

FASHION CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI BANJARBARU

Siti Amalia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2110812220014@mhs.ulm.ac.id

J.C. Heldiansyah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
jcheldiansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan industri *fashion* di Kota Banjarbaru menunjukkan potensi besar sebagai pusat kreativitas dan ekonomi lokal. Sehingga *Fashion Center* di Kota Banjarbaru dirancang sebagai wadah untuk produksi, edukasi, promosi, dan apresiasi karya busana lokal. Rancangan yang dihasilkan menghadirkan *Fashion Center* yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang produksi dan pameran, tetapi juga menjadi ikon kota yang komunikatif dan inspiratif. Konsep metafora kain digunakan melalui metode semiotika dengan mengambil sifat-sifat dari kain itu sendiri sebagai dasar untuk menciptakan bangunan dan membentuk ruang yang fleksibel dan mempresentasikan kreativitas, identitas, dan proses dalam dunia *fashion*.

Kata kunci: *Fashion Center*, Metafora, Semiotika, Banjarbaru

ABSTRACT

The development of the fashion industry in Banjarbaru City shows great potential as a center of creativity and the local economy. Therefore, the Fashion Center in Banjarbaru City is designed as a platform for the production, education, promotion, and appreciation of local fashion works. The resulting design presents a Fashion Center that functions not only as a space for production and exhibition, but also as a communicative and inspiring city icon. The fabric metaphor concept is applied through a semiotic approach by adopting the inherent characteristics of fabric as the basis for creating the building and shaping flexible spaces that represent creativity, identity, and process within the fashion industry.

Keywords: *Fashion Center*, Metaphor, Semiotics, Banjarbaru

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki tiga kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, salah satunya adalah sandang. Sandang berperan sebagai penutup tubuh yang tidak hanya berfungsi melindungi

manusia dari pengaruh lingkungan luar, seperti cuaca dan polusi, tetapi juga menjadi bagian dari ekspresi dan identitas sosial manusia sebagai makhluk berbudaya.

Perkembangan dunia mode saat ini tidak terlepas dari pengaruh kemajuan

teknologi yang sejalan dengan era Revolusi Industri 4.0. Penerapan teknologi tersebut memungkinkan peningkatan efisiensi dan fleksibilitas dalam proses produksi, sekaligus meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen, sehingga memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi.

Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah penjahit dan perancang busana. Tidak semua orang dapat memproduksi pakaian atau merancang busana sendiri. Manusia dapat membeli pakaian yang sudah jadi atau memesan pada seseorang maupun suatu lembaga usaha yang menyediakan jasa untuk memproduksi pakaian. Kegiatan memproduksi pakaian dapat dilakukan dengan menjahit. Kegiatan menjahit tidak hanya berperan sebagai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki nilai ekonomis yang dapat dikembangkan sebagai sumber penghasilan. Melalui proses pembuatan busana sesuai kebutuhan konsumen, penerjemahan desain perancang, serta perbaikan pakaian, keterampilan menjahit menjadi bagian penting dalam mendukung keberlanjutan industri *fashion*.

Tailor atau yang disebut dengan penjahit adalah seorang pencipta baju, rok, celana, sepatu, topi, dan lainnya yang dapat dipakaikan ke tubuh manusia dengan menjahit. Seorang penjahit juga termasuk sebagai seniman karena mereka dapat menghasilkan karya yang bernilai estetik. Hasil karya penjahit dan perancang busana dapat diperkenalkan kepada publik melalui berbagai media, salah satunya melalui penyelenggaraan peragaan busana. Kegiatan fashion show berfungsi sebagai sarana visual untuk menampilkan kreativitas desain, sekaligus sebagai media komunikasi antara pelaku industri mode dan masyarakat.

Karya-karya yang dihasilkan oleh penjahit tersebut dapat dipamerkan melalui berbagai cara, salah satu cara adalah dengan mengadakan kegiatan fashion show (peragaan busana). Fashion Show dapat dilakukan dimana saja.. Penjahit dapat

menampilkan karya-karyanya melalui akun sosial media dan menumbuhkan inspirasi bagi orang-orang yang melihat.

Kota-kota di Indonesia telah menghasilkan pakaian dengan bermacam gaya. Pada mulanya selera fashion berbeda-beda pada tiap daerah berdasarkan nilai dan sejarah budaya daerah tersebut. Seiring berkembangnya zaman, maka semakin banyak tren mode luar yang masuk dan diterima oleh masyarakat Indonesia khususnya anak muda hingga dewasa. Tren mode ini beragam dan berkecenderungan pada jangka waktu tertentu.

Kota Banjarbaru merupakan wilayah yang multikultural dan awalnya berupa daerah perbukitan yang dikenal dengan nama Gunung Apam. Kota ini dirancang sebagai Kota Administratif sekaligus menjadi Ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan. Kondisi ini menyebabkan Banjarbaru mencatat jumlah pendatang terbanyak di kota tersebut. Menurut (Aufa & Anhar, 2012) yang menggunakan data dari kediaman Van Der Pijl, perencanaan Kota Banjarbaru mencakup beberapa fungsi utama lahan, yaitu pemerintahan, perindustrian, perumahan, dan perniagaan. Sebagai pusat pemerintahan provinsi, Banjarbaru memerlukan keberadaan fungsi-fungsi tersebut, khususnya fungsi perindustrian yang penting untuk mendukung pembangunan dan pertumbuhan ekonomi lokal.

Industri pakaian merupakan sektor yang berperan dalam memproduksi berbagai jenis busana, sehingga memiliki potensi untuk mendorong perkembangan industri fashion di Kota Banjarbaru. Perkembangan industri fashion di Kota Banjarbaru didorong oleh beberapa faktor, antara lain jumlah penduduk usia produktif yang besar, pertumbuhan ekonomi yang stabil, serta keberadaan industri garmen dan konveksi lokal. Selain itu, keberagaman budaya, kemudahan akses informasi melalui media sosial, dan dukungan pemerintah dalam bentuk kebijakan serta infrastruktur turut

mempercepat perkembangan sektor *fashion* di kota ini.

Penyelenggaraan acara peragaan busana (*fashion show*) di Kota Banjarbaru hingga saat ini masih dilaksanakan di tempat-tempat publik seperti taman hiburan, Q-Mall, Lapangan Murjani, dan beberapa hotel. Namun, belum tersedianya tempat khusus untuk menggelar *fashion show* menyebabkan kegiatan tersebut belum dapat terwadahi secara optimal. Selain itu, Kota Banjarbaru juga belum memiliki galeri khusus yang berfungsi sebagai wadah apresiasi karya para penjahit dan desainer, sekaligus sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum untuk meningkatkan wawasan mengenai dunia mode.

Dengan hadirnya *Fashion Center* di Kota Banjarbaru sebagai pusat industri pakaian dan mode, minat serta bakat masyarakat, khususnya para penjahit, dapat dikembangkan. Potensi penjahit di Kota Banjarbaru tergolong cukup besar, dengan banyak penjahit yang membuka usaha kecil di pinggir jalan atau menjalankan usaha rumahan. Mereka biasanya menjahit pakaian sesuai permintaan pelanggan, khususnya di sekitar lingkungan pendidikan dan perkantoran yang sering menggunakan pakaian seragam. Selain itu, terdapat Komunitas Penjahit Kalimantan Selatan (KPK) yang terdiri atas penjahit dengan berbagai selera mode. Komunitas tersebut secara rutin menyelenggarakan peragaan busana untuk memamerkan kreativitas desain anggotanya, yang menarik perhatian masyarakat Kota Banjarbaru dan sekitarnya.

Keberadaan pusat ini mendukung pengembangan Kota Banjarbaru sebagai Ibu Kota Kalimantan Selatan sekaligus menjadi wadah bagi berbagai aktivitas di bidang mode. Melalui kolaborasi antara perancang busana dan penjahit, karya dapat ditampilkan secara bebas dan kreatif. *Fashion Center* diharapkan menjadi pusat kegiatan mode yang mendorong pertumbuhan industri kreatif melalui produksi, pelatihan, promosi, serta penyelenggaraan peragaan busana.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu: “Bagaimana rancangan *Fashion Center* sebagai Ruang Eksibisi dan Produksi karya busana oleh seniman mode di Kota Banjarbaru dengan pendekatan arsitektur metafora?”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum

1. *Fashion*

Menurut Troxell dan Stone dalam (Savitrie, 2008), *fashion* dapat diartikan sebagai gaya atau cara berpakaian yang diterima dan digunakan oleh sebagian besar individu dalam suatu kelompok sosial pada periode tertentu. Selain berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri, *fashion* juga merepresentasikan tingkatan status sosial dan kondisi ekonomi seseorang. Seiring berkembangnya tren dan hadirnya berbagai media seperti majalah *fashion*, bidang ini berkembang menjadi industri global yang bernilai ekonomi tinggi.

Sementara itu, berdasarkan pandangan Malcolm Barnard pada bukunya, *Fashion Sebagai Komunikasi* (1996), *fashion* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya cara, kebiasaan, atau mode. Dunia *fashion* mencakup berbagai pihak dan institusi yang berperan dalam membentuk makna serta nilai dari suatu produk. Dalam perspektif komunikasi budaya, *fashion* tidak hanya dipandang sebagai produk visual, tetapi juga sebagai sistem tanda yang menyampaikan makna tertentu. Setiap bentuk *fashion* dapat dimaknai secara berbeda oleh individu, tergantung pada latar belakang sosial, budaya, dan konteks penggunaannya.

B. Tinjauan Arsitektural

1. Pusat Mode (*Fashion Center*)

Fashion Center dirancang sebagai fasilitas terintegrasi yang mewadahi berbagai aktivitas dalam bidang mode, mulai

dari proses produksi, pengembangan kreativitas, hingga penyajian karya kepada publik. Keberadaan fasilitas ini berfungsi sebagai penghubung antara aspek seni, industri, dan tren *fashion* yang berkembang.

2. Industri *Fashion*

Industri fashion merupakan sektor ekonomi kreatif yang mencakup kegiatan perancangan, produksi, distribusi, hingga pemasaran produk mode. Aktivitas ini melibatkan berbagai pelaku, seperti perancang busana, produsen tekstil, dan pengrajin, yang berperan dalam membentuk ekosistem industri mode secara berkelanjutan.

3. *Fashion Show*

Peragaan busana (*fashion show*) merupakan kegiatan yang diselenggarakan dengan tujuan menampilkan atau memperkenalkan rancangan busana karya desainer melalui peragaan oleh model (peragawati atau peragawan). Acara ini berfungsi sebagai media komunikasi visual antara desainer dan audiens untuk menyampaikan konsep, gaya, serta identitas mode yang diangkat.

4. Pameran

Pameran merupakan bentuk kegiatan yang bertujuan menyajikan karya atau produk kepada masyarakat sebagai sarana apresiasi dan komunikasi visual. Selain itu, pameran berperan sebagai media promosi yang mempertemukan produsen dengan calon konsumen atau mitra usaha.

5. Display

Penataan produk, atau yang dikenal dengan istilah *display*, merupakan metode penyusunan dan penempatan produk yang bertujuan untuk menarik minat serta perhatian konsumen. Melalui penataan yang tepat seperti penggunaan warna, pencahayaan, dan elemen visual lainnya. *Display* berfungsi untuk meningkatkan daya tarik produk serta mendorong keputusan pembelian.

6. Sentra Penjahit

Sentra penjahit merupakan fasilitas yang dirancang sebagai pusat aktivitas komunitas jahit-menjahit, yang mendukung proses produksi, peningkatan keterampilan melalui pelatihan, serta pengembangan kreativitas pelaku usaha dalam bidang konveksi dan industri fashion.

C. Tinjauan Konsep Perancangan

1. Konsep Metafora

Dalam kajian arsitektur, metafora dipahami sebagai pendekatan perancangan yang mengaitkan bentuk fisik bangunan dengan makna tertentu. Metafora dalam arsitektur dapat diwujudkan melalui aspek visual, material, maupun konseptual, yang memungkinkan bangunan menyampaikan pesan dan identitas secara simbolik.

Jenis metafora dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe berdasarkan sudut pandang serta kriteria yang dijadikan sebagai dasar atau landasan pengelompokannya. Terdapat tiga kategori metafora, yaitu:

- *Tangible Metaphor* (Metafora Berwujud), berangkat dari karakter visual atau material yang nyata, seperti bentuk bangunan yang menyerupai objek tertentu.
- *Intangible Metaphor* (Metafora Tak Berwujud), bersumber dari konsep atau gagasan abstrak, seperti nilai individualitas, kealamian, komunitas, tradisi, dan budaya.
- *Combined Metaphor* (Metafora Kombinasi), visual dan konseptual tumpang tindih sebagai bahan titik keberangkatan. perpaduan antara aspek visual dan konseptual yang digunakan secara bersamaan sebagai dasar perancangan arsitektur.

2. Teori Semiotika

Pendekatan metafora kain dalam perancangan *Fashion Center* dianalisis melalui perspektif semiotika arsitektur, yaitu ilmu yang mempelajari hubungan antara tanda dan makna. Dalam konteks ini,

elemen arsitektur dipahami sebagai sistem tanda yang mencakup aspek bentuk, fungsi, dan simbol, sehingga mampu menyampaikan pesan konseptual kepada pengguna bangunan.

Dalam konteks arsitektur, makna tanda dibedakan menjadi dua tingkatan utama, yaitu denotatif dan konotatif. Makna denotatif merujuk pada hubungan yang bersifat langsung dengan realitas fisik atau fungsi suatu elemen arsitektur, sedangkan makna konotatif berkaitan dengan nilai simbolik yang dipengaruhi oleh aspek emosional, budaya, maupun ideologis. Sebagai ilustrasi, sebuah pintu secara denotatif berfungsi sebagai akses masuk ke dalam ruang, namun secara konotatif dapat mencerminkan simbol kemegahan atau status sosial dari pemilik bangunan.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Tapak berada di Kota Banjarbaru yang merupakan Ibu Kota Kalimantan Selatan. Secara khusus terletak di Jl. Lanan Ps. Banjarbaru, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, dengan koordinat -3.4438251056195543 , 114.82794871957952 pada *main entrance* (ME) yang menghadap utara.



Gambar 1. Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang berdasarkan Perda Kota Banjarbaru No. 13 Tahun 2014, yaitu:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 60-90%.
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimum 2,8.
- Ketinggian bangunan berdasarkan rekomendasi instansi teknis sesuai dengan Kawasan Keselamatan Operasional Penerbangan (KKOP).
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum 10%.

Secara geografis, Kota Banjarbaru merupakan daerah yang sangat strategis, karena berada di tengah jalur perlintasan antara Kabupaten/Kota di Kalimantan Selatan. Sebagai ibu kota dan keberadaan pusat perkantoran Provinsi Kalimantan Selatan yang menimbulkan kegiatan skala provinsi dan nasional yang diselenggarakan di Banjarbaru. Didukung dengan keberadaan Bandara Syamsudin Noor yang berjarak 10 km yang telah menjadi bandara internasional sehingga bandara ini membuka rute penerbangan ke berbagai kota di Indonesia dan rute penerbangan internasional.



Keterangan:
01. Jembatan Penyebrangan Orang (JPO)
02. Area Toko Penjahit
03. Area Pasar Banjarbaru Lama
04. Area Permukiman
05. Area Pendidikan
06. Area Pertokoan
07. Lapangan Murjani
08. Minggu Raya
09. Tugu Nol Kilometer Banjarbaru
10. Area Perkantoran

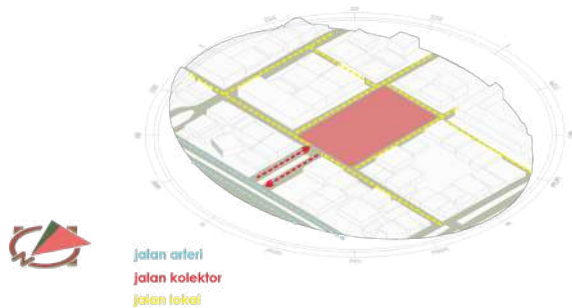
Gambar 2. Kondisi Sekitar Tapak

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

B. Analisis Tapak

1. Analisis Aksesibilitas

Tapak dikelilingi oleh empat jalan memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas karena dapat dijangkau dari berbagai arah. Hal ini meningkatkan kenyamanan bagi pengguna, baik pejalan kaki maupun kendaraan, serta meningkatkan visibilitas bangunan, menjadikannya lebih strategis untuk fungsi komersial. Selain itu, fleksibilitas dalam perancangan memungkinkan adanya beberapa titik masuk dan keluar, yang dapat mengurangi kemacetan di satu sisi.

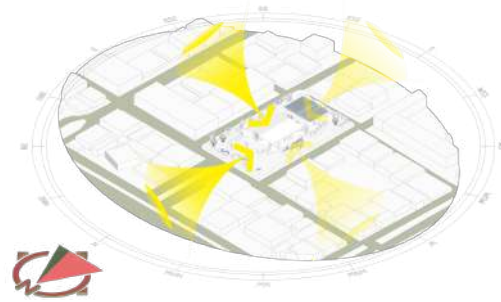


Gambar 3. Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

2. Analisis View

Viewpoint pertama berasal dari arah utara, tepatnya dari Jl. A. Yani, segi pandangan pengendara/pengunjung yang mencapai tapak dari jauh terlihat walaupun terdapat pohon besar peneduh yang menjadi pembatas jalan menuju tapak. Viewpoint kedua dari arah timur yang dilalui oleh masyarakat lokal yang berkegiatan. Sehingga point interest memiliki 2 arah utama, yaitu dari arah utara jalan kolektor dan arah timur jalan lokal. Konsep metafora kombinasi dapat diimplementasikan melalui penggunaan fasad dari material kain PVDF

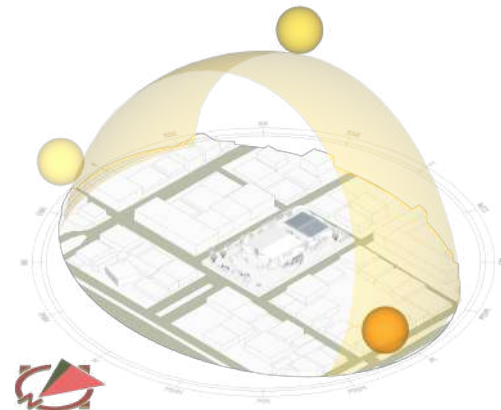
yang membentuk helaian kain.



Gambar 4. Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

3. Analisis Matahari

Matahari menghasilkan pencahayaan dan menaikkan suhu, hal ini dapat menjadi sebuah potensi maupun ancaman yang mempengaruhi ruangan pada bangunan. Dalam menjahit diperlukan penerangan yang baik sehingga memungkinkan tenaga kerja melihat objek yang dikerjakannya secara jelas, cepat dan tanpa upaya yang tidak perlu.



Gambar 5. Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

4. Analisis Angin

Respon bangunan terhadap angin yaitu dengan meletakkan ruang-ruang yang membutuhkan penghawaan alami yang optimal. Agar menghasilkan udara segar masuk ke dalam bangunan, maka ditambahkan vegetasi sebagai penyaring

angin tersebut pada tapak.



Gambar 6. Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

C. Ruang dan Bentuk

1. Besaran Ruang

Tabel 1. Besaran Ruang

No	Zona	Luas (m ²)
1	Penerima	502,3 m ²
2	Pengelola	613 m ²
3	Pertunjukkan	1.118 m ²
4	Pendukung	275 m ²
5	Parkir	1.500 m ²
6	Sirkulasi	1.697,23 m ²

sumber : Analisis Pribadi (2025)

2. Analisis Struktur

Kondisi topografi Banjarbaru yang berbukit menghasilkan lapisan tanah keras sehingga sesuai untuk penerapan pondasi batu kali dan pondasi footplat, sedangkan perencanaan basement parkir pada bangunan *Fashion Center* dilengkapi dinding penahan tanah tipe kantilever serta kolom pipih sebagai elemen struktur utama, dengan sistem atap berupa atap segitiga, dak talang air, dan atap solarflat yang dirancang untuk memperlancar aliran air hujan, mencegah rembesan, serta menghadirkan pencahayaan alami pada area publik.

3. Analisis Material

Strategi yang digunakan adalah fasad yang unik agar dapat menarik perhatian

pengunjung. Fasad bangunan *Fashion Center* menggunakan material kain PVDF (*Polyvinylidene Fluoride*) yang memiliki karakter lentur, ringan, dan tahan terhadap cuaca ekstrem. Material ini selaras dengan konsep metafora kain, karena mampu menampilkan kesan lembut, mengalir, dan dinamis layaknya lipatan kain dalam dunia *fashion*.

4. Analisis Utilitas

Sistem utilitas pada *Fashion Center* memanfaatkan pencahayaan alami melalui jendela berukuran besar, skylight, dan bouvenlight serta pencahayaan buatan berupa lampu yang dilengkapi sensor otomatis, didukung sistem penghawaan alami melalui bukaan dan taman terbuka serta penghawaan mekanis menggunakan HVAC dan AHU, sistem air bersih yang bersumber dari PDAM dengan penyimpanan pada tandon dan water tower, pengolahan air kotor yang mencakup grey water, black water, dan air hujan, instalasi listrik dengan dukungan genset sebagai sumber daya cadangan, sistem proteksi kebakaran melalui APAR dan fire hydrant, serta sistem keamanan yang dilengkapi CCTV dan rolling door pada setiap unit toko.

D. Analisis Fungsi

1. Pelaku

Pelaku terbagi menjadi 3 kelompok didasarkan pada aktivitas, yaitu kelompok pengelola, pengunjung, dan penyewa. Pelaku utama dalam *Fashion Center* adalah penjahit yang merupakan bagian dari kelompok pengelola.



Gambar 7. Kategori Pelaku
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

2. Aktivitas

Dalam perencanaan sebuah pusat mode, diperlukan analisis terhadap berbagai jenis kegiatan yang berkaitan dengan bidang mode agar seluruh aktivitas dapat terakomodasi secara tepat sesuai dengan fungsi utama maupun fungsi penunjang bangunan. Fungsi utama yang diwadahi meliputi kegiatan menjahit, pameran, peragaan busana (*fashion show*), serta aktivitas industri *fashion*.



Gambar 8. Alur Aktivitas Pelaku
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

E. Implementasi Arsitektur Metafora pada Bangunan

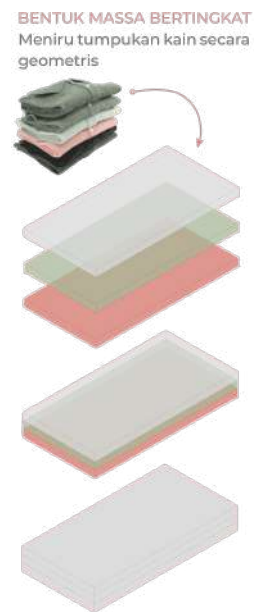


Gambar 9. Implementasi Sifat Kain Pada Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

HASIL

A. Bentuk

Berdasarkan sifat-sifat kain yang ingin diterapkan,



Gambar 10. Transformasi Bentuk
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

B. Fasad



Gambar 11. Transformasi Fasad
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

C. Siteplan



Gambar 12. Siteplan
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 13. Rencana Lanskap
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

D. Eksterior



Gambar 14. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 15. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



*Gambar 16. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2025)*



*Gambar 17. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2025)*



*Gambar 18. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2025)*

E. Interior



*Gambar 19. Perspektif Interior Hall
Sumber: Analisis Pribadi (2025)*



*Gambar 20. Perspektif Interior Lobi
Sumber: Analisis Pribadi (2025)*



Gambar 21. Perspektif Interior Ruang Jahit

Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 22. Perspektif Interior Butik
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



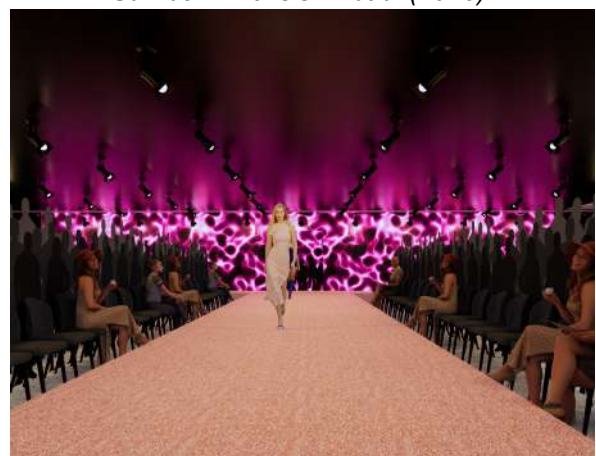
Gambar 23. Perspektif Interior Tangga
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 24. Perspektif Interior Display
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 25. Perspektif Interior Ruang Fitting
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 26. Perspektif Interior Ruang Fashion Show

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

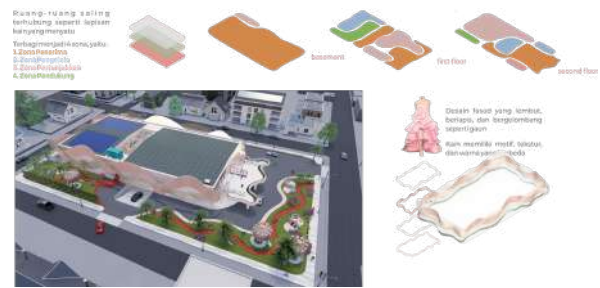


Gambar 27. Perspektif Interior Ruang Eksibisi
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

KESIMPULAN

Fashion Center di Kota Banjarbaru dirancang sebagai wadah kolaborasi antara perancang busana dan penjahit untuk memwadahi kegiatan produksi dan pameran karya mode lokal. Potensi besar dalam bidang fashion di Banjarbaru, baik dari sisi sumber daya manusia maupun bahan lokal, menjadi landasan dalam menghadirkan pusat yang dapat mengembangkan ekonomi kreatif dan memperluas jangkauan pasar secara nasional maupun internasional.

Penerapan konsep metafora kain pada bangunan ini mencerminkan nilai fleksibilitas, kesinambungan, dan keterpaduan antara berbagai elemen industri mode. Bentuk arsitektur, tata ruang, dan fasad diolah menyerupai lipatan serta helaian kain yang dinamis sebagai simbol hubungan antara kreativitas dan proses produksi yang saling terjalin.



Gambar 28. Bentuk, tata ruang, dan fasad
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Melalui pendekatan semiotika, makna bangunan dibaca pada tiga tingkatan: secara denotatif sebagai pusat mode, konotatif sebagai simbol kolaborasi dan kreativitas, serta mitis sebagai representasi identitas dan semangat fashion Kota Banjarbaru. Dengan demikian, *Fashion Center* tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas industri mode, tetapi juga menjadi ikon arsitektur yang merepresentasikan makna kain sebagai simbol keterhubungan dan ekspresi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi. (2019). *Konsep Metafora Dalam Arsitektur*. 2019.
- Aufa, N., & Anhar, P. (n.d.). *Studi Tata Ruang Kota Rancangan Van Der Pijl Kasus : Kota Banjarbaru , Kalimantan Selatan*, 14, 142-155.
- Dianawati, V. (2022). Melihat Deretan Produk Lokal Asal Banjarbaru Tampil Fashion Show di Paris. <https://www.fimela.com/fashion/read/4908715/melihat-deretan-produk-lokal-asal-banjarbaru-tampil-fashion-show-di-paris>
- Ernawati, D. (2008). *Tata Busana*.
- Iffat, A. (2016). *Menjahit Busana*. Yogyakarta Trans Idea Publishing.
- Sachari, A. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain*,

- Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya.*
Penerbit Erlangga.
- Skov, L. (2009). *Creativity at Work : The Fashion Show as an Art Form.*
- Somov, G. (2001). *Semiotics of Architecture and Architecture of Semiotics. Semiotiche Berichte*, 1-4.