

### **Analisis Visual Dari Inspirasi Bangunan Villa Welpeloo**

**Mohammad Sayfulloh Aulia**

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
s180217024@student.ubaya.ac.id

**Hany Mustikasari**

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
hanymustikasari@staff.ubaya.ac.id

**Guguh Sujatmiko**

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
guguh.sujatmiko@staff.ubaya.ac.id

**Siti Zahro**

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya  
sitizahro@staff.ubaya.ac.id

#### **ABSTRAK**

Busana menjadi sebuah bentuk ekspresi dan tanda identitas bangunan yang diekspresikan oleh seorang desainer. Ini merupakan Langkah adaptasi dalam perubahan tren di bidang *fesyen* yang diinginkan oleh pasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis visual yang terinspirasi dari “vila welpeloo”. Metode penelitiannya adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi. Selanjutnya, teknik analisisnya menggunakan deskriptif dengan analisis visual. Hasilnya ditunjukkan bahwa beberapa bentuk dan garis dari bangunan “vila welpeloo” dapat diterapkan pada bidang *fesyen* pada bagian detail dan embellishment pada baju ataupun pada *product lifestyle* berupa aksesoris. Bentuk lingkaran dapat diterapkan untuk anting-anting dan bentuk lipatan-lipatan untuk kain. Akhirnya, temuan ini dapat memperkaya ide desainer pada bidang *fesyen*.

Kata Kunci: Arsitektur, *Fesyen*, Perubahan Tren, Villa Welpeloo

## 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia fesyen didefinisikan sebagai gaya berpakaian serta identitas seseorang (Hanandita, 2022). Perkembangan fesyen diaplikasikan dengan adanya perubahan *trend fashion* itu sendiri (Enocensia, 2022). Produk fesyen menjadi sebuah komoditas di kalangan pecinta fesyen sendiri (Rozy & Raditya, 2021). Mode tren memiliki beberapa faktor dalam perkembangan setiap musimnya atau setiap tahunnya, faktor yang mempengaruhinya seperti warna, bentuk, motif, pola, tekstur dan faktor yang lainnya, dalam penampilan seseorang dapat menimbulkan atau memunculkan sebuah persepsi sendiri pada pemakainya seperti terlihat lebih tinggi, pendek, gemuk, kurus, serta berbagai persepsi yang lainnya (Liu, Zhang, Ji, & Wu, 2019). Memiliki sebuah pedoman atau acuan dalam menciptakan sebuah *trend fashion* yang biasanya disebut *fashion trend forecast*, sehingga hal tersebut digunakan dalam menciptakan sebuah produk baru yang dapat dinikmati oleh semua orang (Joy, Zhu, Peña, & Brouard, 2022). Oleh karenanya, dalam menciptakan sebuah rancangan dapat terinspirasi dari apapun, salah satunya berasal dari bangunan.

Hubungan antara arsitektur dengan *fashion* telah banyak memberikan inspirasi pada dunia *fashion* (Aukhadiyeva, 2023). Inspirasi “Vila Welpeloo” adalah salah satunya. Vila ini merupakan bangunan rumah keluarga yang memiliki luas tanah 312 meter persegi, Vila Welpeloo dirancang oleh *superios studio* dan dibangun pada tahun 2009. Bangunan Vila Welpeloo memiliki 2 lantai yang dibangun dengan menggunakan 60% *material* bekas bekas (Superuse, 2023). Pengumpulan *material* bekas yang didapatkan dalam pembuatan Vila Welpeloo dengan radius 15 km. Tujuan menggunakan kembali barang – barang yang tidak terpakai dapat mengurangi emisi  $\text{CO}_2$  sebesar 90% agar dapat mengurangi kerusakan lingkungan bekas (Superuse, 2023).

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis visual yang terinspirasi dari vila welpeloo. Analisis visual juga membantu

untuk menjadi acuan agar desainer tidak melenceng dari konsep yang telah dibuat sebelumnya (Adawiyah, 2020). Serta hasil analisis visual juga dapat digunakan dalam pembuatan *detail embellishment* dan pembuatan aksesoris terhadap perancangan koleksi.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk mengamati sebuah bangunan bernama “Vila Welpeloo” dimana peneliti melakukan pengamatan pada bentuk-bentuk detail interior dan eksterior bangunan tersebut secara visual.

Dengan demikian, analisa Visual merupakan salah satu cara untuk menganalisa sesuatu secara visual (Utoyo, 2020). Dalam analisa visual memiliki beberapa komponen seperti garis, bentuk, huruf, tekstur, serta warna dan media yang dapat di analisa datanya berupa gambar, tulisan atau media lainnya yang dapat dianalisis untuk mendapatkan data data (Jayanegara, 2020). Analisis visual dilakukan untuk menentukan objek yang sesuai dengan konsep desain yang telah dibuat sebelumnya (Anggarini, Bangun, & Saripudin, 2020). Analisa visual merupakan sebuah pengembangan suatu pesan yang ditimbulkan dari suatu gambar, tulisan, atau media lainnya serta analisa visual memiliki beberapa komponen seperti garis, bentuk, huruf, tekstur dan warna data (Jayanegara, 2020).

Dalam penelitian ini, analisis visual digunakan untuk mengamati secara detail bentuk, garis, tekstur serta warna pada bangunan “Vila Welpeloo”. Hasil analisis visual kemudian diterapkan pada produk fesyen berupa garmen atau baju dan produk *lifestyle*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dijelaskan hasil observasi dari analisis visual dari bangunan “Vila Welpeloo”. Berikut ini merupakan hasil dari analisis visual yang berasal bangunan pada Gambar 1.

(Sumber: ArchiPanic, 2019)

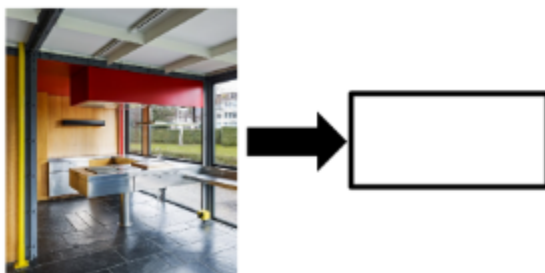


Gambar 1. Villa Welpeloo  
(Sumber: Superuse, 2023)

“Villa Welpeloo” merupakan bangunan rumah keluarga yang memiliki luas tanah 312 m<sup>2</sup>, Vila Welpeloo dirancang oleh superios studio dan dibangun pada tahun 2009. Bangunan Vila Welpeloo memiliki 2 lantai yang dibangun dengan menggunakan 60% *material* bekas.

Pada bangunan “Villa Welpeloo” terdapat beberapa ruangan yang menjadi inspirasi dalam melakukan analisis visual dalam penelitian ini yang diterapkan pada bidang fesyen. Berikut beberapa ruangan yang menjadi pengamatan analisis visual.

Analisa visual yang pertama pada bangunan “Villa Welpeloo” adalah ruangan dapur. Pada Gambar 2 tampak bahwa pada bagian interior ruangan ada persegi panjang berwarna merah. Hasil visual dari pengamatan ruangan dapur mendapatkan bentuk persegi panjang dimana bentuk ini dapat diterapkan di bagian dari busana atau produk fesyen. Tampak pada Gambar 2 hasil visual dari ruangan dapur dari “Villa Welpeloo”.



Gambar 2. Ruang Dapur

Bentuk persegi panjang dalam arti adalah bentuk dari segi yang memiliki dari dua sisi yang sama panjang dan memiliki empat sudut siku-siku (Maryati & Pranata, 2019). Menurut pendapat Weinstein dan David (1987) dalam psikologi dan arsitektur memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi sebuah mood atau perasaan, karakter dan pemilihan bentuk bidang dalam *furniture* harus mengedepankan sebuah rasa kenyamanan. Persegi panjang memiliki psikologi yang netral, tidak memiliki arah tertentu seimbang, stabil, keteraturan (Hardiyanti, Awuy, & Anggraini, 2019).



Gambar 3. Patchwork Rectangular

Hasil dari analisis bentuk persegi panjang tersebut diterapkan pada pembuatan *detail* dan *embellishment* serta aksesoris pada perancangan koleksi produk fesyen. Berikut merupakan penerapan bentuk persegi panjang pada bidang fesyen yang berupa *detail*. Pada Gambar 3 merupakan rangkaian kain berbentuk persegi panjang yang akan digunakan sebagai *detail* pada bagian busana. Rangkaian kain yang dijahit menyambung satu dengan lainnya dengan menggunakan teknik patchwork ini terinspirasi dari bangunan dapur di “Villa Welpeloo”.

Selanjutnya, bagian dari “Villa Welpeloo” yang diamati adalah sofa yang berada di dalam salah satu ruangan vila tersebut. Pada Gambar 4, merupakan gambar sofa yang secara visual tampak terlihat berwarna coklat muda, ada sandaran pada sofanya, memiliki kaki sofa berjumlah 3 dan berbentuk bulat memanjang, sedangkan bagian dudukannya berbentuk

bulat. Bentuk bulat pada sofa ini yang digunakan sebagai bagian yang paling menonjol dari sofa tersebut.



Gambar 4. Sofa Dalam Ruangan  
(Sumber: Multicolor, 2019)

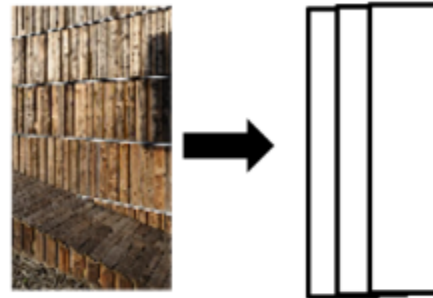
Hasil dari analisis bentuk bagian dudukan sofa yang berbentuk lingkaran diterapkan pada pembuatan *product lifestyle*. Bentuk lingkaran artinya adalah sebuah himpunan sebuah titik - titik yang pada sebuah garis sejajar dan memiliki jarak sama dari titik tertentu (Khamaludin, 2021).

Menurut Weinstein dan David (1987) dalam psikologi dan arsitektur memiliki hubungan yang mempengaruhi sebuah *mood* atau perasaan, karakter dan pemilihan bentuk bidang dalam *furniture* harus mengedepankan sebuah rasa kenyamanan. Bentuk dari lingkaran sendiri memiliki makna psikologi yaitu dapat menjaga dari segala hal-hal, kesempurnaan, hubungan kesatuan dan stabil (Perdani, 2020).

Gambar 5 merupakan penerapan bentuk lingkaran ke dalam bidang fesyen dalam penelitian ini. Bentuk lingkaran diterapkan pada *product lifestyle* berupa anting-anting yang terbuat dari pilinan kain yang dinamakan *fabric twine*. Pilinan kain kemudian dibentuk menjadi lingkaran dan kemudian diberikan tambahan material berupa logam yang berfungsi sebagai cantolan anting.



Gambar 5. Circle Pattern Berupa Anting



Gambar 6. Pagar Bangunan  
(Sumber: Altevista, 2023)

Analisis visual lainnya dari bangunan “Vila Welpeloo” ini adalah pagar. Pada bagian pagar bangunan ini sangat unik terbuat dari kayu yang dirangkai menjadi satu. Jika diamati rangkaian kayu ini seperti lipatan-lipatan.

Hasil dari analisis bentuk *detail* pada pagar bangunan “Vila Weleploo”, yang dimana ketika dilihat jarak jauh seperti satu garis tetapi secara analisis visual seperti lipatan-lipatan. Dari hasil analisis digunakan untuk pembuatan *detail* pada perancangan koleksi produk fesyen. Bentuk lipatan-lipatan diterapkan pada kain yang di pleated seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Pleated

Motif dari pagar “Vila Weleploo” juga menjadi pengamatan dalam penelitian ini. Hasil analisis visual motif yang terdapat di pagar tampak seperti garis yang saling melilit satu dengan lainnya. Dengan kata lain antara garis satu dengan lainnya terpilin menjadi satu seperti tampak pada Gambar 8.



Gambar 8. Motif Pagar Bangunan Vila Welpeloo  
(Sumber: Altevista, 2023)

Dari hasil analisis digunakan sebagai pembuatan *embellishment* serta pembuatan *product lifestyle* pada perancangan koleksi produk fesyen. Garis lilit dalam arti adalah merupakan dua garis yang saling lilit yang menjadi kesatuan (Risdiyantoro, 2022). Weinstein dan David (1987) dalam psikologi dan arsitektur menyebutkan bahwa hubungan yang dapat mempengaruhi sebuah mood atau perasaan, karakter dan pemilihan bentuk bidang dalam *furniture* perlu mengedepankan sebuah rasa kenyamanan. Garis lilit memiliki psikologi yang saling memberikan luwes (Anggraini, Hasnawati, Dalifa, 2018).

Berikut merupakan penerapan bentuk motif pagar “Vila Welpeloo ke dalam bidang fesyen dalam penelitian ini yang berupa *fabric Twine*. *Fabric Twine* merupakan pilinan dua kain yang panjang kemudian dijadikan satu seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. *Fabric Twine*

*Fabric twine* terbuat dari sisa kain perca yang disambung-sambung hingga panjang. Kemudian kain yang panjang tadi dipilin dan lakukan pada kain lainnya, setelah itu kedua

pilinan kain dijadikan satu sehingga tampak seperti tali tampar.

Berdasarkan hasil pengamatan dari bangunan “Vila Welpeloo” ini didapatkan beberapa bentuk dan garis dari bangunan tersebut yang dapat diterapkan pada bidang fesyen. Bentuk dan garis tersebut dapat diterapkan pada bagian *detail* dan *embellishment* pada baju ataupun pada *product lifestyle* berupa aksesoris.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hubungan antara arsitektur dengan *fashion* telah banyak memberikan inspirasi pada dunia *fashion*. Melalui analisis visual pada sebuah bangunan, ini menghasilkan bentuk dan garis yang dapat diwujudkan menjadi produk, detail, dan bagian dari busana. Hal ini juga memperkaya ide di bidang fesyen bahwa ide dapat ditemukan dari mana saja yang salah satunya dari bangunan “Vila Welpeloo”. Inovasi-inovasi pengembangan tren fesyen perlu selalu dilakukan agar busana yang dirancang sesuai dengan keinginan konsumen pasarnya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. P. (2020). *Analisis representasi Visual pada bahan ajar IPA-Biologi* (Doctoral dissertation. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Altevista. (2023). VILLA WELPELOO by Superuse Studios. Retrieved from [http://artelnative.altevista.org/villa-welpeloo-superuse-studios/?doing\\_wp\\_cron=1659616284.2819340229034423828125](http://artelnative.altevista.org/villa-welpeloo-superuse-studios/?doing_wp_cron=1659616284.2819340229034423828125)
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1-7.
- Anggraini, D., Hasnawati, H., & Dalifa, D. (2018). Pelatihan keterampilan makrame bagi ibu-ibu rumah tangga di kelurahan lingkaran barat kota Bengkulu. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan*

- dan Penerapan IPTEKS, 16(2), 115–125. <https://doi.org/10.33369/dr.v16i2.6438>
- ArchiPanic. (2019). Inside The Renovated Pavilion Le Corbusier in Zürich Now Open to The Public. Retrieved from <https://www.archipanic.com/pavilion-le-corbusier/>
- Aukhadiyeva, L. M. (2023). Traditional Mashrabia and their Re-inventions for Cooling the Air and Constructing Identity in the Contemporary Architecture of the East. *Journal of the International Society for the Study of Vernacular Settlements*, 10(2), 1-20.
- Enocensia, C. (2022). Inilah Potret Perubahan Tren Fashion dari Masa ke Masa. Retrieved at <https://highend-magazine.okezone.com/read/inilah-potret-perubahan-tren-fashion-dari-masa-ke-masa-9q15Qz>
- Hanandita, T. (2022). Pemakaian merek fast fashion sebagai representasi identitas diri. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 2(1), 38-44.
- Hardiyanti, H., Awuy, E., & Anggraini, A. (2019). penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 7(1), 1-12.
- Jayanegara, I. N. (2020). Analisis bentuk pada identitas visual STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 76-82.
- Joy, A., Zhu, Y., Peña, C., & Brouard, M. (2022). Digital future of luxury brands: Metaverse, digital fashion, and non-fungible tokens. *Strategic change*, 31(3), 337-343.
- Khamaludin, K. (2021). Pengembangan epistemologi positivisme dalam memahami konsep menghitung keliling dan luas lingkaran di MI Muhammadiyah Kebutuh Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 224–35. doi: 10.58258/jime.v7i2.2055
- Liu, L., Zhang, H., Ji, Y., & Wu, Q. J. (2019). Toward AI fashion design: An Attribute-GAN model for clothing match. *Neurocomputing*, 341, 156-167.
- Maryati, S., & Pranata, O. H. (2019). Desain didaktis keliling persegi dan persegi panjang berbasis permainan orayorayan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 70-80.
- Multicolor. (2019). Multicolor: Interior Design. Retrieved from <https://www.behance.net/gallery/99427021/MULTICOLOR>
- Perdani, C. W. (2020). Etnomatematika hasil pembuatan krecek kerupuk rambak kanji dalam penerapan pembelajaran melalui berpikir spasial. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 6(2), 99-106.
- Risdiyantoro, K. D. (2022). *Kantong Semar sebagai Ide Karya Penciptaan Lampu Hias Media Logam* (Doctoral dissertation). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Rozy, F., & Raditya, A. (2021). Komodifikasi Fesyen Bonek di Surabaya Selatan. *Paradigma*, 10(1), 81-103. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/38690>
- Superuse. (2023). Villa Welpeloo. <https://www.superuse-studios.com/projectplus/villa-welpeloo/>
- Utoyo, A. W. (2020). Analisis komunikasi visual pada poster sebagai media komunikasi mendorong jarak sosial di Jakarta saat epidemi Covid 19. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 4(1), 35-42.
- Weinstein, C. S, & David T. G. (1987). *Space for Children: The Built Environment and Child Development*. USA: Plenum Press.