

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. *Kesimpulan*

1. **Bagaimana ide/konsep Set Peragaan Busana PRADA FW 21 “*passage of time*” dirasakan sebagai pengguna (*Virtual Reality*) ?**

Ide/Konsep set Peragaan Busana PRADA FW 21 ini dapat dirasakan saat responden berperan sebagai pengguna, melalui media Virtual Reality. VR memiliki kemampuan dalam menyediakan pandangan *peripheral* bagi penggunanya, sehingga menimbulkan persepsi yang lebih utuh. Ide/Konsep dari PRADA FW 21 ini dapat dirasakan oleh beberapa aspek, terutama oleh penggunaan warna pada dinding dan lantai setiap ruangnya. Namun dengan media ini, aspek material dan skala ikut mendukung pembentukan abstraksi pada ruangan, sehingga persepsi pun terbentuk lebih jelas dan dapat lebih dirasakan secara seksama oleh pengguna.

2. **Bagaimana ide/konsep Set Peragaan Busana PRADA FW 21 “*passage of time*” dirasakan sebagai pengamat (*Digital*) ?**

Ide/Konsep set Peragaan Busana PRADA FW 21 ini dapat dirasakan saat responden berperan sebagai pengamat, melalui media Digital. Walaupun terdapat beberapa kendala yang terjadi karena terdapatnya distraksi melalui media digital. Distraksi ini berupa busana dan model didalam ruangnya, serta kurang terkontrolnya lingkungan diluar layar digital tersebut. Walaupun begitu Ide/Konsep dari PRADA FW 21 ini dirasakan melalui penggunaan warna pada dinding dan lantai setiap ruangnya. Hal ini disebabkan karena dengan dengan media ini, aspek material dan skala tidak dapat dirasakan karena media yang kurang meruang. Sehingga dengan begitu pun persepsi tidak dapat terbentuk dengan lengkap dan utuh

3. Bagaimana event dapat mempengaruhi persepsi ?

Event dengan jelas mempengaruhi persepsi, dimana ruang yang kosong dan ruang yang diisi oleh objek pameran akan menghasilkan persepsi yang tidak sama. Sebuah event memberikan sebuah purpose terhadap suatu ruang, dimana ruang tersebut berguna untuk mendorong ide/konsep event tersebut. Pada kasus ini, walaupun busana-busana tersebut mendistraksi pengamat dalam merasakan ruang, namun objek pameran tersebut juga memunculkan persepsi-persepsi baru yang dapat dirasakan oleh pengamat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Virtual Reality* dapat dengan jelas merepresentasikan event *digital* pada ruang temporer yang di rancang oleh arsitek, dimana pada kasus ini sebuah peragaan busana yang objek dan subjeknya dapat merasakan ruang tersebut. PRADA FW 21 yang memiliki konsep untuk memicu indera manusia namun dirancang untuk ditampilkan secara *digital* tetap dapat mempengaruhi persepsi manusia dengan menggunakan media *virtual reality* yang dapat membantu pandangan yang lebih meruang.

Para responden dapat merasakan ide dan konsep Set Peragaan Busana PRADA FW 21 "*passage of time*" sebagai pengguna pada VR, dan melihat pengaruh event pada saat melihatnya sebagai pengamat pada tampilan 2D *digital*. Event memberikan sebuah purpose terhadap sebuah setting, karena sebuah setting yang tidak memiliki sebuah fungsi, objek, serta subjeknya hanya akan menjadi ruang kosong tanpa pesan apapun. Selain itu, ruang *digital* juga terpengaruh besar dengan elemen-elemen arsitektur seperti *Material compatibility*, *Levels of intimacy*, serta *The Light on Things* walaupun hanya dapat menggunakan indera penglihatan.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil kajian, maka terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya maupun bagi peneliti yang selanjutnya. Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai kemampuan arsitektur dalam mempengaruhi persepsi ruang dari pengguna serta pengamatnya. Khususnya dalam event-event yang meruang, dan peragaan busana yang memiliki pengaruh langsung terhadap objek dan subjek pameran. Sehingga dengan begitu pembaca yang bergerak pada bidang ini dapat merancang sebuah ruang dengan lebih seksama karena telah

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bielefield, Bert. 2003. Basics: Architectural Design. Birkhauser, Germany.

Holl, Steven, Juhani Pallasmaa and Alberto Pérez-Gómez. 1994. Questions of Perception, Phenomenology of Architecture. Architecture and Urbanism, July 1994 Special Issue.

Laia Farran. 2012. Little Book of Prada.

Malnar, Jay Monice and Frank Vodvarka. 2004. Sensory Design.. Minneapolis: University of Minnesota Press,.

Merleau-Ponty, Maurice. 1982. Phenomenology of Perception . London: Routledge.

Pallasmaa, Juhani. 2011. The Embodied Image – Imagination and Imagery in Architecture. John Wiley & Sons: Chichester,.

Pallasmaa, Juhani. 2005. The Eyes of The Skin : Architecture and Senses. Cornwall, GreatBritain : TJ International Ltd. Padstow.

Pallasmaa, Juhani. 2009. The Thinking Hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture. John Wiley & Sons: Chichester.

Palasmaa, Juhani, Steven Holl, Alberto Perez-Gomez. 1994. An Architecture of SevenSenses: Architecture and Urbanism Question of Perception. Tokyo: A+u Publishing.

Susannah Frankel. Prada Catwalk : The Complete Collections

Zumthor, Peter. 1999. Thinking Architecture. Birkhäuser, Germany.

Zumthor, Peter. 2006. Atmospheres: Architecture Environment Surrounding Object. Birkhäuser Verlag AG, Berlin.

Buku

Bielefield, Bert. 2003. Basics: Architectural Design. Birkhauser, Germany.

Holl, Steven, Juhani Pallasmaa and Alberto Pérez-Gómez. 1994. Questions of Perception, Phenomenology of Architecture. Architecture and Urbanism, July 1994 Special Issue.

Laia Farran. 2012. Little Book of Prada.

Malnar, Jay Monice and Frank Vodvarka. 2004. Sensory Design.. Minneapolis: University of Minnesota Press,.

Merleau-Ponty, Maurice. 1982. Phenomenology of Perception . London: Routledge.

Pallasmaa, Juhani. 2011. The Embodied Image – Imagination and Imagery in Architecture. John Wiley & Sons: Chichester,.

Pallasmaa, Juhani. 2005. *The Eyes of The Skin : Architecture and Senses*. Cornwall, Great Britain : TJ International Ltd. Padstow.

Pallasmaa, Juhani. 2009. *The Thinking Hand – Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. John Wiley & Sons: Chichester.

Pallasmaa, Juhani, Steven Holl, Alberto Perez-Gomez. 1994. *An Architecture of Seven Senses: Architecture and Urbanism Question of Perception*. Tokyo: A+u Publishing.

Susannah Frankel. *Prada Catwalk : The Complete Collections*

Zumthor, Peter. 1999. *Thinking Architecture*. Birkhäuser, Germany.

Zumthor, Peter. 2006. *Atmospheres: Architecture Environment Surrounding Object*. Birkhäuser Verlag AG, Berlin.

Jurnal

Böhme, Gernot. 2013. *Encountering Atmospheres: A Reflection on the Concept of Atmosphere in the Work of Juhani Pallasmaa and Peter Zumthor*. (hal. 93 – 100). OASE.

Chavan, Raashi. 2021. *Fashion and Architecture*.

Sabatini, Stefani dll. 2017. *Sumbangsih Juhani Pallasmaa dalam Teori Arsitektur*.

Soylu, Çisem, 2019. *Importance of Temporary architecture and Permanence as an Obsolete Notion*.

Internet

Franco, José Tomás. 2021. *Rem Koolhaas Explores the Sensory Quality of Materials at the Prada FW21 Menswear Showspace*. [web] <https://www.archdaily.com/955174/rem-koolhaas-explores-the-sensory-quality-of-materials-at-the-prada-fw21-menswear-showspace> (Diakses pada 21 Februari 2022)

Parkes, James. 2021. *Rem Koolhaas and AMO create faux-fur covered geometric rooms for Prada menswear show*. [web] <https://www.dezeen.com/2021/01/20/rem-koolhaas-amo-create-faux-fur-geometric-rooms-prada-fw21-menswear-show/> (Diakses pada 9 Maret 2022)

Sarra, Francesco Di. 2020. *Modern + Materiality*. [web] <https://www.frankfranco.com/inspiration/modern-materiality/> (Diakses pada 8 April 2022)

LAMPIRAN