

SKRIPSI 52

**KAJIAN PERSEPSI RUANG PERAGAAN BUSANA
PRADA FW 2021 MENGGUNAKAN MEDIA
VIRTUAL REALITY**



**NAMA : BUNGA CINDE LAMRIA
NPM : 6111801017**

PEMBIMBING: CAECILIA WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.

KO-PEMBIMBING: -

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2021

**BANDUNG
2022**

SKRIPSI 52

**SPACE PERCEPTION STUDY OF PRADA FW 21
FASHION SHOW USING VIRTUAL REALITY
MEDIA**



**NAMA : BUNGA CINDE LAMRIA
NPM : 6111801017**

PEMBIMBING: CAECILIA WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.

KO-PEMBIMBING: -

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**
Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-
PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN
Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2021

**BANDUNG
2022**

SKRIPSI 52

**KAJIAN PERSEPSI RUANG PERAGAAN BUSANA
PRADA FW 2021 MENGGUNAKAN MEDIA
VIRTUAL REALITY**



**NAMA : BUNGA CINDE LAMRIA
NPM : 6111801017**

PEMBIMBING:



CAECILIA WIJAYAPUTRI, S.T., M.T.

**PENGUJI :
DR. BACHTIAR FAUZY, Ir., M.T.
YENNY GUNAWAN , S.T., M.A.**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR
PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR**

Akreditasi Institusi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 4339/SK/BAN-PT/Akred/PT/XI/2017 dan Akreditasi Program Studi Berdasarkan BAN Perguruan Tinggi No: 10814/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2021

**BANDUNG
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI
(Declaration of Authorship)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunga Cinde Lamria
NPM : 6111801017
Alamat : Jl. Loncat Indah no.48 Arcamanik Bandung
Judul Skripsi : Kajian Persepsi Ruang Peragaan Busana Prada FW 2021
menggunakan Media *Virtual Reality*

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika dikemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa atau memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan plagiarisme atau autoplagarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, 06 Maret 2022



Bunga Cinde Lamria

Abstrak

KAJIAN PERSEPSI RUANG PERAGAAN BUSANA PRADA FW 2021 MENGGUNAKAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*

Oleh
Bunga Cinde Lamria
NPM: 6111801017

Pada era dimana pembatasan sosial dan pengurangan kegiatan luring menjadi sebuah kewajiban, perkembangan digital pun semakin berkembang. Dunia pun menjadi harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, termasuk dunia arsitektur yang pada saat ini mulai mendigitalisasi ruang rancangannya. Selain itu pengalaman ruang sendiri semakin terstandarisasi, dan karya-karya arsitektur kehilangan esensi manusia dalam rancangannya. Kedua fenomena ini mengubah persepsi yang selama ini diketahui oleh manusia, tidak hanya itu konsep utama karya-karya arsitektur pun semakin berubah. Konsep temporary architecture/architecture as event pun menjadi tidak bersifat temporer sejak digitalisasi ruang-ruang tersebut. Maka dari itu pada penulisan skripsi ini penulis ingin melihat bagaimana event digital dapat mempengaruhi sebuah ruang, dan persepsi yang didapatkan. Maka dipilihlah Prada FW 21 sebagai objek penelitian. Peragaan busana ini memiliki kelebihan dimana objek dan subjek dapat merasakan ruang, ide/konsep eventnya sendiri sangat memfokuskan pada indra dan persepsi manusia, serta objek ini merupakan sebuah event digital yang dapat dinikmati secara virtual oleh masyarakat luas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana teknik pengumpulan data akan menggunakan metode studi pustaka, observasi, serta wawancara. Setelah mendapatkan data fisik yang cukup dari objek, maka akan dilaksanakan analisa berdasarkan teori Peter Zumthor serta Juhani Pallasmaa yang membahas mengenai indera dan pengalaman ruang. Setelah didapatkan analisa 4 Ruang Prada FW 21 berdasarkan teori tersebut, maka akan dilaksanakan sebuah uji coba terhadap 6 responden. Uji coba ini akan dilaksanakan dengan menunjukkan 4 ruang tersebut menggunakan 2 media yang berbeda, hal ini digunakan untuk menempatkan responden sebagai pengamat (Penonton Fashion Show) dan pengguna (Peragawan) ruangan. dari situ akan didapatkan data hasil wawancara mengenai persepsi yang didapatkan dari masing-masing ruang dengan menggunakan media yang berbeda. hasil wawancara ini pun akan dianalisa kembali berdasarkan 5 poin teori Peter Zumthor serta Juhani Pallasmaa, untuk mendapatkan kesimpulan akhir.

Disimpulkan bahwa pada Peragaan Busana PRADA FW 21 ini, pengguna dapat lebih bisa merasakan ruang (dengan menggunakan media VR) dibandingkan pengamat ruang (dengan menggunakan media Digital). Didapatkan bahwa persepsi ruang menjadi lebih mendetail dan mendalam karena tidak adanya distraksi dalam ruang. selain itu didapatkan walaupun responden hanya menggunakan Indera visual dapat, muncul pula persepsi-persepsi yang dipicu oleh indera lainnya. selain itu penelitian ini juga menunjukkan bagaimana event dapat mempengaruhi persepsi manusia.

Kata-kata kunci: Peragaan Busana PRADA FW 21, Persepsi, Pengalaman Ruang, Virtual Reality

Abstract

SPACE PERCEPTION STUDY OF PRADA FW 21 FASHION SHOW USING VIRTUAL REALITY MEDIA

by
Bunga Cinde Lamria
NPM: 6111801017

In an era where social restrictions and the reduction of offline activities are mandatory, digital developments has also risen around us. The world also has to adapt to these new habits, including the world of architecture which is currently starting to digitize its design spaces. In addition, the experience of space itself is increasingly standardized, and architectural works lose their human essence in their design. These two phenomena change the perception that has been known by humans, not only that the main concept of architectural works has also changed. The concept of temporary architecture/architecture as event has changed, it is now not temporary anymore since the digitization of these spaces. Therefore, in writing this thesis, the author wants to see how digital events can affect a space, and the perceptions obtained. So Prada FW 21 was chosen as the object of research. Fashion shows in general has the advantage where both the objects and subjects can feel the space, and this fashion show's idea/concept itself is very focused on human senses and perception, and it is a digital event that can be enjoyed virtually by the community.

This study uses a qualitative approach where data collection techniques will use the method of literature study, observation, and interviews. After obtaining sufficient physical data from the object, an analysis will be carried out based on the theory of Peter Zumthor and Juhani Pallasmaa which discusses the senses and experience of space. After obtaining an analysis of 4 Prada Room FW 21 based on this theory, a trial will be carried out on 6 respondents. This trial will be carried out by showing the 4 rooms using 2 different medias, this is used to place respondents as observers (Fashion show viewer) and room users (Models). From there, data from the interviews will be analyzed regarding the room and the media used. The results of this interview will also be re-analyzed based on the 5-point theory of Peter Zumthor and Juhani Pallasmaa to get the final conclusion.

It is concluded that at the PRADA FW 21 Fashion Show, users (The respondents as models) can feel the space more (using VR media) than being the observers (using Digital media). It was found that the perception of space becomes more detailed and deep because there is no distraction in the room. In addition, it was found that even though respondents only used the visual sense, there were perceptions that were triggered by other senses too. In addition, this research also shows how events can affect human perception.

Keywords: PRADA FW 21 Fashion Show, Perception, Space Experience, Virtual Reality

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepastakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Program Studi Sarjana Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Ibu Caecilia Wijayaputri S.T., M.T yang telah memberikan motivasi, arahan, dan kesabaran selama masa pembimbingan skripsi ini.
- Dosen penguji, Dr. Bachtiar Fauzy, Ir., M.T dan Yenny Gunawan, S.T., M.A. atas waktu, masukan dan bimbingan yang diberikan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- Keluarga terkasih yang telah memberikan banyak motivasi dan wejangan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini
- Semua teman-teman yang membantu dalam *brainstorming* dan menyemangati penulisan skripsi ini, terutama teman-teman yang sudah bersedia menjadi responden
- Dan terakhir semua kerabat Arsi 18, senior dan alumni Arsitektur Unpar, serta dosen-dosen yang sudah membantu penulis dalam menempuh studi ini secara utuh, ucapan terimakasihku untuk kalian semua <3

Dan seterusnya.

Bandung, 6 Maret 2022



Bunga Cinde Lamria

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Abstract.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	.vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.7. Kerangka Penelitian.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Persepsi.....	9
2.1.1. Pengertian Persepsi.....	9
2.1.2. Syarat terjadinya Persepsi.....	10
2.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Persepsi.....	11
2.1.4. Proses terjadinya Persepsi.....	13
2.1.5. Arsitektur dan Indera.....	15
2.1.6. Pengaruh ruang terhadap Perilaku.....	16
2.1.7. Persepsi Ruang.....	22
2.1.8. Elemen yang membangun Pengalaman Ruang.....	24
2.2. Temporary architecture / Architecture as Event.....	25
2.2.1. Pengertian.....	25
2.2.2. Peragaan Busana.....	27
2.2.3. Contoh Perancangan Set Peragaan Busana.....	29

2.3. Ruang Digital.....	32
2.3.1. Pengertian	32
2.3.2. Ruang <i>Digital</i> Arsitektur.....	33
2.4. Virtual Reality.....	33
2.4.1. Pengertian	33
2.5. Kerangka Konseptual.....	37
BAB 3 METODE PENELITIAN	38
3.1. Jenis Penelitian	38
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1. Studi Pustaka.....	39
3.3.2. Observasi.....	39
3.3.3. Wawancara.....	40
3.3.4. Pembentukan Model Ruang menggunakan Software	40
3.4. Tahap Pengumpulan Data.....	41
3.5. Populasi dan Sampling.....	42
3.6. Tahap Analisis Data.....	42
3.7. Tahap Penarikan Kesimpulan	43
3.8. Kerangka Metode.....	44
BAB 4 DATA OBJEK.....	45
4.1. Rumah mode Prada.....	45
4.1.1. Sejarah dan Karakteristik Prada.....	45
4.1.2. Prada dan OMA	46
4.1.3. 1 Dekade Perancangan set Catwalk Prada	47
4.2. Prada Fall Winter 2021 Menswear	58
4.2.1. Data Objek	60
BAB 5 HASIL PENGAMATAN	62
5.1. Ruang pada Set Perancangan Prada FW 21	62
5.1.1. Analisa Ruang A.....	63
5.1.2. Analisa Ruang B	64
5.1.3. Analisa Ruang C	66

5.1.4. Analisa Ruang D.....	67
5.1.5. Analisa Persepsi 4 Ruang Prada FW 21 berdasarkan teori Zumthor/Pallasmaa	68
5.2. Hasil Pembuatan Ruang Virtual	70
5.3. Pengolahan Data Partisipan	71
5.3.1. Hasil Kuesioner Persepsi <i>Virtual Reality</i>	72
5.3.2. Hasil Kuesioner Persepsi <i>Digital</i>	74
5.3.3. Rangkuman Kuesioner.....	76
5.4. Analisa Prada FW 21	80
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	84
6.1. Kesimpulan.....	84
6.2. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Serpentine Pavilion through out the years</i>	2
Gambar 1. 2 (4) Ruang Prada FW 21	3
Gambar 1. 3 Kerangka Penelitian.....	7
Gambar 2. 1 Hubungan arsitektur antar manusia dan lingkungan.....	10
Gambar 2. 2 Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi	13
Gambar 2. 3 7 Indera Manusia	13
Gambar 2. 4 Proses terjadinya persepsi	14
Gambar 2. 5 Hubungan Persepsi dan Arsitektur.....	15
Gambar 2. 6 Skema Psikologi Warna.....	16
Gambar 2. 7 Pewarnaan ruang mengubah Persepsi Interior	23
Gambar 2. 8 The Crystal Palace, 1851.	26
Gambar 2. 9 <i>Set Design Fashion Show Chanel Fall/winter Ready to Wear 2014</i>	29
Gambar 2. 10 Model-model yang sedang meragakan busana pada Chanel <i>Fall/winter</i> Ready to Wear 2014.....	30
Gambar 2. 11 Model Memperagakan Busana Chalayan Fall / Winter 2000	30
Gambar 2. 12 Alexander Mcqueen Autumn/Winter 2009.....	31
Gambar 2. 13 Peragaan Busana Adrian Gan Couture.....	32
Gambar 2. 14 Set Design Peragaan Busana Adrian Gan Couture	32
Gambar 2. 15 Pengguna kacamata VR.....	36
Gambar 2. 16 Kerangka Konseptual.....	37
Gambar 3. 1 Prada FW 21 via Matterport	41
Gambar 3. 2 Prada FW 21 via Matterport	41
Gambar 3. 3 Prada FW 21 via Youtube.....	42
Gambar 3. 4 Kerangka Metode.....	44
Gambar 4. 1 Prada in Milan Fashion Week.....	45
Gambar 4. 2 Prada FW 21	47
Gambar 4. 3 2020 SS Prada Man's	48
Gambar 4. 4 2020 SS Prada Man's	49

Gambar 4. 5 2019 SS Prada Women's Show	50
Gambar 4. 6 2019 SS Prada Men's Show	51
Gambar 4. 7 2018 FW Prada Men's Show.....	51
Gambar 4. 8 2017 FW Prada Men's and Women's Show	52
Gambar 4. 9 2017 FW Prada Women's & Men's Show	53
Gambar 4. 10 2016 SS Prada <i>Virtual</i> Show.....	54
Gambar 4. 11 2016 SS Prada Men's & Women's Show	55
Gambar 4. 12 2015 SS Prada Men's Show.....	55
Gambar 4. 13 2015 SS Prada Women's Show	56
Gambar 4. 14 2014 FW Prada Men's and Women's Show – Stage	57
Gambar 4. 15 2013 FW Prada Men's Show – Stage.....	57
Gambar 4. 16 2012 FW Prada Men's Show – Stage.....	58
Gambar 4. 17 (4) Ruang Prada FW 21	59
Gambar 4. 18 Gambar Kerja Denah Perancangan	61
Gambar 4. 19 Gambar Kerja Potongan Perancangan	61
Gambar 5. 1 Penamaan ruang-ruang pada objek studi.	62
Gambar 5. 2 Tampak atas Ruang A.....	63
Gambar 5. 3 Ruang A Prada FW 21	63
Gambar 5. 4 Tampak Atas Ruang B	64
Gambar 5. 5 Ruang B PRADA FW 21	65
Gambar 5. 6 Tampak Atas Ruang C.....	66
Gambar 5. 7 Ruang C PRADA FW 21.....	66
Gambar 5. 8 Tampak Atas Ruang D.....	67
Gambar 5. 9 Ruang D Prada	67
Gambar 5. 10 360 Panorama Ruang A	70
Gambar 5. 11 360 Panorama Ruang B	70
Gambar 5. 12 360 Panorama Ruang C	71
Gambar 5. 13 360 Panorama Ruang D	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Teori	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Data Penelitian.....	40
Tabel 5. 1 Tabel Kesimpulan Ruang	69
Tabel 5. 2 Hasil Kuesioner Persepsi VR.....	73
Tabel 5. 3 Hasil Kuesioner Abstraksi VR.....	73
Tabel 5. 4 Hasil Kuesioner Persepsi <i>Digital</i>	74
Tabel 5. 5 Hasil Kuesioner Abstraksi Ruang <i>Digital</i>	75
Tabel 5. 6 Tabel kuesioner Abstraksi Ruang.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Halaman 1 Kuesioner Jasmine Athayanissa.....	88
Lampiran 1. 2 Halaman 2 Kuesioner Jasmine Athayanissa.....	89
Lampiran 1. 3 Halaman 3 Kuesioner Jasmine Athayanissa.....	90
Lampiran 1. 4 Halaman 1 Kuesioner Athaya Hanin.....	91
Lampiran 1. 5 Halaman 2 Kuesioner Athaya Hanin.....	92
Lampiran 1. 6 Halaman 3 Kuesioner Athaya Hanin.....	93
Lampiran 1. 7 Halaman 1 Kuesioner Yeira Saddak	94
Lampiran 1. 8 Halaman 2 Kuesioner Yeira Saddak	95
Lampiran 1. 9 Halaman 3 Kuesioner Yeira Saddak	96
Lampiran 1. 10 Halaman 1 Kuesioner Patricia Desty.....	97
Lampiran 1. 11 Halaman 2 Kuesioner Patricia Desty.....	98
Lampiran 1. 12 Halaman 3 Kuesioner Patricia Desty.....	99
Lampiran 1. 13 Halaman 1 Kuesioner Aska Rahila	100
Lampiran 1. 14 Halaman 2 Kuesioner Aska Rahila	101
Lampiran 1. 15 Halaman 3 Kuesioner Aska Rahila	102
Lampiran 1. 16 Halaman 1 Kuesioner Rachmania Sukma.....	103
Lampiran 1. 17 Halaman 2 Kuesioner Rachmania Sukma	104
Lampiran 1. 18 Halaman 3 Kuesioner Rachmania Sukma.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. *Latar Belakang*

Pada era dimana pembatasan sosial dan pengurangan kegiatan luring menjadi sebuah kewajiban, perkembangan *digital* pun semakin berkembang. Dunia pun menjadi harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, termasuk dunia arsitektur. Kemampuan arsitektur dalam menyampaikan pesan menjadi terbatas, dengan itu pun harus ditemukan suatu penyelesaian agar orang-orang tetap dapat merasakan ruang. Maka dari itu *digitalisasi* ruang-ruang pun semakin meningkat, agar manusia tetap dapat mengalami ruang tanpa harus berada di lokasi langsung. Namun hal ini juga mempengaruhi bagaimana persepsi ruang dapat dirasakan oleh manusia.

Persepsi sendiri sudah semakin berubah seiring perkembangan jaman, karena arsitektur semakin kehilangan esensi utamanya, yaitu manusia. Karya-karya arsitektur semakin terstandarisasi karena tereliminasi factor manusia. Hal ini dikutip dari perkataan Juhani Pallasmaa “*The commonplace architecture of our time has standardized emotions by eliminating the extremes of the spectrum of human feelings.*” Arsitektur menjadi suatu bidang yang hanya di studi dan diulas sebagai ruang, geometri, dimensi intelektual dan konseptual, namun pengaruhnya terhadap mental dan persepsi manusia sebagai pengalaman spasial secara keseluruhan menjadi semakin terabaikan seiring berkembangnya jaman.

Kedua fenomena tersebut mengubah persepsi yang selama ini diketahui oleh manusia. Tereliminasi faktor manusia dan kehilangannya kemampuan untuk merasakan ruang secara langsung, membatasi manusia untuk mendapatkan persepsi yang utuh dan sebenarnya. Menurut Steven Holl, pengalaman ruang yang dipengaruhi oleh persepsi dan indera ini dapat membentuk sebuah ruang menjadi lebih spesifik. Ia mengatakan bahwa “*Poetic detail is a relationship of texture and of construction, in nature colour, light, reflection, surface and in the way material are juxtaposed*”. Sebagai seorang arsitek yang percaya bahwa sebuah ruang dapat berbicara dan menyatakan sebuah pesan, Steven Holl juga percaya bahwa elemen-elemen yang membentuk sebuah ruang memiliki dampak pada sensori manusia untuk membangun sebuah persepsi dari karya arsitektur.

Solusi *digitalisasi* ruang ini tidak hanya mengubah persepsi ruang, tetapi merubah konsep utama dari karya-karya arsitektur. Salah satu karya arsitektur yang terpengaruh

adalah *temporary architecture / architecture as events*. *Temporary architecture* merupakan salah satu tren dalam arsitektur yang sudah ada sejak jaman dahulu, dan semakin besar pada masa kini karena masyarakat merasa telah berkembang melampaui kebutuhan untuk membuat sebuah struktur untuk acara yang bersifat sementara dan non-permanen. Namun sejak masa pandemi ini, ruang yang bersifat ini sementara menjadi bisa dinikmati lebih lama, dan *event-event* ini juga menjadi tidak bersifat sementara.



Gambar 1. 1 *Serpentine Pavilion through out the years*
 Sumber : *Archdaily*

Jenis arsitektur ini memiliki kelebihan dimana karyanya memfokuskan diri pada penyampaian pesan dan ide dari karya tersebut. Dalam kata lain, karya arsitektur ini masih memiliki faktor manusia dan pengalaman ruangnya sebagai factor yang dipertimbangkan dalam merancang. *Architecture as Event* ini menggambarkan arsitektur yang terkait dan terikat pada momen dalam waktu, dan bukan hanya struktur fisik pada ruang yang diciptakannya. Salah satu bentuk *temporary architecture* yang cukup banyak dinikmati oleh masyarakat adalah Peragaan Busana. Peragaan Busana merupakan sebuah bentuk pameran dimana subjek dan objeknya memiliki kemampuan untuk merasakan ruangnya. Subjeknya sendiri merupakan tamu pengunjung, sementara objeknya merupakan para peragawan dan peragawatnya. Pada sebuah *event* peragaan busana, sebuah *catwalk*, *runway*, dan ruangnya akan dirancang menyesuaikan dengan konsep dari koleksi dan memiliki pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Rem Koolhaas, keindahan sebuah peragaan busana terdapat pada keindahan yang disajikan dalam serangkaian kondisi dalam waktu yang sangat singkat. Perhatian penikmatnya dituntut untuk mengikuti bentuk-bentuk yang sudah dirancang sesuai dengan konsepnya. Ia memiliki keirian terhadap peragaan busana yang dapat dirancang dan

dijalankan dengan waktu yang lebih cepat, namun tetap dapat menghasilkan efek yang besar bagi penikmatnya. *Architecture as Event* Peragaan busana ini dapat menunjukkan keindahan dan pesan yang dapat dirasakan melalui pengalaman ruang objek dan subjeknya.

Salah satu peragaan busana yang memiliki set terancang oleh arsitek dengan paham indera-indera dalam arsitektur dan dirancang untuk dinikmati secara *virtual* merupakan Peragaan Busana dari Rumah Mode Prada *Fall/winter 21*. Peragaan Busana yang disebut "*Possible Feelings*" ini dilaksanakan melalui livestream di tengah-tengah era pandemic, dan menggambarkan ruang *digital* yang dapat dinikmati secara publik. Acara ini menjadi sebuah karya pameran bagaimana pandemic mengubah dunia fesyen, sekaligus menjadi percikan semangat dalam dunia mode setelah satu tahun kehidupan online yang menggantung. Pada acara ini, Rem koolhas dan AMO telah merancang sebuah set untuk disiarkan secara daring dan tidak untuk dinikmati penonton secara langsung.



Gambar 1. 2 (4) Ruang Prada FW 21
Sumber : Courtesy of Prada

Desain ini mengacu pada konsep "*Passage of time*", dimana ruang-ruang tersebut menggambarkan momen-momen yang berbeda sepanjang hari. Setiap ruangan memiliki, bentuk, warna, dan kombinasi material yang unik pada elemen dinding dan lantainya. Prada sendiri sudah bekerja sama dengan oma sejak tahun 2004, dan sudah menyajikannya secara *virtual reality* sejak tahun 2020, namun prada sudah mulai menyajikannya secara daring sejak tahun 2010. Tidak hanya itu Rem Koolhaas dan OMA ikut merancang

Fondazione Prada sebuah Museum/Gallery, serta bangunan-bangunan permanen dan semi-permanen lainnya.

Event ini cukup mengedepankan pengalaman ruang untuk objek dan subjeknya. Rem koolhas meng-eksplorasi kualitas sensorik pada set peragaan busana tersebut, terutama pada materialitas pelingkup ruangnya. Namun dengan ditampilkannya secara *digital*, hal ini dapat menyebabkan kurangnya *sense of space*, karena ruangan tidak dapat dirasakan melalui *peripheral*. Menurut Juhani Pallasmaa, perkembangan teknologi, terutama penyajian berlebih melalui computer meratakan kapasitas imajinasi yang luar biasa, *multi-sensory*, dan menjadikannya menjadi manipulasi visual yang pasif. Dengan begitu diperlukan sebuah teknologi yang dapat menjembatani antara subjek dan objek *digital* pada masa-masa yang tidak memungkinkan kedua hal tersebut untuk bertemu secara luring.

Salah satu inovasi teknologi yang membantu penyajian secara meruang adalah *Virtual Reality* (VR). VR memiliki kemampuan untuk menjadi media penyampaian suatu informasi pada masa-masa seperti ini, dan vr juga dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan efektif karena dapat menjangkau indera manusia (Yulianto, 2012). Manusia dapat merasakan ruang secara daring tanpa perlu berada di dalam ruang itu sendiri. Hasil dari interaksi user atau pergerakan user yang kemudian dapat diatur sedemikian rupa serta disalurkan ke indra manusia, sama persis dengan gerakan yang pada awalnya dimasukkan, sehingga membuat user dapat leluasa memvisualisasikan lingkungan yang lebih nyata dengan bantuan lingkungan tiruan 360 derajat (Muchinsky, 2012)

1.2. Perumusan Masalah

Pandemi yang mendorong digitalisasi ruang serta arsitektur yang semakin terstandarisasi dan kehilangan aspek kemanusiaannya menyebabkan persepsi yang selama ini dikenal oleh manusia menjadi berubah. Tidak hanya itu, konsep karya-karya arsitektur menjadi berubah, salah satunya adalah *Temporary Architecture / Architecture as event*. Karya arsitektur ini tidak lagi bersifat sementara karena dorongan digitalisasi pada masa kini. Maka dari itu penulisan skripsi ini akan meneliti Peragaan busana yang merupakan sebuah karya *temporary architecture* yang berfokus dalam menyampaikan ide dan pengalaman yang dialami penggunanya, dan memiliki kelebihan dimana objek dan subjeknya dapat merasakan ruang. Pada skripsi ini objek yang akan diteliti merupakan Prada FW 21, yang menekankan indera pada konsepnya serta sebuah event yang dilaksanakan secara digital dan virtual.

Dari latar belakang tersebut maka penulisan skripsi ini akan membahas beberapa permasalahan diantaranya mengenai

Bagaimana sebuah event *digital* dapat mempengaruhi persepsi ruang?

Bagaimana media *digital* dapat menyajikan ide&konsep Peragaan Busana yang meruang?

Peran manakah pada sebuah peragaan busana yang dapat lebih merasakan ruangnya?

Bagaimana *Virtual Reality* dapat mempresentasikan *event* (Peragaan Busana (*digital*)) pada sebuah ruang temporer ?

Bagaimana ruang *digital* tetap dapat memicu indera manusia yang dirancang hanya untuk dinikmati secara visual (*Digital / VR*)?

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, muncul beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana ide/konsep Set Peragaan Busana PRADA FW 21 “*passage of time*” dirasakan sebagai pengguna (*Virtual Reality*) ?
2. Bagaimana ide/konsep Set Peragaan Busana PRADA FW 21 “*passage of time*” dirasakan sebagai pengamat (*Digital*) ?
3. Bagaimana event dapat mempengaruhi persepsi ?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa *Virtual Reality* dapat merepresentasikan event *digital* pada ruang temporer. Dimana ruang pada event ini dapat dirasakan oleh subjek dan objeknya, dan bagaimana event tersebut dapat mempengaruhi persepsi pengamat dan penggunanya.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan kepada pembaca mengenai keterkaitan antara ruang arsitektur dan persepsi ruang manusia pada sebuah event sebagai 2 pihak yang berbeda. Selain itu penulisan skripsi ini diharapkan juga dapat memberi informasi mengenai *virtual reality* sebagai media untuk menghadirkan ruang dan membangun persepsi ruang didalamnya.

Secara akademis, terutama untuk pembaca yang bergerak di bidang arsitektur, penelitian dan penulisan skripsi ini diharapkan dapat memperlihatkan pengaruh dari arsitektur terhadap sebuah ruang dan manusia didalamnya, serta pengaruh teknologi *virtual reality* sebagai media dalam mendukung representasi ruang-ruang yang dirancang.

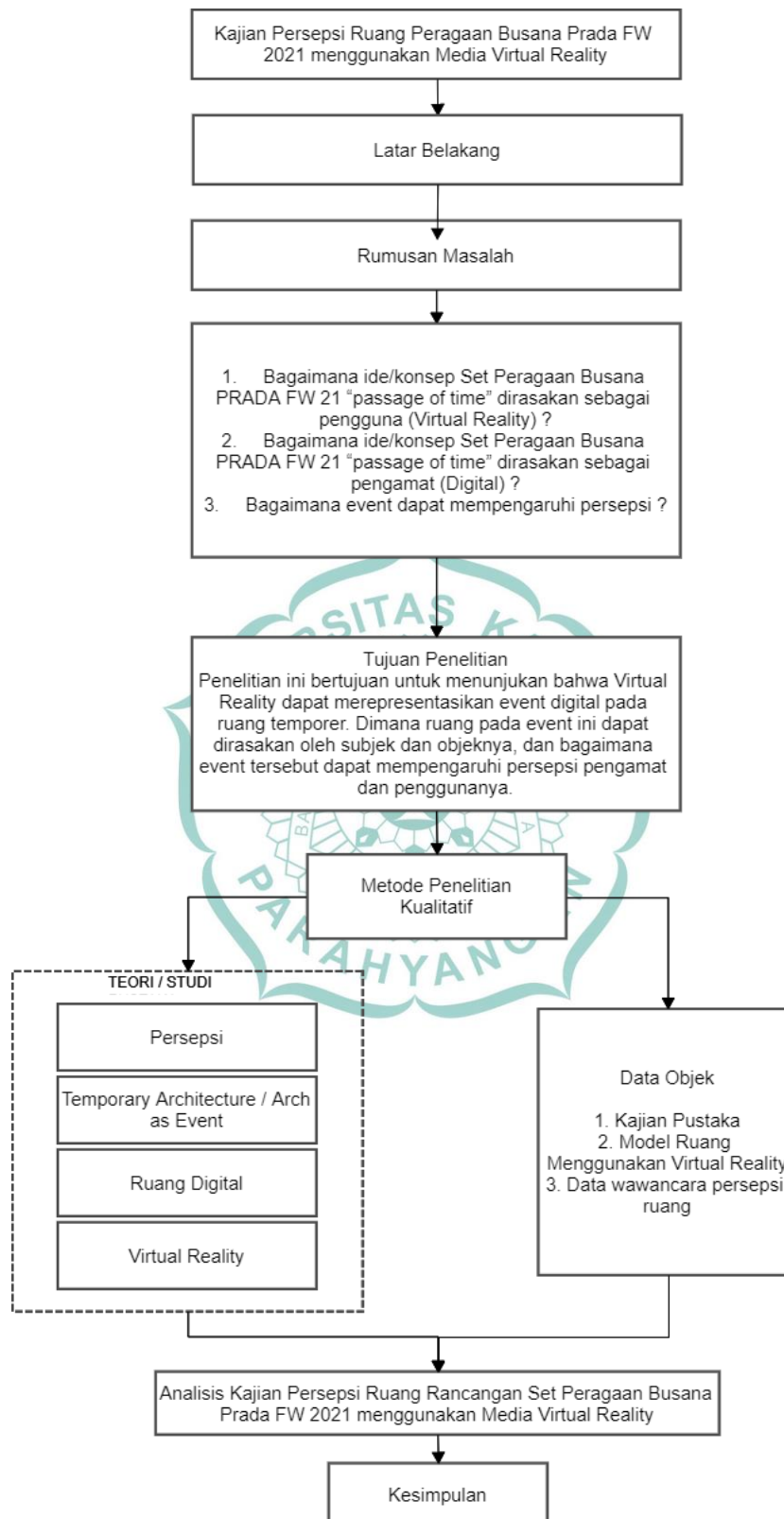
1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembahasan sebagai berikut:

1. Lingkup pembahasan penelitian adalah rancangan set peragaan busana Prada FW 21 yang meliputi material, skala, warna dan elemen ruang lainnya terhadap persepsi ruang
2. Lingkup pembahasan teoritik dilakukan dengan mengkaji literatur yang terkait dengan teori persepsi ruang, dan dilakukan eksperimen terhadap media *Virtual Reality* sebagai alat bantu untuk menumbuhkan persepsi ruang yang terbentuk dari elemen-elemen arsitektur didalamnya.



1.7. Kerangka Penelitian



Gambar 1. 3 Kerangka Penelitian