BAB III

WORLD FASHION CENTER di YOGYAKARTA

3.1. CITRA FASHION DALAM BANGUNAN

"Masih banyak bangunan sebagai pusat fashion baik sekolah maupun bangunan pertokoan yang belum mampu mencitrakan dirinya sebagai fasilitas yang mewadahi berbagai kegiatan fashion,sehingga masyarakat kurang mengetahui keberadaannya. "Padahal sebuah "citra" menurut Y.B.Mangunwijaya sangat penting untuk menunjukan suatu gambaran,kesan dan penerapan arti bagi masyarakat.

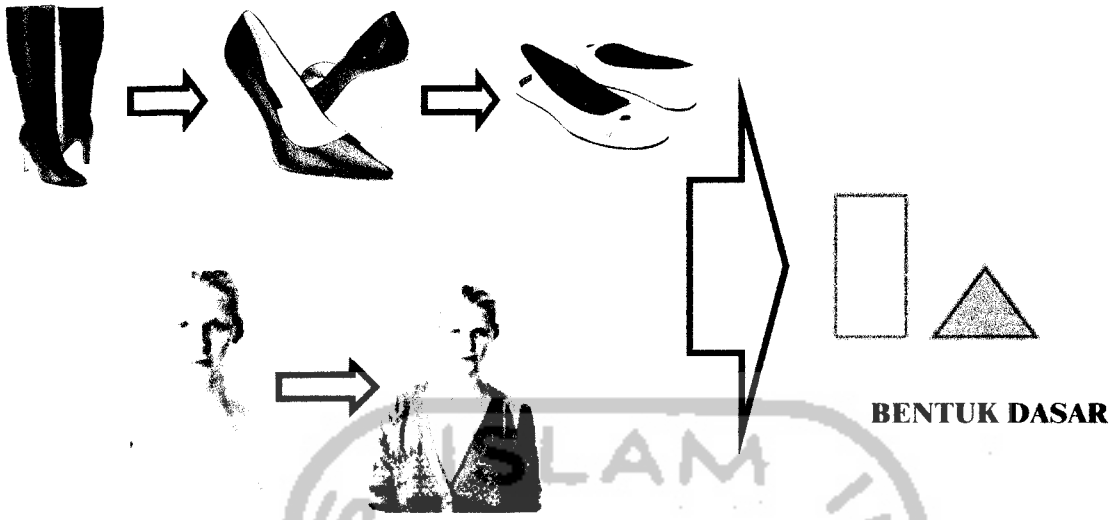
Sebuah citra sangat penting bagi perancangan bangunan untuk mewujudkan karakter dan keberadaannya.Untuk dapat mewujudkan dan mengekspresikan bangunan yang didalamnya berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan fashion/mode, maka harus memahami dan memfokuskan pengamatan pada karakter fashion itu sendiri, yang kemudian dapat diterapkan pada sebuah perencanaan dan perancangan bangunan. Sehingga karakter bangunan fashion dapat dimunculkan dan mudah diketahui keberadaannya.

3.2. KARAKTER FASHION PADA BANGUNAN

Adapun beberapa karakter fashion seperti yang sudah dijabarkan pada bab sebelunya , diantaranya adalah :

1) Dinamis / tidak monoton

Fashion adalah sesuatu yang terus berkembang, meskipun hanya berputar-putar pada setiap tahunnya , namun setiap perkembangan tersebut selalu mengalami perubahan baik dalam warna maupun desain (bentuk) pakaian. (tidak monoton).

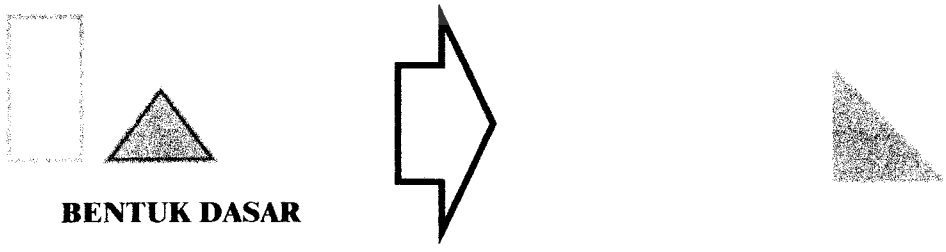


Gambar. III.1. Karakter dinamis

Seperti pada gambar diatas, dimana mode selalu berubah-ubah. Contoh pada model sepatu yang juga mengalami perubahan,mulai dari sepatu yang berlaras panjang (boots), kemudian berubah menjadi sepatu yang berhak tinggi dengan ujung yang runcing,hingga sepatu tanpa hak (flat)dengan ujung yang tumpul.Juga pada model kerah yang terus mengalami perubahan dari yang berbentuk bulat sampai bentuk runcing.

Mode memang berubah-ubah, tidak diketahui dari mana awalnya dan berikutnya namun mode memang tidak akan pernah ada akhirnya karena sifat mode yang selalu berputar.

Kedinamisan pada fashion dapat juga diterapkan pada fasad maupun bentuk (gubahan) massa pada bangunan, sehingga bangunan tersebut dapat mewujudkan karakternya.



Gambar. III.2. Penggabungan Bentuk Dasar

Fasad atau bentuk bangunan yang berkarakter fashion dalam hal ini kedinamisan , dapat di wujudkan dalam penggabungan dari beberapa bentukan dasar dari karakter fashion yang ditransformasikan

dalam bentuk, sehingga menciptakan suatu fasad maupun bentukan suatu massa yang tidak monoton (dinamis).

Suatu bentuk yang berubah-ubah menjadikan suatu bentuk yang tidak beraturan. Bentuk yang tidak beraturan adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagian tidak konsisten.Pada umumnya bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis dibanding bentuk beraturan. Bentuk tak beraturan berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi atau hasil dari komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan[16]

2) Menonjolkan diri / atraktif

Seorang desainer harus dapat menciptakan sebuah hasil karya yang dapat menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya. Dengan berbagai cara untuk dapat lebih menonjol sehingga orang dapat mengetahui keberadaannya dan menikmatinya.

Gambar. III.3. Karakter Atraktif

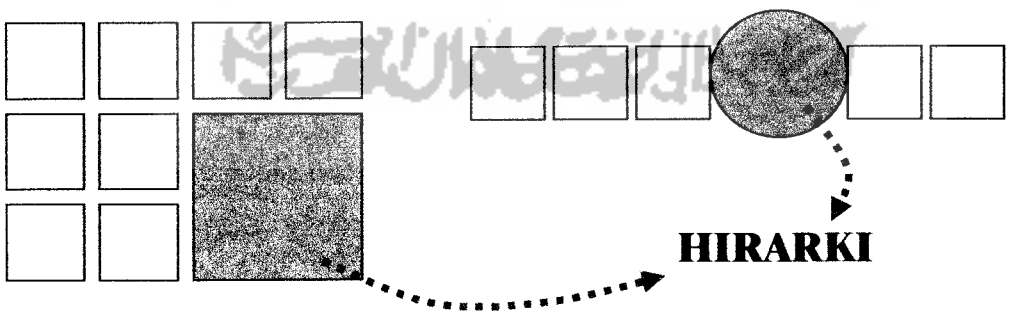
Bagaimana sebuah hasil karya fashion dapat dipamerkan dan ditonjolkan adalah dengan cara memamerkannya. Cara ini dapat dilakukan dengan menyelenggarakan acara seperti pagelaran busana / *fashion show*.Sebuah hasil karya fashion harus dapat menonjolkan dirinya untuk menjadikan pusat perhatian. Hal ini dapat juga disimbolkan bahwa karya fashion dapat menjadi *hierarki* bagi masyarakat dan para pemerhatinya.

[16] Francis D.K.Ching, *Arsitektur Bentuk,Ruang dan Tatanan*, edisi kedua

Sebuah hasil karya rancangan dapat ditonjolkan di dalam suatu bangunan adalah dengan menciptakan sebuah media pamer,supaya masyarakat dapat menyaksikan barang yang ditawarkan dan dapat menarik untuk membelinya. Media pamer pada bangunan dapat berupa transparansi pada sisi-sisi bangunan atau etalase-etalase kaca sehingga karya dapat ditonjolkan dari dalam bangunan dan dinikmati dari luar bangunan.

Gambar. III. 4. Transparansi Fasad

"Fashion dapat menjadi hirarki bagi masyarakat",sehingga fashion dapat menonjolkan dirinya sesuai dengan karakternya. Adapun pada fasad maupun gubahan massa, hirarki dapat diwujudkan dengan menciptakan suatu bentuk atau ruang yang ditegaskan sebagai sesuatu yang penting atau menonjol terhadap suatu organisasi.



Gambar. III. 5. Konsep Hirarki

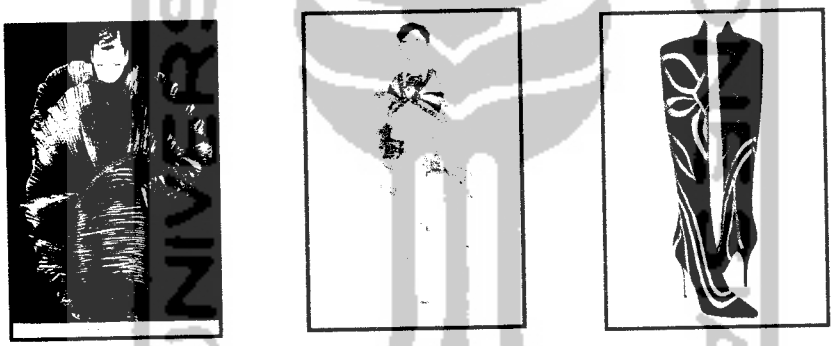
Dalam suatu bentukan atau gubahan massa, hirarki dapat diartikan sebagai perbedaan yang nyata yang muncul di antara bentuk-bentuk maupun pada ruang. Pada prinsipnya hirarki mencerminkan

perbedaan derajat kepentingan dari bentuk dan ruang, serta peran-peran fungsional, formal dan simbolis yang dimainkan dalam organisasinya.

Massa-massa tersebut dapat berupa bangunan publik atau ruang-ruang penting yang sengaja ditonjolkan sehingga masyarakat dapat mengetahui keberadaannya.

3) Bebas,penuh kejutan

Para desainer fashion bebas untuk mengekspresikan karyanya karena fashion tidak memiliki batasan dalam hal tertentu. Fashion selalu dapat memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhatinya. Seperti dengan gejala baru dalam mode yang mulai bebas dan berani dalam padu padan warna.



Gambar.III. 6. kebebasan dalam fashion

Kebebasan tersebut dimanfaatkan oleh para desainer untuk menciptakan karya sebanyak mungkin mulai dari rancangan yang dapat langsung pakai dan dipasarkan (prêt-a-porter) hingga rancangan yang hanya untuk menambah koleksi si perancang itu sendiri dan tidak dapat digunakan bagi masyarakat.

Dalam suatu fasad maupun gubahan massa yang berkarakter fashion tersebut dapat diartikan bahwa kebebasan adalah dalam pemilihan bentuk dan suatu bentuk dapat mengalami perubahan secara tiba-tiba.

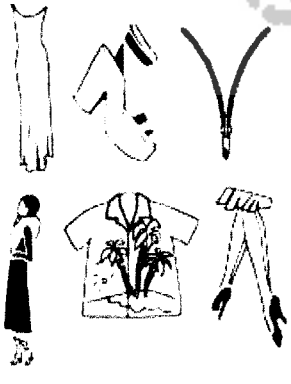
Seperti gambar diatas,yaitu jajaran bentuk persegi yang kemudian tiba-tiba berubah (dengan tegas) menjadi suatu bentuk lingkaran.Ataupun dalam repetisi dengan penerapan warna yang sama (pink) kemudian secara tiba-tiba (tanpa ada suatu gradasi warna) berubah menjadi warna ungu,lalu berubah pada warna semula lagi.Dengan perubahan tersebut sehingga dapat menimbulkan "kejutan" bagi pemerhatinya.

Bebas dan berani di dalam fashion pun dapat diterapkan pada pemilihan warna, padu padan warna yang tidak ada batasannya.

4) Mengalir (up to date)

Meskipun fashion terus berubah namun tetap sesuai dengan perkembangan jamannya.Suatu gaya yang sudah lalu dapat menjadi in lagi di suatu masa,sehingga mode dapat terus berputar dan mengalir.

FASHION '30-an



Pada tahun tersebut,kolapsnya pasar modal membagi warga Amerika menjadi dua (2) kalangan,yaitu "haves" dan "havenots" .Dan keglamoran menginspirasikan sejumlah model busana.Diantaranya bahan bunga-bunga dan rok-rok panjang melambai.Kemudian muncul busana berpotongan panjang dan *gentle flowing*,bulu-bulu binatang,selendang dan hiasan pita-pita.Pada era ini,mengenalkan pemakaian zipper semakin popular dari masa kemasa.Dan penggunaan *platform shoes* / sepatu dengan hak yang

super tebal, juga pertama kali diperkenalkan oleh desainer Salvatore Ferragamo.

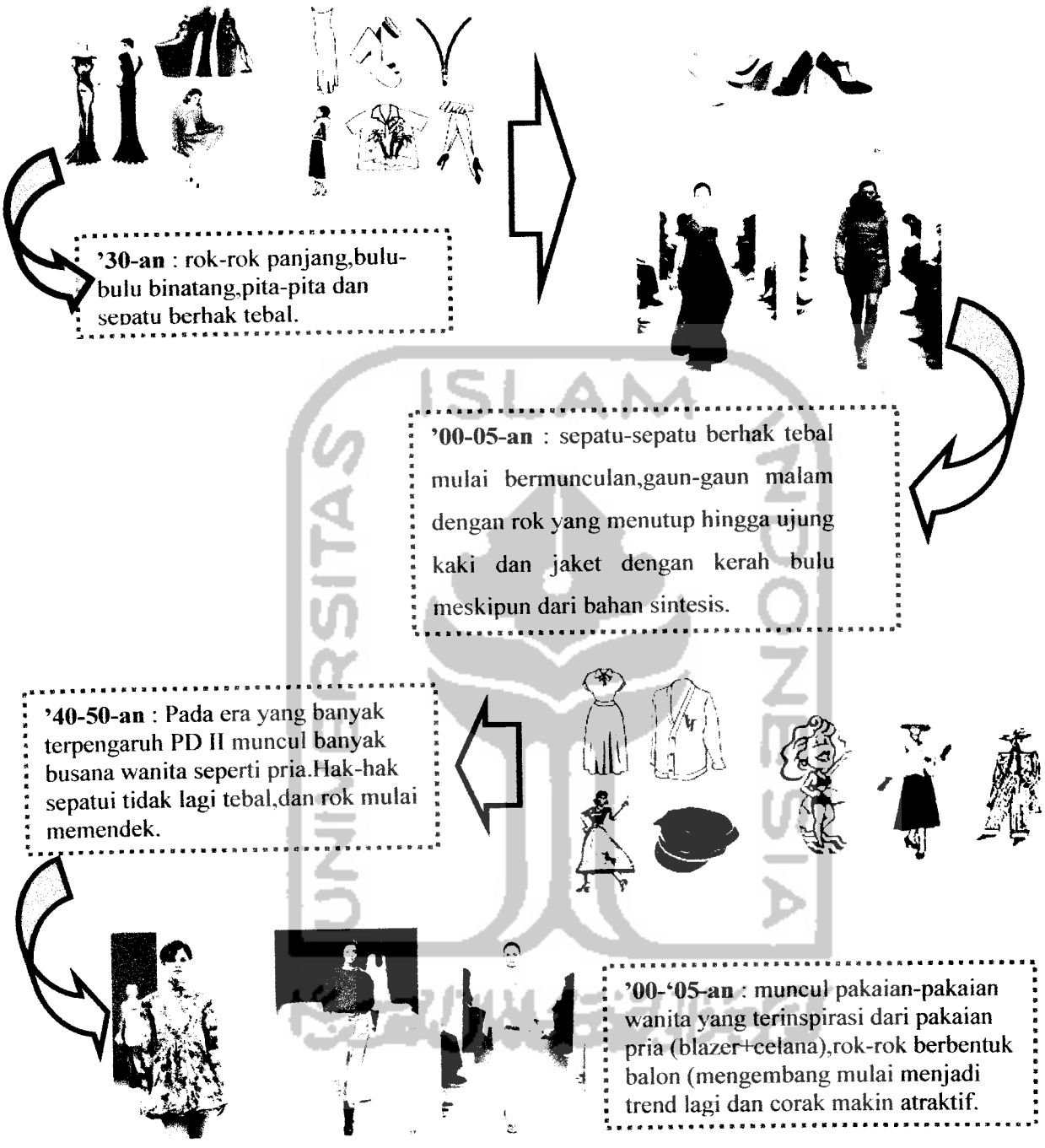
FASHION '40-an

Menyusul perang dunia II, pemakaian material garmen mulai dibatasi. Karena itu, rok-rok mulai memendek, lipatan dan kancing dikurangi dan saku lenyap. Banyaknya wanita yang menggantikan posisi pria di kantor-kantor, membuat busana pria ditransformasikan menjadi busana wanita.Popularitas sepatu tumit tinggi digantikan oleh sepatu tumit rendah yang lebih nyaman untuk beraktivitas. Pada era ini, muncul trend *zoot suit* (pakaian yang terdiri dari stelan jaket-jaket berukuran super besar dan celana panjang baggy). Sebagai simbol dari *post-war freedom*, muncul fenomena kaos-kaos warna terang dengan gambar flora-fauna, buah-buahan dan wanita cantik.

FASHION '50-an

Era ini mengawali eksistensi *poodle skirts* (rok berbentuk "balon" yang ujungnya dihiasi aplikasi berbentuk anjing pudel) , sepatu sandal, Letterman's Jacket dan kacamata berbentuk mata kucing yang item paling populer di sejumlah SMU. Pada era ini, untuk pertama kalinya, kaum tua mengikuti tren mode yang diciptakan para kaum yang lebih muda.

Perkembangan fashion selalu berubah-ubah, berputar dan mengalir.Mode pakaian yang pernah menjadi trend di masanya dapat menjadi trend di masa mendatang seperti pada contohnya mode-mode fashion dari tahun 30-an hingga 50-an,banyak yang menjadi trend lagi di abad 20-an hingga sekarang.



Gambar. III. 7. Perkembangan Fashion

Fashion mempunyai karakter yang mengalir. Sedangkan pada sebuah bangunan, mengalir dapat mempunyai pengertian sesuatu yang tanpa sudut, suatu bentuk yang diatur secara berangkaian, langsung dan mudah dalam pencapaiannya, suatu bentuk yang dapat menyesuaikan

pada tempatnya. Karakter tersebut dapat diwujudkan pada layout ruang,gubahan massa maupun sirkulasi dalam bangunan.

Sesuatu yang mengalir dapat di simbolkan dengan air yang mengalir.Air mempunyai sifat yang mengalir dan dapat menyesuaikan diri sesuai dengan tempat dan berbagi permukaan medianya.Aliran air dapt di transformasikan sebagai garis linier (lurus).Bentuk garis lurus dapat di potong-potong atau dibelokan sebagai penyesuaian terhadap kondisi setempat,seperti : topografi , pemandangan tumbuh-tumbuhan , maupun keadaan lain yang ada dalam tapak[17].

5) Penuh Warna

Dalam dunia fashion sebuah karya rancangan dari desainer tidak pernah lepas dari elemen warna. Warna pun mengalami perubahan sesuai dengan trendnya. Dan di dalam pemilihan warna pun para desiner tidak dibatasi dan diatur untuk menuangkannya pada rancangannya, hanya tergantung pada konsep perancangan yang nantinya akan di pamerkan.

[17] Fancis D.K. Ching, *Arsitektur: Bentuk,Ruang dan Tatanan* , edisi kedua

Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang peling mencolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot fisual suatu bentuk.

Sedangkan warna pada bangunan sangat membantu penampilan bangunan tersebut dan bagi arsitek warna adalah alat bantu untuk dapat merancang keindahan dan kenyamanan,juga dapat menjadi alat memacu penampilan suatu rancangan. Warna yang baik dan pencahayaan yang baik akan saling mempengaruhi[18]

3.3. SPESIFIKASI KEGIATAN

3.3.1 Kegiatan Pendidikan

World Fashion Center sebagai pusat pendidikan, adalah sebagai wadah bagi masyarakat yang ingin mempelajari bidang fashion yang ada diseluruh dunia. Pendidikan ini menawarkan pengembangan potensi masyarakat dalam bentuk keahlian dan keterampilan di bidang fashion/mode. Dimana para lulusan, diharapkan dapat menjadi profesional handal yang siap bersaing dengan para desainer nasional hingga internasional dan hasil rancangan dapat masuk kedalam pasar dunia.

Terdapat 2(dua) jenjang pendidikan pada sekolah ini,yaitu program 1 tahun dan 3 tahun.Dimana pada setiap jenjang pendidikan dibagi dengan beberapa semester sehingga ada sistem kenaikan kelas pada pelajaran di tiap semesternya.

3.3.2. Kegiatan Komersial

World Fashion Center menyediakan fasilitas jual beli untuk berbagai produk fashion berupa retail –retail. Terdapat fasilitas ruang

[18] Neufert,Ernst *Data Arsitek*,edisi kedua

pagelaran yang berfingsi sebagai wadah promosi bagi para desainer, dan juga wadah bagi siswa untuk dapat mengekspresikan hasil karyannya. Fasilitas komersial juga dilengkapi dengan kegiatan produksi seperti garmen, yang memproduksi produk – produk yang nantinya dapat dipasarkan.

3.4. SPESIFIKASI RUANG

3.4.1. Kegiatan Pendidikan

Ruang-ruang kelas pada sekolah ini dijadikan satu kawasan kampus baik jenjang 1 tahun maupun 3 tahun,hanya saja dibagi dalam beberapa ruang kelas ditambah dengan beberapa fasilitas penunjang yang lain.

Untuk pendidikan modeling,terpisah dari sistem pendidikan fashion desain.Terdapat fasilitas penunjang seperti ruang *fashion show* (praktikum).Namun untuk keseluruhan sistem pendidikan dijadikan dalam satu kawasan kampus yang dilengkapi fasilitas-fasilitas lain seperti perpustakaan, ruang komputer, kantin, ruang-ruang servis dan lain-lain.Ada banyak jenis kegiatan di dalam pendidikan atau sekolah fashion ini. Adapun dibawah ini akan dijabarkan beberapa kebutuhan ruang,yaitu :

A. Kegiatan Pendidikan

a. Ruang kelas

Ruang kelas hanya digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar yang berhubungan dengan teori atau hanya untuk menyampaikan materi pelajaran. Baik siswa pendidikan desain maupun modeling.Kapasitas yang akan ditampung dalam ruangan ini ±20-25 siswa.

Kelas terdiri dari enam (6) ruangan,yaitu empat (4) kelas untuk pendidikan 1 dan 3 tahun dan dua (2) kelas untuk pendidikan modeling.

b. Studio , meliputi :

- studio fashion desain

Sebagai wadah bagi pengajar untuk memberi pemahaman tentang prinsip-prinsip mendesain sebuah busana.

- studio jahit

  Menyediakan berbagai jenis alat jahit agar siswa mengerti dan memahami cara menjahit dengan manual maupun mesin.Dan siswa dapat menguasai teknik menjahit menggunakan beberapa tipe alat jahit.

- studio fotografi

  Studio ini digunakan untuk pengambilan gambar sebagai bagian dari pendidikan modeling.Maupun kebutuhan gambar untuk kegiatan-kegiatan komersial. Terdapat fasilitas untuk mencetak gambar.

- studio printing/batik

  Sebagai studio untuk pemahaman dalam pembuatan warna dan mencetak ke berbagai jenis media.

- studio pembuatan pola dan bordir

  Studio ini terpisah pada studio jahit, agar siswa lebih dapat fokus dan memahami pada kegiatan pembelajaran tersebut.

c. Auditorium / Ruang Seminar

Ruangan ini sebagai ruang serba guna yang ditujukan pada keseluruhan kegiatan pendidikan. Seperti pada contohnya, untuk kegiatan pertemuan, seminar, bahkan digunakan sebagai tempat presentasi siswa untuk hasil karya tugas akhir / ujian pendadaran. Kapasitas yang dapat ditampung pada ruang auditorium tersebut sekitar 20 - 30 orang.

d. Perpustakaan

Perpustakaan berfungsi untuk ruang penyimpanan buku-buku pelajaran maupun reverensi-reverensi yang terkait.Pengguna fasilitas tersebut hanya siswa dan staff pendidik (privat).

e. Ruang komputer

Fasilitas ini digunakan sebagai sarana siswa untuk belajar teknik pembuatan pola atau gambar dengan komputer dan juga teknik mempresentasikan hasil rancangan.Pengguna fasilitas ini hanya siswa dan staff pengajar (privat). Kapasitas dalam ruangan ini dapat menampung ± 25 unit komputer.

B. Kegiatan Pengajaran dan Administrasi

a. Ruang dosen/pengajar
b. Ruang konsultasi
c. Ruang direktur
d. Ruang staff
e. Ruang administrasi/tata usaha

f. Lobby

Lobby berada di bagian depan bangunan pendidikan yang digunakan sebagai ruang penghubung antar ruang satu dengan yang yang lainnya.Ruangan ini bersifat umum.

g. Ruang tunggu

C. Kegiatan servis dan penunjang

a. Gudang *cleaning service*
b. Mushola
c. Kantin/cafetaria
d. Dapur
e. Gudang peralatan dan bahan

f. Galeri fashion/ruang display

Fasilitas ini sebagai wadah untuk memamerkan hasil karya para siswa pendidikan fashion.

g. Kolam renang

Kolam renang sebagai fasilitas yang tersedia pada bangunan World Fashion Center.Pengguna fasilitas ini adalah publik,namun khusus bagi masyarakat umum diharuskan menjadi anggota/*member* untuk dapat menggunakannya.

h. Lapangan olah raga&Ruang fitness

Lapangan olah raga terdiri dari lapangan basket,yang mana lapangan tersebut berada di luar ruangan (outdoor), dekat dengan ruang fitness dan kolam renang.Fasilitas tersebut mempunyai sifat yang sama dengan fasilitas kolam renang.

i. Ruang lavatory

3.4.2. Kegiatan Komersial

World Fashion Center sebagai pusat komersial yang mewadahi kegiatan promosi dan pemasaran. Dimana para lulusan sekolah desain serta para desainer baik nasional maupun internasional dapat memamerkan serta mempromosikan hasil rancangannya dan diharapkan dapat menjualnya kepada masyarakat luas. Terdapat juga gedung /aula yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pamer (*fashion show*) dan dapat juga digunakan untuk kegiatan pertemuan atau seminar dalam skala besar (bangunan bersifat fleksibel).

Sebagai bangunan yang mewadahi kegiatan bagi masyarakat (publik) dibutuhkan beberapa ruang untuk menunjang setiap kegiatan didalamnya, diantaranya adalah :

A. Kegiatan Promosi dan Pemasaran

a. Retail/butik

Sebagai tempat untuk memamerkan dan menjual hasil karya para perancang busana baik dari dalam maupun luar negeri.Bahkan hasil karya dari siswa lulusan sekolah fashion tersebut dapat dijual pada fasilitas ini apabila dapat memenuhi syarat nilai jual.

b. Aula fashion show

Fasilitas ini bersifat fleksibel,sebenarnya dikhususkan bagi kegiatan pagelaran busana (fashion show) namun dapat juga digunakan sebagai gedung pertemuan,rapat dan kegiatan yang lain.Fasilitas ini dapat digunakan untuk kegiatan umum dengan sistem sewa.

c. Food court

Sebagai area penunjang untuk kebutuhan pangan bagi para pengunjung.Fasilitas tersebut berada di pusat pertokoan.

B. kegiatan Pengelolaan , Servis dan Penunjang

a. Ruang direktur
b. Ruang staff & pegawai
c. Ruang loker pegawai
d. Ruang informasi
e. Gudang
f. Lavatori

g. Kantin

Fasilitas ini bersifat privat yang hanya berupa area kecil yang khusus memfasilitasi kebutuhan pangan para staff dan pegawai pada fasilitas komersial tersebut.

h. Garmen (pembuatan pakaian jadi)

Sebagai pabrik pembuatan pakaian jadi,untuk memproduksi dan memperbanyak hasil rancangan yang akan dipasarkan ke seluruh pusat pertokoan baik di dalam pertokoan World Fashion Center maupun diluar bahkan hingga pasar internasional.Fasilitas garmen terdiri dari ruang jahit dengan kapasitas untuk 30 unit meja jahit,ruang pembuatan pola,ruang kontrol dan ruang penunjang lainnya.

3.5. ANALISIS HUBUNGAN RUANG

3.5.1. Bangunan Pendidikan

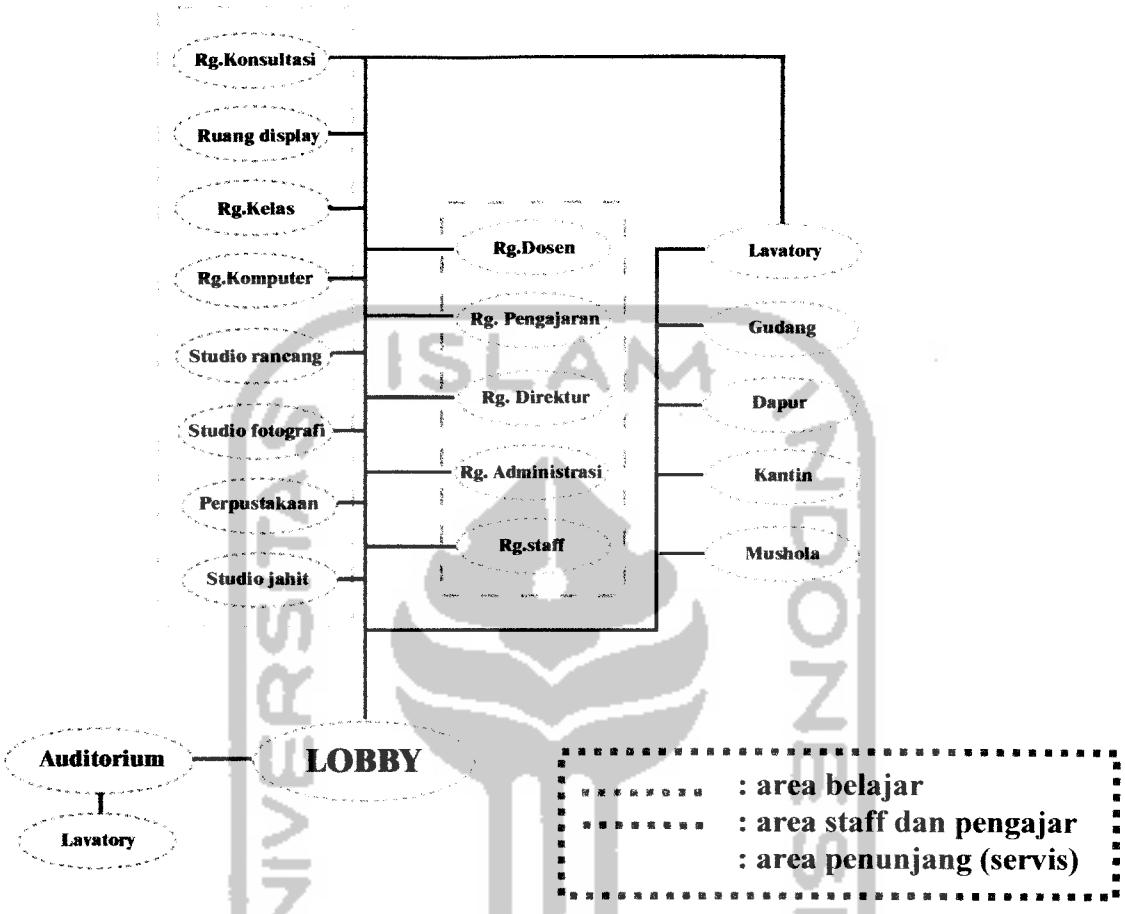


Diagram. III.1. Hubungan ruang pendidikan

Ruangan dalam bangunan sekolah di bagi menjadi tiga (3) area,yaitu area belajar (meliputi ruang –ruang kelas dan studio), area staff dan pengajar (ruang dosen,administrasi,dll) dan area penunjang (meliputi area servis dan kantin). Dimana keseluruhan ruangan dalam bangunan sekolah saling berhubungan satu dengan yang lain ,kegiatan dimulai dari lobby atau entrance yang kemudian menghubungkan pada seluruh ruang didalamnya. Auditorium sebagai area terpisah karena lebih bersifat semi publik namun masih di dalam satu bangunan sekolah.

3.5.2. Bangunan Komersial

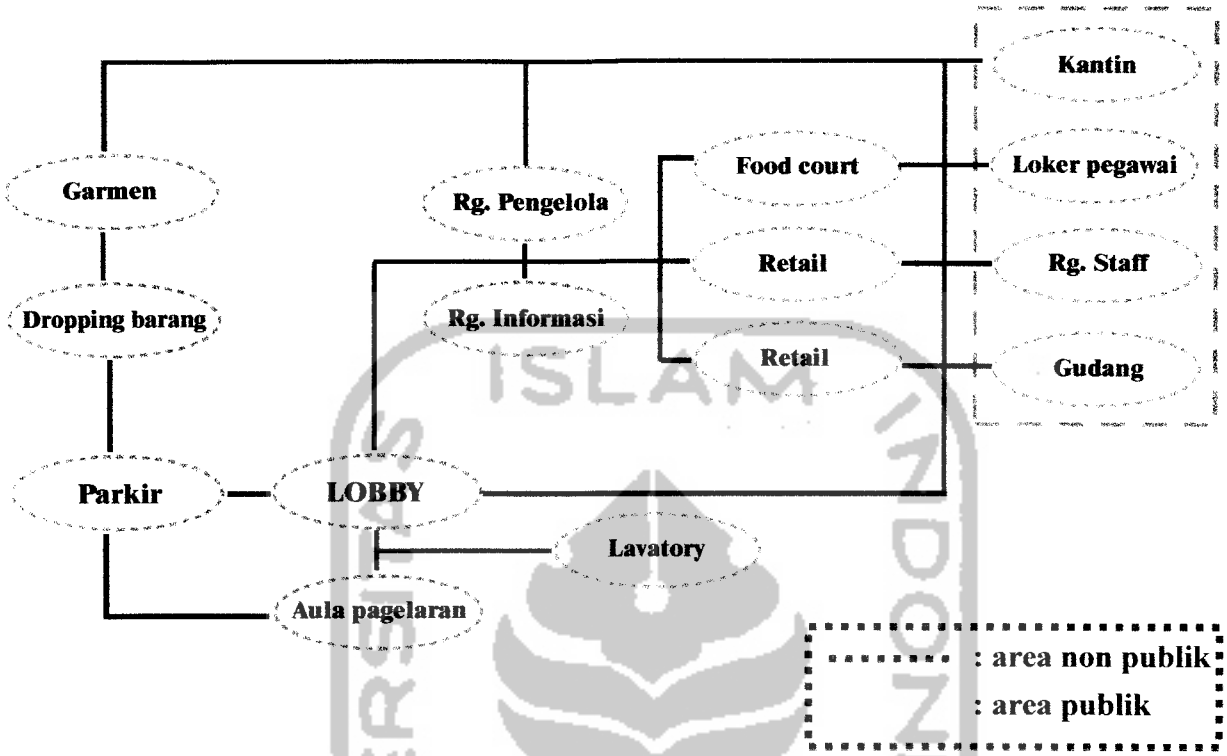


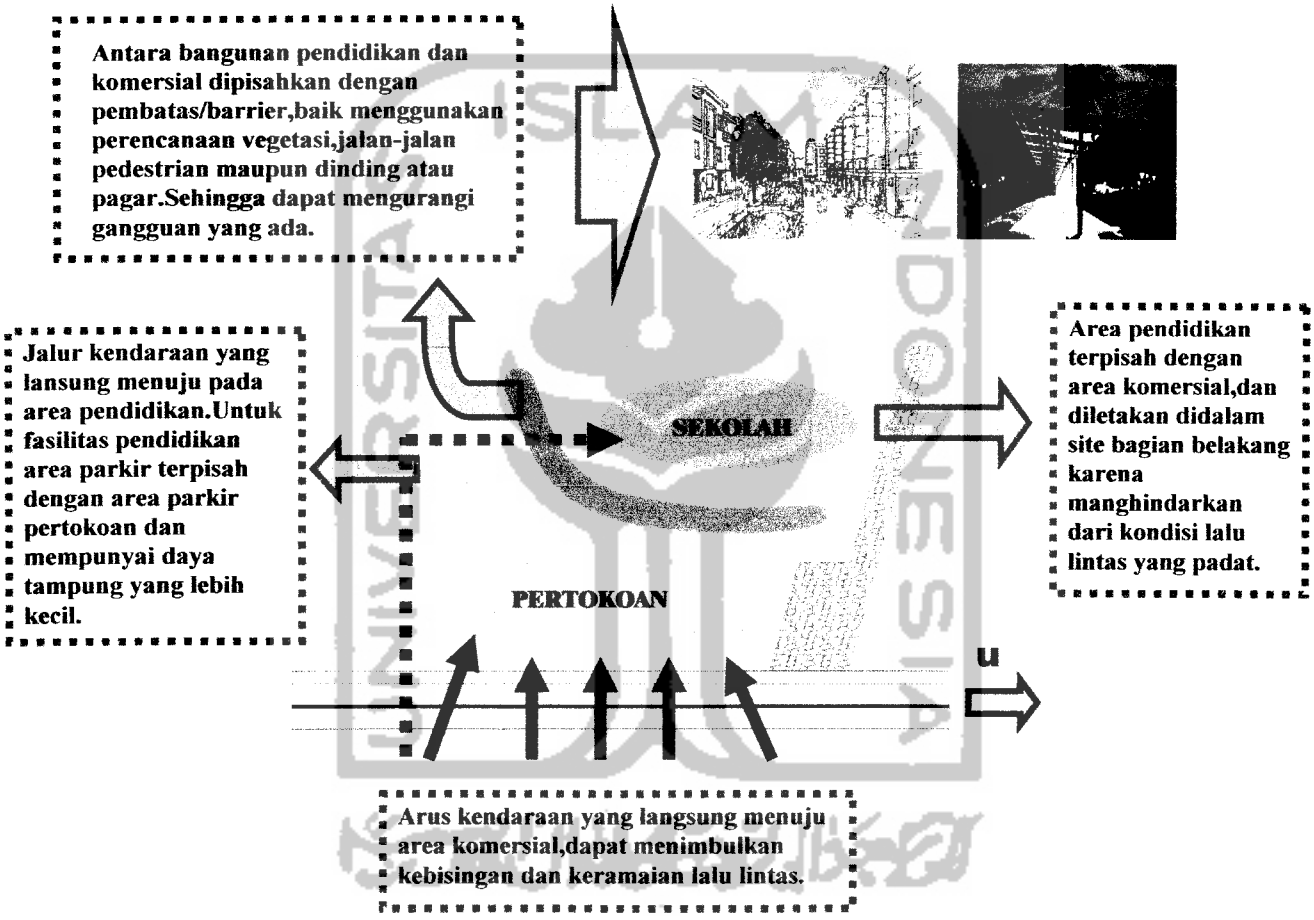
Diagram. III.2. Hubungan ruang bangunan komersial

Dalam bangunan komersial tersebut,dibagi menjadi 2 (dua) area,yaitu area publik (meliputi kawasan pertokoan dan ruang pagelaran),dan area non publik (ruang-ruang pengelola, servis dan pabrik garmen). Pada fasilitas pabrik garmen terdapat pada area terpisah dari kawasan pertokoan karena masih berhubungan erat dengan area pendidikan. Para siswa sekolah mode dapat menuai ilmu dan mencari pengalaman tersebut dan juga karya-karya siswa yang akan dipamerkan maupun dijual pun dapat dibuat pada fasilitas tersebut.

3.6. ANALISIS GUBAHAN MASSA

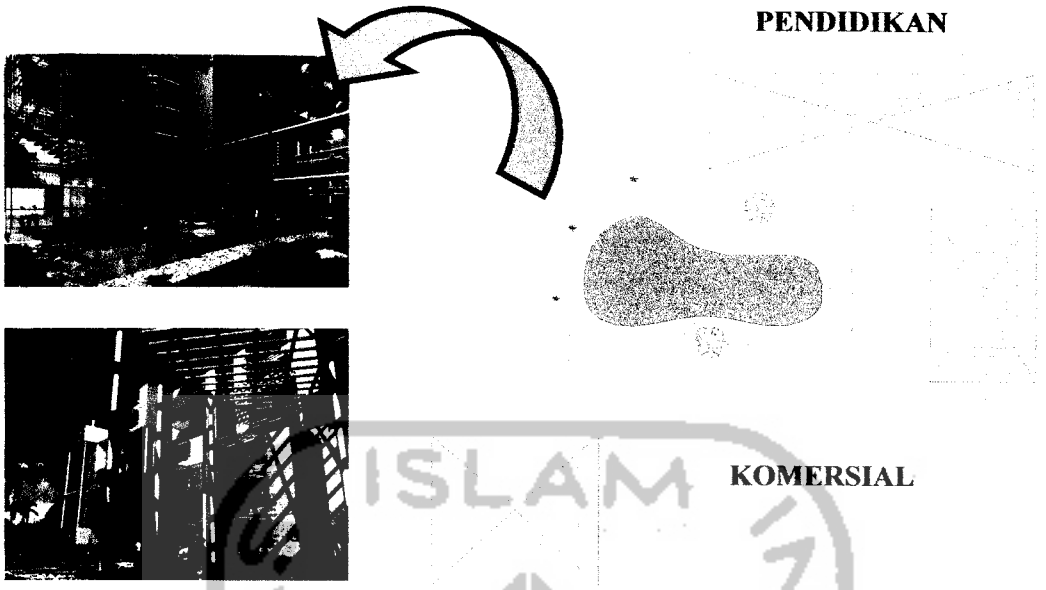
Karena perbedaan karakter pada masing-masing bangunan yang saling bertentangan, dimana bangunan pendidikan memerlukan suasana yang tenang, jauh dari lalu lintas yang padat sehingga bebas dari polusi baik suara maupun udara,sedangkan pada bangunan komersial

sebagai fasilitas publik membutuhkan pencapaian yang mudah dan cepat bagi kendaraan dari jalan raya, otomatis dapat menimbulkan kebisingan dan juga keramaian. Maka dari permasalahan tersebut dibutuhkan perencanaan yang baik bagi penataan / layout bangunan sehingga baik bangunan pendidikan maupun komersial dapat menjadi satu kawasan yang serasi dan selaras untuk setiap kegiatan yang bekerja di dalamnya



Gambar. III.8. Analisis Gubahan Massa

Meskipun karakter pada masing-masing bangunan berbeda, namun agar keduanya dapat berada di dalam satu kawasan yang berkelompok maka dapat diatasi dengan penggunaan ruang-ruang sebagai pembatas atau *barrier*. Pembatas dapat berupa dinding, pagar ataupun komponen yang dapat menciptakan suatu ruang seperti vegetasi, pedestrian juga penempatan fasilitas-fasilitas olah raga.



Gambar. III.9. *Contoh barrier dengan fasilitas olah raga.*

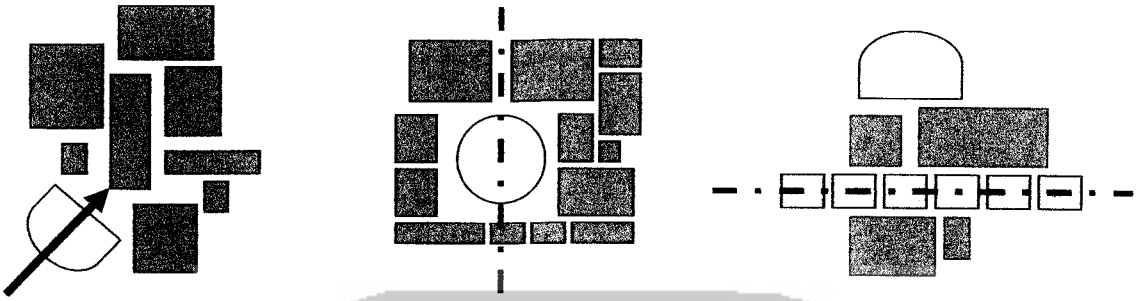
3.7. ANALISIS LAYOUT RUANG

Pembangunan World Fashion Center tersebut di bagi menjadi beberapa area / kawasan. Dimana masing-masing area mempunyai sifat dan karakter yang berbeda.Sehingga penataan layout bangunan dan ruang di dalamnya harus diatur dengan baik untuk menciptakan keserasian dan keselarasan sehingga seluruh kegiatan di dalamnya dapat berhubungan dan berjalan dengan semestinya.

Pada perencanaan layout ruang dalam bangunan,dibutuhkan penggabungan dan pendekatan pada setiap ruangan agar keseluruhan ruang dapat saling berhubungan dan kegiatan didalamnya dapat berjalan dengan lancar.Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan konsep pengelompokan organisasi atau ***cluster***.

Organisasi dalam bentuk kelompok mempertimbangkan pendekatan fisik atau menghubungkan suatu ruang terhadap ruang yang lainnya. Pada konsep cluster dapat menerima di dalam komposisinya, ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya, tetapi

berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti kesimetrisan atau sebuah sumbu[19].



Kelompok dengan entrance **Kondisi simetri** **Kondisi dengan sumbu**

Gambar. III.10. Konsep Cluster

[19] Francis D.K.Ching, *Arsitektur Bentuk,Ruang,dan Tatanan*, edisi kedua