

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan *Upcycling Fashion Hub*

2.1.1 *Upcycling* dalam *Fashion*

a. Pengertian *Upcycling*

Menurut kamus Bahasa Inggris, *upcycle* berasal dari kata *up* dan *recycle* yang berarti objek atau tindakan yang menghasilkan produk dengan kualitas atau nilai yang lebih tinggi daripada aslinya.

b. Pengertian Limbah *Fashion*

Limbah *fashion* merupakan material yang sudah tidak terpakai dan bernilai rendah bagi masyarakat. Limbah *fashion* berasal dari beberapa sumber, seperti sisa produksi pakaian, ataupun dari pakaian lama yang sudah tidak digunakan lagi (Rosidah dan Suhartini, 2021).

c. Pengertian *Upcycling* dalam *Fashion*

Dalam konteks *fashion*, *upcycling* adalah kegiatan yang bertujuan untuk memanfaatkan pakaian yang sudah tidak terpakai menjadi pakaian yang berguna lagi (Rosidah dan Suhartini 2021). *Upcycling* dalam *fashion* merupakan kegiatan mengolah limbah *fashion* yang sudah tidak memiliki nilai guna maupun yang masa pakainya sudah habis bagi pemakainya untuk ditransformasikan menjadi produk baru yang mempunyai nilai lebih.

d. Teknik *Upcycle* pada *Fashion*

Rosidah dan Suhartini (2021) menjelaskan teknik *upcycle fashion* dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu

1. Menggabungkan dua pakaian atau lebih;
2. Merubah *style* pakaian;
3. Memberi sentuhan seperti berupa aksesoris pada pakaian yang sudah ada.

2.1.2 *Fashion*

a. Pengertian *Fashion*

Fashion berasal dari Bahasa Latin “*factio*” yang berarti membuat atau melakukan. Arti awal *fashion* merujuk pada kegiatan, dimana *fashion* merupakan sesuatu yang dilakukan oleh seseorang, namun saat ini *fashion* banyak diartikan sebagai sesuatu yang dipakai seseorang (Hendariningrum dan Susilo, 2008). *Fashion* menjadi salah satu cara bagaimana masyarakat urban

menunjukkan identitas mereka melalui penampilan yang ingin diperlihatkan (Benedicta dan Paramita, 2022). *Fashion* merupakan cerminan diri dari seseorang atau kelompok, *fashion* menjadi media komunikasi visual yang menunjukkan identitas seseorang atau kelompok.

b. Macam Material *Fashion*

Benang Jarum (2024), kain merupakan salah satu bahan dasar dalam pembuatan *fashion*. Macam kain yang sering dalam produksi *fashion* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 1. Material *Fashion* dan Penggunaannya

No	Material	Karakteristik	Penggunaan
1.	Linen	Mempunyai serat yang cukup tebal, akan tetapi ringan serta mudah menyerap keringat. Material ini dapat digunakan dalam jangka panjang jika dirawat dengan baik.	Kemeja, tunik, dll.
2.	Poliester	Berbahan dasar serat sintetis.	Digunakan untuk berbagai macam pakaian, seperti pakaian olahraga dan pakaian sehari-hari.
3.	Katun	Berasal dari serat kapas yang dibuat menjadi benang, bersifat lembut dan halus.	Kaos, kemeja, dress, dll.
4.	Satin	Memiliki permukaan <i>glossy</i> dan berkilau, dibuat dengan ditenun menggunakan teknik serat filamen.	<i>Dress</i> , baju atasan, hingga jilbab.
5.	Rayon	Bersifat lembut, halus, sejuk, serta mudah menyerap keringat.	Kemeja, rok, hingga daster.
6.	Rajut	Terbuat dari sehelai atau lebih benang hingga terbentuk rajutan, bersifat tebal dan hangat.	<i>Sweater</i> dan <i>cardigan</i> .
7.	Spandex	Mempunyai karakter yang elastis.	<i>Inner</i> baju, <i>legging</i> , hingga pakaian olahraga.
8.	Nilon	Kuat, ringan, serta elastis, terbuat dari bahan sintetis.	Dapat digunakan untuk <i>stocking</i> hingga pakaian olahraga.
9.	Denim	Merupakan material yang dibuat dengan cara ditenun secara diagonal	Digunakan untuk membuat atasan (jaket, kemeja, <i>blouse</i> ,

		menggunakan katun <i>twill weave</i> , sehingga bersifat cukup kuat.	<i>dll</i>), bawahan (celana dan rok), hingga <i>dress</i> .
10.	<i>Viscose</i>	Material yang masih satu jenis dengan material rayon. Berupa rayon semi sintetis dan terlihat serupa dengan sutra.	Digunakan sebagai alternatif untuk pembuatan jaket, <i>blouse</i> , hingga <i>dress</i> .
11.	<i>Jacquard</i>	Kain ini terlihat mewah, terbuat dari poliester, sutra, satin, linen, maupun perpaduan dari berbagai jenis kain.	<i>Blazer</i> dan <i>dress</i> .
12.	Brokat	Terdiri dari sulaman bertekstur bunga maupun dedaunan.	<i>Dress</i> serta pakaian lain untuk digunakan pada berbagai acara khusus.
13.	<i>Tweed</i>	Terbuat dari wol, yang ditenun menggunakan benang yang berbeda-beda warna untuk membentuk warna dan pola yang dinamis.	<i>Blazer</i> , jaket, rompi, hingga gaun.
14.	Kanvas	Kain yang terbuat dari katun, linen, maupun perpaduan serat sintetis.	Tas, sepatu, kemeja, hingga jaket.

(Sumber: Benang Jarum, 2024)

2.1.3 Definisi *Innovative Upcycling Fashion Hub*

a. Pengertian *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Fashion center/hub merupakan fasilitas yang digunakan untuk memudahkan segala kegiatan yang berkaitan dengan dunia *fashion*, di dalamnya terdapat seni, industri, serta perkembangan dunia *fashion* (Saniscara, 2019). Dapat disimpulkan, *fashion hub* merupakan sebuah tempat yang memudahkan segala hal yang berkaitan dengan *fashion*, mulai dari proses perencanaan dan perancangan desain, hingga promosi dan pemasaran produk *fashion* dari hasil rancangan para desainer dan pelaku kreatif.

Dalam perancangan ini, karya *fashion* yang dimaksud adalah hasil dari *upcycle* dengan memanfaatkan limbah *fashion*. Oleh karena itu, ***Innovative Upcycling Fashion Hub*** merupakan fasilitas yang memudahkan segala hal yang berkaitan dengan *fashion* (*upcycle fashion*). Dirancang dengan alur transformasi material *fashion*, serta akan lebih berfokus dalam menjadi wadah bagi para desainer untuk berinovasi dalam mengubah limbah *fashion* menjadi produk *fashion* baru yang lebih bernilai.

b. Fungsi *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Innovative Upcycling Fashion Hub berfokus pada aktivitas membuat karya *fashion* yang berbahan dasar dari limbah *fashion*. Berikut ini fungsi dari *Innovative Upcycling Fashion Hub*.

1. Fungsi Utama

- Tempat Inovasi

Berfungsi menjadi wadah bagi para desainer dan pelaku kreatif untuk berinovasi dalam mengubah limbah *fashion* menjadi produk *fashion* baru, mulai dari perencanaan, perancangan, hingga produksi, sehingga tercipta *fashion* baru yang lebih bernilai.

2. Fungsi Pendukung

- Tempat Pengolahan Limbah *Fashion*

Berfungsi untuk turut berkontribusi dalam mengurangi angka limbah *fashion* dengan mengolah limbah tersebut untuk menjadi bahan baku dalam perancangan karya *fashion*.

- Tempat Komersial dan Promosi

Berfungsi sebagai sarana untuk menunjukkan, mempromosikan, serta memasarkan perkembangan produk hasil *upcycling fashion* kepada masyarakat umum.

- Tempat Edukasi

Tersedia fasilitas untuk mendukung edukasi mengenai *upcycling fashion*, baik untuk para pengguna edukasi maupun pengguna umum. Sehingga mereka mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru mengenai *sustainable fashion*.

2.1.4 Sejarah dan Perkembangan *Fashion Hub*

Dalam skala global, industri kreatif menjadi salah satu sektor yang dianggap semakin penting (Tsaniyah, 2024). Industri kreatif merupakan sektor yang memanfaatkan kreativitas dan inovasi menjadi penyokong ekonomi perkotaan dan nasional (Tsaniyah, 2024). Seiring dengan berkembangnya industri kreatif, hadir *creative hub* yang selain sebagai tempat produksi, *creative hub* juga menjadi tempat kolaborasi, edukasi, dan berkarya.

Perkembangan *Fashion Hub* erat kaitannya dengan industri kreatif serta pertumbuhan kota sebagai pusat ekonomi kreatif. *Fashion hub* merupakan sebuah

tempat yang digunakan untuk memfasilitasi pusat kegiatan *fashion*, di dalamnya terdapat berbagai kegiatan yang saling berkaitan untuk menunjang kegiatan *fashion*, seperti produksi, desain, interaksi sosial, hingga promosi. *Fashion* dianggap sebagai bagian dari sistem perkotaan, *fashion city* mendapatkan atensi dari pemerintah kota dan peneliti akademik sebagai salah satu pengembangan sektor ekonomi dan industri kreatif (Casadei, et al. 2020).

2.1.5 Tipologi dan Jenis *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Secara tipologi, *Innovative Upcycling Fashion Hub* di Semarang dapat dikategorikan ke dalam *creative hub*. Tsaniyah (2024) menjelaskan, *creative hub* dapat menjadi fasilitas untuk mempertemukan para pelaku industri kreatif, seperti desainer, komunitas kreatif, pengrajin, dan lain sebagainya, untuk berkumpul, berkolaborasi, bereksperimen, dan membuat suatu karya.

Innovative Upcycling Fashion Hub merupakan rancangan yang berjenis *Mixed-Use Development*. Rancangan ini menggabungkan beberapa fungsi, yaitu.

- a. Industri kreatif, yang berfokus pada pengolahan dan produksi limbah *fashion* menjadi produk baru.
- b. Komersial, berfungsi sebagai sarana pemasaran dan apresiasi hasil produk olahan kepada masyarakat luas melalui butik maupun galeri.
- c. Edukasi, berfungsi sebagai sarana edukasi melalui *workshop*, kelas pelatihan maupun observasi mengenai proses *upcycling*.

2.1.6 Pedoman Perencanaan *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Pedoman perencanaan *Innovative Upcycling Fashion Hub* di Semarang bertujuan untuk menjadi acuan dalam perancangan kedepannya.

a. Kriteria Pemilihan Tapak

Untuk mendukung fungsi sebagai pusat *upcycling fashion* yang inovatif, tapak harus memenuhi kriteria sebagai berikut.

1. Aksesibilitas, baik untuk para pengguna maupun dalam hal logistik
2. Dekat dengan target pengguna
3. Sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah
4. Visibilitas yang mendukung
5. Potensi pengembangan dan kondisi lingkungan sekitar
6. Infrastruktur yang mendukung

b. Kriteria Perancangan *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Agar *Innovative Upcycling Fashion Hub* berjalan dengan optimal, maka harus memperhatikan beberapa hal. Berikut ini beberapa kriteria perancangan *Innovative Upcycling Fashion Hub* agar dapat berfungsi dengan optimal.

Tabel 2. Kriteria Perancangan *Innovative Upcycling Fashion Hub*

Area	Kriteria Perancangan
Area Desain dan Produksi	- Akustik yang baik untuk menjaga konsentrasi - Pencahayaan yang cukup untuk mendukung dalam pengerjaan desain - Sirkulasi yang optimal - Alur pergerakan yang jelas - Ruang gerak yang luas
Area Edukasi	- Pengaturan akustik yang baik untuk menjaga konsentrasi pengguna - Pencahayaan yang optimal - Visibilitas
Area <i>Display</i> dan Retail	- Pengaturan pencahayaan - Alur pergerakan
Area Pengolahan Limbah <i>Fashion</i>	- Alur pergerakan yang jelas - Pengolahan limbah air - Aksesibilitas untuk <i>drop off</i> limbah <i>fashion</i>

(Sumber: Analisis Penulis, 2026)

2.1.7 Analisis Pengguna

Pengguna dalam *Innovative Upcycle Fashion Hub* dibagi menjadi empat kelompok, yaitu pengguna utama, edukasi/komunitas, komersial dan umum, dan pengelola/ pendukung. Secara garis besar, berikut merupakan pengguna yang ada di dalam *Innovative Upcycling Fashion Hub* ini.

a. Pengguna Utama

Merupakan inti dalam keberjalanan dari *Innovative Upcycle Fashion Hub*, berperan langsung dalam proses transformasi limbah *fashion* menjadi produk baru.

1. Desainer

Berperan penting dalam tahap awal pembuatan karya *fashion*, mereka yang ikut andil dalam proses perancangan desain (konseptor), mulai dari eksplorasi material limbah *fashion*, pengembangan desain, hingga uji coba dalam teknik *upcycling fashion*.

2. Pengrajin/ Penjahit

Berperan dalam tahapan teknis produksi. Mereka yang mengeksekusi desain (eksekutor) dari desainer dan menghasilkan produk *fashion* baru dari material limbah *fashion*, meliputi pemotongan kain, penjahitan hingga terbentuk produk *fashion* baru.

3. Tenaga Pengelola Limbah

Berperan dalam tahap awal, yaitu mengelola limbah *fashion* untuk dijadikan menjadi bahan baku dalam *upcycling fashion*.

b. Pengguna Edukasi/Komunitas

Merupakan kelompok yang bertujuan untuk belajar dan mengembangkan kreativitas terkait *upcycling fashion*.

1. Pelajar, Mahasiswa, dan Komunitas Penyuka *Fashion*

Pengguna ini dapat memanfaatkan *Innovative Upcycle Fashion Hub* sebagai sarana edukasi dengan belajar langsung melalui workshop, pelatihan, ataupun observasi langsung terkait proses produksi.

c. Pengguna Komersial dan Umum

Pengguna ini lebih bersifat publik, berperan dalam mengapresiasi produk hasil *upcycle*, meliputi proses promosi, distribusi, konsumsi, serta apresiasi dari produk *upcycling fashion* yang telah dibuat.

1. Promosi dan *Branding*

Berperan dalam memperkenalkan produk *upcycle fashion* kepada masyarakat luas.

2. Pengunjung Umum

Pengunjung umum datang untuk melihat dan memahami proses serta produk *upcycling fashion*. Pengunjung umum juga bersifat edukatif, sehingga dibutuhkan tempat yang informatif serta memiliki alur pergerakan yang jelas untuk mendukung kegiatan mereka.

3. Konsumen atau Pembeli

Merupakan target dalam dibuatnya produk, mereka yang akan memakai hasil dari proses produksi *upcycling fashion*.

d. Pengguna Pengelola dan Pendukung

Berperan dalam menjaga operasional berjalan dengan baik dan mendukung kenyamanan pengguna *Innovative Upcycle Fashion Hub*.

1. Pengelola dan Manajemen

Berperan dalam urusan administrasi dan koordinasi dengan para pengguna, serta menjaga sistem operasional berjalan dengan baik dan lancar.

2. Staf Servis

Berperan dalam menjaga dan menunjang segala aktivitas yang ada di dalam gedung berjalan dengan lancar dan mendukung kenyamanan para pengguna.

2.1.8 Analisis Aktivitas

Wojowasito dan Poerwadarminta dalam Saniscara (2019), menyebutkan dalam studio *fashion*, terdapat beberapa kegiatan utama yang ada di studio *fashion*, meliputi kegiatan produksi, komersial, promosi, *fashion show*, serta kegiatan pelayanan.

Aktivitas yang ada dalam perancangan ini terbagi menjadi tiga bagian (*past, process, dan future*) yang mana tiap bagiannya merupakan perjalanan dari transformasi limbah *fashion*.

a. *Past* (Pengelolaan Limbah)

Aktivitas di sini berupa pengelolaan limbah *fashion* untuk menjadi bahan baku dalam *upcycling fashion*, rincian aktivitas yang terdapat di dalam aktivitas ini meliputi:

- *Drop-off* limbah
- Penerimaan dan pengumpulan limbah
- Sortir limbah berdasarkan kondisi (utuh, rusak, atau sobek), materialnya (katun, poliester, denim, dan lain-lain), dan jenis (*dress*, baju, celana, dan lain-lain).
- Pembongkaran jahitan.
- Pemisahan dan pengelompokkan jenis serta komponen pakaian (kain, kancing, resleting, dan lain-lain).
- Pembersihan dan sterilisasi
- Kontrol kualitas material
- Penyimpanan material siap desain

b. *Process* (Produksi dan *Upcycling*)

Pada bagian ini, secara umum merupakan aktivitas eksplorasi para desainer terhadap material untuk dijadikan produk baru. Rincian kegiatan pada bagian ini meliputi:

- Eksplorasi dan eksperimen material dari limbah *fashion* (eksperimen material dan teksturnya, pewarnaan ulang material, *patchwork*, uji teknik baru, dan lain-lain)
- Perancangan (*brainstorming*, pengembangan konsep, pembuatan sketsa dan pola, hingga simulasi rancangan pada manekin/model)
- *Workshop* dan kelas pelatihan terkait *upcycling*
- Produksi dan perakitan (pemotongan kain, proses menjahit, perakitan produk, hingga pemberian detail pada produk)
- *Finishing* dan kontrol kualitas produk (pemeriksaan kualitas jahitan, penyetrikaan, pelabelan produk)
- Pengemasan dan penyimpanan (pengemasan produk, penyimpanan produk, pencatatan stok)

c. *Future (Display dan Penjualan Produk)*

Pada bagian ini limbah telah menjadi produk baru yang akan di-*display* dan dikomersialkan. Rincian kegiatan pada bagian ini meliputi:

- *Display* produk baru (penataan galeri, *fashion showcase*, melihat hasil produk *upcycle fashion*)
- Edukasi produk (penjelasan cara perawatan, penjelasan proses *upcycling*, diskusi mengenai konsep desain)
- Promosi (Pembuatan katalog produk, pemotretan, *fashion show*)
- Aktivitas jual beli produk (berkeliling melihat produk *upcycle fashion*, mencoba pakaian, pembayaran dan serah terima produk).

d. Aktivitas Pengelola dan Pendukung

Aktivitas ini merupakan aktivitas yang mendukung agar aktivitas lain berjalan dengan baik. Rincian kegiatan pada bagian ini meliputi:

- Administrasi dan manajemen
- Servis

2.1.9 Analisis Fasilitas

Fasilitas yang ada dalam perancangan ini dirancang untuk memfasilitasi serta mewadahi aktivitas *upcycling* secara menyeluruh, mulai dari penerimaan dan pengelolaan limbah *fashion*, eksplorasi limbah *fashion*, hingga distribusi produk kepada para konsumen. Fasilitas disusun berdasarkan pendekatan yang dipakai (*narrative*

architecture), zonasi antar ruang nantinya akan disusun sehingga membentuk alur dan sekuens yang harmonis.

a. Pengelolaan Limbah *Fashion*

Fungsi dari fasilitas ini adalah untuk menerima dan mengelola limbah *fashion* serta menjadi titik awal dalam *upcycling fashion*, yaitu untuk menjadi bahan baku dalam proses *upcycling*. Fasilitas yang dibutuhkan pada area ini secara garis besar adalah sebagai berikut.

- Area *drop-off* limbah
- Area pendataan untuk penimbangan dan pencatatan
- Area sortir tahap awal
- Area pembongkaran
- Tempat klasifikasi sementara
- Ruang pencucian dan sterilisasi
- Ruang penyimpanan yang terorganisir

b. Fasilitas *Upcycling*

Fasilitas ini merupakan yang menjadi **fokus dalam perancangan *Innovative Upcycling Fashion Hub***, berfungsi sebagai tempat dimana limbah *fashion* diolah dan bertransformasi menjadi produk baru. Fasilitas ruang yang dibutuhkan sebagai berikut.

- Ruang eksplorasi material dan *material library*
- Studio desain
- Ruang diskusi
- *Sewing studio*
- Ruang penyimpanan hasil produk

c. Fasilitas Edukasi dan Kreatif

Fasilitas ini berfungsi untuk mendukung pengembangan kreativitas serta pemahaman mengenai *fashion* yang *sustainable*. Fasilitas ruang yang dibutuhkan sebagai berikut.

- Ruang *workshop*
- Studio/ kelas pelatihan

d. Fasilitas Komersial dan Umum

Fasilitas ini berfungsi untuk menampilkan dan menjual hasil dari produk baru yang telah dibuat. Fasilitas ruang yang dibutuhkan sebagai berikut.

- Area *display* produk/ galeri produk *fashion*

- Butik penjualan produk
- *Fashion showcase*
- Studio foto

e. Fasilitas Publik dan Sosial

Fasilitas ini berfungsi sarana bersosialisasi para pengguna, istirahat, pelaksanaan *event*, dan mencari inspirasi. Fasilitas ruang yang dibutuhkan sebagai berikut.

- *Communal space*
- *Lounge*
- Plaza
- Taman
- Kafe

f. Fasilitas Pengelola dan Servis

Fasilitas ini mendukung kenyamanan pengguna dan kelancaran operasional. Fasilitas ruang yang dibutuhkan sebagai berikut.

- Area Pengelola
- Musholla
- Toilet
- Janitor
- Ruang MEP
- *Area Loading*
- Area Parkir
- Sirkulasi Vertikal

2.2 Tinjauan Tematik / Penekanan Desain

2.2.1 *Narrative Architecture*

a. Pengertian *Narrative Architecture*

Narrative architecture atau arsitektur naratif, merupakan pendekatan dalam perancangan arsitektur dimana bangunan dianggap menjadi media pembentuk narasi melalui urutan, pengaturan ruang, dan waktu (Cobley dalam Psarra, 2009). Pendekatan ini juga dapat diartikan sebagai cara dalam menggabungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan, yang diatur untuk menghasilkan pengalaman tertentu yang dialami oleh pengamat secara bertahap dan terikat waktu (Bordwell dalam Psarra, 2009).

Narrative architecture atau arsitektur naratif merupakan pendekatan dimana bangunan dapat menyampaikan cerita mengenai fungsi yang ada di dalamnya, cerita tersebut dapat disampaikan melalui alur sirkulasi, penataan zona/massa, sehingga pengguna dapat mengerti dan merasakan cerita yang ingin disampaikan oleh perancang.

b. Ciri Penekanan *Narrative Architecture*

Tissink dalam Sumanti (2024) menjelaskan ciri-ciri dari arsitektur naratif, sebagai berikut.

- *Linking* / Hubungan

Melalui narasi yang terbentuk melalui cerita, peristiwa, dan memori, memungkinkan individu dapat merasakan keterikatan dengan lingkungan yang berperan membentuk identitas.

- *Structuring* / Kerangka

Arsitektur naratif dapat menghadirkan kerangka cerita dalam perancangan pengalaman ruang. Adanya kerangka cerita dapat terbentuk program, kebutuhan ruang, dan massa bangunan yang menyesuaikan dari alur cerita.

- *Framing* / Pembingkai

Merupakan usaha yang dalam mengarahkan pemikiran individu terhadap ruang. Melalui *framing*, individu dibuat menuju pada sudut pandang tertentu, mengikuti rute/alur yang telah dirancang, dan secara bertahap tertarik dengan elemen-elemen ruang yang telah dirancang oleh arsitek.

Pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif juga dipengaruhi oleh beberapa aspek (Clarke dalam Sumanti, 2024).

- *Spatial Intelligence*

Kualitas ruang dalam arsitektur naratif dapat muncul dari adanya interaksi antara bentuk fisik ruang dengan pengalaman saat berada di dalam ruang tersebut. Ruang arsitektural dapat memberi gambaran ruang di dalam pikiran pengguna. Tidak hanya melalui penglihatan secara fisik, pengalaman ruang juga dapat muncul dari bagaimana ruang tersebut dipersepsi, dialami, dan dikaitkan dengan pengetahuan, ingatan, serta keadaan pikiran pengguna.

- *Temporality* / *Memory* dan *Sequence*

Dalam arsitektur naratif, ruang tidak hanya diartikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen, memori dan sekuens membuat arsitektur dapat

memunculkan pengalaman yang bersifat imajinatif. Melalui penceritaan ruang yang dibuat dengan sekuens (urutan ruang) dapat membuat pengguna lebih mudah untuk memahami apa yang ingin disampaikan arsitek dalam rancangannya.

c. Prinsip *Narrative Architecture*

Narrative architecture mempunyai beberapa prinsip desain, yaitu tema dan konteks, simbolisme dan metafora, interaktivitas ruang, emosi dan atmosfer, serta penggunaan material dan tekstur (Haryasakti, 2025).

- Tema dan Konteks

Dalam arsitektur narasi, desain harus mempunyai tema yang mempunyai hubungan kuat dengan lokasi, budaya, serta sejarahnya. Adanya tema digunakan untuk menjadi acuan konseptual yang dapat membentuk sifat/karakter dan identitas rancangan.

- Simbolisme dan Metafora

Untuk menyampaikan ide dan makna cerita, arsitektur naratif mengutamakan pengaplikasian simbolisme dan metafora. Konsep abstrak dapat direpresentasikan melalui bentuk, material, pola, dan detail arsitektur. Dengan itu, arsitektur juga dapat menyampaikan narasi dan menghadirkan pengalaman emosional, tidak hanya sekadar berfungsi secara fisiknya saja.

- Interaktivitas Ruang

Dalam arsitektur naratif, perjalanan pengguna diarahkan melalui setiap elemen desain, seperti tata letak, pencahayaan, material, hingga transisi antar ruang, sehingga tercipta alur yang menarik untuk dieksplorasi.

- Emosi dan Atmosfer

Pengalaman ruang yang bermakna bagi pengguna dihadirkan dengan menciptakan emosi dan atmosfer pada ruang, seperti melalui pemilihan material, pencahayaan, skala, warna, hingga komposisi ruang.

- Penggunaan Material dan Tekstur

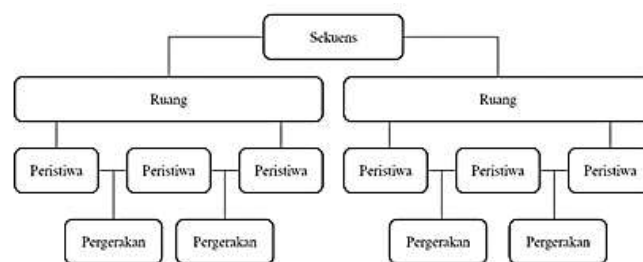
Pemilihan material dan tekstur tidak hanya dari aspek fungsi dan tampilannya. Dalam arsitektur naratif, pemilihan material dan tekstur bertujuan untuk menyampaikan narasi dan tema dari bangunan. Oleh karena itu, material dan tekstur yang digunakan semestinya berhubungan dengan tema yang ingin disampaikan, sehingga dapat menjadi sarana penyampaian ekspresi narasi dan menghadirkan pengalaman ruang yang menarik bagi pengguna.

2.2.2 Spatial Sequence

a. Pengertian *Sequence*

Sequence berasal dari Bahasa Latin, dalam kata benda “*sequi*” berarti ikut dan dalam kata kerja “*sequent*” yang berarti mengikuti. Dalam Bahasa Inggris, kata *sequence* menurut *Oxford Learner’s Dictionaries* berarti “*A set of events, actions, numbers, etc, which have a particular order and which lead to particular result*”. Dalam Bahasa Indonesia artinya yaitu rangkaian peristiwa, tindakan, atau angka yang memiliki urutan tersendiri dan akan membawa ke suatu hasil akhir.

Sequence juga dapat dijumpai dalam dunia sinematografi, *sequence* disini berupa runtutan adegan yang berisi *shot* sehingga menjadi satu runtutan yang utuh (Ayudhiya dan Aly, 2024).



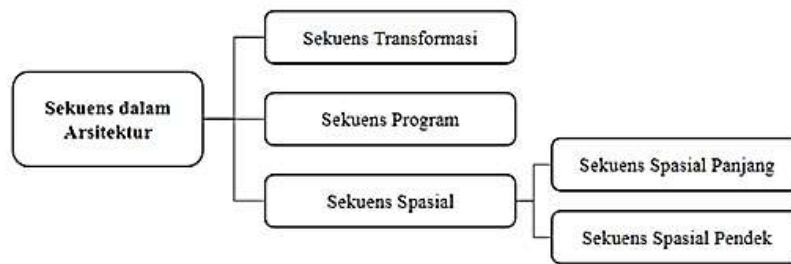
Gambar 4. Diagram *Spatial Sequence* Menurut Bernard Tschumi
(Sumber: Ayudhiya dan Aly, 2024)

Ayudhiya dan Aly (2024) menerangkan bahwa dalam buku *Architecture and Disjunction*, Bernard Tschumi menjelaskan mengenai *sequence* yang berkaitan dengan sinematografi, *sequence* terbentuk dari pergerakan dari satu tempat ke tempat selanjutnya, pergerakan tersebut didasarkan pada runtutan serta kumpulan dari:

- ruang/ *space*,
- peristiwa/ *events*, dan
- pergerakan/ *movement*.

b. *Sequence* dalam Arsitektur

Dalam arsitektur, *sequence* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu (1) *transformation sequence*, (2) *program sequence*, dan (3) *spatial sequence*. Penerapan *sequence* dengan baik dapat membentuk urutan pengalaman atau *order of experience* bagi penggunanya (Ayudhiya dan Aly, 2024).

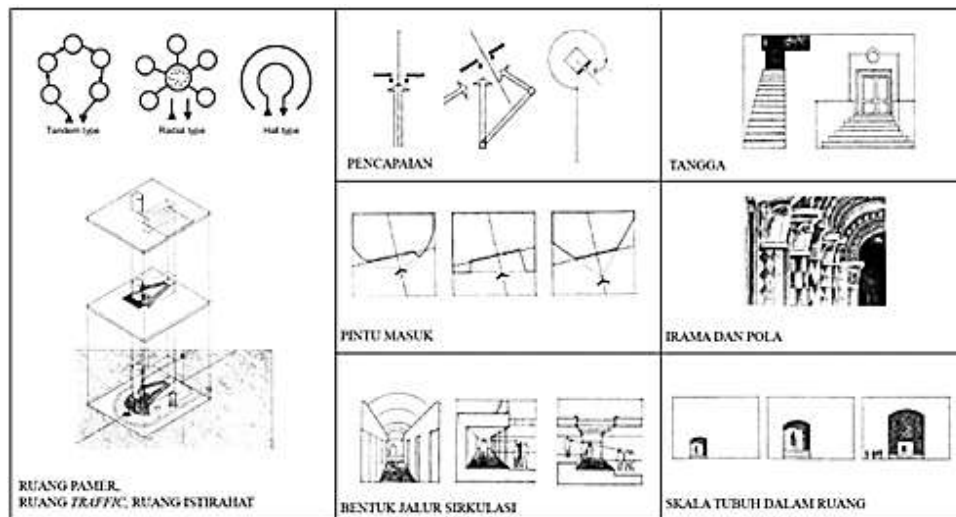


Gambar 5. Jenis-jenis *Sequence* dalam Bidang Arsitektur
(Sumber: Ayudhiya dan Aly, 2024)

Tschumi dalam Ayudhiya dan Aly (2024) membagi *spatial sequence* ke dalam tiga jenis, yaitu (1) sekuens spasial panjang, (2) sekuens spasial pendek, dan (3) sekuens kombinasi. Hubungan jalur dan spasial yang terdapat pada suatu rangkaian ruang mempengaruhi pembagian *spatial sequence* tersebut.

c. Elemen Pembentuk *Spatial Sequence* dalam Arsitektur

Pada dasarnya, elemen pembentuk *spatial sequence* dalam arsitektur digunakan untuk menekankan keterkaitan antara satu ruang dengan ruang lainnya, termasuk hubungan ruang terhadap jalur pergerakan dalam suatu rangkaian ruang. Selain itu, keberadaan elemen-elemen pembentuk *spatial sequence* berperan dalam menghadirkan perhatian pengguna yang selanjutnya dapat dipertahankan dan ditingkatkan selama terjadinya pergerakan (Ayudhiya dan Aly, 2024). Berikut ini merupakan elemen-elemen pembentuk *spatial sequence*.

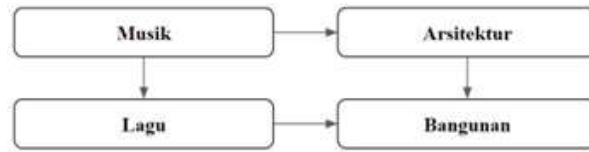


Gambar 6. Elemen-elemen Pembentuk *Spatial Sequence*
(Sumber: Ayudhiya dan Aly, 2024)

d. *Spatial Sequence* dalam Hubungan Musik dan Arsitektur

Prinsip-prinsip estetika merupakan hal yang mendasari seni, baik musik maupun arsitektur tidak dapat lepas dari prinsip-prinsip tersebut. Musik berupa seni

dinamis dan arsitektur sebagai seni statis pada dasarnya mempunyai prinsip yang sama dalam proses penciptaannya. Arsitek sekaligus komposer, Don Fedorko, menjelaskan teori tentang keterkaitan musik dan arsitektur (Ayudhiya dan Aly, 2024).



Gambar 7. Keterkaitan Musik dengan Arsitektur pada *spatial sequence*
(Sumber: Antoniades dalam Ayudhiya dan Aly, 2024)

2.3 Studi Banding Proyek Sejenis

2.3.1 Tiny Factory - Eileen Fisher, New York



Gambar 8. Tiny Factory - Eileen Fisher
(Sumber: camillemori.com)

Berlokasi di Irvington, New York, Amerika Serikat, Eileen Fisher merupakan sebuah perusahaan produksi dan inovasi yang dimiliki oleh Eileen Fisher. Perusahaan ini memiliki komitmen untuk mengurangi limbah tekstil, mereka beralih fungsi dari produksi *linear* menjadi *circular*. Dalam seminggu, Tiny Factory menerima sekitar 2.000 potong limbah pakaian yang berasal dari berbagai merk.

a. Fasilitas

Tiny Factory dilengkapi dengan fasilitas yang berfungsi dari pengelolaan limbah *fashion* hingga memasarkannya kembali, baik produk baru hasil *upcycling*, maupun pakaian yang lolos sortir dan masih layak pakai. Berikut ini fasilitas Tiny Factory secara garis besar.

- Area penerimaan dan sortir
- Ruang penyimpanan
- *Workshop*
- Ruang pengolahan menjadi material baru dengan mesin felting

- Area *cutting*
- Ruang produksi dan jahit
- *Mini store*
- Ruang pengelolaan limbah dan sisa material

b. Tampilan

Gambar-gambar berikut ini merupakan bagian dalam dari Tiny Factory - Eileen Fisher yang menampilkan pembagian area pengolahan limbah *fashion*.



Gambar 9. Area Sortir Tiny Factory
(Sumber: camillemori.com)



Gambar 10. Ruang Penyimpanan Tiny Factory
(Sumber: camillemori.com)



Gambar 11. *Marketplace* Tiny Factory
(Sumber: camillemori.com)



Gambar 12. Area *Cutting* Tiny Factory
(Sumber: camillemori.com)

Dalam segi tampilan, kurang adanya info mengenai tampilan luar bangunan. Akan tetapi untuk pengaturan ruang pada Tiny Factory, cenderung bersifat luas yang dibagi dalam beberapa zona sesuai dengan alur pengolahan material limbah. Tiap zona, biasanya dilengkapi dengan meja kerja serta keranjang yang digunakan sebagai tempat pakaian.

Interior pada Tiny Factory cenderung monokrom dengan warna dominan putih. Selain itu, Tiny Factory dilengkapi dengan pencahayaan yang optimal sehingga mendukung ketelitian para pekerjanya.

Tiny Factory memiliki alur pengolahan limbah *fashion* yang cukup jelas, sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam pengaturan pada zona pengelolaan limbah.

2.3.2 Jakarta *Fashion Hub*



Gambar 13. Jakarta *Fashion Hub*
(Sumber: jakartafashionhub.com)

Jakarta *Fashion Hub* berlokasi di Jakarta Pusat, tepatnya Jl. Teluk Betung No.33 4, RT.4/RW.1, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230. Merupakan wadah kolaborasi yang dipelopori oleh Asia Pacific Rayon. Tempat ini difokuskan untuk para desainer *fashion* dan pecinta *fashion* yang memiliki ketertarikan terhadap *fashion* Indonesia.

a. Fasilitas

Jakarta *Fashion Hub* dilengkapi dengan beberapa fasilitas untuk mendukung aktivitas di dalamnya, fasilitas yang ada meliputi.

- *Discussion space*
- *Workshop*
- *Display area*
- *Co-working space*
- *Multi-purpose area*
- *Photo studio*
- *Mini store*

b. Tampilan

Berikut ini merupakan tampilan dari ruang/ fasilitas yang ada di Jakarta *Fashion Hub*.



Gambar 14. Bagian dalam Jakarta *Fasion Hub*
(Sumber: jakartafashionhub.com)



Gambar 15. Area dengan Mesin Jahit 1
(Sumber: jakartafashionhub.com)



Gambar 16. *Workshop*
(Sumber: jakartafashionhub.com)



Gambar 17. Area dengan Mesin Jahit 2
(Sumber: jakartafashionhub.com)



Gambar 18. *Meja Desain*
(Sumber: jakartafashionhub.com)



Gambar 19. *Area Display*
(Sumber: jakartafashionhub.com)

Untuk tampilan bagian dalam Jakarta *Fashion Hub*, warna didominasi dengan aksen kayu, mulai dari *wall panel* hingga furnitur yang digunakan. Penggunaan material kayu ini dapat menghadirkan nuansa hangat. Selain itu pencahayaan buatan yang ada pada Jakarta *Fashion Hub* juga cenderung berwarna kuning/ warm. Untuk bagian meja desain serta meja jahit, terdapat bukaan besar, sehingga cahaya alami dapat masuk dengan optimal dan mendukung untuk kecermatan kerja.

2.3.3 EP YAYING *Fashion & Arts Centre* - Atelier FCJZ



Gambar 20. EP YAYING *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: italian-architects.com)

EP Yaying *Fashion & Arts Centre* berlokasi di China, tepatnya di 2029 Changsheng Zhong Lu, Jiaxing, Zhejiang Province, China. Mempunyai luas lahan sebesar 37 hektar dan luas bangunan sebesar 25.000 m², selesai dibangun pada tahun 2020. EP YAYING *Fashion & Arts Centre* mewadahi berbagai aktivitas, seperti workshop dan pelatihan yang mendukung pengembangan kreativitas, pembuatan berbagai model *fashion*, hingga peragaan busana/ *fashion show*.

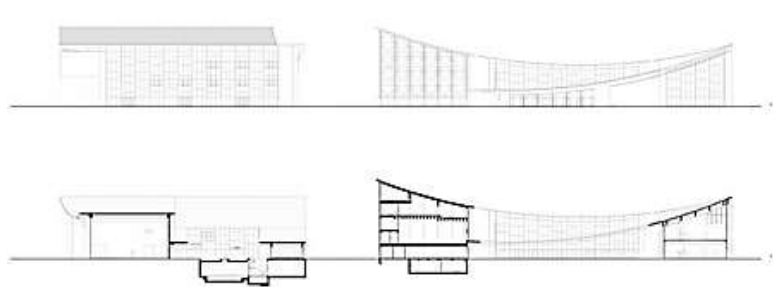
a. Fasilitas

EP YAYING *Fashion & Arts Centre* dilengkapi dengan berbagai fasilitas, antara lain yaitu:

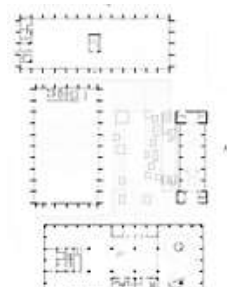
- *Fashion Gallery*
- *Fashion Show Area*
- Studio Desain dan Produksi
- *Workshop* dan Ruang Edukasi
- Retail
- Area Publik
- Fasilitas penunjang

b. Tampilan

Gambar-gambar berikut ini menampilkan gambar tampak, potongan, *floor plan*, serta bagian-bagian dari bangunan, seperti studio desain, *fashion gallery*, kafetaria, dan bagian luar bangunan.



Gambar 21. Tampak dan Potongan EP Yaying *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: goood.cn)



Gambar 22. Denah Skematik
(Sumber: goood.cn)



Gambar 23. Pembagian Massa EP Yaying *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: goood.cn)



Gambar 24. Galeri *Fashion* EP Yaying *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: goood.cn)



Gambar 25. Bagian Dalam EP Yaying *Fashion & Arts Centre* 1
(Sumber: goood.cn)



Gambar 26. Bagian Dalam EP Yaying *Fashion & Arts Centre* 2
(Sumber: goood.cn)



Gambar 27. Galeri *Fashion* EP Yaying *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: goood.cn)



Gambar 28. Fasad EP Yaying *Fashion & Arts Centre*
(Sumber: goood.cn)

EP YAYING *Fashion & Arts Centre* mempunyai bentuk massa yang cukup unik. Massa utama berbentuk balok yang terdiri dari empat bagian yang di tengahnya ditempatkan ruang terbuka. Ruang terbuka yang ada di tengah ini berupa kolam, plaza dan taman yang menghiasi massa bangunan. Bentuk geometris konsisten digunakan pada EP YAYING *Fashion & Arts Centre*, selain massa, fasad bangunan mulai dari jendela hingga bentuk ornamen yang digunakan berupa bentuk geometris yang tegas. Atap yang menaungi massa bangunan berbentuk lengkung ke dalam yang terlihat dinamis. Material yang digunakan pada EP YAYING *Fashion & Arts Centre* baik pada interior maupun eksterior berupa beton ekspos dengan perpaduan kaca sebagai bukaan, selain itu juga dikombinasikan dengan material kayu pada atap bangunan.

2.3.4 OMC *Fashion Center*



Gambar 29. *Site Aerial View*
(Sumber: Atelier Alter Architects)

Berlokasi di sudut kompleks apartemen di Taman Industri Mode Huangdao, Shandong. Mempunyai luas bangunan 5.300m² dengan tinggi enam lantai.

OMC *Fashion Center* mempunyai desain yang berupaya mengembangkan bentuk spasial baru dari struktur Domino homogen karya Corbusier, dengan mengeksplorasi hubungan antara kain dengan tubuh. OMC *Fashion Center* mempunyai dua fungsi utama, yaitu sebagai sarana meluncurkan produk *fashion* serta sebagai tempat kerja bersama bagi berbagai merk desainer.

a. Fasilitas

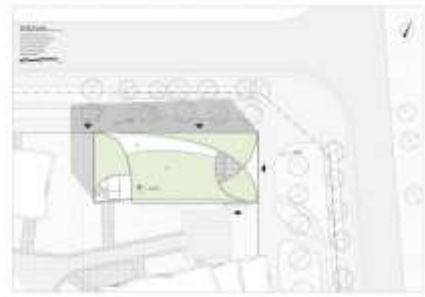
OMC *Fashion Center* dilengkapi dengan berbagai fasilitas, antara lain yaitu:

- Ruang kerja bersama
- Area *fashion show*
- *Show room*
- *Innovation display shelf*

- *Sealed space*
- Kafe

b. Tampilan

Gambar-gambar berikut ini menampilkan tampilan dari *OMC Fashion Center*.



Gambar 30. *Site Plan OMC Fashion Center*
(Sumber: Atelier Alter Architects)



Gambar 31. Potongan *OMC Fashion Center*
(Sumber: Atelier Alter Architects)



Gambar 32. Tampilan Fasad 1
(Sumber: Atelier Alter Architects)



Gambar 33. Tampilan Fasad 2
(Sumber: Atelier Alter Architects)