni untuk melaksanakannya.

## **6. Penyimpanan koleksi museum**

Pada pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum yang disusun oleh Moh. Amir Sutaarga terdapat beberapa faktor yang dapat mengubah kondisi atau yang dianggap sebagai ancaman atau gangguan pada koleksi museum, berikut penjelasannya;

### **a. Iklim dan lingkungan**

Faktor iklim dan lingkungan terbagi menjadi dua macam, yaitu mikro dan makro. Mikro mencakup udara dan iklim yang berada pada luar dan dalam gedung. Makro mencakup udara dan iklim yang berada pada skala cakupan wilayah kota.

### **b. Cahaya**

Pada beberapa objek koleksi museum terdapat material penyusun komponennya yang sensitif akan cahaya. Cahaya yang merupakan bentuk energi yang memiliki dua jenis radiasi yang dapat dilihat dan yang tidak terlihat. Ultra violet merupakan salah satu radiasi cahaya yang memiliki probabilitas tinggi untuk mengubah warna, bentuk, hingga bahan dari objek koleksi museum. Ultra fluorescent, yang berada pada spektrum berlawanan dengan ultra violet, memiliki karakteristik yang aman untuk objek koleksi museum.

c. Mikroorganisme

Mikroorganisme dan segala makhluk hidup berukuran kecil yang bersifat menghancurkan objek koleksi museum dapat dicegah dengan cara melakukan fumigasi dan penyemprotan. Keduanya ini merupakan cara pencegahan yang bersifat kimiawi, dan terbukti ampuh menghindarkan objek koleksi museum dari kerusakan.

**h. Kesimpulan Museum**

Museum adalah lembaga non profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan benda benda yang merupakan tanda bukti evolusi warisan kemanusiaan dan lingkungannya yang berwujud maupun tidak berwujud untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi, serta diklasifikasikan yang berdasar pada berbagai perspektif, beberapa diantaranya adalah tingkat wilayah atau sumber lokasi, jenis koleksi, pihak penyelenggara, disiplin ilmu, dan sifat pelayanannya.

**B. Mode**

**a. Definisi Mode**

a. Menurut George Simmel (1957)

Mode atau *fashion* merupakan suatu cara atau bahasa yang dilakukan seseorang untuk memberikan identitasnya melalui gaya berpakaian, rancangan busana, tingkah laku, dan lain lain. Mode bukan cuma tentang pakaian, tapi juga tas, sepatu, perhiasan, kaca mata, gaya rambut, dan bahkan make up.

b. Menurut Coco Chanel (1970)

Mode atau *fashion* bukan sesuatu yang ada pada busana saja, mode ada di langit, di jalan, mode terkait mengenai ide ide, cara kita hidup dan bertingkah laku, dan apa yang terjadi.

c. Menurut Karl Lagerfeld (2004)

Mode atau *fashion* adalah bahasa yang mewakili busana untuk menginterpretasi realita.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa mode merupakan suatu cara atau bahasa yang dilakukan seseorang untuk memberikan identitasnya melalui gaya berpakaian, rancangan busana, tingkah laku dan lain lain.

#### **b. Fungsi Mode**

Mode saat ini tidak hanya menyangkut fungsi pokok dalam kehidupan sehari-hari saja, namun lebih dari itu mode merupakan salah satu gaya hidup. Hal ini diperkuat juga oleh posisi mode pada zaman sekarang, yang mempunyai peranan yang kompleks dalam kehidupan masyarakat. Dulu aktivitas mode hanya di kehidupan sehari-hari saja dan tidak banyak yang tau apa itu mode. Sedangkan mode sekarang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan keluarga maupun sosial. Selain itu mode juga berfungsi sebagai penanda dan juga barometer perkembangan budaya.

#### **c. Karakteristik Mode**

##### **a. Bebas, penuh kejutan**

Karena sifat mode merupakan sesuatu yang dapat berubah setiap saat, tidak ada aturan pasti akan bentuk kemunculannya sehingga sering membuat kejutan.

##### **b. Dinamis**

Ini dikarenakan unsure pokok dalam mode yang menghindari adanya kemonotonan dengan pengolahan unsure garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta mementingkan keharmonisan penampilan dengan unsure keseimbangan, perbandingan, tekanan dan irama dalam berbusana.

##### **c. Manonjolkan diri**

Sering kali mode digunakan untuk menarik perhatian orang lain, dengan berbagai cara sehingga bisa lebih menonjol dibanding lainnya.

##### **d. Beradaptasi**

Walaupun pada dasarnya sama namun mode sangat beragam karena selalu beradaptasi dengan tempat ataupun waktu.

e. Berputar

Suatu gaya yang sudah lalu dapat menjadi tren kembali pada suatu masa berikutnya dengan variasi yang berbeda, sehingga mode merupakan siklus yang selalu berputar.

**d. Jenis Mode**

Jenis mode terbagi atas jenis barang yang di produksi, hal ini akan menjadi batasan dalam menentukan produk apa saja yang dapat di tampilkan di Museum Mode- Parametrik Kirigami di Jakarta. Berikut adalah tabulasi dari jenis mode berdasarkan barang yang di produksi, diantaranya adalah ;

<b>Jenis Mode yang di Produksi</b>	<b>Kualitas Produk</b>	<b>Hirarki Keperluan</b>	<b>Konsumen</b>	<b>Contoh Produsen</b>
Mode Lokal	konvensi	Barang dengan harga murah, minimum desain, kualitas standar	Kelas menengah ke bawah, tidak mementingkan kenyamanan, tetapi mementingkan harga	Jenis produk massal yang bisa ditemukan di toko grosir atau swalayan.
Mode Terinspirasi	Madya ( <i>ready to wear</i> )	Barang dengan merek terkenal, bahan berkualitas, dan jahitan rapih	Kelas menengah hingga atas yang peduli kualitas, merek, kenyamanan, Mementingkan harga	Topssop, forever21, zara, uniqlo, bershka, H&M, dlsb.
Mode Papan atas	adibusana ( <i>Haute couture</i> )	Eksklusif, dibuat khusus, kustomisasi, harga mahal	Kelas menengah ke atas yang ingin tampil eksklusif, tidak mementingkan harga	Anne Avantie, Meras Fadhlan, Biyan, Calla Th Label, Adjie Notonegoro, Dian Pelangi, Jenahara, dlsb
Mode tingkat tinggi		Kebutuhan jangka pendek yang khusus dan muncul di saat saat tertentu	Konsumen yang membutuhkan pakaian untuk sebuah event khusus, tidak mementingkan harga	Azzadine Alaia, Balmain, Yves Saint Lauren, Rei Kawakubo, Givenchy, Tex Saverio, Hussein Chalayan, Ann Demeulemester, Faugo Puglisi, dlsb.

Berdasarkan tabel diatas, dapat ditentukan bahwa potensi pengisi bangunan Museum Mode Parametrik Kirigami di Jakarta nanti adalah mode papan atas dan mode tingkat tinggi. Hal ini dikarenakan apresiasi dan tingkat eksklusifitas yang lebih tinggi dibanding dua jenis mode lainnya, dengan kualitas adibusana atau *Haute couture* dimana busana secara eksklusif dirancag dan dibuat khusus dalam jumlah kecil yang diproduksi secara mendetail dengan teknik produksi yang luar biasa.

**e. Aktivitas Mode**

Mode adalah salah satu industri yang terus mengalami perkembangan dan kerap memberikan peluang yang menjanjikan bagi pelakunya. Mode adalah salah satu industri yang memiliki banyak aktivitas di dalamnya mulai dari media sosial, dunia *entertainment*, bisnis, hingga kegiatan seputar mode yang didukung oleh berbagai pihak. Media sosial selalu menyajikan informasi termasuk seputar dunia mode, kemudian dunia *entertainment* dengan *public figure* nya berperan dalam penyebarluasan mode, bisnis juga merupakan salah satu faktor pendukung yang penting dalam keberlangsungan mode, tidak lupa sebagai awal dari semua tren mode, kegiatan seputar mode yang didukung oleh berbagai pihak seperti Jakarta mode week memberikan andil yang besar dalam skema aktivitas mode di Indonesia.

**f. Pagelaran Mode Indonesia | Jakarta Mode Week**

Menurut website resmi Jakarta mode week, JFW merupakan platform universal bagi pelaku industri mode papan atas dan tingkat tinggi yang ingin dikaitkan dengan desain, gaya, dan tren mode paling mutakhir. Jakarta Mode Week digelar setiap satu tahun sekali dengan mengambil tempat di berbagai shopping mall di Jakarta. Jakarta Mode Week sendiri terbagi lagi menjadi berbagai macam kelompok proyek yang mempunyai tujuannya masing masing, contohnya :

- a. Indonesia Mode Forward
- b. Modelink
- c. JFW model search
- d. LPM menswear
- e. Lomba perancang aksesoris



f. Revival mode festival

**g. Kesimpulan mode**

Mode merupakan suatu cara atau bahasa yang dilakukan seseorang untuk memberikan identitasnya melalui gaya berpakaian, rancangan busana, tingkah laku dan lain lain. secara umum, mode berfungsi sebagai penanda dan barometer perkembangan budaya. Mode memiliki karakteristik yang bebas, penuh kejutan, dinamis, menonjolkan diri, beradaptasi, dan bersiklus. Jenis mode terbagi atas jenis barang yang di produksinya, seperti mode lokal, mode terinspirasi, mode papan atas, dan mode tingkat tinggi.

**C. Parametrik dan Kirigami**

**a. Parametrik**

**1. Definisi Parametrik**

Parametrik merupakan sebuah pengaplikasian ilmu matematika dan gaya baru yang berkembang di arsitektur. Desainnya disokong penuh oleh teknologi dan komputer atau yang disebut *computer aided design* (CAD), yang digunakan sebagai alat untuk berbagai proyek desain. Parametrik didefinisikan oleh beberapa parameter yang diatur oleh perancangannya, baik dalam desain skala kecil maupun dalam skala urban. Desain Parametrik adalah sebuah proses yang didasarkan pada pemikiran algoritmik yang memungkinkan ekspresi parameter dan aturan yang bersama-sama mengatur, mendefinisikan, menyandikan, dan memperjelas hubungan antara maksud dan respon desain. Arsitektur Parametrik menciptakan sistem yang disebut “parameter” atau variabel dari serangkaian Arsitektur Parametrik menciptakan sistem yang disebut “parameter “pembatas” untuk menghasilkan sesuatu, (misalnya bentuk geometris seperti prisma) yang dapat dimodifikasi dengan mengubah variabelnya. Perubahan bisa pada ukuran panjang, lebar, tinggi, sudut dan lain sebagainya dari prisma, untuk mengontrol besar, kecil dan terpelintir nya prisma tersebut.

## **2. Jenis Jenis Parametrik**

### *1. Subdivision*

*Subdivision* merupakan sebuah teknik desain Parametrik yang membagi permukaan material secara acak dengan pengaplikasian beberapa parameter.

### *2. Tiling*

*Tiling* merupakan sebuah teknik desain Parametrik yang membuat permukaan material identik/ analog terhadap satu sama lain.

### *3. Lacunary Pattern*

*Lacunary pattern* merupakan gabungan dari kedua jenis teknik desain Parametrik diatas.

## **3. Prinsip Parametrik**

### **1. Menentukan konsep awal**

Maksud dari penentuan konsep awal adalah untuk menyediakan landasan guna pengaplikasian prinsip Parametrik.

### **2. Mendefinisikan parameter**

Maksud dari mendefinisikan parameter adalah untuk menetapkan apa saja yang menjadi batasan untuk kumpulan parameter awal dari sebuah konsep desain.

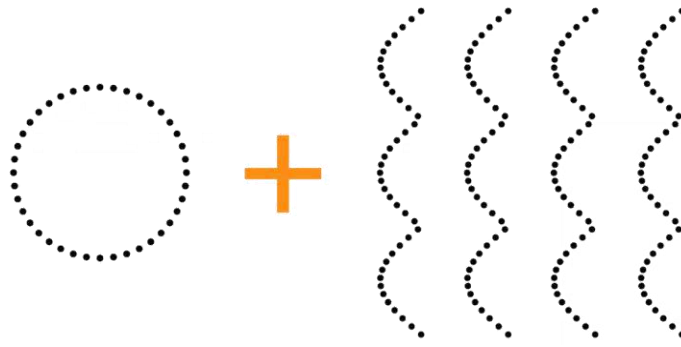
### **3. Pengembangan bentuk**

Maksud dari pengembangan bentuk adalah mengembangkan bentuk dari konsep desain awal dengan menerapkan parameter yang telah didefinisikan sebelumnya.

### **4. Umpan balik hasil**

Setelah mendapatkan output dari pengembangan bentuk, kemudian diumpambalikkan ke definisi parameter yang pertama.

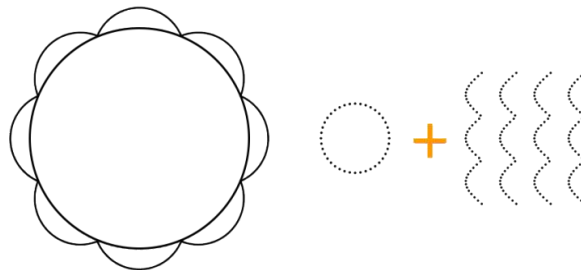
Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada contoh berikut ini:



**Gambar 2 1 contoh konsep awal desain parametrik**

(sumber : dokumentasi pribadi)

Pada contoh ini, konsep awal yang ingin di kerjakan adalah dua bentuk ini, lingkaran dan gelombang sinus. Katakanlah untuk menyatukan dua kurva untuk membuat sebuah tower dari konsep ini desainer akan memerlukan beberapa studi bentuk. Namun, sebelum memulai eksplorasi bentuk, perancang harus terlebih dahulu menetapkan definisi ke berbagai parameter yang ada dalam konsep awal. Pada konsep ini, parameter yang akan di definisikan meliputi radius, frekuensi dari gelombang, dan amplitudo. Kemudian, perancang juga harus menentukan bagaimana dua kurva ini akan bersatu secara efisien dalam halnya membangun sebuah tower.

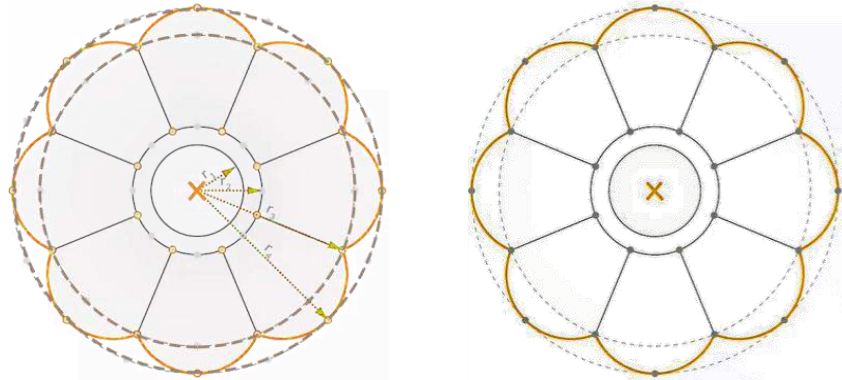


**Gambar 2 2 contoh eksplorasi bentuk**

(sumber : dokumentasi pribadi)

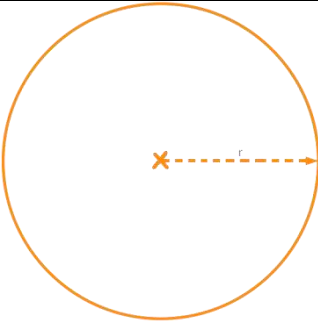
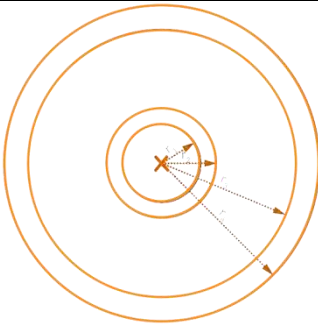
Pada contoh ini, langkah yang bisa dilakukan oleh perancang dalam eksplorasi bentuk adalah mengelilingi lingkaran ini dengan gelombang sinus, ini menciptakan balkon dan teras di sepanjang permukaan tower. Lebih dalam lagi parameter parameter yang dapat dieksplorasi dari konsep awal ini mencakup ;

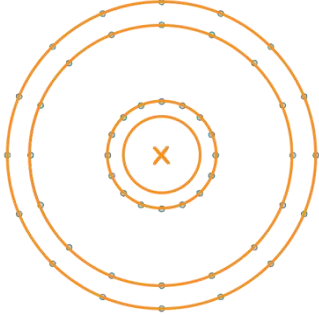
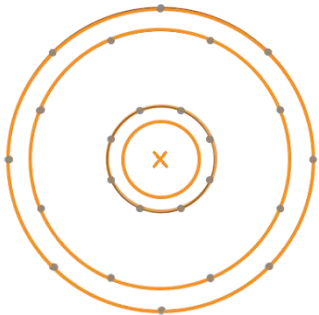
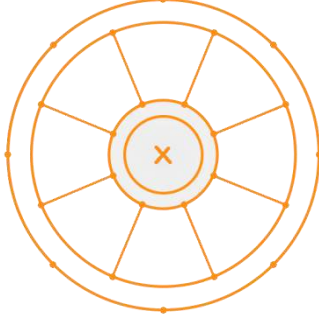
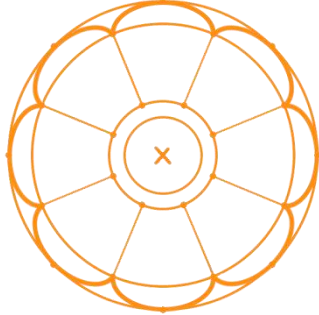
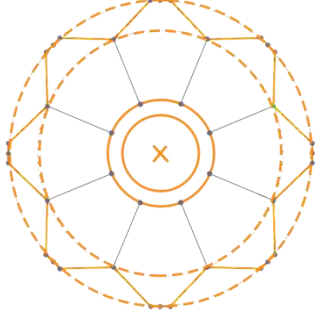
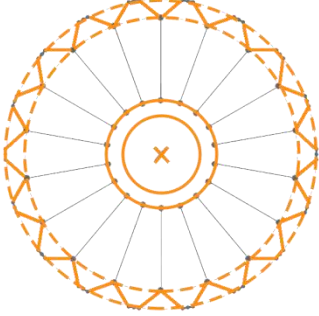
- Bentuk dasar konsep (*origin*)
- Orientasi bentuk konsep (*orientation*)
- Radius, divisi dan segmentasi (*division*)
- Jumlah divisi (*number of division*)
- Definisi geometri luar (*outer geometry definition*)
- Pola penghilangan divisi dan segmentasi (*pattern to remove points*)



Gambar 2 3 contoh definisi parameter  
(sumber : dokumensi pribadi)

Setelah menetapkan definisi parameter parameter pada konsep awal, langkah berikutnya adalah pengembangan desain.

<b>1</b>		<b>2</b>	
	<p>Membuat lingkaran dengan menggunakan persamaan Parametrik.</p>		<p>Kemudian membuat lingkaran tambahan dengan cara memodifikasi parameter radius.</p>

3		4	
<p>Membagi lingkaran sesuai dengan jumlah segmen yang diinginkan/ dibutuhkan.</p>		<p>menghapus poin poin yang tidak diperlukan</p>	
5		6	
<p>Kemudian mulai membangun geometri tambahan lainnya. Mulai dari segmen garis internal</p>		<p>Lanjut ke segmen lengkungan di perimeter dengan mengacu pada jumlah bagian divisi segmen. Ini dilakukan untuk mendorong frekuensi kurva sinus.</p>	
7		8	
<p>Daripada menggunakan busur, perancang bertransisi ke <i>polyline</i> untuk alasan pembangunan tower</p>		<p>Kemudian bertransisi lagi dengan menambah lebih banyak unit dan balkon</p>	

	yang memiliki lebih banyak segi di sepanjang perimeter		atau teras dengan cara memodifikasi parameter radius.
--	--	--	---

**Gambar 2 4 proses pengembangan desain**

(sumber : dokumentasi pribadi)

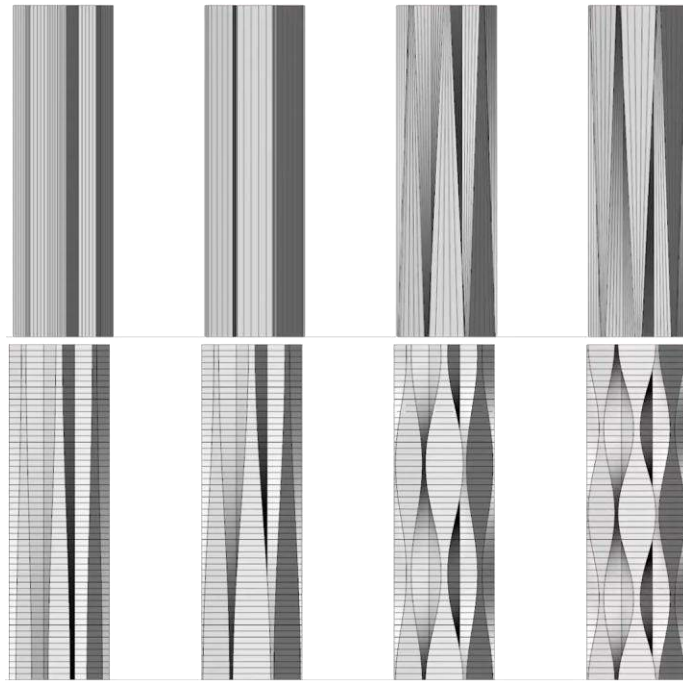
Kemudian langkah berikutnya dalam mendesain dengan menggunakan prinsip Parametrik adalah umpan balik hasil. Salah satu aspek paling menarik dari desain Parametrik adalah pengembangan konsep yang secara simultan mengeluarkan hasil atau output dari desain yang di kembangkan yang kemudian di umpan balik ke definisi yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memberikan hasil akhir yang tidak melenceng dari konsep awal.



**Gambar 2 5 skema prinsip desain parametrik**

(sumber : dokumentasi pribadi)

Konsep awal bergerak melalui perkembangan desain yang menampilkan fungsi atau infrastruktur secara eksplisit, yang menghasilkan kesempatan untuk eksplorasi ide desain yang lebih luas lagi. Empat contoh hasil yang dibuat menggunakan parameter parameter yang telah didefinisikan sebelumnya dapat dilihat di bawah ini. Keempat contoh ini merupakan hasil dari modifikasi yang diberikan pada definisi parameter sewaktu proses pengembangan desain.



**Gambar 2 6 contoh hasil proses desain**

(Sumber : MODE LAB)

Setelah memilih tampilan dan nuansa tertentu dalam sebuah konsep, perancang kemudian dapat menelusuri parameter yang telah di tentukan. Proses ini memaparkan alternatif solusi (dalam hal perancangan sebuah tower) yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya. Infrastruktur dasar sebagai bentuk implementasi prinsip desain Parametrik membantu memfasilitasi pemodelan, yang memungkinkan terjadinya pengembangan konsep desain yang lebih luas

Jadi, salah satu keuntungan dari menerapkan prinsip Parametrik dalam perencanaan dan perancangan sebuah bangunan seperti museum, adalah “ruang” yang diberikan untuk mengeksplor ide ide konsep yang memungkinkan menjadi terbuka dan menjadi lebih luas sembari menjadi lebih mengerucut menjadi lebih spesifik dalam desain. Dalam perancangan yang menggunakan Parametrik dibutuhkan sebuah infrastruktur untuk mengekspresikan hubungan eksplisit di antara parameter desain. Pada desain dalam kehidupan sehari hari, ini dikenal dengan sebutan model, lebih khususnya lagi Parametrik model yang merupakan sebuah infrastruktur yang mampu menentukan parameter yang melakukan tindakan dan memelihara hubungan yang terjalin antara berbagai elemen

desain dari waktu ke waktu. Lebih khususnya lagi model Parametrik adalah sebuah alat desain yang fleksibel yang mampu mengkoordinasikan properti properti yang signifikan.



**Gambar 2 7 skema prinsip desain parametrik**

(Sumber : dokumentasi pribadi)

## **b. Kirigami**

### **1. Definisi Kirigami**

Dalam bentuk paling sederhananya, Kirigami merupakan sebuah teknik pengolahan kertas yang berasal dari Negara Cina yang bermula dari variasi origami yang mencakup pemotongan dan pelipatan kertas atau benda dengan permukaan datar. Kirigami berasal dari bahasa jepang dengan dua suku kata, yaitu “kiru” yang artinya untuk memotong dan “kami” yang artinya kertas, digabungkan artinya menjadi pemotongan kertas.

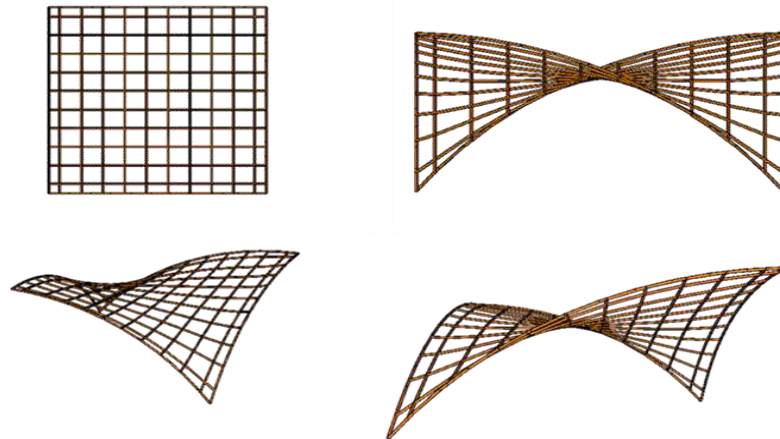
### **2. Jenis jenis Kirigami**

#### **1. Lattice Kirigami**

Lattice Kirigami adalah teknik pemotongan dan pelipatan yang relatif baru yang diperkenalkan oleh Toen Castle. Poin utama dari lattice Kirigami terletak pada menghilangkan beberapa area dari lembaran material yang rata melalui pemotongan, setelah itu celah yang dihasilkan ditutup melalui lipatan di sepanjang lipatan yang di tentukan. Lattice Kirigami bersumber dari kristalografi ( ilmu yang



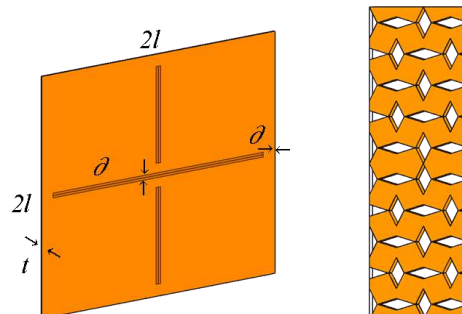
mempelajari tentang sifat sifat geometri dan kristal), terutama pada bentuk “cacat” yang dihasilkan pada sisi Kristal.

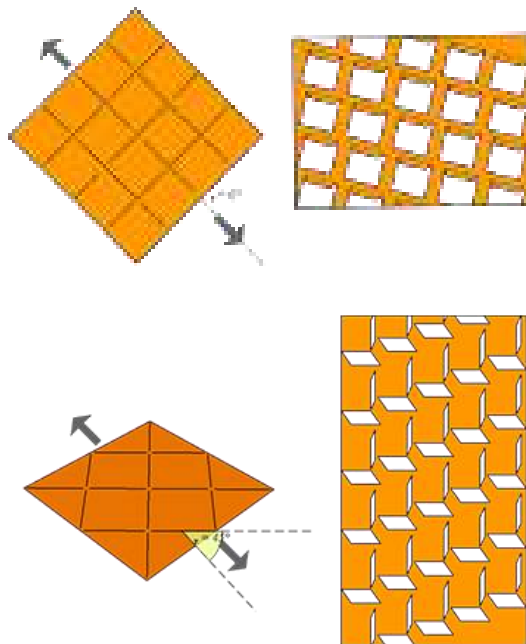


**Gambar 2 8 Lattice Kirigami**  
(sumber : dokumentasi pribadi)

## 2. Buckling induced Kirigami

Menurut Ahmad Rafsanjani dan Katia Bertoldi, seorang ilmuwan matematika dari Universitas Harvard, *Buckling-Induced Kirigami* adalah lembaran rata yang tipis yang kemudian dilubangi dengan susunan pola potongan persegi ortogonal yang saling tegak lurus, yang meninggalkan jaringan kotak yang terhubung oleh ligamen kecil yang kemudian di tekuk untuk menghasilkan rongga rongga ruang. Tujuan yang ingin dicapai dari Kirigami jenis ini adalah untuk menghasilkan lembaran lembaran nanokomposit yang sangat lentur dengan mekanisme deformasi yang dapat diprediksi.





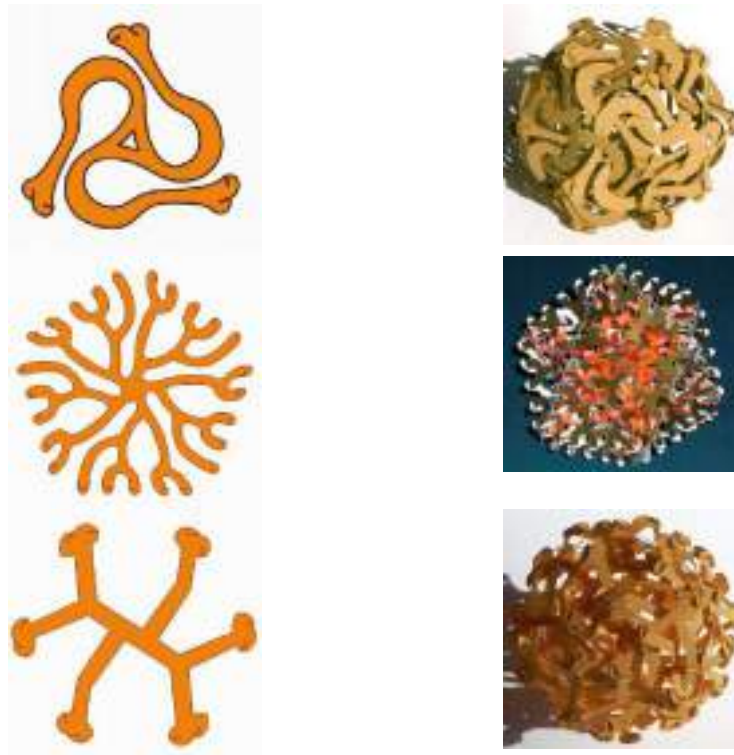
**Gambar 2 9 Buckling Induced Kirigami**

(sumber : dokumentasi pribadi)

### 3. Modular Kirigami

Menurut George W. Hart, *Modular Kirigami* didefinisikan sebagai kumpulan bentuk bentuk simetris dengan nilai nilai artistic, terdiri dari banyak potongan material datar yang serupa. Contoh nya berupa simetri rumit dengan tampilan *icosahedral* (polyhedron dengan dua puluh permukaan), *Modular Kirigami* terdiri dari potongan material datar yang saling terkait,tanpa pelipatan dan tanpa perekat. Dalam modular Kirigami, modul kertas yang identik dilpat dan dirangkai menjadi sebuah stuktur simetris.





**Gambar 2 10 Modular Kirigami**

(aumber : <https://www.georgehart.com/Kirigami/Hart-Modular-Kirigami.html>)

### **3. Prinsip Kirigami**

Merubah lembaran datar menjadi sebuah “keadaan struktural” yang bersifat visual merupakan prinsip dasar Kirigami. Untuk mencapai suatu keadaan sturuktural maka langkah yang digunakan dalam Kirigami adalah melipat, menekuk, dan memotong.

#### **c. Kesimpulan Parametrik Kirigami**

1. Parametrik adalah sebuah proses desain yang berdasar pada ekspresi parameter terhadap suatu variabel atau masalah yang ditemui pada suatu entitas, yang memungkinkan ekspresi parameter dan aturan bersama-sama mengatur, mendefinisikan, menyandikan, dan memperjelas hubungan antara maksud dan respon desain.
2. Kirigami, secara sederhana adalah sebuah proses pengolahan bentuk dengan menggunakan teknik pemotongan dan pelipatan kertas, yang kemudian diterjemahkan ke dunia arsitektur menjadi sebuah proses pengolahan material yang berada pada keadaan serupa dengan kertas untuk di olah menjadi sesuatu yang teraplikasikan pada bangunan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Parametrik Kirigami adalah suatu proses desain yang memungkinkan ekspresi parameter dan aturan kebijakan yang berlaku, bersama sama mengatur, mendefinisikan, menyandikan, dan memperjelas hubungan antara maksud dan respon desain, yang dilakukan melalui sebuah metode pengolahan bentuk guna menginterpretasikan berbagai bentuk yang terinspirasi oleh era digital dengan menggunakan teknik tradisional Jepang dalam memotong dan melipat kertas, yang secara arsitektural diterjemahkan sebagai proses pengolahan material yang berada pada fase lembaran menjadi sesuatu yang teraplikasikan pada bangunan.

#### **D. Studi Literatur Museum Mode**

##### **a. Costume Institute of Metropolitan Museum of Arts**

Costume institute of metropolitan museum of arts yang pertama kali dikenal sebagai Museum of Costume Art merupakan sebuah entitas independen yang pada tahun 1937 dibentuk dan dipimpin oleh Irene Lewisohn. (Wikipedia Contributors, 2016). (Pada tahun 1946, Museum of Costume Art bergabung dengan Metropolitan Museum of Arts dengan nama baru yaitu Costume Institute. Pada tahun 1959 entitas yang telah berganti nama ini menjadi salah satu departemen kuratorial yang ada di Metropolitan Museum of Arts.



**Gambar 2 11 Metropolitan Museum of Arts**

(sumber : metmuseum.org)

Costume institute sebagai salah satu departemen yang bernaung di metropolitan museum of arts mengambil tempat pada level Ground bangunan ini. Metropolitan Museum of Arts merupakan bangunan yang

terdiri dari tujuh level dan berisikan banyak ragam koleksi dari masing masing departemennya. Selain Costume Institution, area Robert Lehman Collection merupakan salah satu departemen yang sering digunakan untuk kegiatan mode lainnya.

Costume institute sebagai rumah dari industri mode, tiap tahunnya menyuguhkan satu atau dua rangkaian kegiatan pameran menakjubkan yang disebut THE MET GALA. Kegiatan ini dihadiri oleh banyak pesohor dunia, mulai dari masyarakat umum yang berkepentingan, selebriti, pemerhati mode, pemangku kepentingan, dan lain sebagainya. Beberapa rangkaian pameran yang paling sukses adalah rangkaian pameran dengan nama *Manus X Machina* dan *Heavenly Bodies*, kegiatan ini sukses menarik 1,65 juta jiwa pengunjung ke THE MET GALA.

a. *Manus X Machina*

Instalasi Manus x Machina yang diselenggarakan oleh Costume Institute Of Metropolitan dan di rencanakan oleh firma arsitek OMA yang berasal dari New York, mengambil tempat di Robert Lehman Collection Wing yang merupakan salah satu departemen kuratorial yang berada di metropolitan museum of arts. Robert Lehman Collection Wing merupakan sebuah bangunan yang berbentuk segi delapan baik denah maupun keseluruhannya.



**Gambar 2 12 Instalasi Manus X Machina, OMA**

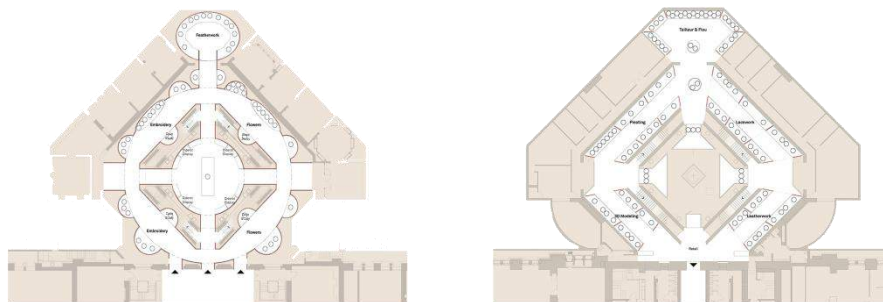
(sumber : metmuseum.org)



**Gambar 2 13 Instalasi Manus X Machina, OMA**

(sumber : metmuseum.org)

Secara Arsitektur, bangunan ini memiliki profil yang tegas, tema interior Amerika pada abad ke 20, split level dengan ketinggian yang berbeda dari MOMA, memiliki banyak bukaan lebar yang memungkinkan matahari masuk secara berlebihan, serta minimnya ketersediaan area yang dapat digunakan sebagai *display wall*.



**Gambar 2 14 Denah Instalasi Manus X Machina di Robert Lehman Wing**

(sumber : metmuseum.org)

Situasi dan kondisi yang dimiliki Robert Lehman Collection Wing ini tidak sesuai dengan konsep yang direncanakan oleh OMA dan The Costume Institute untuk instalasi Manus X Machina, perencana instalasi mengatakan rangkaian objek yang dipamerkan di instalasi ini sangat beragam penampilannya, sehingga membutuhkan lingkungan yang netral dan terintegrasi khusus untuk fokus pada proses perancangan yang dialami oleh manusia dan mesin.



**Gambar 2 15 Denah Instalasi Manus X Machina di Robert Lehman Wing**

(sumber : metmuseum.org)

Untuk menampilkan proses perancangan dari manusia dan mesin, OMA menggunakan sebuah angker perancah berbentuk kubah yang disisipkan pada area Robert Lehman Wing, yang kemudian dibalut dengan material kain yang tembus pandang. Penyisipan sebuah kubah tembus pandang yang berwarna putih dalam area Robert Lehman Collection menghasilkan sensasi yang lebih lembut dari profil tegas yang dimiliki oleh geometri bangunan ini. Selain itu, hal ini juga memberikan sensasi temporal yang berarti sementara atau tidak selamanya, yang mana keberadaannya dianggap unik pada sebuah institusi bersejarah seperti Metropolitan Museum of Arts. (Gintoff, 2016)

*b. Heavenly Bodies*

Instalasi *Heavenly Bodies* yang diselenggarakan oleh Costume Institute of Metropolitan Museum of Arts, dilaksanakan pada dua lokasi yang berbeda yakni The Met Fifth Avenue tepatnya pada area Robert Lehman Collection Wing dan The Met Cloister yang merupakan perluasan dari The Met Fifth Avenue yang merupakan bangunan utama. Konsep yang direncanakan untuk diterapkan pada rangkaian pameran *Heavenly Bodies* ialah menampilkan sebuah dialog antara mode dan seni abad pertengahan dari koleksi The Met. *Heavenly Bodies* mencoba menginterpertasikan secara visual praktik kebaktian dan tradisi Katolik yang merupakan hubungan berkelanjutan antara mode dan organisasi keagamaan yang berlaku di New York.

Bertemakan praktisi Katolik, jubah kepausan dan aksesoris lainnya yang berasal dari sakristi Kapel sistina, berfungsi sebagai landasan utama pameran *Heavenly Bodies*. Objek pameran ini di pajang di pusat kostum Anna Wintour Costume Institute of Metropolitan Museum of Arts. Banyak dari objek ini belum pernah terlihat sebelumnya oleh mata publik selain di Vatikan.



**Gambar 2 16 Fokus utama instalasi Heavenly Bodies**  
(sumber : metmuseum.org)



**Gambar 2 17 Fokus utama instalasi Heavenly Bodies**  
(sumber : metmuseum.org)



**Gambar 2 18 Fokus utama instalasi Heavenly Bodies**  
(sumber : metmuseum.org)





**Gambar 2 19 Fokus utama instalasi Heavenly Bodies**

(sumber : metmuseum.org)

Instalasi Heavenly Bodies yang mengambil tempat di area Robert Lehman Collection Wing dan The Met Cloister ini tidak begitu mengalami tantangan dalam hal penyesuaian secara arsitektur. Hal ini disebabkan oleh tema interior bangunan yang digunakan sebagai lokasi instalasi rangkaian pameran dan tema instalasi bersesuaian. (Hernandez, 2018)

#### **b. Mode Museum Bath**

Mode Museum Bath yang sebelumnya dikenal dengan sebutan Museum of Costume pertama kali dibuka pada 23 Mei 1963. Museum ini didirikan oleh Doris Langley Moore yang merupakan seorang desainer, kolektor, penulis, dan cendekiawan. Doris Langley Moore menyumbangkan koleksi pribadinya pada kota Bath untuk dimuseumkan. Museum of Costume berubah nama menjadi Mode Museum Bath pada musim panas 2007. Museum ini dimiliki oleh Dewan Bath dan Somerset timur laut dan dikelola oleh bagian pelayanan warisan harta kekayaan Bath. Tiap tahunnya museum ini menyambut sekitar 100.000 pengunjung ke museum setiap tahunnya, yang merupakan campuran dari turis, pelajar, penduduk lokal, hingga pemerhati mode bath.



**Gambar 2 20 Fashion Museum Bath**

(sumber : [fashionmuseum.co.uk](http://fashionmuseum.co.uk))



**Gambar 2 21 Denah lantai 2 Museum Fashion Bath**

(sumber : [fashionmuseum.co.uk](http://fashionmuseum.co.uk))



**Gambar 2 22 Denah lantai 1 Museum Fashion Bath**

(sumber : [fashionmuseum.co.uk](http://fashionmuseum.co.uk))

Bangunan ini diisi oleh berbagai ruangan yang melayani kegiatan berbeda.



**Gambar 2 23 Interior instalasi Museum Fashion Bath**

(sumber : fashionmuseum.co.uk)



**Gambar 2 24 Interior instalasi Museum Mode Bath**

(sumber : modemuseum.co.uk)



**Gambar 2 25 Interior Instalasi Museum Mode Bath**



(sumber : modemuseum.co.uk)



**Gambar 2 26 Interior Museum Mode Bath**

(sumber : modemuseum.co.uk)

**c. Kesimpulan Studi Literatur Museum Mode**

<b>Pembanding</b>	Costume Institute of Metropolitan Museum of Arts	Bath Mode Museum
<b>Gambar</b>		
<b>Lokasi</b>	New York, USA.	Bath, UK.
<b>Jenis Museum</b>	<b>Museum seni multikoleksi.</b>	<b>Museum khusus artikel mode.</b>
<b>Fasilitas Yang di Sediakan</b>	<p>Costume Institute of Metropolitan Museum of Arts, berlaku sebagai museum multikoleksi maka dari itu museum ini menyediakan fasilitas yang diperlukan tiap departemen yang berada dibawah naungannya. Namun secara umum museum ini memiliki fasilitas sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Studio : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruth and Harold D. Uris Center for education studio,</li> <li>• Ruth and Harold D. Uris Center for education art study</li> </ul> </li> </ol>	<p>Bath Mode Museum yang berfokus pada satu objek sebagai disiplin museum nya, memiliki fasilitas yang lebih sedikit dibanding Metropolitan Museum of Arts, fasilitas fasilitas ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Assembly room cafe</i></li> <li>2. <i>The octagon room</i></li> <li>3. <i>The ballroom</i></li> <li>4. <i>The tea room</i></li> <li>5. <i>Audioguides</i></li> <li>6. <i>Mode museum shop</i></li> <li>7. <i>Mode museum hall</i></li> </ol>

	<p>2. Ruang belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• carol classrom</li> <li>• bonnie j. Sacerdote lecture hall</li> <li>• seminar room</li> <li>• north classroom</li> </ul> <p>3. Ruang musik :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• musical instruments of the six continents and pacific island</li> </ul> <p>4. Perpustakaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nolen library</li> <li>• Thomas j. Watson library</li> </ul> <p>5. Ruang komunal :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carson family hall</li> <li>• The great hall</li> <li>• Grace rainey rogers auditorium</li> <li>• Cantor roof garden</li> </ul> <p>6. Galeri :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• antonio ratti textile center</li> <li>• robert lehman collection exhibition galleries</li> <li>• Anna Wintour- costume institute</li> <li>• Modern and contemporary art</li> <li>• The michael c. Rockefeller wing</li> <li>• Greek and roman art</li> </ul>	<p>8. <i>Bath mode exhibition</i></p>
--	---	---------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• European sculpture and decorative arts</li> <li>• Arms and armor</li> <li>• Egyptian art</li> <li>• The temple of dendur in the sackler wing</li> <li>• The american wing</li> <li>• Medieval art</li> <li>• European paintings</li> <li>• 19th &amp; early 20th century european paintings &amp; sculpture</li> <li>• Art of the arab lands, turkey, iran, central asia, and later south asia.</li> <li>• Greek and roman art</li> <li>• Ancient near eastern art</li> <li>• Asian art</li> </ul> <p>7. Area servis pengunjung :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The Met store</li> <li>• The Eatery</li> <li>• Petrie court cafe</li> <li>• The great hall balcony bar</li> <li>• Balcony lounge</li> <li>• Patrons lounge</li> <li>• Dining room</li> <li>• Cantor roof garden bar</li> </ul>	
--	--	--

<b>Pengelolaan Museum</b>	Costume institute dari MOMA mengelola agenda departemen ini dengan menggelar rangkaian pameran tiap tahunnya untuk menarik pengunjung dan berbagai tujuan lainnya.	Bath Mode Museum tidak begitu aktif melakukan kegiatan yang aktif menarik pengunjung

## E. Studi Literatur Penerapan Arsitektur Parametrik Kirigami

### a. 30 St. Mary Axe Tower

Firma arsitektur Foster + partners pada tahun 2001 mulai merancang rancangan desain untuk 30 St Mary Axe Tower. Tujuan dari pembangunan ini adalah memenuhi permintaan para pejabat kota London akan sebuah bangunan besar dan tinggi pada area bekas ledakan yang merusak area sekitar Baltic Exchange dan distrik keuangan di London pada tahun 1992, untuk memenuhi tujuan ini, Norman Foster beserta rekannya memutuskan untuk menerapkan Parametrik sebagai proses desain bangunannya.

Bangunan ini dirancang untuk menciptakan sebuah ruang perkantoran komersial di pusat distrik keuangan London. Bangunan ini merupakan hasil respon terhadap permintaan para pejabat kota, dan kritik serta kekhawatiran akan lalu lintas udara, sirkulasi udara, dan pemandangan yang terhalang jika bangunan besar dan tinggi ini terbangun. Respon bangunan terhadap kendala menghasilkan bentuk geometri bangunan yang memberi solusi bagi permasalahan yang dihadapi. (Pintos, 2003)

Bangunan ini mengeksplorasi ide arsitektur *sustainable* melalui proses desain Parametrik. Pada proses perancangan bangunan ini, Norman Foster dan rekannya menggunakan suatu perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk memprediksi bagaimana bangunan ini akan berperilaku di lingkungan, cuaca dan iklim tertentu, hal ini penting sebab bangunan dan lingkungan saling berkaitan dalam hal kelestarian lingkungan dan pengendalian bangunan.

Karakter utama dari bangunan ini adalah penampilannya yang menyerupai ketimun atau peluru serta struktur diagrid yang diekspos menjadikan bangunan ini sangat menangkap perhatian. Hal ini merupakan hasil dari proses desain Parametrik yang diterapkan oleh arsitek Norman Foster + partners. Berdampingan dengan sistem struktur diagrid, bangunan ini diselubungi oleh sistem fasade kulit ganda atau yang lebih dikenal sebagai *second skin facade*. Peletakan material kaca pada bidang fasade bangunan yang membentuk pengulangan bentuk segitiga, menciptakan pola terpadu di seluruh bangunan.



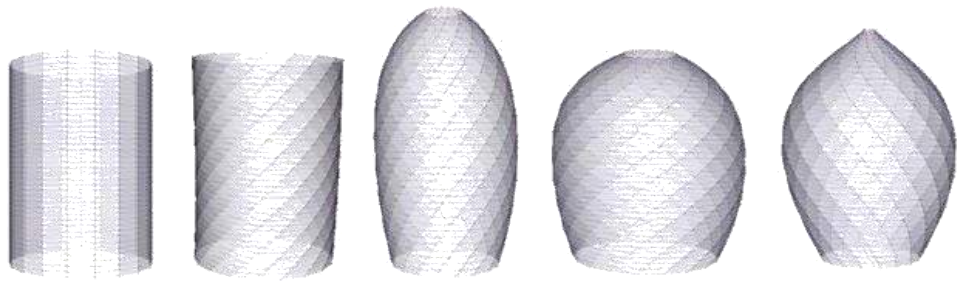
Fasade ini terdiri dari dua kulit ganda yang diaplikasikan sedemikian rupa hingga memungkinkan sirkulasi udara terjadi di antara panel kulit ganda. Berkat sistem ini, setiap level dari gedung ini memiliki ventilasi yang baik dan suhu ruangan yang terkontrol. Sistem yang diterapkan pada bangunan ini merupakan sistem yang bersifat *sustainable* dan *self-adjusting*, mulai dari berperilaku berdasarkan cuaca dan iklim, menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, mengelola dan menjaga suhu yang konsisten di dalam gedung, hingga mengatur jumlah cahaya yang masuk menembus bangunan ini agar tetap berada pada level yang optimal untuk menciptakan lingkungan kerja yang efisien.

Bentuk bangunan yang melingkar menyebabkan berkurangnya kebutuhan tulangan guna memperkuat struktur dan menahan beban angin. Struktur penahan diagonal pada keliling bangunan berguna untuk membuat area efektif di dalam bangunan (*floor space*) terbebas dari kolom.

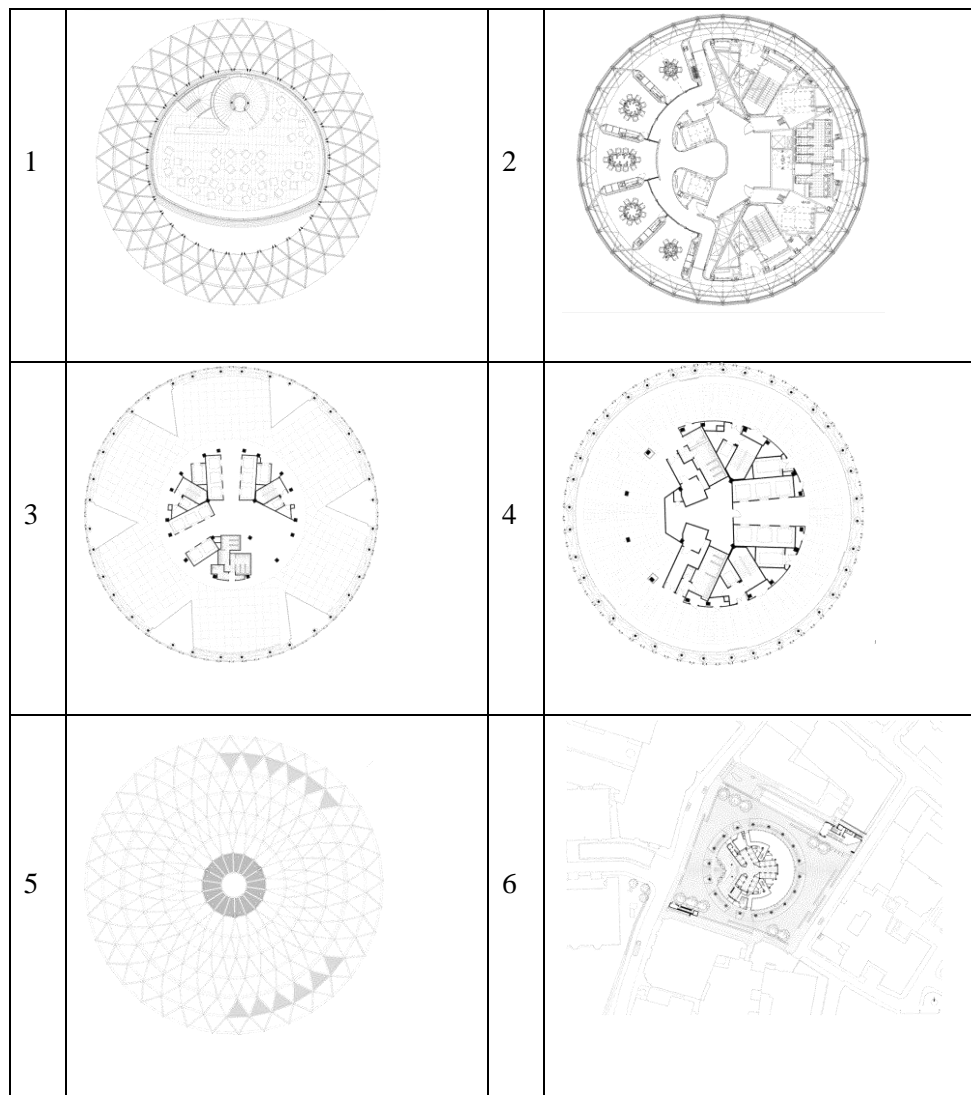


**Gambar 2 27 ST MARY AXE Tower/Foster +Partners**

(sumber : The Gherkin | ARC239 Parametricism (wordpress.com))



**Gambar 2 28 Pengembangan Bentuk 30 ST MARY AXE**  
 (sumber : *From No-Dimensions to N-Dimensions with Parametric Point-Cloud (Dr. Eyal Nir)*)



**Gambar 2 29 Penerapan prinsip Parametrik Kirigami pada ST. MARY AXE**  
 (sumber : ArchDaily)

## b. Biodome science museum

Firma arsitektur KANVA pada tahun 2014 memenangi sayembara untuk rancangan revitalisasi Montreal Biodome yang sebelumnya merupakan velodrome di Quebec, Canada. Konsep perancangan ini bertujuan untuk mempertimbangkan kembali hubungan antara manusia dan alam, serta mengkaji kembali potensi yang dimiliki sebuah lembaga publik pada bidang edukasi dan budaya. (Pintos, 2020)



**Gambar 2 30 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**

sumber : (ArchDaily)

Bangunan ini dirancang untuk merevitalisasi Montreal Biodome menjadi Biodome Science Museum. Bangunan ini merupakan hasil respon KANVA terhadap ringkasan serta arahan sayembara. Ketika firma KANVA menanggapi ringkasan dan arahan dari sayembara revitalisasi Montreal Biodome, mereka merespon melalui cara mengintegrasikan elemen desain dengan mempertimbangkan hubungan manusia dengan lingkungan alam, khususnya pada konteks perubahan iklim dan pentingnya memahami dampak dari perubahan iklim.

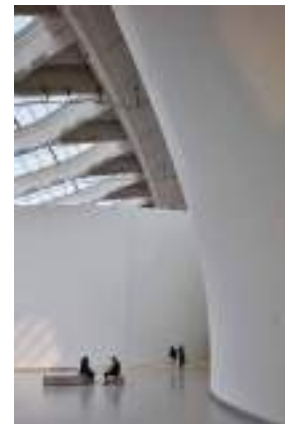
Montreal Biodome memiliki tingkat kerumitan yang luar biasa, bangunan ini adalah wadah dari sebuah entitas yang terdiri dari kumpulan ekosistem dan mesin-mesin rumit yang krusial untuk menjalankan kehidupan ekosistem di dalam Montreal Biodome.



**Gambar 2 31 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**

sumber : (ArchDaily)

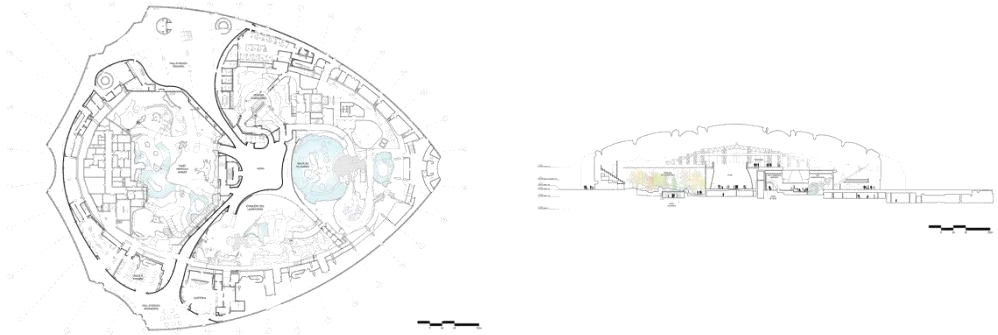
5 Pada proses aktualisasi nya, KANVA mengatur desain tata letak ruangan ruangan di Biodome Science Museum dengan tujuan memaksimalkan nilai warisan arsitektur yang ditinggalkan oleh Montreal Biodome. Biodome Science Museum memiliki sebuah core bangunan yang memberikan area terbuka yang sangat luas untuk pengunjung, terletak di sela-sela kumpulan kubah ekosistem.



**Gambar 2 32 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**

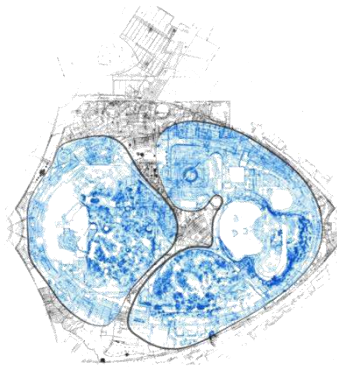
sumber : (ArchDaily)

KANVA secara Parametrik mendesain sebuah material yang berperilaku seperti kulit yang hidup, untuk digunakan pada kubah ekosistem. Material ini direntangkan pada struktur rangka kubah ekosistem, bermaterial alumunium yang membusur, menyelimuti kubah ekosistem, menciptakan rasa tenang dan tak terbatas bagi para pengunjung.



**Gambar 2 33 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**

sumber : (ArchDaily)



**Gambar 2 34 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**



sumber : (ArchDaily)



**Gambar 2 35 Quebec Velodrome to Biodome Science Museum**

sumber : (ArchDaily)

**c. Kesimpulan Studi Literatur Penerapan Arsitektur Parametrik Kirigami**

Pembanding	30 St Mary Axe Tower	Biodome Science Museum
Gambar		
Lokasi	<p>berlokasi pada tempat bekas ledakan di salah satu distrik keuangan London.</p>	<p>berlokasi di tempat yang sama dengan bangunan sebelumnya (Montreal Biodome), karena bangunan ini merupakan revitalisasi di Montreal, Quebec, Canada.</p>
Arsitek	<p><b>Foster + Partners</b></p>	<p><b>KANVA</b></p>
Penerapan Parametrik Kirigami	<p>Penerapan konsep Parametrik Kirigami dapat dilihat pada berbagai komponen bangunan ini. Penerapan Parametrik sangat jelas keberadaannya pada proses perancangan desain bangunan. Penerapan Kirigami pada bangunan ini, meskipun tidak begitu signifikan, namun memiliki efek yang sangat berpengaruh pada</p>	<p>Penerapan konsep Parametrik Kirigami pada bangunan ini dapat ditemui pada material yang menyelimuti kubah ekosistem, Material yang disebut “kulit hidup” ini didesain secara Parametrik dan dieksekusi secara Kirigami.</p>

	<p>bangunan ini. Penerapan Kirigami pada bangunan ini dapat ditemui pada bagian lembaran material kaca yang dipotong dan disusun sedemikian rupa yang berdasarkan definisi Kirigami merupakan pengertian paling sederhana dari Kirigami.</p>	
--	--	--