

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UH	
HADIAH/BELI	
TGL TERIMA :	29 - 04 - 2008
NO. JUDUL :	2895
NO. INV. :	5100002895001
NO. INDUK :	002895

**Sekolah Busana Harajuku' Style di Yogyakarta**

*Penekanan pada aktifitas dan karakter komunitas Harajuku sebagai dasar pengolahan fasad dan tata ruang sekolah busana*

**Yogyakarta Harajuku's Style Fashion School**

*With Emphazise Harajuku Community's Character and Activity as Basic Arranging Facade and Space of Fashion School*



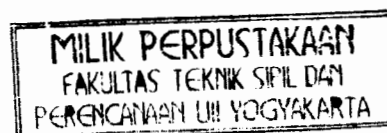
Disusun Oleh :

**SORAYA NUR ANISA 03 512 058**

Dosen Pembimbing :

**IR. HANIF BUDIMAN, MT**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007**



**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**Sekolah Busana Harajuku's Style di Yogyakarta**

*Penekanan pada Aktifitas dan Karakter Komunitas Harajuku Sebagai  
Dasar Perolahan Fasad dan Tata Ruang Sekolah Busana*

**Yogyakarta Harajuku's Style Fashion School**

*With Emphazise Harajuku Community's Character and Activity as Basic  
Arranging Façade and Space of Fashion School*

Disusun Oleh :

**SORAYA NUR ANISA 03 512 058**

Yogyakarta, Januari 2008

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



**IR. HANIF BUDIMAN, MT**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan

Universitas Islam Indonesia



**IR. HASTUTI SAPTORINI, MA**



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb,

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah Nya kepada hamba-hamba Nya. Shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu melindungi dalam setiap jejak kaki kami melangkah.

Alhamdulillah, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul Sekolah Busana Harajuku's Style di Yogyakarta - Penekanan pada aktifitas dan karakter komunitas Harajuku sebagai dasar pengolahan fasad dan tata ruang sekolah busana, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat akan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki dan tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- Ibu Ir. Hastuti Saptomni, MA, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP - Universitas Islam Indonesia. Terima kasih atas bimbingannya selama kami kuliah di Jurusan Arsitektur UII
- Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA, selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak atas ilmu yang diberikan dan telah dengan sabar membimbing kami.
- Ibu Hj. Ir. Rini Darmawati, MT, selaku dosen penguji, terima kasih atas ilmu dan sarannya
- Bapak Ir. Bambang Eko Purnomo MM, selaku dosen tamu, terima kasih atas saran, kritik dan pengetahuan tentang Harajuku.
- Bapak dan Ibu dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Universitas Islam Indonesia
- Ibu yang selalu menyalakan lentera dalam gelapku. Ayah yang selalu menawarkan bantuan disaat gentingku dan Mas Irfan yang selalu menyalakan semangat berkompetisi. Motivator terbesarku. Terima kasih
- Keluarga besar Sockadar dan Ameruden Dazeng Malewa yang telah banyak memberikan semangat untuk terus mengerjakan Tugas Akhir ini.
- *Billy\_clyne.....terimakasih telah menjadi api perjalananku, tongkat pendakianku, air kegersanganku, kau lebih dari semua yang ada... soul of my heart....*

*Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin.*





- Teman seperjuangan Chica 'miss pamol', Vita 'miss pillow', Citra 'miss ring-ring', Anton 'imperfect', Mas Elly 'mr.doo bi doo bae gorengan', Mas Ary 'mloyal snack' terimakasih atas saran dan saat-saat "tertawa" bersama, luv u all, take care ya....
- Temen sejutiku Nia 'Mouljen' yang memberikan ilmunya dalam penyusunan Proposal ini, Imalsijun untuk langkah dan semangat dalam diamnya yang juga sedang berjuang untuk masa depan, socinAnti dengan segala tawa dan kecentilannya, dan Puput 'guff' teman bertukar pikir tentang semua hal tetang Jepang. Terimakasih telah memahami saat waktuku sedikit untuk kalian. DOUMO ARIGATOU GALS mi( \_ \_ )m
- Arsitek 2003 Keep in Touch dan Arsitek 2002 yang menerimaku jadi bagian dari 2002 1/2, terimakasih atas tawa bahagia 4 tahun ini. Para dede' ku di Arsitek De' Kecil, de' Curut, de' Ayan, de' Gila penceria kampus saat mulai sepi. Teman Arsitek UII yang tidak bisa ditulis satu persatu. Selalu berjuang membuat dunia Arsitektur Indonesia lebih berarti
- Temen Teater 7 GARIT, terimakasih telah membiarkan jiwaku berkembang dan sisi gelapku tersalurkan. *Keep fighting. Salam Budaya.*
- Teman Jejepangan Yogyakarta yang tidak bisa ditulis satu persatu. Selalu berjuang membuat dunia Jejepangan Indonesia lebih berarti, tetap berjuang memasyarakatkan Jejepangan dan menjepangkan Masyarakat. *Motto Motto Motto Garbatta Kudasai p(^o^)\*q !!!*
- Anda, yang telah meluangkan waktunya untuk membaca Laporan Tugas Akhir-ku.....terima kasih

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penulisan ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran, kritik yang membangun demi kesempurnaan dalam Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih pada seluruh pihak yang telah banyak membantu dan penyusun berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya penulis pribadi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Januari 2008

Penyusun

Soraya Nur Anisa

iv

.....  
03512058





## ABSTRAKSI

Indonesia merupakan salah satu Wilayah Asia yang sudah sejak lama memutarakan film kartun (*anime*) dan menerbitkan buku komik (*manga*), dan anak muda Indonesia yang menyukai segala sesuatu tentang Jepang mulai merambah Style dari Jepang yang kerap di juluki "**Costum play**" atau **Harajuku's style** ini.

Di Jakarta ± sejak 7 tahun lalu mulai marak diselenggarakan festival Jepang yang mengedepankan acara "*Costum Play*". Di Yogyakarta mulai saat sebuah komunitas Jepang **Shimatta!!! (J-Rock Community)** mengadakan acara **Jajan Seven Days** yang mencoba merangkul seluruh komunitas di Yogyakarta untuk turut serta, mulai dari Penjualan komik, pernak-pernik, masakan, acara Akustikan, Penjualan CD lagu, Film, TV series VCD drama Jepang tak lupa Lomba Costum Play, Acara pertama yang berani menampilkan **Cosplayer** (sebutan untuk orang yang melakukan Costum play) yang cukup berhasil. Disusul dengan gebrakan dari komunitas **Hikaru** yang mengadakan **Sound Of L'Arc en Ciel** sebuah parade Band Yogya yang mengusung lagu dari satu band Jepang yang sangat booming saat itu. Antusias penonton sangat terlihat dari gaya berpakaian mereka yang terlihat mengusung Japanese style saat menghadiri acara terbesar dunia Jejepangan Yogyakarta tahun 2005.

Sejak saat itu "*Costum play*" atau Japan's Style menjadi ciri dari seluruh acara. Para Cosplayer ini kebanyakan membuat sendiri pakaian yang akan mereka kenakan, karena belum banyak penjahit di Yogyakarta pada khususnya yang mampu menuangkan gambar dalam bentuk nyata, kerumitan pada detailnya membuat para penjahit tidak mau menerima pesanan baju-baju model Harajuku's style. Jika para Cosplayer tidak menemukan penjahit yang sesuai, maka mereka **me-Mix and (Mis)Match** kan beberapa pakaian dan tak lupa aksesories untuk memenuhi tema Harajuku yaitu pakaian **Bertumpuk-tumpuk, abrak sana-sini**, dan **penuh warna**, kreatif dalam penggabungan bahan maupun warna, namun semuanya itu belum cukup bila tidak didukung dengan rasa percaya diri yang tinggi dalam penampilannya.

Dengan keadaan seperti ini maka diperlukan sekolah busana yang mengkhususkan desain Harajuku's Style, yang dapat mewujudkan imajinasi *cosplayer* dalam berekspresi sehingga sekolah ini dapat lebih memperkaya pengetahuan dan kemampuan penjahit di Yogyakarta dalam berkarya dan semakin memasyarakatkan pakaian Harajuku's Style, dan membantu perkembangan dunia penyuka Jepang di Indonesia. Bagaimana mengolahnya menjadi sebuah bangunan modern yang tidak lepas dari nilai tradisional Jepang dan pengolahan fasad serta tata ruang berdasarkan pada aktifitas dan karakter komunitas harajuku sehingga dapat menampung seluruh kegiatan belajar mengajar sekolah busana dan sebagai wadah komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta.





DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstraksi.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Dartar diagram.....	xi

**BAB I PENDAHULUAN**

<b>1.1 Latar Belakang</b>	
1.1.1 Batasan Pengertian.....	1
1.1.2 Perkembangan Sekolah Busana.....	2
1.1.3 Sejarah Singkat Harajuku's Style	
1.1.3.1 Sejarah Fashion di Jepang.....	3
1.1.3.2 Fenomena Harajuku's Style.....	4
1.1.3.3 Perkembangan Harajuku's Style di Yogyakarta... ..	8
1.1.4 Kebutuhan Akan Sek. Mode Harajuku Style di Yogya.....	10
<b>1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN</b> .....	<b>11</b>
1.2.1 Permasalahan Umum	
1.2.2 Permasalahan Khusus	
<b>1.3 TUJUAN</b> .....	<b>11</b>
<b>1.4 SASARAN</b> .....	<b>11</b>
1.4.1 Umum	
1.4.2 Khusus	
<b>1.5 LINGKUP PEMBAHASAN</b> .....	<b>12</b>
1.5.1 Arsitektural	
1.5.2 Non Arsitektural	
<b>1.6 KEASLIAN PENULIS</b> .....	<b>12</b>
<b>1.7 DIAGRAM POLA PIKIR</b> .....	<b>14</b>

**BAB II TINJAUAN TEORI SEKOLAH BUSANA**

<b>2.1 Tinjauan Umum</b> .....	<b>15</b>
2.1.1 Tinjauan Sekolah Busana	
2.1.1.1 Teknik Tata Busana Universitas Negeri Yogyakarta... ..	15
2.1.1.2 Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.....	18





2.1.2	Tinjauan Harajuku' Style	
2.1.2.1	Style yang terdapat di Harajuku.....	19
2.1.2.2	Komunitas Jepang di Yogyakarta.....	40
2.1.3	Tinjauan Site	
2.1.3.1	Lokasi Site.....	47
2.1.3.2	Potensi Site.....	48
2.1.3.3	Ketersediaan Lahan.....	49
2.1.3.4	Nilai Strategis Kawasan.....	49
<b>2.2</b>	<b>Standard Perancangan Sekolah</b> .....	<b>49</b>
2.2.1	Kelas Teori.....	49
2.2.2	Kelas Jahit.....	50
2.2.3	Kelas Groaming.....	51
2.2.4	Kantor.....	52
2.2.5	Ruang Pertunjukan.....	53
2.2.6	Perpustakaan .....	54
2.2.7	Ruang makan.....	55
2.2.8	Retail.....	56
2.2.9	Lavatori.....	57
2.2.10	Sirkulasi.....	58
<b>2.3</b>	<b>Tinjauan Arsitektur Gothic</b> .....	<b>61</b>
<b>2.4</b>	<b>Tinjauan Arsitektur Jepang berdasarkan Harajuku's Style</b> .....	<b>62</b>
2.4.1	Bersih.....	62
2.4.2	Transformasi dari Bngunan Tradisional Jepang.....	63
2.4.3	Selalu Mempunyai "Point of Interest" .....	63
<b>2.5</b>	<b>Tinjauan Pertokoan yang terdapat di Harajuku, Jepang</b> .....	<b>64</b>
2.5.1	High Class Shop.....	64
2.5.2	Middle Class Shop.....	67
<b>2.6</b>	<b>Studi Komparasi</b> .....	<b>68</b>
2.6.1	IKKIS Sekolah Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus..	68
2.6.2	Dozo Fashion Design Technical School.....	71
2.6.3	Esmode International Fashion School.....	72
2.6.4	Bunka Fashion Collage.....	74
2.6.5	LaSalle College.....	75
<b>BAB III ANALISA</b>		
<b>3.1</b>	<b>Analisa Pelaku dan Aktivitas</b> .....	<b>76</b>
3.1.1	Profil Pelaku.....	76





3.1.2	Analisa Aktivitas dan Kegiatan	
	• Aktivitas Siswa .....	77
	• Aktivitas Pengelola.....	78
	• Aktivitas Pengunjung & Komunitas.....	79
<b>3.2</b>	<b>Analisa Hubungan dan Kebutuhan Ruang Beserta Kapasitas ....</b>	<b>83</b>
3.2.1	Organisasi ruang.....	83
3.2.2	Kebutuhan ruang.....	84
<b>3.3</b>	<b>Sistem Bangunan .....</b>	<b>87</b>
<b>3.4</b>	<b>Analisa Tata Ruang Dengan Site .....</b>	<b>88</b>
3.4.1	Analisa site.....	87
<b>3.5</b>	<b>Analisa Bentuk dan Penampilan Arsitektur Jepang berdasarkan Harajuku Style .....</b>	<b>91</b>
3.5.1	Arsitektur Gothic .....	91
3.5.2	Arsitektur Jepang.....	95
3.5.3	Pertokoan di Jepang.....	98
 <b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN</b>		
<b>4.1</b>	<b>Zoning .....</b>	<b>101</b>
<b>4.2</b>	<b>Orientasi Massa .....</b>	<b>101</b>
<b>4.3</b>	<b>Facade Bangunan .....</b>	<b>103</b>
<b>4.4</b>	<b>Landscape .....</b>	<b>105</b>
<b>4.5</b>	<b>Struktur .....</b>	<b>110</b>
<b>4.6</b>	<b>Tata Ruang .....</b>	<b>110</b>
 <b>BAB V PROSES PERANCANGAN</b>		
<b>5.1</b>	<b>Pengembangan Rancangan</b>	
5.1.1	Situasi, Site Plan dan Denah.....	116
5.1.2	Tampak dan Potongan.....	121
5.1.3	Detail Landscape.....	123
5.1.4	Detail Street Furniture.....	124
5.1.5	Interior.....	124
5.1.6	Rencana-Rencana.....	126

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**







DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana di Harajuku, Tokyo ..... 5

Gambar 2. Suasana di Harajuku, Tokyo ..... 6

Gambar 3. Suasana di Harajuku, Tokyo ..... 7

Gambar 4. Jajan Seven Days ..... 8

Gambar 5. Jajan Seven Days ..... 9

Gambar 6. Sound of L'Arc~en~Ciel ..... 9

Gambar 7. Fakultas Teknik UNY ..... 15

Gambar 8. Suasana ruang kelas Tata Busana UNY ..... 16

Gambar 9. Gedung Teknik Tata Busana & Tata Boga ..... 16

Gambar 10. Gedung FPTK UPI ..... 18

Gambar 11. Cosplay Anime ..... 20

Gambar 12. Cosplay Manga ..... 20

Gambar 13. Cosplay Game ..... 21

Gambar 14. Elegan Gothic Aristocrat (EGA) ..... 21

Gambar 15. Elegan Gothic lolita (EGL) ..... 22

Gambar 16. Sweet Lolita (Gosurori) ..... 23

Gambar 17. Gothic Kawai (Gosukawa) ..... 23

Gambar 18. Erothic Kawai (Erokawa0) ..... 23

Gambar 19. Kodona ..... 24

Gambar 20. Neogothic ..... 24

Gambar 21. British Aristocrat ..... 25

Gambar 22. Ganguro ..... 25

Gambar 23. Ganjiro ..... 26

Gambar 24. Yamanba ..... 26

Gambar 25. Nature Style ..... 26

Gambar 26. Geisha ..... 28

Gambar 27. Tradisional Style ..... 28

Gambar 28. Futuristik Style ..... 28

Gambar 29. X-Japan – Fetish Style ..... 30

Gambar 30. L'Arc~en~Ciel – Mediteranian Style ..... 30

Gambar 31. Luna Sea – Wild & Gothic Style ..... 31

Gambar 32. Kaggra – Geisha Stle ..... 31

Gambar 33. Malice Mizer – Gothic Style ..... 31

Gambar 34. Psycho Le Cemu – Fairy Tale Style ..... 32

Gambar 35. Glay – Futuristic Style ..... 33

Gambar 36. Punk Style ..... 33

Gambar 37. Cosplay ..... 34

Gambar 38. Punk Make up ..... 35

Gambar 39. Tradisional Make up ..... 35

Gambar 40. Gothic Make up ..... 35

Gambar 41. Ekstrim Make up ..... 35

Gambar 42. Masquerade Make up ..... 36

Gambar 43. Original Make up ..... 36

Gambar 44. Hair Style ..... 36

Gambar 45. Perhiasan ..... 37

Gambar 46. Aksesories Kepala ..... 37

Gambar 47. Macam-macam Penutup Kaki ..... 38

Gambar 48. Macam Tas ..... 39

Gambar 49. Perlengkapan Harajuku's Style yang lain ..... 39

Gambar 50. Perlengkapan Harajuku's Style yang lain ..... 40

Gambar 51. Logo Komunitas Erogakure ..... 40

Gambar 52. Macam Pakaian yang digunakan ..... 41

Gambar 53. Logo Komunitas Hikaru ..... 41

Gambar 54. Acara dan Anggota Hikaru ..... 42

Gambar 55. Logo Komunitas Shimatta! ..... 43

Gambar 56. Harajukuers di Shimatta! ..... 43

Gambar 57. Anggota & Even Shimatta ..... 44

Gambar 58. Logo Komunitas J-Toku ..... 44

Gambar 59. Niwatori Ammar Rider ..... 45

Gambar 60. Hasil karya J-Toku ..... 46

Gambar 61. kondisi Eksisting ..... 47

Gambar 62. Foto Udara Site ..... 48

Gambar 63. Standar Kelas Teori ..... 50

Gambar 64. Standar kelas Jahit ..... 50

Gambar 65. Standar kelas Jahit ..... 51

Gambar 66. Standar Kelas Groaming ..... 51

Gambar 67. Standar kantor ..... 52





Gambar 68. Standar kantor .....	53
Gambar 69. Standar Ruang Pertunjukan .....	53
Gambar 70. Standar Ruang Pertunjukan .....	54
Gambar 71. Standar Perpustakaan .....	54
Gambar 72. Standar Perpustakaan .....	55
Gambar 73. Standar Ruang Makan .....	55
Gambar 74. Standar Ruang Makan .....	56
Gambar 75. Standar Retail .....	56
Gambar 76. Standar Retail .....	57
Gambar 77. Standar Lavatori .....	57
Gambar 78. Standar Lavatori .....	58
Gambar 79. Standar Sirkulasi .....	58
Gambar 80. Standar Sirkulasi .....	59
Gambar 81. Standar Sirkulasi .....	59
Gambar 82. Standar Sirkulasi .....	60
Gambar 83. Standar Sirkulasi .....	60
Gambar 84. Standar Sirkulasi .....	61
Gambar 85. Gothic .....	61
Gambar 86. Gothic .....	61
Gambar 87. bersih dalam Arsitektur Jepang .....	62
Gambar 88. bersih dalam Arsitektur Jepang .....	62
Gambar 89. Shoji tradisional dan Shoji Modern .....	63
Gambar 90. Omotesando Hill .....	65
Gambar 91. Gedung Prada Tokyo .....	65
Gambar 92. Interior Prada Tokyo .....	66
Gambar 93. Pertokoan di Takeshita Dorii .....	67
Gambar 94. Pertokoan di Takeshita Dorii .....	68
Gambar 95. Suasana di IKKIS Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus .....	68
Gambar 96. Suasana di IKKIS Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus .....	69
Gambar 97. Suasana di Dozo Fashion Design Technical School .....	72
Gambar 98. Suasana di Esmod International Fashion School .....	74
Gambar 99. Site n Lingkungan Sekitarnya .....	88
Gambar 100. Site n Lingkungan Sekitarnya .....	89
Gambar 101. Potongan Site .....	89
Gambar 102. Perfektif Site .....	90
Gambar 103. Analisis Site .....	90
Gambar 104. Pakaian Tradisional Jepang dan Baju Gothic .....	91
Gambar 105. Analisis Baju Gothic .....	91
Gambar 106. Ciri Bangunan Gothic .....	94
Gambar 107. Tangga dari Kaca .....	95
Gambar 108. Suasana Rumah di Jepang .....	95
Gambar 109. Suasana Rumah di Jepang .....	95
Gambar 110. Egg of Wind .....	96
Gambar 111. Sofitel Hootel .....	96
Gambar 112. Asahi Super Dry Hall (Asahi Brauerei) .....	97
Gambar 113. Pertokoan di Takeshita Dorii .....	97
Gambar 114. Pertokoan di seputar Harajuku .....	98
Gambar 115. Zoning Ruang .....	100
Gambar 116. Orientasi Massa .....	100
Gambar 117. Konsep Facade .....	102
Gambar 118. Persfektif .....	103
Gambar 119. Persfektif Kawasan .....	103
Gambar 120. Konsep Landscape .....	104
Gambar 121. Konsep Furnitur Taman .....	104
Gambar 122. Pohon Cemara Udang .....	105
Gambar 123. Pohon Bambu Jepang .....	105
Gambar 124. Pohon Bambu Hijau .....	106
Gambar 125. Tanaman Lili Paris .....	106
Gambar 126. Pohon Pentas Pink Magenta .....	106
Gambar 127. Tanaman Kucai Jepang .....	107
Gambar 128. Pohon Kasia Emas .....	107
Gambar 129. Pohon Palm Foftail .....	108
Gambar 130. Pohon Palm Merah .....	108
Gambar 131. Pohon Ketepeng Brazil .....	109
Gambar 132. Pohon Airmata pengantin Pink .....	109
Gambar 133. Tanaman Petunia Ungu .....	109
Gambar 134. Tanaman Rumput Manila .....	110
Gambar 135. Gagasan Denah Lantai 1 .....	111
Gambar 136. Gagasan Denah Basement .....	112
Gambar 137. Gagasan Denah Lantai 2 .....	113





Gambar 138. Gagasan Denah Lantai 3 .....	113
Gambar 139. Gagasan Interior Ruang Kelas .....	114
Gambar 140. Gagasan Interior Ruang Pagelaran .....	115
Gambar 141. Gagasan Interior Ruang Komunitas .....	115
Gambar 142. Situasi .....	116
Gambar 143. Siteplan .....	117
Gambar 144. Denah Basement .....	118
Gambar 145. Denah Lantai 1 .....	118
Gambar 146. Interior Retail .....	119
Gambar 147. Denah Lantai 2 .....	119
Gambar 148. Denah Lantai 3 .....	120
Gambar 149. interior ruang Pagelaran .....	120
Gambar 150. Tampak .....	121
Gambar 151. Eksterior Bangunan .....	121
Gambar 152. Potongan .....	122
Gambar 153. Detail Taman .....	123
Gambar 154. Detail Taman .....	123
Gambar 155. Detail Taman .....	123
Gambar 156. Detail Taman .....	123
Gambar 157. Detail Pagar .....	124
Gambar 158. Detail Pos Satpam .....	124
Gambar 159. Detail Lampu Taman .....	124
Gambar 160. Interior Ruang Komunitas .....	124
Gambar 161. Interior Ruang Retail .....	125
Gambar 162. Interior Ruang Pagelaran .....	125
Gambar 163. Interior Ruang Jahit .....	125
Gambar 164. Interior Ruang Perpustakaan .....	125
Gambar 165. Rencana Pola Lantai Basement & Lantai 1 .....	126
Gambar 166. Rencana Pola Lantai 2 & Lantai 3 .....	126
Gambar 167. Rencana Kolom Balok .....	127
Gambar 168. Rencana Atap .....	127
Gambar 169. Rencana Titik Lampu .....	128
Gambar 170. Rencana Drainase .....	129

### DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kebutuhan Area Siswa .....	84
Tabel 2. Kebutuhan Area Pengelola .....	85
Tabel 3. Kebutuhan Area Pengunjung .....	86

### DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Aktifitas Siswa .....	77
Diagram 2. Fasilitas Siswa .....	77
Diagram 3. Aktifitas Pengelola .....	78
Diagram 4. Fasilitas Pengelola .....	79
Diagram 5. Aktifitas Komunitas Harajuku .....	80
Diagram 6. Fasilitas Komunitas Harajuku .....	80
Diagram 7. Aktifitas Pengunjung .....	80
Diagram 8. Kegiatan Kumunitas di Sekolah Busana .....	81
Diagram 9. Organisasi Ruang .....	83
Diagram 10. Analisis Bangunan Gothic .....	93
Diagram 11. Karakter Sekolah Busana Harajuku's Style .....	98
Diagram 12. Karakter Sekolah Busana Harajuku's Style .....	101





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

#### 1.1.1 Batasan Pengertian

##### *Yogyakarta Harajuku's Style Fashion School*

**Harajuku** :

Salah satu distrik (wilayah) yang terdapat di Tokyo bagian tengah yang mengacu pada area yang berada didepan stasiun harajuku sebagai tempat berkumpul sekelompok anak muda jepang yang memiliki keunikan dalam hal berpakaian

**Style** :

Gaya, ragam, bentuk yang diikuti dalam kurun waktu tertentu, dalam hal ini mengacu pada gaya berpakaian anak muda di Harajuku

**Fashion** :

Cara berbusana, cara berpakaian yang telah dipengaruhi oleh mode yang sedang trend saat ini.

**School** :

Sekolah, tempat aktifitas belajar-mengajar, tempat menimba ilmu.

**(of) Yogyakarta** :

Terletak di kota Yogyakarta, sebagai kota pendidikan terbesar di Indonesia.

Dari pemaknaan yang ada, maka dapat kita simpulkan bahwa *Yogyakarta Harajuku's Style Fashion School* adalah sekolah tempat belajar dan mengajar busana dengan gaya harajuku yang terletak di Yogyakarta.





### 1.1.2 Perkembangan Sekolah Busana

Sekolah mode bukan hal baru di Indonesia. Sekolah-sekolah ini menjadi jalur resmi bagi mereka yang ingin berkarier di dunia industri pakaian dan perancangan busana. Salah satu sekolah mode tertua di Indonesia adalah Lembaga Pengajaran Tata Busana (LPTB) Susan Budihardjo yang didirikan perancang busana Susan Budihardjo pada 1980. Sekolah di Jalan Cikini, Jakarta Pusat, memiliki cabang di tiga kota besar lainnya, yakni Semarang, Surabaya, dan Denpasar. Banyaknya sekolah mode yang terdapat di Indonesia masih didominasi oleh sekolah-sekolah yang berasal dari manca negara, antara lain Esmode International Fashion School, LaSelle Collage, Bunka (So-en) dan lain-lain.

Selain sekolah busana yang marak terdapat ada di kota-kota besar tersebut ada juga kursus-kursus busana yang kecil dan menawarkan kurikulum yang lebih sederhana, yaitu pembelajaran pembuatan pola dan dasar menjahit, tanpa pengetahuan tentang desain busana dan bahan pakaian yang akan digunakan. Namun kursus-kursus sederhana inilah yang banyak dilirik oleh masyarakat di Indonesia, selain karena biaya murah juga karena bentuk pola dasar menjahit yang sederhana, namun kebanyakan mereka hanya akan mendalami pada tahap dasar dan menengah, lalu tidak meneruskan kembali, hal inilah yang membuat sumber daya manusia Indonesia tidak banyak yang ahli dalam pembuatan pakaian dengan desain yang lebih beragam.

Industri busana pun marak karena kebutuhan akan busana telah menjadi salah satu kebutuhan yang mendasar dewasa ini. Ditambah lagi dengan fashion yang sekarang marak dan informasi tentang fashion dapat dengan mudah diakses dari berbagai media sehingga perkembangannya sangat cepat.





Banyaknya gaya berbusana yang acap kali diadaptasi oleh pasar tidak diimbangi dengan beragamnya kurikulum di sekolah busana, saat ini sekolah busana masih menggunakan kurikulum yang cenderung mengacu pada gaya busana eropa (gaya barat) sehingga belum banyak siswa yang lulus dengan sumber daya manusia yang dapat menjahit dengan bentukan pakaian yang lebih beragam dan lebih rumit.

Hai ini berpengaruh pada komunitas-komunitas harajuku atau komunitas Jepang yang mempunyai ciri berbeda dalam busana, kesulitan akan pencaian penjahit yang mau dan bisa menjahit dengan desain yang cukup kompleks masih menjadi kendala dalam kemajuan komunitas tersebut. Sehingga dengan adanya sekolah busana Harajuku's Style dapat menjadi salah satu alternatif pilihan kurikulum dalam perkembangan sekolah busana

### 1.1.3 Sejarah Singkat Harajuku's Style

#### 1.1.3.1 Sejarah Fashion di Jepang

Jepang merupakan Negeri yang kaya akan tradisi budaya, dari tradisi ini banyak melahirkan busana-busana yang indah dan berseni, dengan kekhasan sendiri-sendiri, seiring dengan waktu busana tradisional jepang semakin berkembang pesat, dari yang masih asli maupun yang sudah terinfluence dengan gaya-gaya eropa. Namun masih tidak meninggalkan pakem-pakem tatanan busana Jepang, yang semakin berubah hanya bahan yang digunakan, motif yang lebih beragam, modifikasi yang lebih simple dan modern, dan pemilihan warna yang lebih ekspresif.

Untuk pemakaiannya warga Jepang sangat suka memakai busana yang mencerminkan tingkat kedewasaannya, hal inilah yang mendasari terciptanya kelompok busana yang berdasarkan umur dan pekerjaannya. Kelompok ini membagi kategori menjadi 3.





kelompok. Pertama adalah **kelompok anak-anak** (yang belum sekolah) yang biasanya berbusana **lucu**, dan terkesan tidak berat, dengan pemilihan warna yang **cerah-ceria**, motif yang unik dll. Kelompok kedua **kelompok remaja** (anak-anak yang sudah bersekolah) yang sudah mengenal **tradisi dan kebebasan**, masa-masa transisi dari dunia yang penuh warna menuju kedewasaan (orang-orang yang sudah bekerja) yang merupakan kelompok ketiga **kelompok dewasa**, karena pemilihan model pakaian yang **simple**, tidak banyak "neko-neko", dan juga **warna yang lebih gelap**, yang biasanya diidentikkan dengan, coklat, hitam, abu-abu, hal ini karena adanya tuntutan dari pekerjaan.

Hal inilah yang mendasari terciptanya Harajuku's Style, busana yang lebih mencerminkan jati diri, dan fatasi mereka tentang gaya busana dan juga eksplorasi warna apapun sebelum memasuki dunia kerja yang tanpa warna.

### 1.1.3.2 Fenomena Harajuku's Style

Sebuah kawasan di pusat Tokyo yang menjadi pusat perhatian dunia Fashion beberapa tahun terakhir adalah Harajuku yang memiliki keistimewaan tersendiri karena keberanian orang-orang disana dalam hal berpakaian. Harajuku sendiri merupakan nama dari sebuah kawasan di Tokyo yang mengacu pada area didepan stasiun Harajuku yang menjadi sebuah pusat fashion bagi masyarakat Jepang pada khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya. Harajuku telah menjadi Trend Center dengan kebiasaan anak muda Jepang yang berdandan "aneh" atau berkostum (Costum playing) yang tiap hari dapat dilihat melintasi jalan tersebut, pada hari jumat-minggu jumlahnya akan bertambah lebih banyak dari hari-nari biasanya. Bukan hanya meniru dari Anime (kartun Jepang), J-Artist, ataupun Manga (komik Jepang), banyak





juga yang mendesain sendiri pakaian-pakaian yang akan mereka kenakan, tak jarang pakem-pakem fashion diruntuhkan hanya demi memenuhi keinginan dan kepuasan pribadi dalam menunjukkan jati diri mereka yang sebenarnya.



gambar 1. Suasana di Harajuku, Tokyo  
sumber : Internet

Beberapa mode fashion yang diangkat oleh Harajuku's style adalah, gaya Anime, J-Artist, Manga, selain itu juga dipengaruhi oleh gaya Gothic (gaya classic Eropa), lolita (gaya anak kecil perempuan Eropa), Rock, Animal, tradisional, casual, gals, tokusatsu, maskulin. Okama (banci/waria), dan gaya yang menjadi ciri dandanan Jepang saat ini adalah Visual Kei. Sebuah gaya yang diperkenalkan Band J-Rock pada akhir tahun '80an, yang bukan hanya mengedepankan style pakaian yang mereka pakai namun juga dibalut dengan make-up dan hair style yang 'Wah' dan sesuai dengan tema yang akan mereka ambil. Gaya-gaya diatas masih akan dibagi lagi menjadi gaya yang lebih spesifik. Seperti halnya







Visual Kei yang memiliki style yang beragam, contohnya gaya Mediteran, Wild, Gothic, Kawaii (cantik), future electronic, fairy tale dll.



gambar 2. Suasana di Harajuku, Tokyo  
sumber : Internet

Semangat Harajuku's style yang terkadang seperti dipaksakan namun tetap dapat menunjukkan sisi kebebasan. Banyaknya ragam gaya berpakaian yang diberikan menjadikan potensi Harajuku tidak akan pernah kering untuk digali, karenanya semua sah-sah saja di lingkungan ini. Selain memperlihatkan keunikan busananya seringkali para harajukuers (sebutan untuk orang-orang yang meleakukan dandanan dan berkumpul di depan stasiun harajuku) juga melakukan aksi performans, seperti halnya mengamen (dengan alat Musik yang lengkap dengan soundnya) atau melakukan keahlian lain mengikuti gaya busana mereka, misalnya komunitas punk-rock melakukan breakdance dll.

Gaya Harajuku ini juga menjadi perhatian Dunia fashion Internasional, karena sekarang bukan hanya Paris saja yang menjadi acuan dalam mode busana, namun Jepang pada umumnya dan Harajuku pada khususnya juga menjadi salah satu





potensi yang mulai dilirik. Dimana mode merupakan bagian dari seni berpakaian dan berias, yang mana hal itu merupakan bagian dari kebudayaan.



gambar 3. Suasana di Harajuku, Tokyo  
sumber : Internet

Indonesia merupakan Wilayah Asia yang tak luput dengan serangan dari Jepang, bahkan di Jakarta sendiri ± sejak 7 tahun lalu sudah mulai marak diselenggarakan festival-festival Jepang yang mengedepankan acara "Cosplay" dan diikuti oleh kota-kota besar lainnya seperti Bandung yang merupakan markas dari sebuah majalah yang mengulas tentang seluk beluk Jepang yang intens menyelenggarakan festival Jepang, lalu di kota Semarang dan Surabaya yang diawali oleh Universitas yang memiliki Fakultas Jepang yang memelopori Festival-festival dan mulai membuka diri

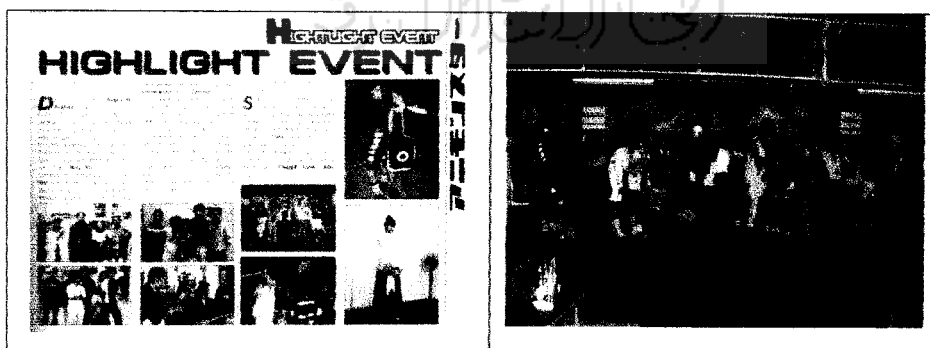




tidak terpaku hanya kepada Siswanya saja tapi juga khalayak umum.

### 1.1.3.3 Perkembangan Harajuku's Style di Yogyakarta

Di Yogyakarta perkembangan harajuku style baru dapat terealisasi secara terbuka dan dapat dilihat oleh masyarakat luas saat sebuah komunitas penyuka Jepang yang bernama Shimatta!!! (J-Rock Community) mengadakan acara Jajan Seven Days yang diadakan pada tanggal 11-17 Maret 2005 di Manga Book Store yang waktu itu masih bertempat di Jalan Adisucipto no.268 Yogyakarta, dengan ragam acara yang cukup unik mereka menyoba merangkul seluruh komunitas maupun penyuka Jepang yang ada di Yogyakarta untuk turut serta, mulai dari Penjualan komik (manga dalam bahasa Jepang), pemak-pernik yang berhubungan dengan Jepang, masakan khas Festival Jepang, acara Akustikan lagu-lagu Jepang, Penjualan CD lagu, Film, TV series VCD yang berhubungan dengan Jepang tak lupa Lomba Costum Playing (cosplay) yang merupakan Acara pertama yang berani menampilkan Cosplayer (sebutan untuk orang yang melakukan Costum playing ) yang cukup berhasil. Meskipun pernah diadakan pula hal-hal serupa namun tingkatnya lebih ke kawasan kampus saja sehingga orang lain diluar kampus tersebut tidak bisa menikmatinya.



gambar 4. Jajan Seven Days  
sumber : Animonster Magazine





'keharusan' menggunakan Japan's / harajuku's style. hal ini sudah menjadi ciri Khas dari kegiatan-kegiatan Jepang yang diadakan di Indonesia.

Para Cosplayer ini kebanyakan membuat sendiri pakaian yang akan mereka kenakan, karena memang belum banyak penjahit di Yogyakarta pada khususnya yang mampu menuangkan gambar dalam bentuk nyata, kerumitan pada detailnya membuat para penjahit tidak mau menerima pesanan baju-baju model Harajuku's style. Jika para Cosplayer tidak dapat menemukan penjahit yang sesuai, maka mereka hanya perlu *me-Mix and (Miss)Match* kan beberapa pakain dan tak lupa aksesoris yang akan menjadikan tema Harajuku terpenuhi. Berupa pakaian yang **Bertumpuk-tumpuk**, terkadang **tabrak sana-sini**, dan yang pasti **penuh warna**, kreatif dalam penggabungan bahan maupun warna, namun semuanya itu belum cukup bila tidak didukung dengan rasa percaya diri yang tinggi dalam penampilannya.

#### 1.1.4 Kebutuhan Akan Sekolah Mode Harajuku Style di Yogyakarta

Di Yogyakarta sendiri sekolah yang memberikan pengajaran tentang busana hanyalah Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Teknik Busana dengan program studi S1 dan D3. Selain itu hanya kursus menjahit dengan dasar-dasar jahit pada pembuatan pola yang banyak terdapat di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Untuk saat ini belum ada sekolah yang mengkhususkan diri untuk mendalami Harajuku Street fashion yang akan semakin berkembang dari waktu-kewaktu, mengingat maraknya perkembangan harajuku's style dan costum player yang semakin merakyat di Indonesia dan di Yogyakarta pada khususnya.





Diharapkan dengan adanya Sekolah Busana Harajuku style ini dapat berorientasi pada perkembangan fashion Harajuku itu sendiri di wilayah Yogyakarta dan memberikan sentuhan baru dalam perancangan busana. Sekolah ini dapat menjadi salah satu institusi pendidikan yang dapat memperkaya ragam busana di Indonesia, sehingga menjadi refleksi akan tradisi dan kebanggaan pada negri sendiri.

## 1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

### 1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana merancang sekolah busana Harajuku style yang merupakan bentuk modernitas nilai-nilai tradisional Jepang

### 1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana mengolah fasad, tata ruang yang berdasarkan pada aktifitas dan karakter dari komunitas Harajuku

## 1.3 TUJUAN

- Terciptanya sebuah Sekolah Busana Harajuku Style sebagai wadah pendidikan yang bertujuan untuk lebih memperkenalkan mode busana Harajuku Style
- Memberikan alternatif kurikulum sekolah busana

## 1.4 SASARAN

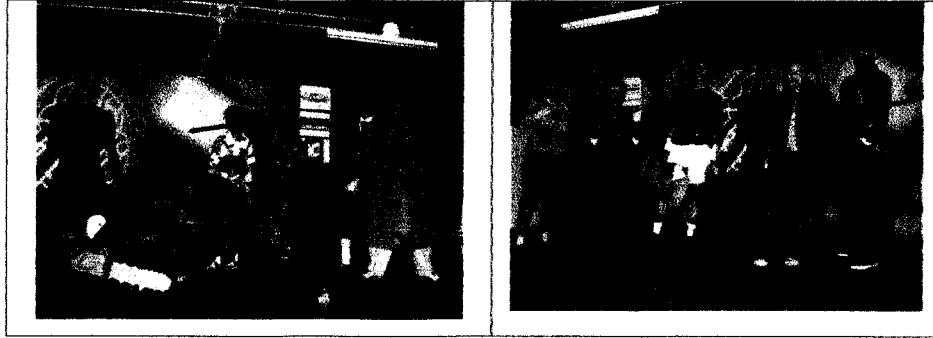
### 1.4.1 Umum

Terciptanya sebuah sekolah busana dalam mewadahi perkembangan Harajuku Style dan Costume Playing (cosplay) di Yogyakarta

### 1.4.2 Khusus

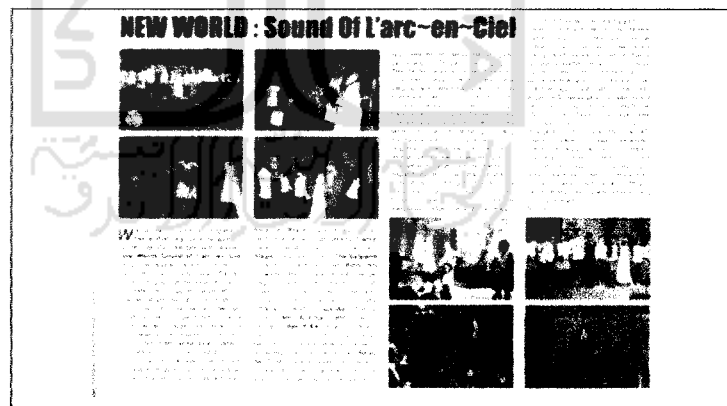
Menghasilkan konsep-konsep tata ruang dan fasade berdasarkan nilai-nilai Harajuku Style





gambar 5. Jajan Seven Days  
sumber : foto pribadi

Disusul gebrakan komunitas lain bernama Hikaru yang mengadakan "Sound Of L'Arc en Ciel" yang merupakan parade Band Yogya yang mengusung lagu dari band Jepang, meskipun bertema Musik namun penonton yang berdatangpun tak kalah heboh dari perform style band-band yang mengisi acara. Antusias penonton sangat terlihat dari gaya berpakaian mereka yang terlihat sangat semangat mengusung Japanese style saat menghadiri acara terbesar dunia Jepang Yogyakarta tahun 2005. Panitia sendiri mengenakan kostum berupa kemeja putih dan celana panjang hitam dengan aksesoris berupa sarung pistol seperti yang pernah dikenakan sang vokalis band L'Arc-en-Ciel yang merupakan tema dari acara ini, pada salah satu konser mereka.



gambar 6. Sound of L'Arc-en-Ciel  
sumber : Animonster Magazine

Sejak saat itu "Costum play" atau Japan's Style mulai menjadi ciri yang tak dapat dilepaskan dari seluruh acara yang ada, dan banyak pula yang mengadakan acara yang serupa namun memiliki





## 1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

### 1.5.1 Arsitektural

- Kajian tentang komposisi bentuk dan fasad berdasarkan gaya yang paling dominan di Harajuku's Style
- Kajian tentang standar ruang sekolah Busana

### 1.5.2 Non Arsitektural

- Kajian tentang pembuatan busana
- Kajian tentang industri mode dan sekolah mode di Indonesia
- Kajian tentang sejarah Harajuku dan Cosplay

## 1.6 Keaslian Penulis

Judul perbandingan :

### 1. Rumah Mode di Jogjakarta

Sebagai wadah informasi dan pemasaran yang Atraktif dan Rekreatif dengan pendekatan Citra Seorang model. Rumah mode yang mengambil perwujudan citra seorang model wanita untuk pengolahan fasadnya, juga sebagai tempat atraktif dan rekreatif yang mewadahi proses informasi, promosi dan pemasaran hasil karya desainer Yogyakarta

WIWIK TRI WIDYASTUTI – Jurusan Arsitektur FTSP UII –

### 2. Rumah Mode di Jogjakarta

Perwujudan sebuah modern fashion workshop. Penenkanan pada workshop atau pelatihan yang diberikan dalam merancang desain dan membuat sebuah busana yang menjadi nilai tambah bagi keberadaan rumah mode yang lebih komprehensif, juga menekankan pada promosi/display, retail/penjualannya

MASHIDYANA PUSPA, S. – Jurusan Arsitektur FTSP UII –





### 3. Rumah Mode di Jogjakarta

Sebagai wadah pendidikan, informasi, promosi, dan retail. Menitikberatkan pada kegiatan mengumpulkan informasi dan dilanjutkan dalam bentuk retail atau butik yang menjadi refleksi dari informasi dunia fashion yang terkumpulkan, memilih bangunan yang berfungsi sebagai bangunan komersial dan memerlukan promosi dalam memasarkan produk didalamnya, mencakup fashion busana internasional

NUR SETYANINGSIH – Jurusan Arsitektur FTSP UII -

Untuk menjaga keaslian penulisan ini, maka judul tugas akhir ini adalah :

Judul Sekolah Busana Harajuku's Style di Yogyakarta - Yogyakarta Harajuku's Style Fashion School

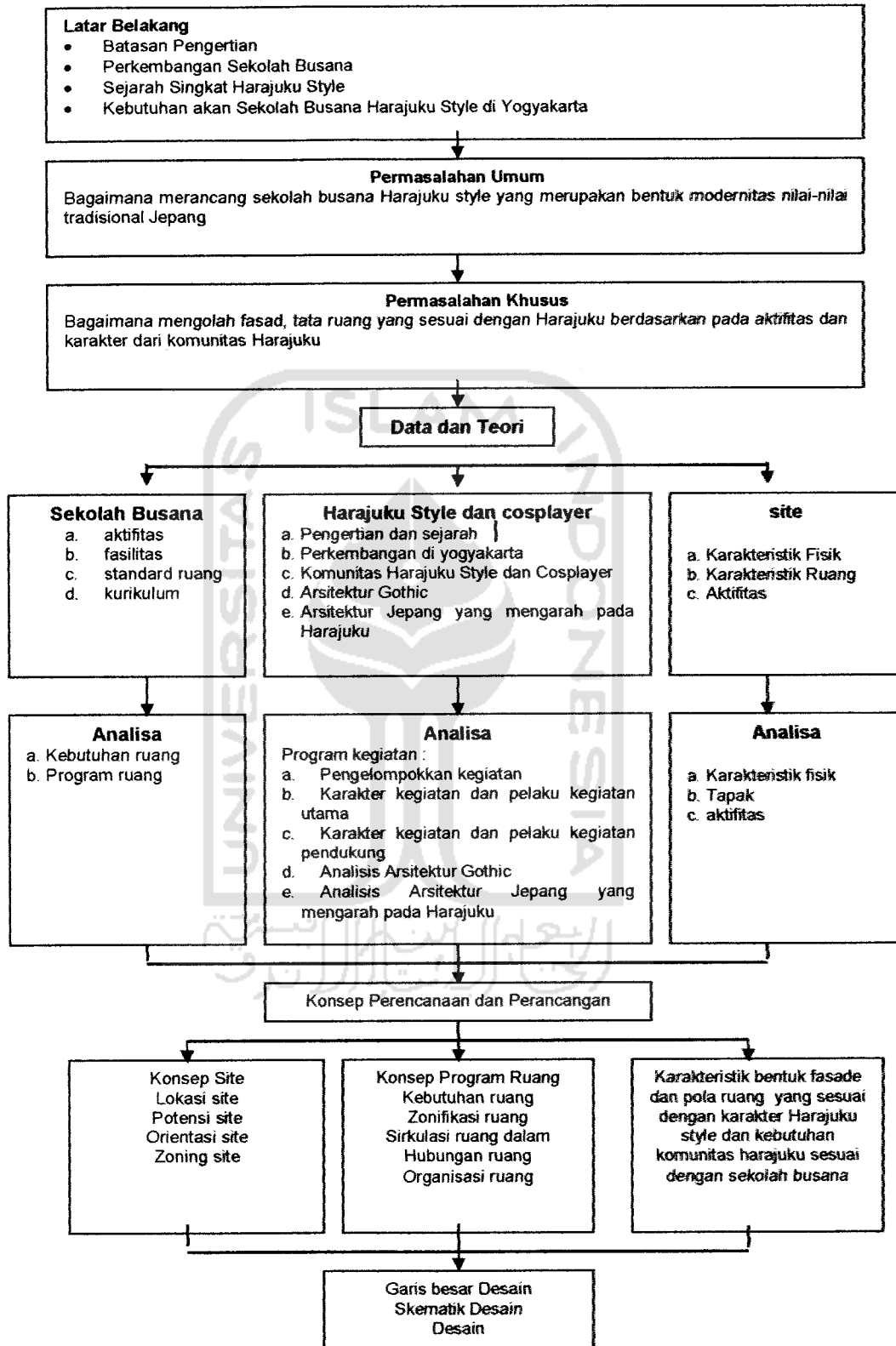
Subjudul penekanan pada aktifitas dan karakter komunitas Harajuku sebagai dasar pengolahan fasad dan tata ruang sekolah busana.







### 1.7 Diagram Pola Pikir





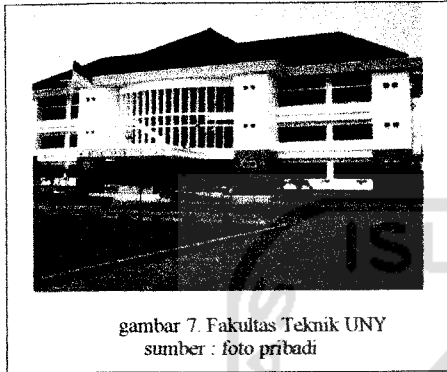
## BAB II

### TINJAUAN TEORI SEKOLAH BUSANA

#### 2.1 Tinjauan Umum

##### 2.1.1 Tinjauan Sekolah Busana

##### 2.1.1.1 Teknik Tata Busana Universitas Negeri Yogyakarta



gambar 7. Fakultas Teknik UNY  
sumber : foto pribadi

Jurusan Tata Busana di Universitas Negeri Yogyakarta merupakan jurusan yang tergabung dalam fakultas Teknik namun memiliki gedung sendiri yang merupakan gedung awal fakultas Tekknik di UNY. Jurusan Tata Busana UNY memiliki beberapa fasilitas ruang, antara lain :

1. Laboratorium Jahit, berupa ruangan dengan mesin jahit didalamnya dan lengkap dengan mesin pengobras.
2. Laboratorium Bordir, berupa ruangan dengan peralatan bordir
3. Laboratorium Drapping, berupa ruangan dengan pemodelan pola pada badan difasilitasi dengan model-model manequen
4. Laboratorium Komputer, berupa ruangan dengan peralatan komputer sebagai sarana untuk mendisain pola busana
5. Ruang Kimia, berupa ruangan dengan peralatan kimia dalam pewarnaan kain dan sebagainya
6. Ruang Batik/sablon, berupa ruangan dengan peralatan sablon atau pembatik sebagai salah satu pelestarian warisan kebudayaan Indonesia
7. Ruang Sanggar, berupa ruangan dengan luasan ruang yang cukup untuk peragaan-pelatihan pementasan pagelaran busana
8. Ruang Groaming, berupa ruangan dengan peralatan make-up, tata rambut, dan aksesoris lainnya sebagai ruang penunjang kelengkapan busana
9. Ruang Modeling, berupa ruangan dengan fasilitas yang emngajarkan dasar-dasar modeling



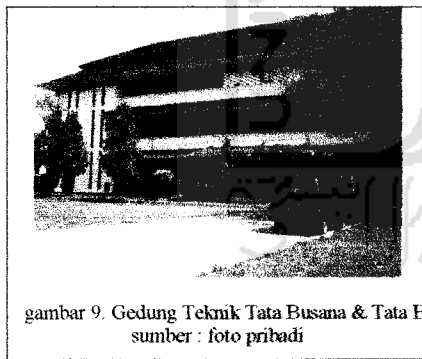


10. Ruang Kelas Teori, berupa ruangan dengan meja kursi biasa layaknya kelas untuk penjelasan teori

11. Ruang Pameran, berupa ruangan dengan fasilitas pameran guna menampilkan hasil karya siswa



gambar 8. Suasana ruang kelas Tata Busana UNY  
sumber : foto pribadi



gambar 9. Gedung Teknik Tata Busana & Tata Busana  
sumber : foto pribadi

Namun dari sekian banyak ruang kelas masih saja diperlukan beberapa fasilitas pendukung seperti halnya perpustakaan dan ruang galeri agar dapat memberikan informasi yang lebih jelas untuk siswa yang menimba ilmu disana. Batasan penerimaan Siswa Setingkat D3 adalah 40 anak tiap kelasnya dan memiliki 2 kategori

pembagian kelas antara lain :

- kelas D3 Reguler
- kelas D3 Non Reguler
- kelas S1

Kelas D3 lebih mementingkan kerja Praktek, hanya memiliki teori yang tidak cukup banyak, sedangkan S1 dititik beratkan pada





pendidikan teori atau guru dan terdapat sedikitnya 3 pagelaran busana tiap tahunnya yaitu pada akhir semester dan pagelaran Tugas Akhir. Hasil karya yang unik akan ikut dipamerkan di ruang pameran.

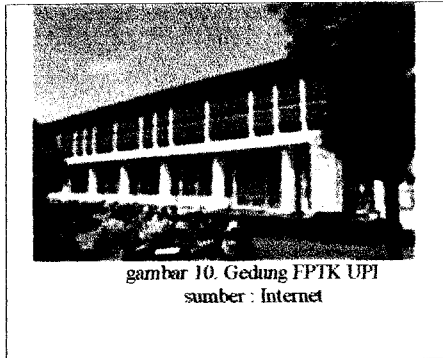
Kurikulum yang terdapat pada fakultas Teknik Tata Busana Universitas Negeri Yogyakarta adalah :

<p><b>a) Semester 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesejahteraan Keluarga dan Masyarakat</li> <li>- Pengetahuan Tekstil</li> <li>- Komunikasi Bisnis</li> <li>- Gambar Anatomi</li> <li>- Komunikasi Pola Busana</li> <li>- Teknologi Busana I</li> <li>- Tata Kecantikan dan Rambut I</li> <li>- Sejarah Mode Busana</li> <li>- Fisika</li> <li>- Pendidikan Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membatik</li> <li>- Teknologi Produk Tekstil</li> <li>- Ilustrasi Mode</li> <li>- Busana Wanita</li> <li>- Karya Tulis Ilmiah</li> </ul>
<p><b>b) Semester 2 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komputer</li> <li>- Pendidikan Konsumen</li> <li>- Disain Busana</li> <li>- Teknologi Busana II</li> <li>- Busana Anak</li> <li>- Tata Kecantikan dan Rambut II</li> <li>- Ragam Hias Tekstil</li> <li>- Matematika</li> <li>- Bahasa Inggris Teknik</li> <li>- Pendidikan Agama Islam</li> <li>- Pend. Kewarganegaraan</li> </ul>	<p><b>d) Semester 4 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kewirausahaan</li> <li>- Busana Daerah</li> <li>- Lingerie</li> <li>- Display</li> <li>- Aesories</li> <li>- Teknologi kimia Tekstil</li> <li>- Busana Kerja</li> <li>- Tailoring</li> <li>- Statistika</li> </ul>
<p><b>c) Semester 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Akuntansi Usaha</li> <li>- Busana Pria</li> <li>- Draping</li> <li>- Manajement Usaha Busana</li> </ul>	<p><b>e) Semester 5 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek Industri ( R )</li> <li>- Analisa Tekstil ( R )</li> <li>- Kajian Mode ( R )</li> <li>- Komputer Disain ( R )</li> <li>- Grading ( R )</li> <li>- Manajemen Peragaan Busana (R)</li> <li>- Produksi Busana Perorangan (R)</li> <li>- Produksi Busana Masal (R)</li> <li>- Busana Khusus (R)</li> </ul> <p><b>f) Semester 6 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skripsi atau Tugas Akhir</li> </ul>





### 2.1.1.2 Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia



gambar 10. Gedung FPTK UPI  
sumber : Internet

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK) UPI berawal dari berdirinya kursus B1 Teknik 1958. yang mempunyai keinginan untuk mendidik tenaga ahli teknik secara akademis dan profesional untuk menghasilkan Sarjana dan Ahli Madya Teknik,

yang diperlukan bagi pembangunan industri dan sektor-sektor pembangunan nasional lainnya yang relevan dan melakukan penelitian dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan teknologi dan kejuruan, serta bidang teknik.

Kampus utama FPTK UPI terletak di bagian Tenggara kampus UPI tepatnya berada di Jl. Dr. Setiabudhi 207, yang meliputi : Gedung Kantor pengelola  
Gedung Perkuliahan  
Gedung Laboratorium dan Studio  
Gedung Lab. Tata Laksana Rumah Tangga/Homac (home management centre) PKK di Jl. Guruminda kampus Universitas Pendidikan Indonesia.

Kurikulum yang terdapat di sekolah ini adalah Mata Kuliah Praktek terdiri dari:

- (1) praktek peningkatan pemahaman, wawasan, dan keterampilan teknologi dilaksanakan di laboratorium, workshop, dan studio;
- (2) praktek peningkatan keterampilan dan wawasan industri dilaksanakan di industri-industri yang sesuai dengan bidang keahliannya melalui Praktek Kerja Lapangan (PKL);
- (3) praktek peningkatan wawasan dan keahlian profesi guru dilaksanakan di SMK-SMK Teknologi Industri dan Pariwisata





melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL). Praktikum di laboratorium Boga dan Busana

Mata Kuliah Tugas Akhir adalah mata kuliah yang memberikan kemampuan bidang studi secara komprehensif dengan cara menyusun karya ilmiah dalam bentuk perencanaan dan atau peninjauan ulang karya teknologi kejuruan sesuai bidang keahliannya. Pada penulisan ini setiap mahasiswa dibimbing oleh dua orang dosen dan diuji dalam seminar tugas akhir.

Mata Kuliah Skripsi merupakan mata kuliah yang memberikan kemampuan berfikir kritis, analitis, sistematis, yang berkaitan dengan pendidikan teknologi kejuruan, dengan cara melakukan penelitian dan dilaporkan dalam bentuk skripsi. Skripsi merupakan salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang sarjana pendidikan.

## 2.1.2 Tinjauan Harajuku' Style

### 2.1.2.1 Style yang terdapat di harajuku

Harajuku memiliki beberapa Style yang menjadikan ciri komunitas yang berada disana sebagai acuan dalam gaya berpakaian, style tersebut antara lain adalah :

#### A. Anime Style :

Gaya berpakaian yang meniru dari tokoh anime (kartun Jepang) maupun dari animasi Negara lain merupakan gaya yang cukup diminati. Seperti gambar disamping yang mengambil karakter Stitch dari film Animasi garapan Hollywood berjudul Lilo & Stitch, karakter Stitch ini diadopsi bukan dalam bentuk aslinya, mereka cenderung memodifikasi lagi pakaian tersebut dan memamerkannya Gaya mereka sendiri.





Adapun gaya yang benar-benar mengadopsi keseluruhan karakter dari sebuah anime, kadang diperlihatkan dalam bentuk sebuah cabaret per kelompok yang biasanya ditampilkan dengan membawakan salah satu babak dari anime tersebut, anime yang cukup populer dibawakan adalah anime Final Fantasi X (FFX)



gambar 11. Cosplay Anime  
sumber : Internet

### B. Manga Style :

Gaya berpakaian yang meniru dari tokoh manga ( komik Jepang ). Hal ini dilakukan biasanya untuk menyalurkan hoby saja. Mereka melakukan ini untuk mengekspresikan kecintaan mereka dari salah satu tokoh manga. Manga sebagai industri yang sangat maju di Jepang memang memberikan kontribusi yang cukup banyak dalam perkembangan harajuku maupun costum plyaing.



gambar 12. Cosplay Manga  
sumber : Internet

### C. Game Style :

Gaya berpakaian yang meniru dari tokoh dari dalam Game seperti halnya game yang sangat meledak pada 7 tahun terakhir ini adalah Ragnarok Online karena game ini memiliki variasi kostum yang sangat banyak, bahkan terdapat program bagi gamer (sebutan untuk seseorang yang suka ber main game) agar





membuat gaya pakaiannya sediri, sehingga sering menjadi pilihan untuk mengekspresikan diri.



gambar 13. Cosplay Game  
sumber : Internet

#### D. Gothic Style :

Gothic merupakan gaya yang sering menjadi pilihan untuk menampilkan kesan dewasa, imut, kegelapan, dll. Tipe dandanan ini adalah, rambut yang acak-acakan, mengenakan eyeliner, cat kuku hitam, pakaian serba hitam, dengan piercing atau tindik dan pakaian gaya Victorians, elizabethans Gothic ini memiliki beberapa gaya yang mendasari pemilihan gaya berpakaian yaitu :

##### ❖ Elegant Gothic Aristocrat (EGA)

Yang mengadopsi gaya berpakaian Pria Eropa pada abad ke 15an yang mempunyai Ciri Dewasa. Di Jepang sendiri gaya busana ini dipelopori oleh Mana seorang pemain Gitar dari Band Malice Mizer yang sangat konsisten dengan gaya berpakaian yang elegan, dewasa, anggun sehingga dia membuka toko Moi-même-Moitié , toko busana yang melayani penjualan baju-baju model ini.



gambar 14. Elegant Gothic Aristocrat (EGA)  
sumber : Internet







❖ **Elegant Gothic Lolita (EGL)**

Terinspirasi dari baju-baju wanita Eropa yang mempunyai ciri Dewasa yang memadukan unsure Gothic yang penuh dengan kegelapan dan Lolita yang berenda-renda yang sebenarnya terinspirasi dari gaun-gaun hitam era viktorian ketika ada ketetapan kerajaan Inggris agar semua penduduknya memakai baju hitam untuk berkabung nasional atas mangkatnya pangeran Albert. Lolita yang mengacu novel terkenal karya Vladimir Nobokov pada tahun 1955 merupakan kata yang berarti remaja, atau anak-anak. Yang mengacu pada kata cantik, manis, anggun, dan seksi. Gaya ini mulai berkembang mulai tahun 1999, dimana mereka menggabungkan pakaian ala Alice in Wonderland dan juga French maid dengan gaya Gothic pada era Victorian.



gambar 15. Elegan Gothic lolita (EGL)  
sumber : Internet

❖ **Sweet Lolita (gosurori)**

Mengambil gaya busana dari anak-anak Eropa pada era Victorian, recoco atau edwardian dan diaplikasikan dengan gaya yang lembut, manis, lebih berwarna, hal ini untuk menimbulkan kesan lucu, manis layaknya boneka-boneka porselin yang harus dijaga. Masyarakat Jepang mulai mengenal Fashion ini ketika diperkenalkan oleh Mana dan mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan diterbilkannya majalah Gothic & Lolita Bible, sebuah majalah yang mengangkat fashion terbaru dari perkembangan mode busana ini di Jepang





gambar 16. Sweet Lolita (Gosurori)  
sumber : Internet

#### ❖ Gothic Kawai (Gosukawa)

Merupakan salah satu fashion yang dipelopori oleh artis Jepang Nana Kitade yang memiliki image kawai yang dalam bahasa Jepang berarti cantik, manis, dan lucu.



gambar 17. Gothic Kawai (Gosukawa)  
sumber : Internet

#### ❖ Erothic Kawai (erokawa)

Merupakan salah satu fashion yang dipelopori oleh artis Jepang Koda Kumi yang mengusung style Gothic erotis, sebuah image yang dibangunnya untuk meningkatkan keragaman gaya berpakaian yang berbeda dari artis lainnya. Fashion ini sesuai namanya memiliki ciri, dewasa, nakal, seksi



gambar 18. Erothic Kawai (Erokawa)  
sumber : Internet

#### ❖ Kodona

Merupakan perpaduan Gothic dengan sentuhan Punk Rock, yang mempunyai disain yang lebih simple, dan juga terdiri dari baju-baju yang bukan produksi perorangan tapi lebih ke



produksi massal. Keunikannya masih melekat di gaya berpakaian ini keunggulannya adalah pakaian ini tidak terlalu jauh dari pakaian sehari-hari namun pada aplikasinya ditonjolkan di beberapa titik saja yang menjadi cirinya.



gambar 19. Kodona  
sumber: Internet

#### ❖ Neogothic

Memiliki karakter yang hampir sama dengan Kodona namun keunikannya mereka mempunyai desain yang sedikit lebih rumit dan tak jarang merupakan desain yang tidak dipasarkan di jalan-jalan. Biasanya didominasi warna hitam, putih, coklat dan abu-abu yang mencirikan pakaian dewasa



gambar 20. Neogothic  
sumber: Internet

#### ❖ British Aristocrat

Mengambil inspirasi dari pakaian pria bangsawan Negara Inggris dan mengangkatnya dalam bentuk desain yang cukup elegan dan mempunyai ciri yang benar-benar kontras jika disandingkan dengan EGA, EGL maupun Sweet Lolita





gambar 21. British Aristocrat  
sumber : Internet

### E. Gal Style :

Merupakan trend busana wanita muda Jepang yang mulai diperkenalkan sekitar tahun 2000an, Gal( gya-ru ) atau dandanan afrika trend penampilan ini diperkenalkan oleh beberapa artis Jepang antara lain Namie Amuro dan Ayumi Hamasaki yang notabene salah satu Diva Pop musik Jepang yang mengusung karakter kulit yang hitam terbakar matahari ( tidak seperti kulit orang Jepang yang cenderung putih pucat ) make up yang machh, rambut berwarna kecoklatan, alas sepatu yang bersol tebal dll. Adapun Ganguro terbagi menjadi beberapa kategori desain :

- **Ganguro ( Kuro Gal ) :**

Kuro dalam bahasa Jepang berarti Hitam, hal ini dikarenakan kulit mereka yang cenderung hitam dan tidak seperti kulit wanita Jepang pada umumnya



gambar 22. Ganguro  
sumber : Internet

- **Ganjiro ( Shiro Gal ) :**

Shiro dalam bahasa Jepang berarti Putih, dikarenakan gaya ganjiro tetap mempertahankan kulit asli, tanpa cat ataupun terbakar matahari.





gambar 23. Ganjiro  
sumber : Internet

▪ **Yamanba** :

Memiliki karakter yang lebih gelap dari pada ganguro atau ganjiro, karena mereka cenderung memoles wajahnya dengan make up yang tebal, dengan warna-warna metalik yang terang, yang terkadang melebihi batas make up biasa dan membuatnya semakin kontras dengan kulit mereka yang gelap.



gambar 24. Yamanba  
sumber : Internet

F. **Nature Style** :

Gaya casual yang menjadi salah satu ciri tidak terlalu formal namun juga masih dapat sentuhan ala harajuku, perpaduan warna dan juga beberapa pakaian dalam satu gaya, merupakan salah satu ciri harajuku style



gambar 25. Nature Style  
sumber : Internet





### G. Geisha Style :

*Geisha* dalam bahasa Jepang berarti 'seniman' atau 'artis' yang berasal dari huruf kanji *Gei* (seni) dan *sha/mono* (orang), namun banyak yang mengartikan bahwa geisha adalah wanita penghibur atau yang berkaitan dengan prostitusi, padahal tugas sebenarnya hanyalah menemani tamu minum teh, menyajikan teh, mengobrol dengan tamu, dan tampil menunjukkan kemampuannya dalam hal bemyanyi, menari, dan kemampuan seni lainnya. Image geisha tidak terlepas dari kimono yang rumit, sanggul palsu lengkap dengan hiasan daun *icho* dan *kenzashi* (jepit rambut), serta make-up tebal berwarna putih dan pemulas bibir warna merah. Geisha juga disebut *shirabyoshi* pada zaman kamakura sekitar abad ke-13. Pada awalnya istilah geisha ditunjukkan untuk para pria yang menjadi houkan (pelawak di istana kaisar). Setelah ada wanita yang berpartisipasi baru muncul istilah onna geisha (geisha wanita) yang selanjutnya disebut sebagai geisha seperti sekarang ini. Dahulu geisha umumnya anak yatim-piatu atau berasal dari keluarga tidak mampu yang dibeli oleh *ocha-ya* (kedai teh) lalu dididik *okami-san* ('mama' yang mengelola *ocha-ya*) untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan ditraining untuk menjadi asisten geisha senior, selama masa pelatihan tersebut mereka menamati dan mempelajari kesenian tradisional Jepang yang harus dikuasai seorang geisha seperti *ikebana* (merangkai bunga), *chanoyu* (upacara minum teh) menarikan tarian tradisional, bermain alat musik *samisen* (sejenis banjo bersenar 3), *koto* ( alat petik ), *kodaiko* ( drum kecil yang dimainkan dengan stik kayu ) hingga mempelajari bahasa inggris. Anak kecil yang magang untuk menjadi geisha disebut *maiko*, mereka menjadi asisten geisha senior saat bertemu dengan tamu dan juga menarikan tarian *Tachikata*, sedangkan geisha senior menarika *Jikata*. Geisha sekarang ini masih bisa dan banyak ditemui di distrik geisha Kyoto





dan Tokyo, sedangkan maiko banyak ditemui di distrik Kyoto, seperti Gion & Pontocho, dan distrik Higashi Geisha di kanzawa.



gambar 26. Geisha  
sumber : Internet

#### H. Tradisional Style :

Memadukan gaya tradisional Jepang dengan gaya muda masa kini. Terlihat dari pemakaian geta (sandal kayu khas Jepang) dan kimono, namun tidak terlihat kuno tapi malah memberikan nuansa mendobrak tatanan tradisi.



gambar 27. Tradisional Style  
sumber : Internet

#### I. Futuristik Style :

Terinspirasi dari gaya-gaya alien atau UFO yang mendasari bentuk desain dan disajikan dalam warna-warna yang mengkilap, atau dengan karakter *simple but different*. Pemakaian aksesoris yang terbuat dari kaca juga menambah kuat karakter futuristiknya.



gambar 28. Futuristik Style  
sumber : Internet





**J. Visual Kei Style :**

Merupakan pelengkap yang telah menjadi ciri dari beberapa band besar di Jepang, *Visual kei* adalah Fashion Make-up yang diberikan untuk memperkuat karakter yang dibawakan, namun bukan hanya itu saja tetapi juga dilengkapi dengan tatanan rambut yang terkadang cukup liar, gaya berpakaian yang Fetish dan flamboyant. Visual kei berasal dari kata Visual ( bahasa Inggris) dan kei ( bahasa Jepang ) yang artinya Gaya.

Sejarah Jepang yang 'melahirkan' visual kei sendiri sebenarnya bermula ketika Jepang mengalami perubahan besar-besaran usai perang Dunia II. Saat itu ada suatu komunitas yang 'terbuang' dari masyarakat. Komunitas ini tidak hanya berbicara melalui mulut dan tulisan, tapi juga lewat penampilan. Komunitas yang mayoritas adalah kaum adam itu tampil dengan mengenakan berbagai macam aksesoris dan berdandan layaknya perempuan, lewat apa yang mereka pakai, mereka berbicara tentang segala hal. Mulai dari Politik, segala under Pressure, hingga masalah psikologi. Namun seiring perkembangan jaman, komunitas ini perlahan 'mati suri' hal ini dikarenakan banyak orang Jepang yang memilih bunuh diri untuk 'menyelesaikan masalah' daripada tenggelam dalam penderitaannya sendiri.

Visual kei yang kini berkembang pesat dimulai ketika band X-Japan mempopulerkannya secara gila-gilaan pada tahun 80-an. Disini terjadi pergeseran karena visual kei bangkit kembali namun lebih berorientasi pada performace di kancah musik cadas. Adapun pembagian Style Fashion dalam Visual Kei adalah :

▪ **Gaya Fetish :**

Rambut yang disasak tinggi, make-up tebal, warna-warna pakaian yang cenderung cerah, gaya ini pertama kali diperkenalkan tahun 1998 oleh X-Japan, buck tick, Derlanger (band-band Jepang) gaya berpakaian ini menggunakan bahan





yang ekstrim untuk menimbulkan reaksi emosi dari penontonnya.



gambar 29. X-Japan – Fetish Style  
sumber : Internet

▪ **Gaya Mediteranian :**

Yang diusung oleh L'Arc en Ciel mempunyai ciri yang tidak seberapa ekstrim dibandingkan gaya yang lain, fashion mereka lebih casual namun tetap mencirikan gaya mediteran yang terkadang minimalis namun unik, misalnya menggunakan make up seperti tante-tante meskipun tipis namun dapat menonjolkan sisi feminim di wajah pria-pria ini, lipstick merah yang sempat IN pada era 90an lalu dengan rambut keriting panjang, atau lurus jatuh dengan lembut, dari pakaian sendiri kebanyakan menggunakan motif kain Print bunga atau kotak.



gambar 30. L'Arc-en-Ciel – Mediteranian Style  
sumber : Internet

▪ **Gaya Wild and Gothic :**

Yang dibawakan oleh Luna Sea dengan make up tebal, rambut megar, pakaiannya tidak begitu penuh dengan aksesoris, namun masih didominasi dengan warna-warna gelap, sesuai dengan image Gothic yang gelap.





gambar 31. Luna Sea – Wild & Gothic Style  
sumber : Internet

▪ **Gaya Geisha** :

Yang dibawakan oleh Kaggra dengan ciri khas, mereka berpakaian kimono layaknya perempuan lengkap dengan make-up, tatanan rambut (sanggul) maupun sandal dan atribut lainnya, namun pemakaian kimono dan modelnya merupakan kimono modifikasi dan tidak formal.



gambar 32. Kaggra – Geisha Style  
sumber : Internet

▪ **Gaya Gothic** :

Yang dibawakan oleh Malice Mizer, mereka selalu menampilkan performance yang full dengan make up dan Gaun ala Victorian. Namun terkadang mereka juga mengambil gaya yang lebih dark dan kelam dengan memainkan warna-warna gelap.



gambar 33. Malice Mizer – Gothic Style  
sumber : Internet





▪ **Gaya Fairy Tale** :

Yang dibawakan oleh Psycho Le Cemu, mereka banyak terinspirasi oleh cerita-cerita melegenda, baik secara tradisional maupun tidak. Terkadang mereka membawakannya dalam satu tema namun juga tak jarang mengambil sosok dari tema yang berbeda. Band ini cukup ditunggu-tunggu dalam pemunculannya karena kostum yang mereka bawakan sangatlah beragam dan colorfull. Kelima anggotanya memiliki image sendiri-sendiri dalam berkostum. Sang vocalis : the hero, yang menjadi central dari cerita yang ditawarkan. Gitaris 1 : Dancing Magical Girl, pria ini lebih menyukai hal-hal yang berbau feminim, maka tak jarang ia dijadikan sebagai icon wanita dalam cerita. Gitaris 2 : the warrior, mengenakan pakaian yang terkadang terkesan seram namun bersahaja. Bassis : The Monster, memiliki kecenderungan 'sangan' dengan kostum yang cukup menonjol dan berkesan keras-liar. Drumer : oujisama, sang pendeta atau orang suci..



gambar 34. Psycho Le Cemu – Fairy Tale Style  
sumber : Internet

▪ **Gaya Futuristik** :

Yang dibawakan oleh Glay, fashion ini mengambil karakter saat pergantian milenium sekitar tahun 1999, dengan mengedepankan warna yang lebih mencolok, seperti silver, hijau terang, kuning matahari, orange dll. Tatanan rambut sendiri dibuat agar terlihat kaku dan terkesan modern.





gambar 35. Glay – Futuristic Style  
sumber : Internet

#### K. Punk-Rock Style :

Merupakan gaya yang mengambil dasar berpakaian dari Punk & Rock. Gaya ini merupakan adaptasi dari band Punk yang berasal dari London, Inggris. Mereka mengusung pakaian yang simple, namun seperti jaket kulit banyak sekali menggunakan bahan aksesoris dari metal.



gambar 36. Punk Style  
sumber : Internet

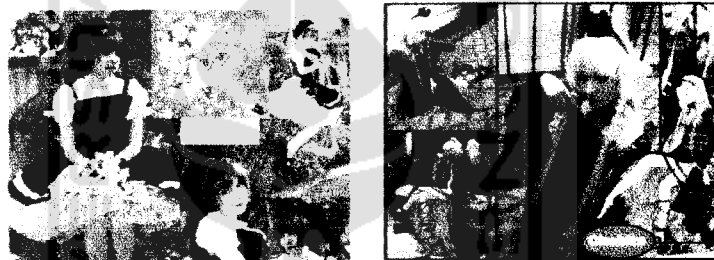
#### L. Costum Playing :

Dalam pengucapan bahasa Jepang disebut *kosupure* suatu bentuk ekspresi kecintaan pada *anime*, *manga*, *game* atau *J-artist*. Karena semuanya itu umumnya memiliki ciri khas menonjol, baik itu penampilan atau karakteristik. Oleh karena itu apapun bisa dimasukkan dalam kategori *cospplay*. Di Jepang kegiatan ini berawal dari kegiatan mempromosikan anime atau acara TV lainnya. Pada saat launching merchandise atau produk di tempat umum ada yang berpakaian layaknya tokoh-tokoh yang berhubungan dengan produk yang dipromosikan tersebut agar menarik perhatian pengunjung. Lama kelamaan berkostum seperti itu juga dilakukan oleh para fans. Di negara barat sendiri terdapat kegiatan yang





serupa cosplay yang disebut *masquerade*, yang sering dilakukan pada pesta kostum, karnaval, atau malam Halloween. di Jepang istilah Cosplay berlaku untuk apapun, namun diluar Jepang istilah cosplay mengacu pada kostum yang karakternya berasal dari anime, manga, tokusatsu, game, J-artis yang berasal dari Jepang. Dalam bercosplay bukan hanya kostumnya saja yang dinilai bagus namun juga tingkah laku dan tindakan si pemakainya juga harus sesuai dengan karakter yang dibawakan, misalnya mengucapkan kata-kata khas, gaya bicara, dan gerakan yang sering dilakukan tokoh tersebut. Para fans yang sering ber-cosplay biasanya disebut cosplayer, mereka bukan hanya satu kali mengenakan kostum tokoh yang disukai namun sudah menjadi 'keharusan' jika terdapat even jepang mereka akan mengenakan kostum.



gambar 37. Cosplay  
sumber : Internet

#### M. Aksesoris :

Aksesoris merupakan hal yang sangat penting dalam berbusana, aksesoris dianggap sebagai pelengkap dalam kesempurnaan busana, aksesoris biasanya digunakan sesuai dengan tema busana, gunanya untuk lebih menonjolkan kekuatan dari busana atau karakter tokoh yang dibawakan, tak jarang aksesoris malah menjadi sebuah momok tersendiri karena kehadirannya begitu penting namun jika tidak cocok dengan busana yang ditampilkan maka akan merusak keseluruhan tatanan. Beberapa aksesoris yang sangat berpengaruh adalah :

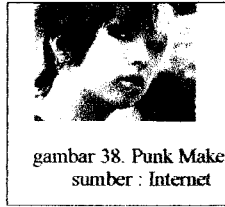
#### ▪ Make Up :

Make – up yang banyak digunakan dalam Japanese fashion Street adalah *mate* atau make-up natural namun di harajuku

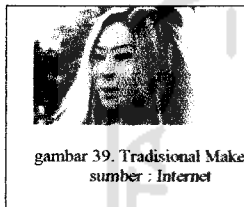




lebih banyak lagi variasi disesuaikan dengan busana dan tema yang dibawakan.



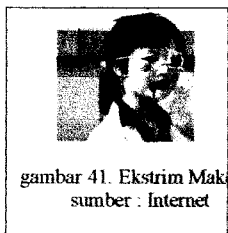
Ada yang mengenakan make-up ala Punk Style dengan memakai tindik yang banyak diseluruh wajah, khas anak Punk, dengan make-up smoky eyes yang akan menonjolkan keganasan dari matanya, hal ini dilakukan tanpa kerapian yang seharusnya karena image punk itu sendiri yang menjadi dasar.



Make-up yang lain adalah gaya tradisional Jepang yang biasanya tercermin dari bedak putih yang merata diseluruh wajah, bedak ini untuk memberikan kesan suci, polos, dan hanya dilengkapi dengan eye liner hitam yang akan menonjolkan bagian mata, seakan-akan seperti jika seseorang tengah mengenakan topeng tradisional Jepang.



Make-up gaya Gothic lebih berkesan seperti make-up eropa, dengan wajah yang pucat khas kulit orang-orang eropa dengan aksesoris di perona bibir dan mata, biasanya bukan hanya digunakan warna merah sebagai perona bibir namun juga warna gelap lainnya seperti biru, hitam, coklat, bahkan putih untuk menegaskan kesan pucat.

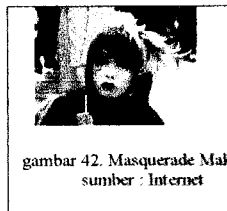


Make up yang juga hampir mirip dengan gaya gothic adalah gaya masquerade yang berasal dari budaya festival topeng dari Prancis, dengan masih menggunakan dasar kulit wajah yang putih namun diberikan beberapa detail yang berbeda-beda dan memberikan kesan elegan, juga



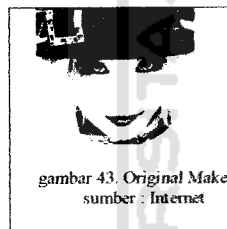


sebagai penunjuk dari tingkatam mana orang itu berasal, seperti gaya bangsawan pria yang elegan tidak banyak detail, bangsawan wanita yang glamour namun tetap anggun, gaya badut dengan gambar bintang atau tetes air dikelopak mata dll.



gambar 42. Masquerade Make  
sumber : Internet

Lalu ada juga gaya ekstrim yang mengadopsi dari cerita atau gambar gambar fiksi yang biasanya berasal dari cerita-cerita pembunuhan, memang untuk dilihat tidak nyaman, namun jika mengetahui seni dalam pembuatannya kita patut memberikan applause sebagai penghargaan.



gambar 43. Original Make  
sumber : Internet

Adapun selain make-up yang merupakan keseluruhan terdapat beberapa detail yang cukup unik di Jepang, yaitu penggunaan kontak lensa, yang memiliki banyak keragaman motifnya, dan jika ingin digunakan sedikit ekstrim biasanya menggunakan warna maupun motif yang berbeda untuk tiap mata. Hal ini menjadi trend tersendiri ketika anime maupun manga fiksi banyak mengeluarkan model-model mata yang semakin terlihat tidak biasa, seperti motif mata seperti hewan, misalnya mata kucing, maupun motif mata yang sesuai imajinasi.

▪ **Gaya Rambut :**

Gaya rambut memiliki pengaruh yang cukup kuat, gaya rambut mampu menampilkan keanggunan, kebebasan, segar, liar, futuristic, modern dll. Beberapa gaya rambut :



gambar 44. Hair Style  
sumber : Internet





▪ **Perhiasan** :

Perhiasa berupa anting-anting, kalung, gelang, jam tangan dan cincin sedikit banyak sangat membantu dalam penampilan, kesan detail yang ditawarkan mampu mengajak penonton untuk melihat lebih dekat apa yang digunakan, dari berbagai merk, bentuk, maupun bahan. Contoh perhiasan pelengkap :



gambar 45. Perhiasan  
sumber : Internet

▪ **Hiasan Kepala** :

Salah satu pelengka yang biasanya digunakan untuk menutupi kekurangan persiapan untuk bagian rambut adalah topi, bandana atau pita yang hanya disematkan pada rambut ini. Beberapa contoh :



gambar 46. Aksesoris Kepala  
sumber : Internet

▪ **Penutup kaki** :

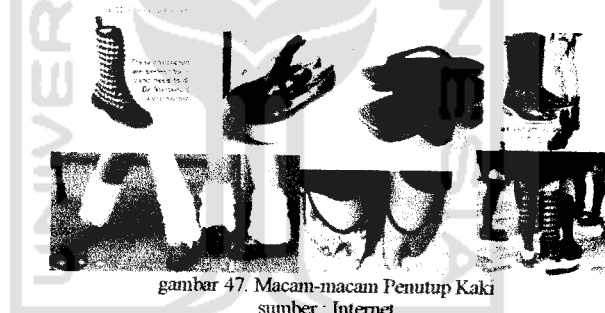
Sepatu & sandal merupakan bagian yang cukup penting, para wanita sangatlah memperhatikan aksesoris yang satu ini, terkadang pemilihan sepatu yang salah untuk tempat dan situasi yang berbeda bisa memberikan mood yang tidak sama. Dijepang sendiri sebagai Negara yang sudah maju dan mendapatkan masukan mode yang berkiblat pada pasaran amerika dan eropa dan juga karena mempunyai 4 musim yang berbeda menjadi kan beberapa style penutup kaki yang beragam. Boot adalah salah satu sepatu andalan ketika musim







dingin dan musim gugur, unuk musim panas dan musim semi kebanyakan mereka memilih menggunakan penutup kaki yang lebih terbuka seperti flip0 flop atau sandal jepit. Kaos kakipun tak ketinggalan dalam hal mode, seperti telah diketahui banyak orang bahwa Negasa jepang memiliki kaos kaki yang khas dan kebnanyakan dipakai oleh Ninja pada jaman dahulu yaitu kaos kaki yang Jempol dan keempat jari lainnya memiliki lubang yang berbeda, hal ini dimaksudkan agar lebih memaksimalkan fungsi jari dalam memcengkeram pada saat melaksanakan misi. Juga tak ketinggalan adalah loose sohck atau kaos kaki longgar yang biasanya digunakan penari atau ballerina agar menjaga suhu kaki tetap pada kondisi hangat, namun di jepang kaos kaki ini banyak digunakan remaja putri yang umumnya masih berada di sekolah tingkat dasar atau menengah, sebagai fariasi pengganti kaos kaki ketat sebatas lutut yang menjadi ketentuan sekolah. Beberapa contoh sepatu & sandal :



gambar 47. Macam-macam Penutup Kaki  
sumber : Internet

▪ **Tas :**

Tas merupakan bagian yang tak terlupakan dari sebuah fashion, karena kegunaannya yang memang banyak dan dibutuhkan sekali, namun juga merupakan fashion tersendiri, banyak merk ternama yang khusus memberikan porsi lebih untuk mendisain barang ini, biasanya kaum hawalah yang sering menggunakannya untuk menyimpan barang-barang yang sekiranya tidak dapat di tenteng dengan tangan saja. Contoh tas :

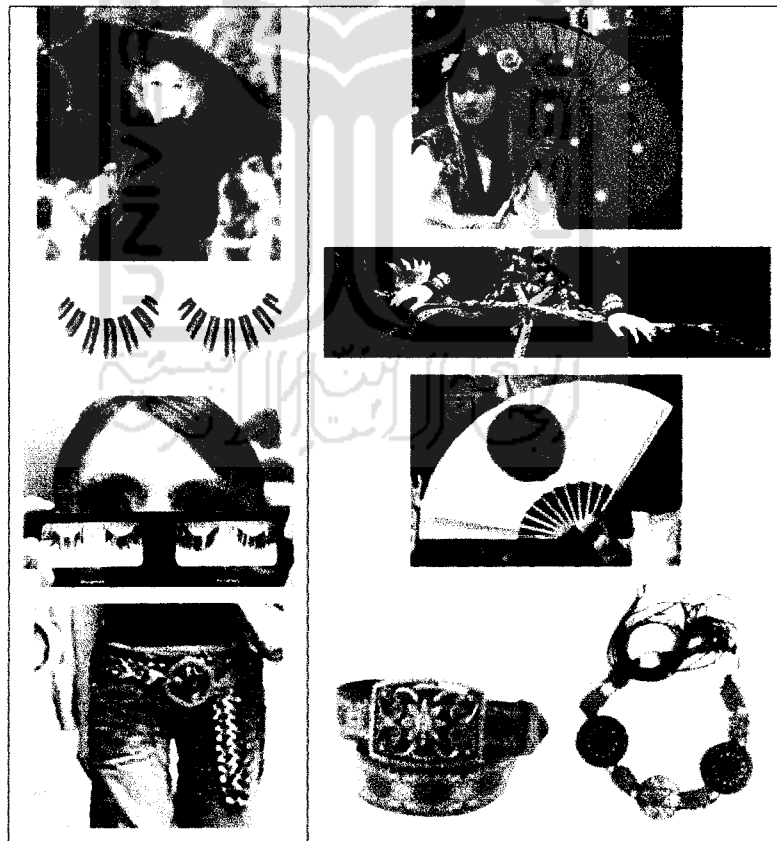




gambar 48. Macam Tas  
sumber : Internet

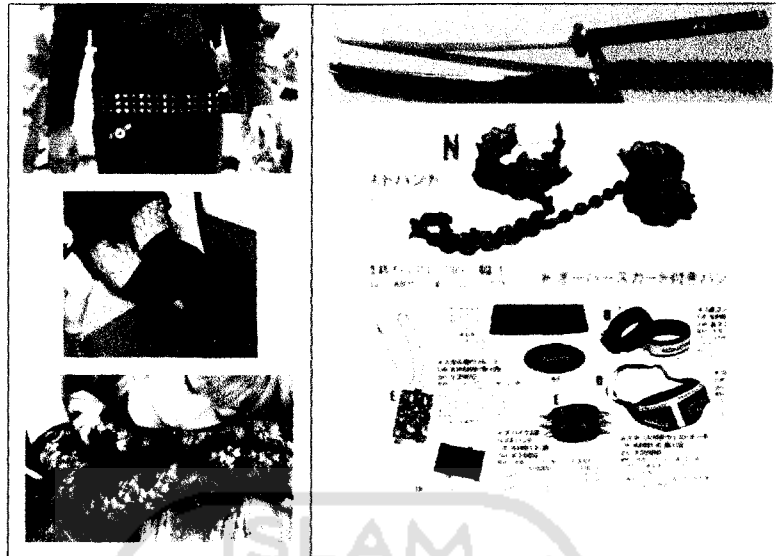
▪ Pelengkap lain :

Banyak lagi pelengkap yang dianggap penting untuk menunjang penampilan Harajukuers seperti halnya payung (gothic dengan aksen renda-renda yang sebenarnya tidak banyak berfungsi untuk menangkai panas matahari atau pun payung yang terdapat telinga hewan yang juga sebagai aksen agar terkesan lucu dan imut, kipas, sarung tangan, ikat pinggang, jaket, stocking, katana (pedang Jepang), tongkat, bulu mata dll.



gambar 49. Perlengkapan Harajuku's Style yang lain  
sumber : Internet





gambar 50. Perlengkapan Harajuku's Style yang lain  
sumber : Internet

### 2.1.2.2 Komunitas Jepang di Yogyakarta

Kebudayaan Jepang yang beraneka ragam nampaknya mempunyai penggemar-penggemar di luar Jepang, termasuk di Indonesia. Bahkan beberapa komunitas Jepang mulai bermunculan dan menunjukkan eksistensinya. Di Yogyakarta perkembangan Harajuku' style masih stagnan, komunitas yang ada memang tergolong cukup banyak akan tetapi bersekala kecil saja. Di Yogyakarta ada beberapa komunitas yang sudah tergolong cukup membangun dan menyebarkan kesenian maupun aktifitas penyuka Jepang, adapun aktivitas para komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta adalah berdiskusi antar komunitas dan anggotanya masing-masing. Beberapa komunitas di Jogja adalah :

#### A. Erogakure Cosplay Team (Egaku) :

Adalah komunitas yang anggota didalamnya awalnya merupakan orang-orang yang terbentuk dari beberapa komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta yang mempunyai dedikasi tinggi untuk menyemarakkan costume playing di Yogyakarta, saat ini



gambar 51. Logo Komunitas Erogakure  
sumber : Internet





beranggotakan kurang lebih 24 orang, beberapa cosplay yang sudah pernah dibawakan komunitas ini antara lain :

- Shaman King di HUT Universitas Negeri Yogyakarta
- Naruto, Festival Budaya Jepang – 11 s/d 14 Febuari 2006
- Saint Saiya di Hikaru Reload : Anime Attack – 20 Mei 2006
- Naruto di Hikaru Reload : Anime Attack – 20 Mei 2006
- Bleach di SMA 7 – 01 Juli 2007



gambar 52. Macam Pakaian yang digunakan  
sumber : Internet

<http://www.erogakure.deviantart.com>

[erogakure@yahoo.co.id](mailto:erogakure@yahoo.co.id)

### B. HIKARU Community :

Merupakan komunitas musik yang bergenre J-Rock khususnya L'Arc~en~Ciel/ Laruku, akan tetapi tidak terlepas dari performance yang nyeleneh dan khas jepang, karena penampilan merupakan asset terpenting didalam kehidupan je-



gambar 53. Logo Komunitas Hikaru  
sumber : Internet

jepangan yang juga merupakan sebuah komunitas yang memfokuskan diri pada budaya Jepang. Terlahir pada tanggal 3 Juli





2005 dan langsung membuat gebrakan dengan menyelenggarakan New World : Sound of L'Arc~en~Ciel yang merupakan ajang musik Jepang pertama terbesar di Yogyakarta. Biasanya mereka berkumpul pada hari Rabu atau Minggu jam 5 sore di Jl. Solo KM. 4,5, Gang Johar 2/79A (belakang Soto Bangkong), di kos Judy, atau via friendster & e-mail di hikaru\_community@yahoo.com. Adapun kegiatan kegiatan yang telah diselenggarakan antara lain :

- New World: Sound of L'Arc~en~Ciel – 10 September 2005
- Japanese on Acoustic – 22 September 2005
- J music on akustik & small band performance – 15 Oktober 2005
- New Year's Strike, Japan Community Unite – 31 Desember 2005
- Hikaru Pre show, Hikaru's Drivers High, Japan Knives Out
- Hikaru Reload : Anime Attack – 20 Mei 2006
- New Years Eve: INSPIRED BY J-MUSIC HEROES - 31 Des 2006
- HIKAROCKUSTIK Jejepangan Berirama Ringan - 01 Juli 2007



gambar 54. Acara dan Anggota Hikaru  
sumber : Internet

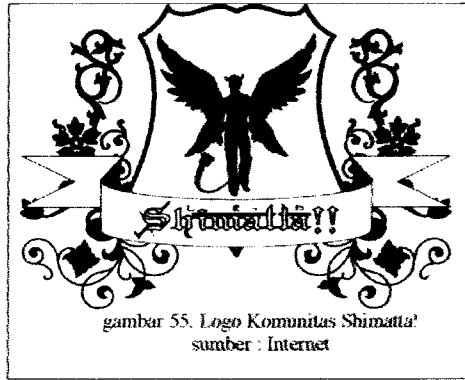
[www.hikarucommunity.com](http://www.hikarucommunity.com)    [www.cielers.com/hikaru](http://www.cielers.com/hikaru)





### C. SHIMATTA Community :

Merupakan komunitas yang bergerak dalam bidang manga, anime dan J-Rock/ J-Music. Cosplay cabaret Base Camp di halaman stasiun radio Swaragama di gedung Perpustakaan UGM lantai 3, di Jl. Kaliurang setiap hari Minggu



*gambar 55. Logo Komunitas Shimatta'  
sumber : Internet*

jam 3 sore. Awalnya hanya menginginkan membentuk suatu komunitas pencinta J-Rock dengan visi "Men-J-Rock-an masyarakat dan memasyarakatkan J-Rock" yang berdiri pada tanggal 5 Desember 2004. kegiatan komunitas ini terlahir karena adanya acara "all about Japan : Ichigo-swaragama" sebuah program acara yang mengulas semua tentang jepang, dan acara-acara bertema Jepang yang diselenggarakan oleh radio ini selalu berkerjasama dengan komunitas Shimatta ini. Adapun kegiatan yang telah diselenggarakan antara lain :

- "Jepang-Jepangan" – 16 dan 17 April 2005
- Shimatta J-Rock : Dramatic Aniversary – Japanese Music Concert – 3 Desember 2005
- Ichigo Gathering #2 – 08 Oktober 2006
- Japan Art Festival colaborasi – 10 sampai 12 November 2006
- On Air at Sunday on Swaragama 15.00 : ICHIGO



*gambar 56. Harajukuers di Shimatta!  
sumber : Internet*



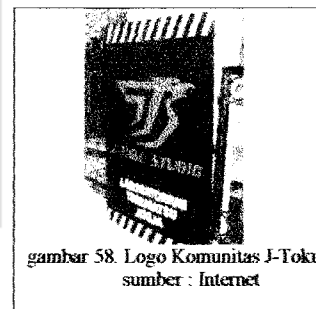


gambar 57. Anggota & Even Shimatta  
sumber : Internet

[www.swaragama.com](http://www.swaragama.com)    [shimatta\\_rockcommunity@yahoo.com](mailto:shimatta_rockcommunity@yahoo.com)

**D. J-TOKU STUDIO – Laboratorium Tokusatsu Yogyakarta :**

Berdiri pada April 2005 merupakan komunitas yang bergerak pada bidang khususnya Tokusatsu, Komunitas ini ingin memproduksi dan menghasilkan uang dengan menggunakan bakat dan minat yang mereka miliki.



gambar 58. Logo Komunitas J-Toku  
sumber : Internet

Menonton film bertema superhero, khususnya yang berasal dari Jepang, rupanya tak hanya berlaku untuk anak kecil. Film-film seperti Gaban, Gogle V, Ultraman, ataupun Ksatria Baja Hitam ternyata juga diminati oleh mereka yang sudah kuliah. Wajar saja, karena tokoh-tokoh tadi jaya pada masa mereka masih duduk di bangku sekolah. Kesukaan mereka terhadap yang hal biasa disebut tokusatsu ini membuat mereka berkumpul dan membentuk komunitas J-Toku. Tak hanya tokoh superhero Jepang, komunitas ini





berkeinginan untuk menghidupkan kembali tokoh-tokoh superhero di Indonesia yang pada beberapa tahun lalu sempat muncul, seperti Gundala Putra Petir, Panji Manusia Millenium, dan Saras. Kesukaan mereka terhadap tokoh-tokoh bertopeng ini tak hanya terpatok pada tokoh-tokoh yang berasal dari Jepang dan Indonesia saja namun juga dari beberapa negara lain, seperti Brasil dan Korea Selatan.



gambar 59. Niwatori Ammar Rider  
sumber : Internet

Anggota-anggota yang aktif di dalam komunitas ini kegiatannya membuat kostum-kostum superhero, baik yang sudah ada maupun menciptakan karakter orisinil buatan anggota J-Toku itu sendiri. Salah satu karakter orisinil buatan J-Toku ini diberi nama Niwatori Ammar Rider. Ide pembuatan karakter superhero ayam ini berasal dari salah satu pencinta tokusatsu yang memiliki

usaha rumah makan ayam bakar.

J-Toku telah mengikuti berbagai macam perlombaan dan hampir setiap perlombaan berhasil dimenangkan oleh mereka, antara lain

- Juara 1 dan juara 3 dalam acara HUT Universitas Negeri Yogyakarta (Niwatori Ammar Rider dan Kamen Rider Taiga)
- Juara 1 dalam acara Toys Fair 2006 di Jakarta (Kamen Rider Faiz Axel).

Selain bergelut di bidang pembuatan kostum, ternyata anggota-anggota J-Toku juga telah berhasil menerbitkan majalah mengenai tokusatsu pertama di Indonesia dan selain itu rencananya akan membuat 2 buah film. Film pertama bertema Niwatori Ammar Rider sedangkan film yang kedua berjudul "Brighter". Kecintaan mereka terhadap tokusatsu juga ditunjukkan dengan adanya latihan gerakan-gerakan ketika





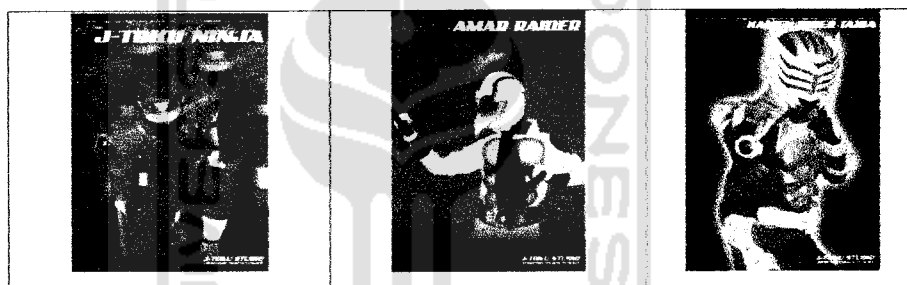


tokoh-tokoh tersebut berubah (oleh anak-anak J-Toku biasa disebut tokujutsu).<sup>1</sup> Dan juga memproduksi sendiri pakaian dan kostum yang akan mereka gunakan dalam semua produksi Film tersebut

Base Camp Jl. Soga 26 Celeban Jogja 55167 (belakang makam kusuma Negara) Tlp. 0274-381265, 0812-260 2150 (nawa), 0274-7416656 (freddy)

Adapun kegiatan yang telah diselenggarakan antara lain :

- TOKUSATSU MAGz
- J-TOKU MUSIC
- J-TOKU MERCHANDISE
- J-TOKU COSTUME, melayani pembuatan kostum-kostum anime atau tokusatsu dengan harga terjangkau untuk koleksi maupun cosplay. Beberapa karya yang dihasilkan :



gambar 60. Hasil karya J-Toku  
sumber : Internet

[www.geocities.com/tokusatsujogja](http://www.geocities.com/tokusatsujogja)

Selain komunitas tersebut masih terdapat usaha lain yang mendukung semua bentuk kegiatan yang menyangkut harajuku's style, antara lain :

#### E. Japan Community Center :

Bergerak di bidang penjualan marchandise, penjualan manga (komik Jepang) dan juga pembuatan baju-baju costum player (Cosplay) terletak di Ruko Babarsari Raya No. 11 Yogyakarta.

<sup>1</sup> <http://trulyjogja.com/komunitas/J-toku.inginhidupkantokohsuperhero>





### 2.1.3 Tinjauan Site

#### 2.1.3.1 Lokasi Site

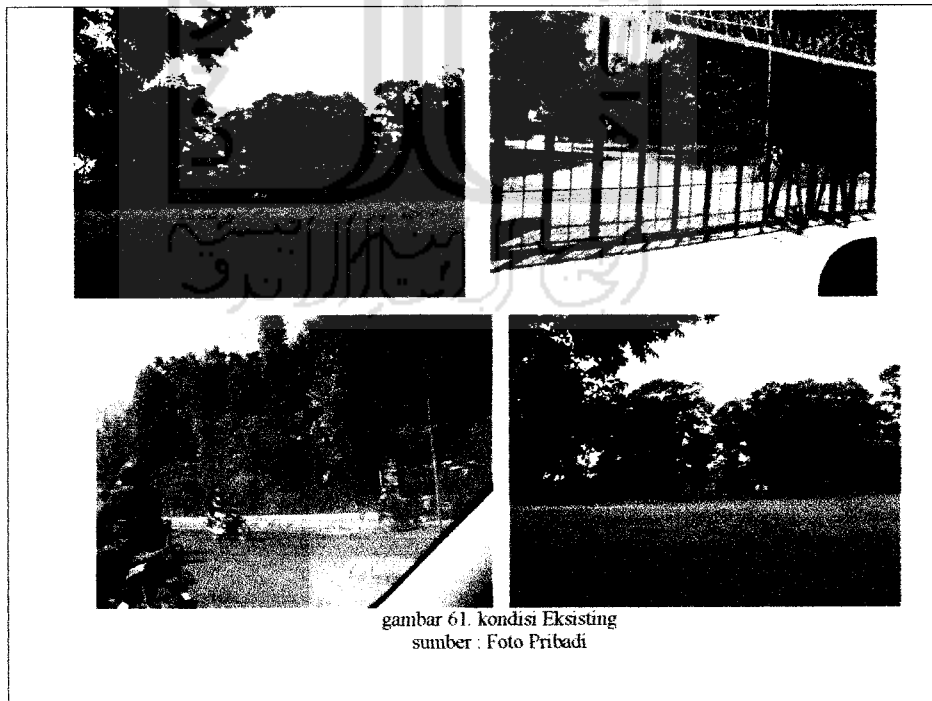
Lokasi Site berada di Gejayan, Kabupaten Sleman, DIY.

Beberapa aspek yang diambil sebagai penentuan site antara lain :

- Akseibilitas. Akses menuju site harus bagus
- Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas umum & sosial
- Berdekatan dengan institusi pendidikan lain yang ada.
- Berdekatan dengan pusat komunitas Jepang

Batas-batas site adalah :

- Sebelah utara berbatasan dengan Gedung Realino dan Paska Sarjana Universitas Sanata Dharma
- Sebelah selatan berbatasan dengan jalan moses Gatotkaca
- Sebelah Barat berbatasan dengan jalan utama Afandi
- Sebelah timur berbatasan dengan lapangan dan institusii pendidikan Universitas Sanata Dharma

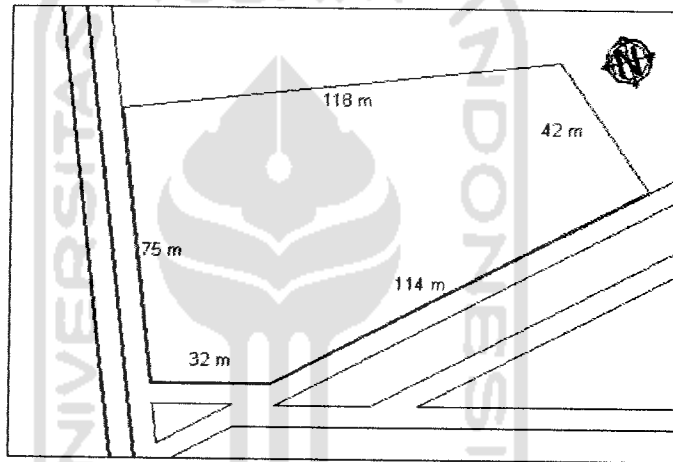


gambar 61. kondisi Eksisting  
sumber : Foto Pribadi





gambar 62. Foto Udara Site  
sumber : Google-Earth



### 2.1.3.2 Potensi Site

Site terletak pada lokasi yang sangat strategis, terletak pada daerah original dan berkembang, dekat dengan fasilitas pendidikan seperti UII, UNY, Sanata Dharma, UGM. Berdekatan dengan fasilitas-fasilitas umum penunjang seperti jalan utama Gejayan, toko-toko phonecell, Hotel Radison, salon-salon, rental vcd, restoran, rumah makan, toko peralatan dan fasilitas umum lainnya. Jarak site dengan pusat kota sekitar 5 menit waktu tempuh. Jarak site dengan bandara internasional 30 waktu tempuh. Jarak site dengan pusat pendidikan terdekat 1 menit waktu tempuh.





Jarak site dengan terminal transportasi darat yaitu 10 menit waktu tempuh

Sebagai salah satu pusat pendidikan sedapat mungkin berdekatan dengan institusi/ bangunan pendidikan yang lain sehingga memudahkan dalam segala bentuk pencapaian, dari segi akses dan penunjang.

### 2.1.3.3 Ketersediaan Lahan

Lahan yang tersedia sangat luas, dikarenakan lahan yang ada sekarang merupakan lahan kosong dan terdapat satu buah bangunan serta terletak di daerah berkembang. Total keseluruhan ketersediaan lahan seluas  $\pm 7130.56 \text{ m}^2$ .

### 2.1.3.4 Nilai Strategis Kawasan

Nilai strategis yang ada antara lain :

- Terletak di daerah yang berkembang
- Akses ke site mudah
- Dekat dengan fasilitas umum dan sosial seperti, ATM/ bank, dan institusi-institusi pendidikan, hotel.
- Dekat dengan area komersil seperti toko buku, sawalayan, pasar dan minimarket
- Frekuensi kegiatan siang dan malam hari di sekitar site sangat tinggi
- Kontur datar, memudahkan dalam pembangunan

## 2.2 Standard Perancangan Sekolah

### 2.2.1 Kelas Teori

Kelas teori ini digunakan sebagai kelas yang hanya akan mempelajari teori dalam busana maka dari itu yang diperlukan adalah meja yang menjadi satu dengan kursi berjumlah  $\pm 50$  buah dan satu perangkat meja dan kursi untuk dosen. Selain itu juga





meja persegi yang cukup luas untuk kelas desain busana yang terkadang dapat dijadikan satu.

**2. Bentuk ukuran meja di Inggris**

ukuran	lebar kursi/meja	lebar meja
55 - 110	55 - 110	100%
50	100%	100%
55 - 110	55 - 110	100%
50	100%	100%
55 - 110	55 - 110	100%
50	100%	100%
55 - 110	55 - 110	100%
50	100%	100%
55 - 110	55 - 110	100%
50	100%	100%

**1. Pengelompokan meja-meja**

**2. Bentuk ukuran meja di Inggris**

**3. Cara duduk yang baik pada satu meja-kursi**

A. Telapak kaki rata pada lantai  
 B. Ruang bebas antara dagang bingkang lutut dengan bangkai kursi  
 C. Tidak terjadi tekanan antara permukaan tempat duduk dengan pantu pada bagian bagian kursi  
 D. Ruang bebas antara paha dan bagian bawah dari meja agar lutut tetap bebas  
 E. Tangan tangan sejajar dengan meja bila duduk dengan sandaran tangan  
 F. Sandaran tangan tegak di belakang tulang punggung dan di bawah tulang bahu  
 G. Di antara sandaran dan tempat duduk harus bebas agar paxial dapat bergerak bebas

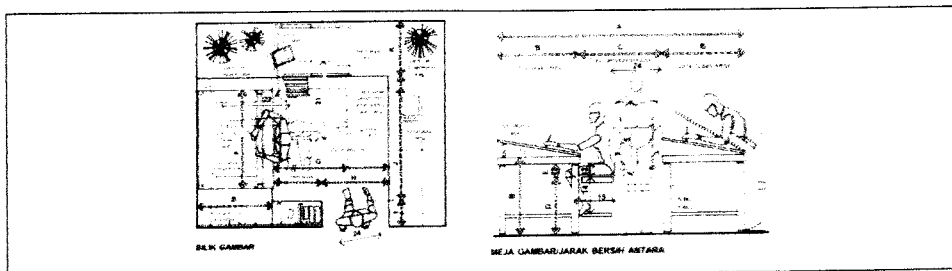
Setiap orang memiliki cara duduk yang berbeda tetapi dengan mengikat 7 kriteria di atas posisi duduk bisa lebih nyaman untuk setiap orang.

1. Cara duduk yang baik pada satu meja-kursi

gambar 63. Standar Kelas Teori sumber : Data Arsitek, ernst neufert

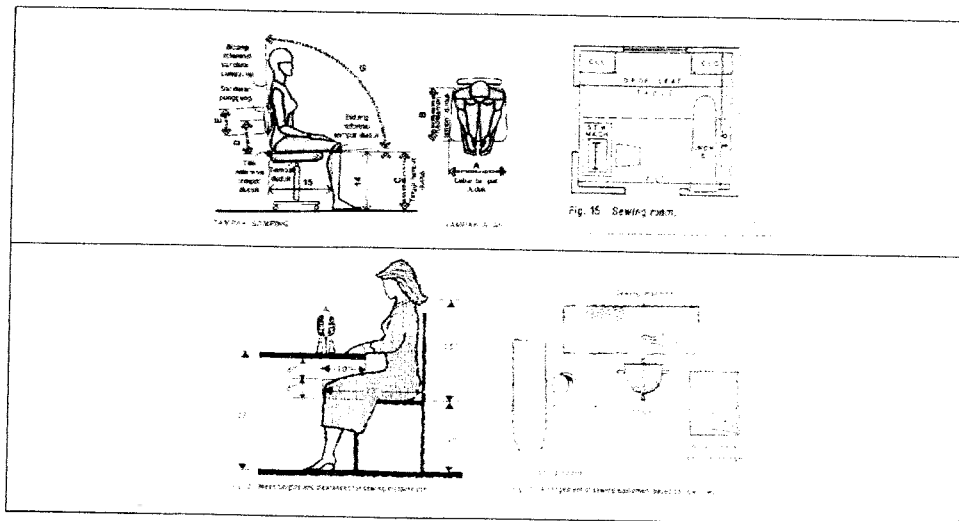
### 2.2.2 Kelas Jahit

Kelas jahit merupakan kelas dengan meja-meja lebar untuk meletakkan pola dan juga alat drapping (manekin busana), kelas lainnya untuk meletakkan perangkat mesin jahit.



gambar 64. Standar kelas Jahit sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelink

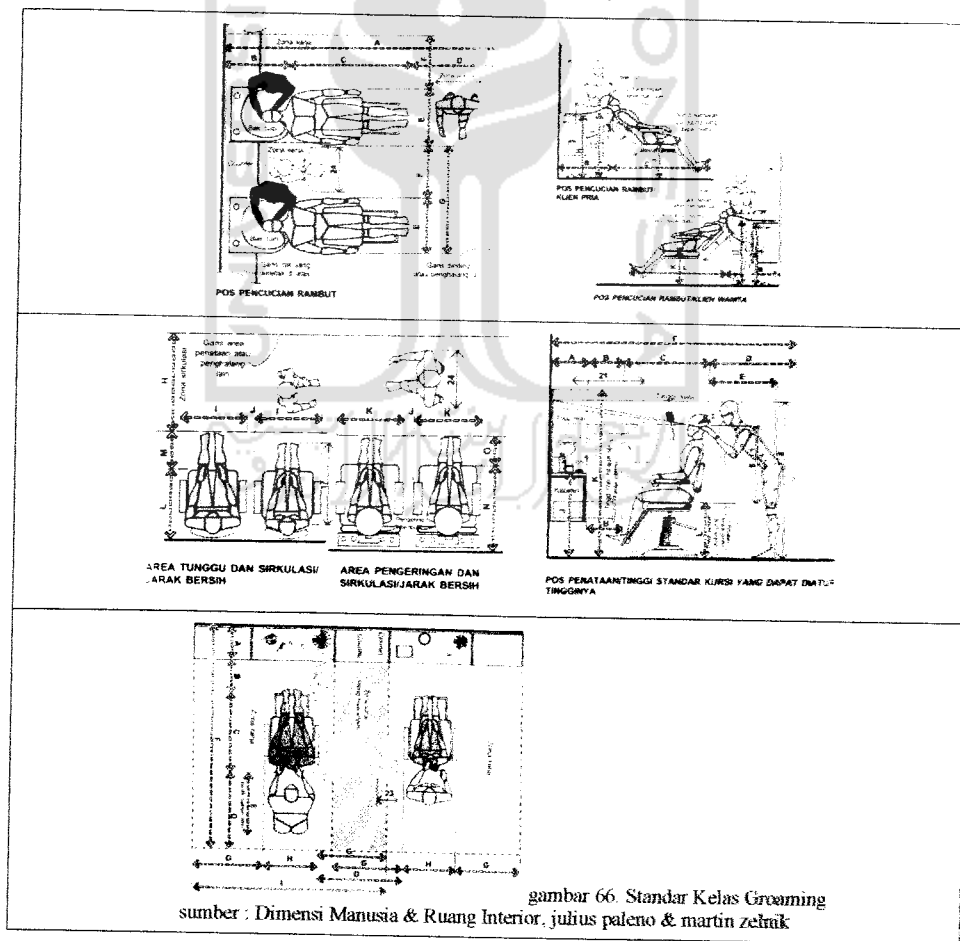




gambar 65. Standar kelas Jahit  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

### 2.2.3 Kelas Groaming

Merupakan kelas untuk mempelajari perawatan wajah dan rambut, alat yang tersedia seperti halnya berada disebuah salon.



gambar 66. Standar Kelas Groaming  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

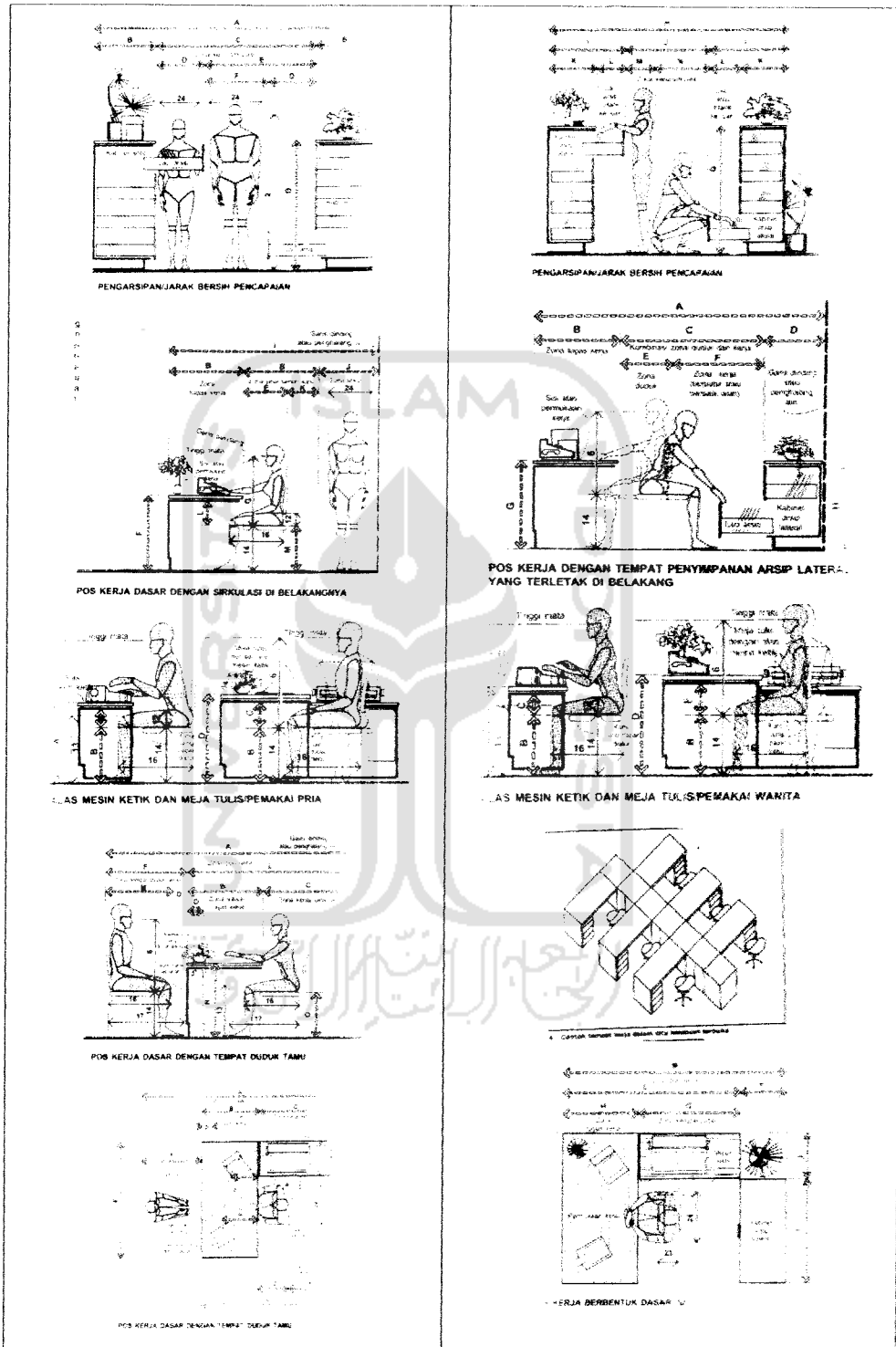






### 2.2.4 Kantor

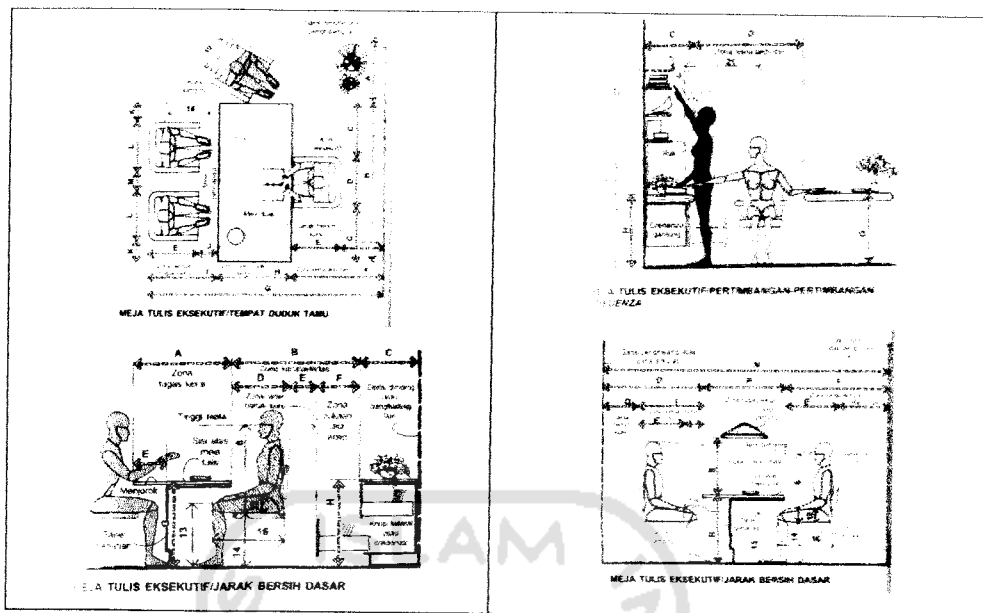
Mengacu pada aktifitas kegiatan pengelola sekolah berupa ruang Administrasi, ruang rapat, ruang pribadi dll.



gambar 67. Standar kantor  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnic



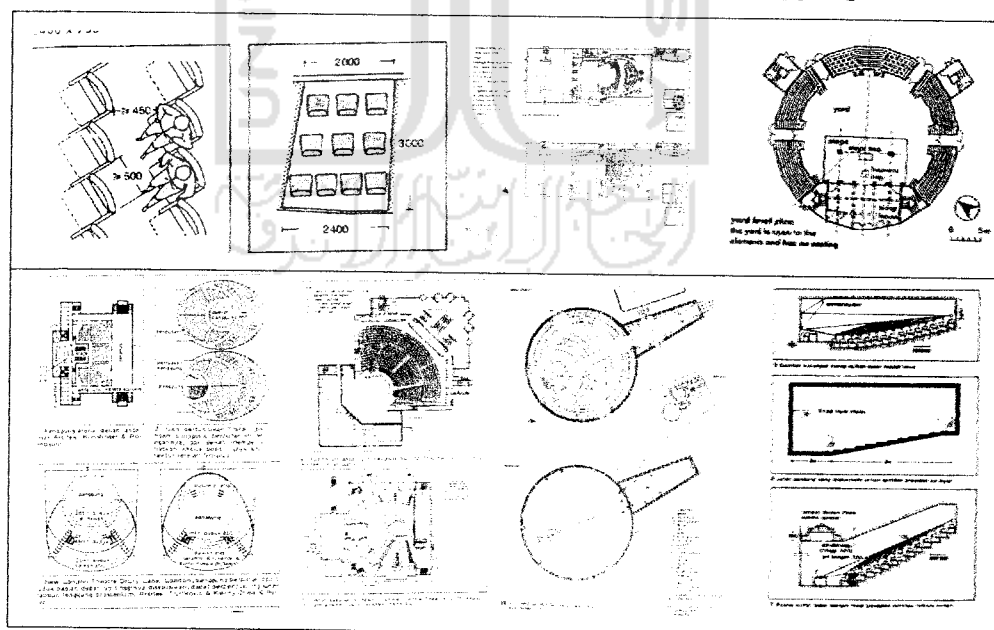




gambar 68. Standar kantor  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnic

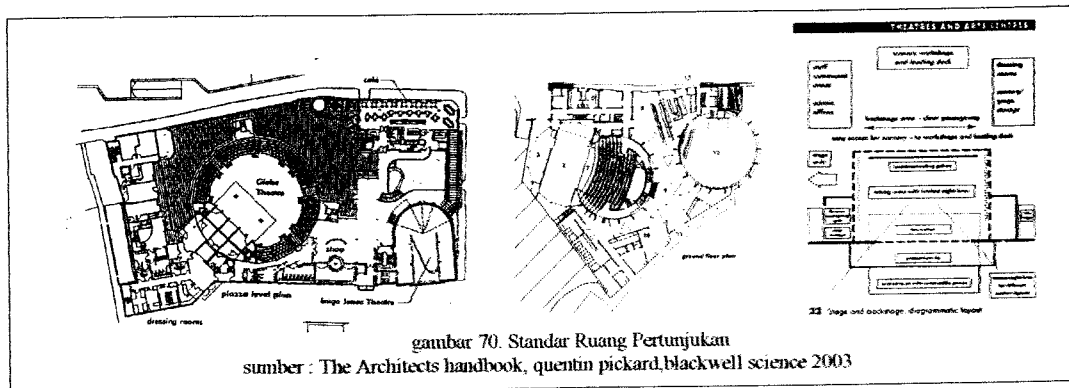
### 2.2.5 Ruang Pertunjukan

Ruang yang digunakan dalam pertunjukan Pagelaran busana, didisain seperti halnya ruang pagelaran biasa namun tidak menggunakan bentukan kursi penonton yang berundak, satu-satunya lantai yang ditinggikan adalah bagian panggung.



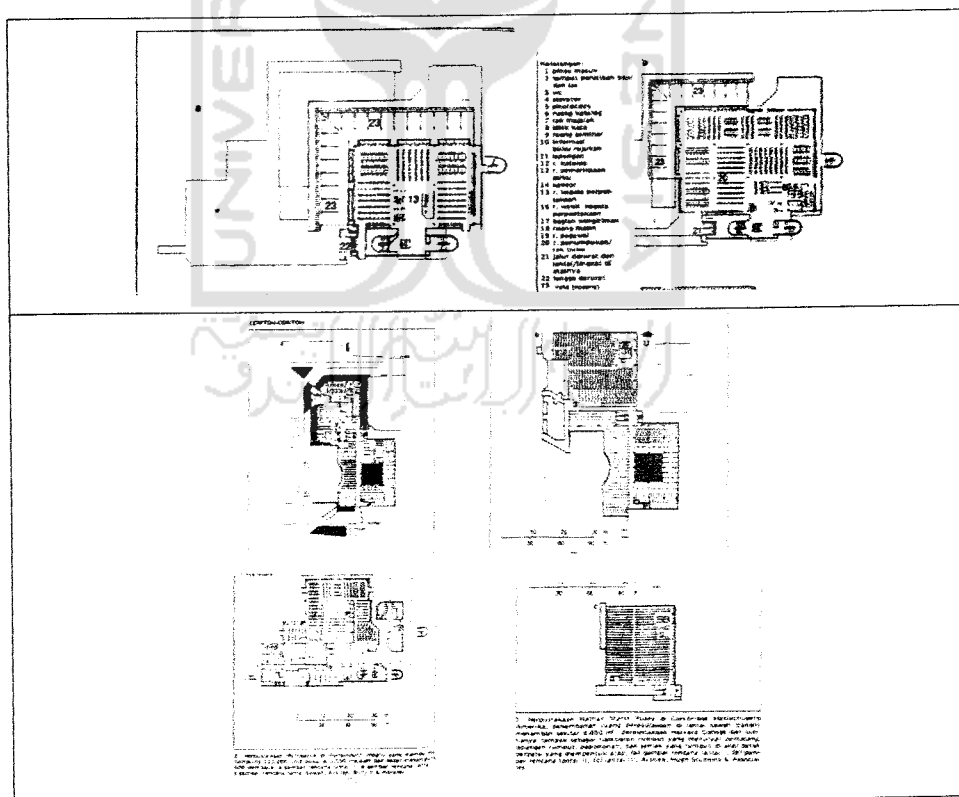
gambar 69. Standar Ruang Pertunjukan  
sumber : Data Arsitek, ernst neufert

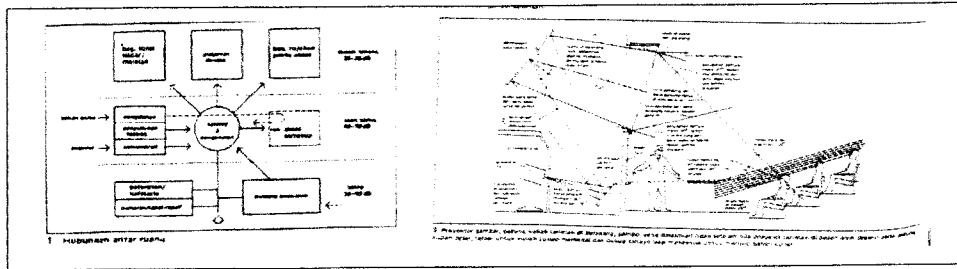




### 2.2.6 Perpustakaan

Perpustakaan dibagi menjadi dua kategori, yaitu perpustakaan berupa buku dan literature kertas, yang memuat buku-buku tentang busana maupun manga (komik Jepang ) dan majalah Jepang. Dan yang kedua berupa ruang audio visual yang digunakan untuk pembelajaran langsung dari Negri Jepang, berupa dokumentasi dan contoh-contoh dari anime (animasi jepang)

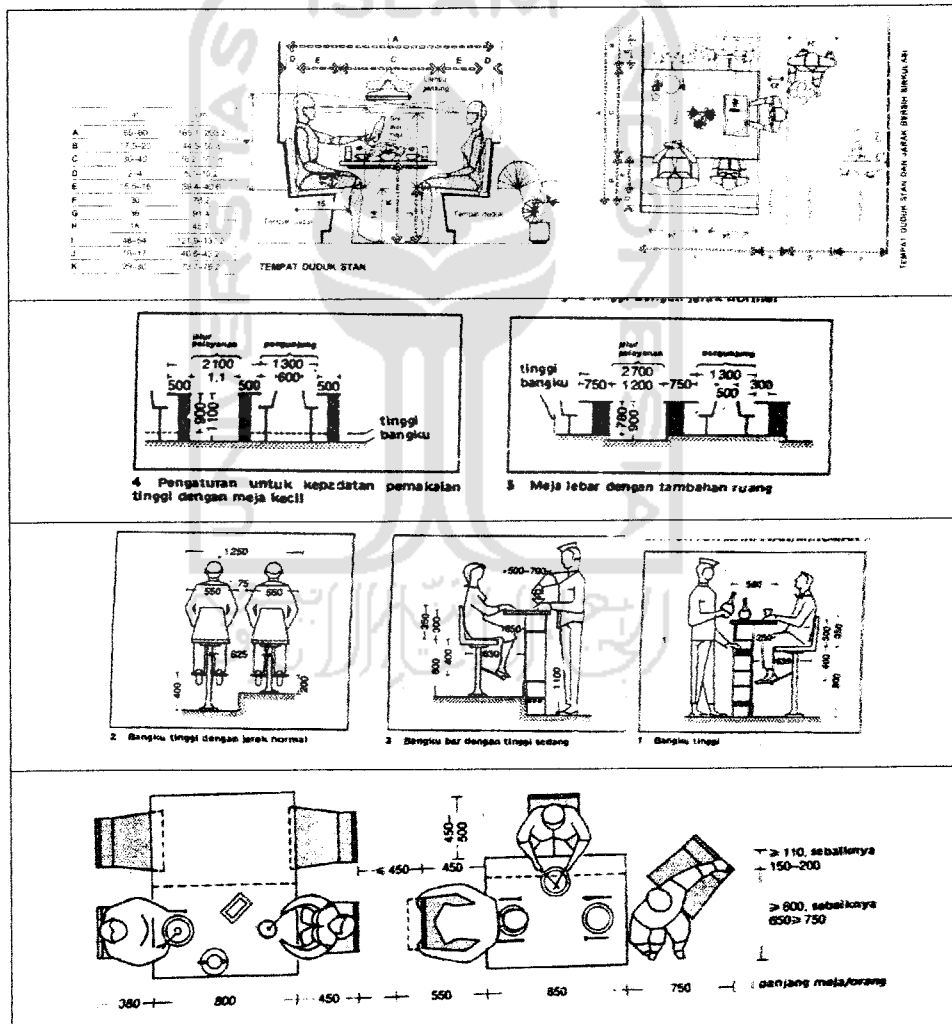




gambar 72. Standar Perpustakaan  
sumber : Data Arsitek, ernst neufert

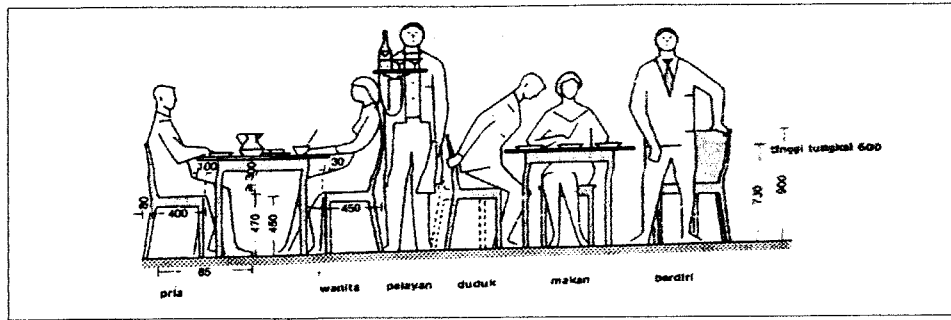
### 2.2.7 Ruang makan

Berupa ruangan yang menyatukan antara ruang private, semi privat dan public area, yang dapat digunakan untuk seluruh pengunjung Gedung Sekolah Busana tersebut.



gambar 73. Standar Ruang Makan  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelmik

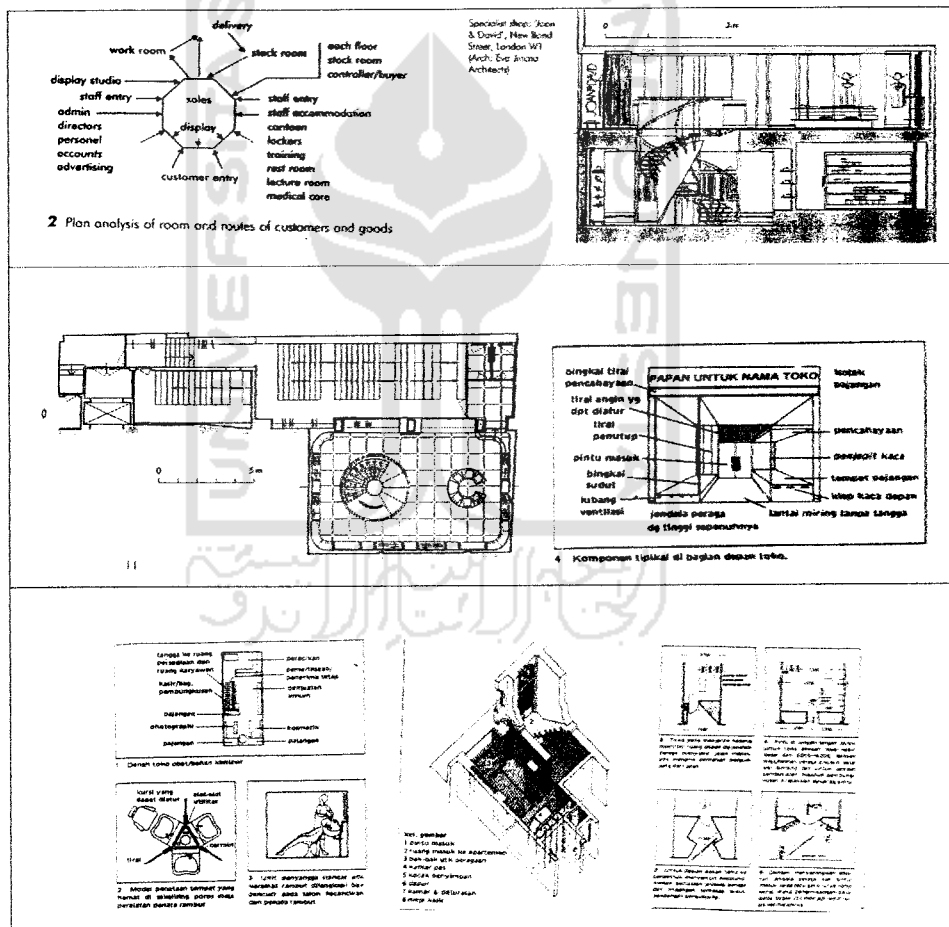




gambar 74. Standar Ruang Makan  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

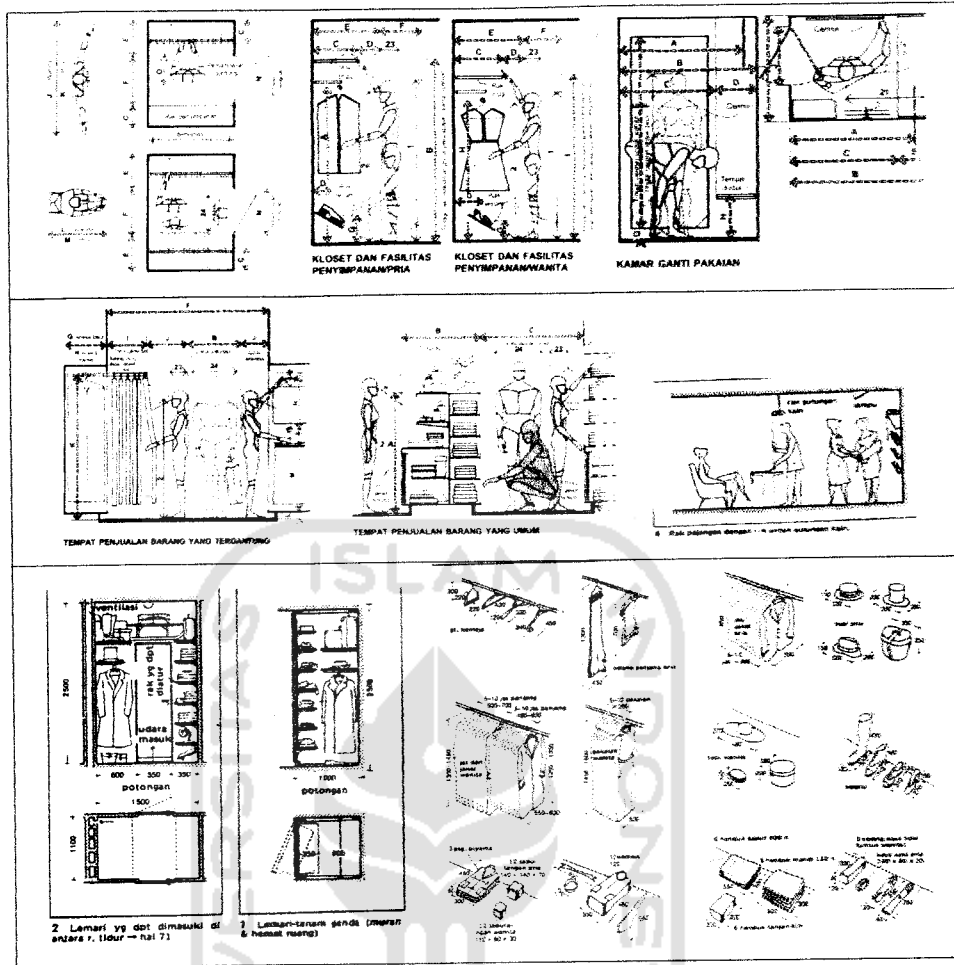
### 2.2.8 Retail

Fasilitas yang diperuntukkan mengolah retail-retail seolah-olah seperti di wilayah harajuku dan sebagai salah satu fasilitas siswa agar terpacu dalam membuat desain pakaiannya



gambar 75. Standar Retail  
sumber : The Architects handbook, quentin pickard, blackwell science 2003



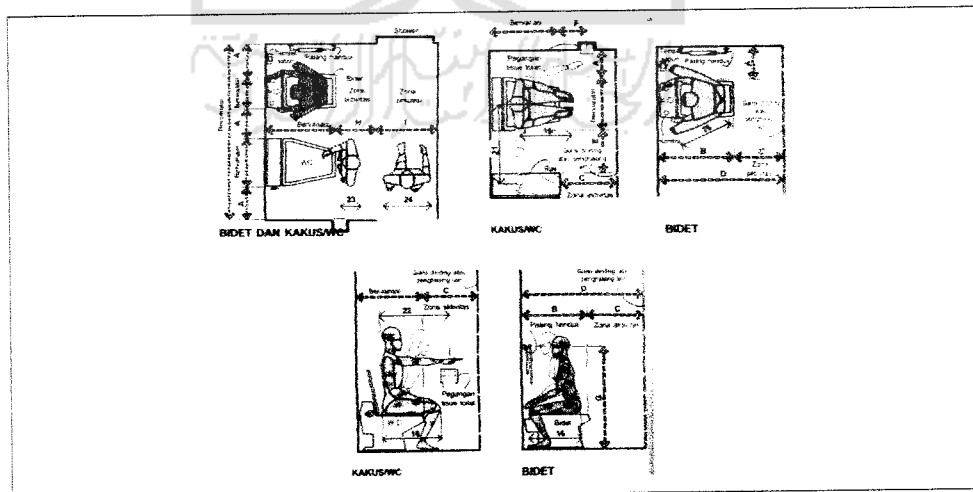


gambar 76. Standar Retail

sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

### 2.2.9 Lavatori

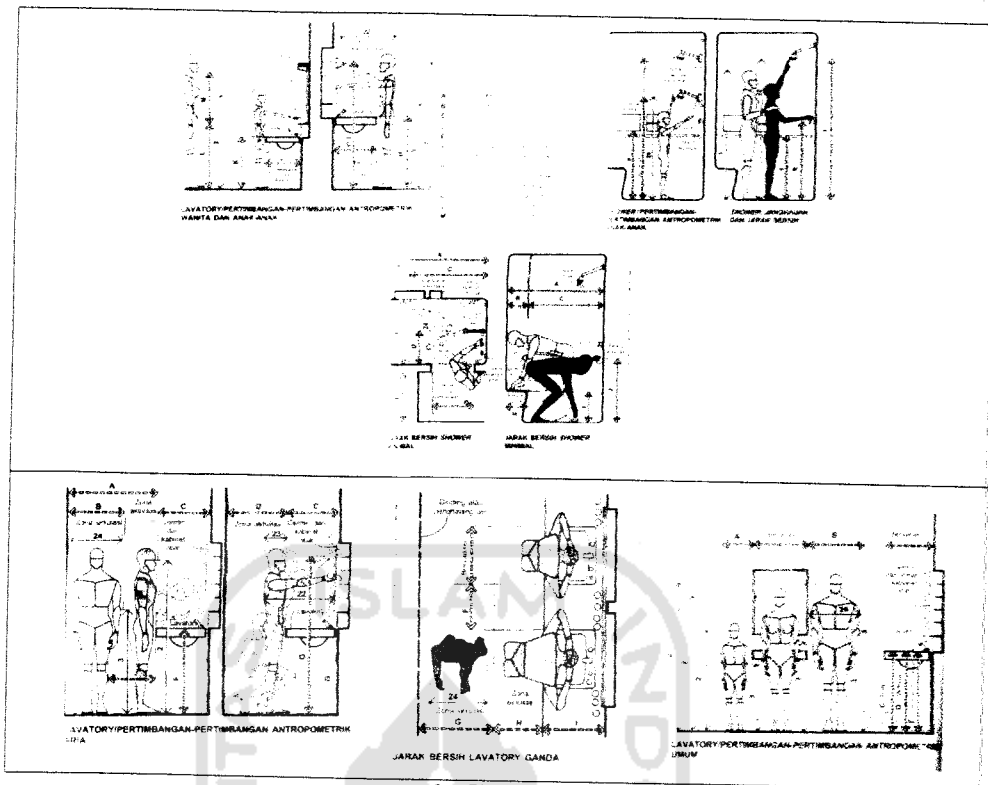
Ruang pribadi sebagai fasilitas umum



gambar 77. Standar Lavatori

sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

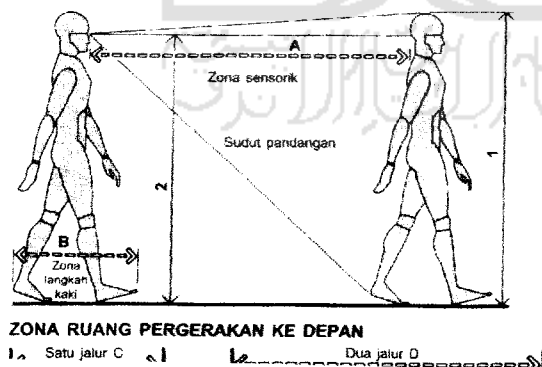




gambar 78. Standar Lavatori  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

### 2.2.10 Sirkulasi

Sirkulasi didalam bangunan harunya memberikan ruang gerak yang cukup bagi penggunanya, hal ini dikarenakan sirkulasi merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah bangunan sekolah



ZONA RUANG PERGERAKAN KE DEPAN  
1. Satu jalur C  
2. Dua jalur D

gambar 79. Standar Sirkulasi  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

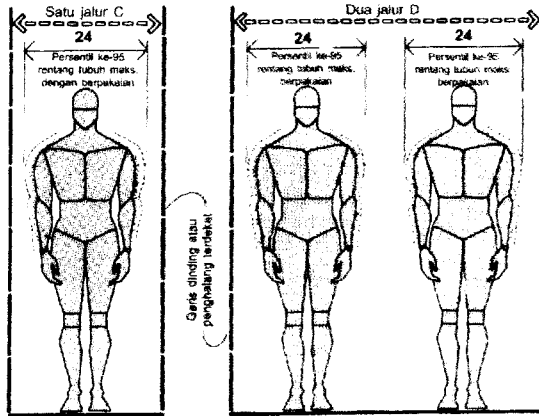
### 8.1 RUANG SIRKULAS HORIZONTAL

Gambar di sebelah atas menguraikan tentang dua zona yang terbentuk saat melakukan kegiatan jalan kaki. Zona langkah kaki merupakan jarak yang diperlukan untuk meletakkan satu kaki di depan yang lainnya. Besar jarak ini bervariasi untuk masing-masing individu sesuai dengan faktor-faktor psikologi, fisiologi dan budaya, jenis kelamin, usia dan kondisi fisik. Namun sebagai besar orang dewasa memiliki jarak langkah sebesar antara 24 dan 36 cm atau 61 dan 91,4 cm. Zona tanggapan pancaindra merupakan jarak yang

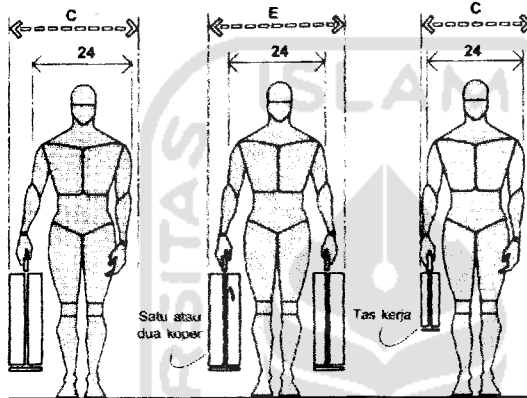




**ZONA RUANG PERGERAKAN KE DEPAN**



**SIRKULASI/KORIDOR DAN JALAN LINTASAN**



**JARAK BERSIH RENTANG TUBUH DENGAN BARANG BAWAAN**

... atau 61 dan 91,4 cm. Zona tanggapan pancaindra merupakan jarak yang diperlukan untuk menangkap persepsi, melakukan evaluasi dan reaksi dalam waktu tertentu untuk menghindari bahaya sementara tubuh dalam keadaan bergerak. Banyaknya faktor manusia yang terlibat menjadikan pengukuran jarak ini benar-benar sulit. Namun, salah satu indikatornya dapat berupa jarak dari seseorang di belakang orang lain untuk menghindari benturan dengannya. Jarak ini diperkirakan kurang lebih 84 inci atau 213,4 cm pada situasi berjalan yang normal. Pada koridor dan jalur lintas pejalan kaki yang terdiri dari dua jalur, disarankan penggunaan jarak bersih sebesar 36 x 68 inci atau 91,4 x 172,7 cm. Jarak bersih minimal sebesar 30 inci atau 76,2 cm disarankan penggunaannya bagi sebuah jalur tunggal tanpa adanya penghalang fisik pada kedua sisinya. Jika kegiatan tersebut melibatkan pula menjinjing barang-barang atau mendorong sebuah kereta kecil, jarak minimal sebesar 36 inci tetap digunakan. Jarak bersih untuk jalur ganda tersebut memungkinkan dua orang berjalan bersisian dengan nyaman tanpa terjadinya kontak-tubuh. Gambar di sebelah bawah pada halaman ini menjelaskan luas ruang yang dibutuhkan oleh seseorang yang sedang menjinjing berbagai jenis tas-tangan.

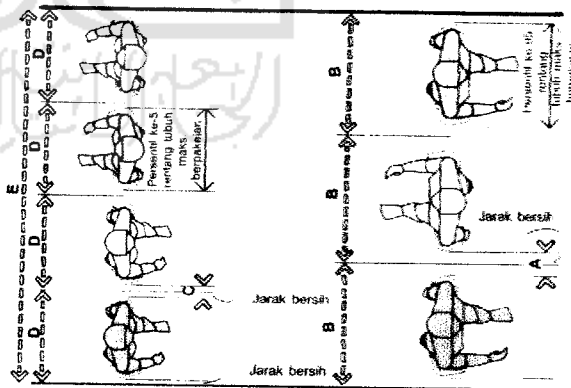
	in	cm
A	84	213,4
B	22-36	55,9-91,4
C	30-36	76,2-91,4
D	68	172,7
E	36-42	91,4-106,7

270 RUANG INTERIOR/STANDAR PERANCANGAN

gambar 80. Standar Sirkulasi  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

**8.1 RUANG SIRKULASI HORIZONTAL**

Tujuan gambar di sebelah atas ini adalah untuk menunjukkan beberapa gagasan tentang hubungan fisik antara dimensi manusia dan lebar koridor yang berkaitan dengan jumlah lajur yang dapat diakomodasi. Baris yang terdiri dari tiga orang yang bersisian ini didasarkan pada data persentil ke-95 dari rentang tubuh maksimal kelompok orang yang mengenakan pakaian, sedangkan baris yang terdiri dari empat orang yang bersisian didasarkan pada data persentil ke-5 kelompok pengukuran yang sama. Lebar koridor dipilih secara acak sebesar 96 inci atau 243,8 cm. Gambar-gambar ini tidak boleh diterima begitu saja. Keberadaan berbagai ukuran tubuh tersebut mungkin sekali segera dipindahkan kecuali ruang tersebut memang khusus diperuntukkan bagi satu populasi, yaitu khusus hanya un-



AKOMODASI PEMAKAI BERTUBUH BESAR DAN KECIL YANG BERJALAN MENGHADAP DEPAN PADA SEBUAH KORIDOR ATAU LINTASAN SELEBAR 96 INCI (243,8 CM)

gambar 81. Standar Sirkulasi  
sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelnik

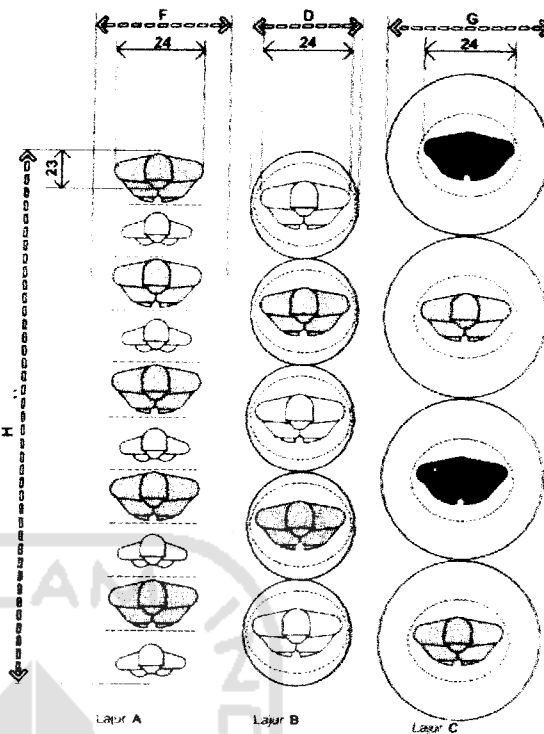




Jalur yang berbadan lebih kecil atau yang berbadan lebih besar. Lebih lanjut lagi, jalur berukuran 24 inci atau 61 cm dengan jarak bersih sebesar 1,6 inci tidak dimaksudkan digunakan sebagai standar.

Gambar di sebelah bawah dimaksudkan untuk memberikan wawasan tentang kepadatan relatif yang mungkin dalam suatu antrian sebesar 120 inci atau 304,8 cm. Lajur A menunjukkan sebanyak mungkin orang yang dapat berbaris, tanpa mempertimbangkan kenyamanan atau kontak tubuh. Jika kelonggaran untuk pakaian diberikan pada rentang tubuh maksimal, orang-orang yang berada pada lajur A tersebut akan benar-benar berbaris rapat satu sama lain, mengabaikan ruang perorangan dan unsur kenyamanan. Lajur B dan C menunjukkan jumlah orang yang dapat berbaris, berdasarkan pada kepadatan sebesar 3 dan 7 kaki atau 28 dan 65 m<sup>2</sup> per orang.

	in	cm
A	4,5	11,4
B	32	81,3
C	1,6	4,1
D	24	61,0
E	96	243,8
F	30	76,2
G	36	91,4
H	120	304,8

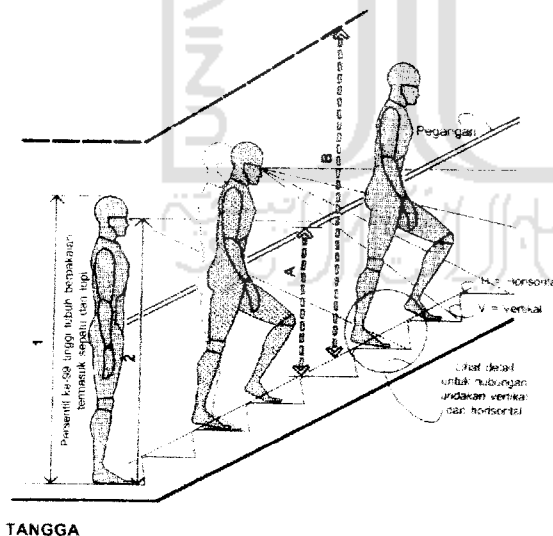


GARIS-GARIS ANTRIAN/KEPADATAN YANG DIPERBANDINGKAN

RUANG PUBLIK

gambar 82. Standar Sirkulasi

sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelink



TANGGA

## 8.2 RUANG SIRKULASI VERTIKAL

Gambar di sebelah atas menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan tentang zona penglihatan yang disarankan. Walaupun hal-hal yang berkaitan dengan tangga hampir semua disiplin ilmu arsitektur itu sendiri, namun relatif hanya sedikit riset yang pernah diadakan tentangnya dan kebanyakan persyaratan-persyaratan atau peraturan didasarkan pada pedoman-pedoman berdasarkan pengalaman yang sebagian di antaranya berasal dari abad ke-19. Hubungan antara bidang vertikal dan horisontal anak tangga merupakan pertimbangan yang paling penting di sini.

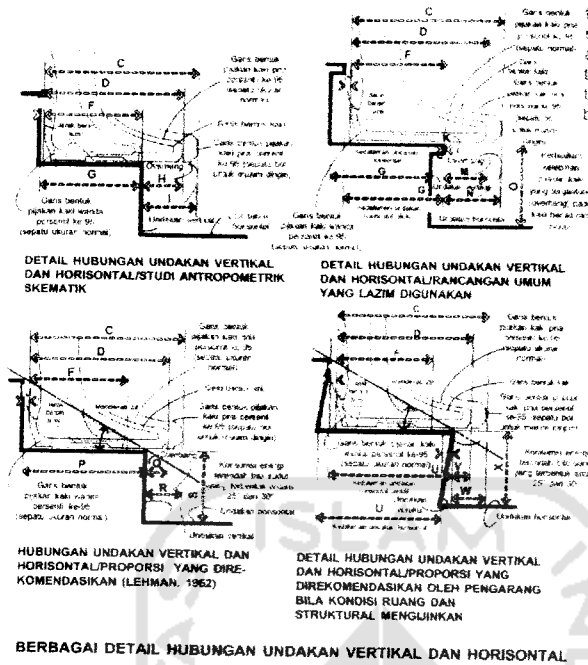
Gambar di sebelah bawah menunjukkan hubungan antropometrik antara panjang diapak kaki dengan lebar bidang horisontal tersebut 95% pemakainya yang menggunakan sepatu bot yang berat untuk musim salju memiliki panjang pijakan kaki sekitar 9 inci atau 22,9 cm atau kurang. Bidang horisontal selebar 9,5 inci atau 24,1 cm yang lazim digunakan saat ini, hanya memungkinkan kontak yang nyaman bagi 5% pemakainya saja.

gambar 83. Standar Sirkulasi

sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zelink







tak yang nyaman bagi 5% pemakainya saja sementara kaki dan pemakai yang lebih besar akan tergantung, melebihi bidang horizontal tersebut lebih dari 5 inci atau 12,7 cm — tentu saja hal ini perlu diperhatikan, terutama bagi kelompok lanjut usia dan cacat tubuh

	in	cm
A	30-34	762-864
B	84 mm	213.4 mm
C	14.3	36.3
D	12.9	32.8
E	0.3	0.6
F	9.1	23.1
G	9.5	24.1
H	5.7	9.3
I	5	12.7
J	0.5	1.3
K	0.1	0.3
L	1.3	3.2
M	3.9	9.9
N	5.3	13.5
O	7.5	19.1
P	11.4	29.0
Q	2	5.1
R	3.4	8.6
S	6.7	17.0
T	0.5-1	1.3-2.5
U	11.8	29.8
V	1.6-2.1	4.1-5.3
W	3-3.5	7.6-8.8
X	6.8	17.1

276 RUANG INTERIOR/STANDAR PERANCANGAN

gambar 84. Standar Sirkulasi sumber : Dimensi Manusia & Ruang Interior, julius paleno & martin zeltek

### 2.3 Tinjauan Arsitektur Gothic



Bangunan Gothic adalah salah satu gaya arsitektur, yang berkembang di Eropa diantara tinggi dan rendahnya masa pertengahan yang dipengaruhi bangunan romanic dan disukseskan oleh bangunan renaissance. Awalnya bermula pada abad ke 12 dan berakhir pada abad ke 16 yang dikenal sebagai gaya Perancis. Dan sagatlah erat hubungannya dengan gaya bangunan Gereja atau cathedral. Ciri – yang biasanya terdapat pada bangunan Gothic adalah bangunan yang terkesan kokoh massif dengan material batuan, dan tingginya ruangan-ruangan didalamnya yang memberikan kesan megah bahkan dibeberapa bangunan mempunyai finishing berupa paffon yang dilukis dengan gambar-gambar malaikat ala





yunani dengan segala keGlamorannya, pada aksesoris diluar seringkali Jendela dan pintu juga dibuat besar sehingga dan berwarna-warni sehingga dengan material dinding yang cenderung kelam.

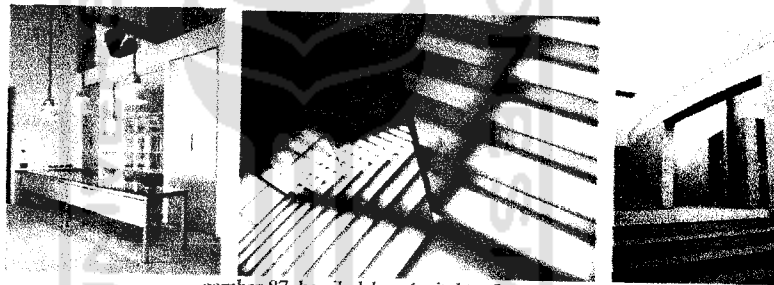
Detail yang terdapat pada bangunan ini cukup rumit karena banyak sekali menggunakan bentukan lengkung (arch), namun hal inilah yang membedakannya dari bangunan modern.

## 2.4 Tinjauan Arsitektur Jepang berdasarkan Harajuku's Style

Arsitektur jepang memiliki beberapa karakter istimewa yang saling terkait satu sama lainnya dan , antara lain :

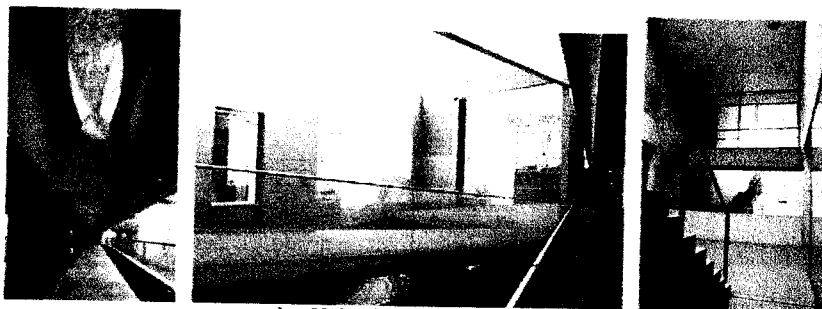
### 2.4.1 Bersih

Arsitektur jepang memiliki konsep ruang yang bersih dan simple yang mengedepankan kesederhanaan ruang namun memiliki kesan moderen yang ditimbulkan dari pemilihan bahan material dan juga olahan bentuk yang menjadi dasar dari terciptanya ruang dan tampilan bangunan, sehingga meskipun terkesan bersih, kosong namun masih meaksimalkan teknologi.



gambar 87. bersih dalam Arsitektur Jepang  
sumber : Internet

Bersih juga tak lepas dari penggunaan material yang diekspose kecara menyeluruh baik warna maupun karakter material tersebut, juga tidak begitu banyaknya detail-detail semakin menggambarkan kepolosan ruang



gambar 88. bersih dalam Arsitektur Jepang  
sumber : Internet

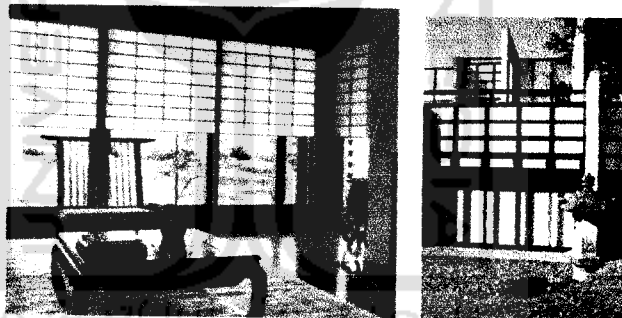




## 2.4.2 Transformasi dari Bngunan Tradisional Jepang

Pada dasarnya bangunan Jepang Modern memiliki dasar-dasar yang tidak banyak berubah dari bangunan tradisionalnya , bangunan moderen masih menggunakan aturan-aturan tradisional yang membedakan adalah material yang digunakan dan juga kesal efisien dan berfungsi makasimal yang lebih ditekankan pada kemoderenitas material bangunannya. Contoh-contoh bentuk kemodernitasnya adalah :

- Kisi-kisi pintu *shoji* yang dahulu terbuat dari kertas yang mudah sobek dan terbalut kayu sebagai pintunya sekarang mengalami perubahan pada materialnya, untuk memperkokoh pintu tidak digunakan kayu namun diganti dengan menggunakan aluminium atau material yang lain, sedangkan *shoji* (kertasnya) digunakan dengan kain yang lebih tebal namun kuat.
- Arsitektur Jepang selalu berusaha menyatu dengan alam, salah satunya yaitu membuka pintu *shoji* lebar lebar untuk mendapatkan pandangan yang luas kearah taman yang terletak persis didepan ruang, namun sekarang hal itu dapat lebih dipermudah lagi, dengan cara mengganti *shoji* dengan kaca transparan yang diletakkan disepuluh bawah setara dengan tinggi orang duduk sehingga meskipun dalam keadaan tetap tertutup namun masih memasukkan unsur alam dalam ruang.

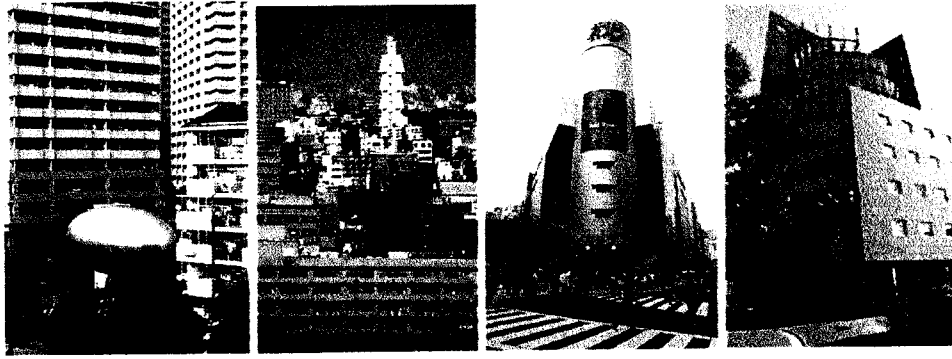


gambar 89. Shoji tradisional dan Shoji Modern  
sumber : Internet

## 2.4.3 Selalu Mempunyai "Point of Interest"

Arsitektur Jepang yang masih dipengaruhi nilai-nilai tradisional terkadang masih diperlihatkan dalam tampak fasad bangunan yang memiliki kecenderunga menggunakan bentukan yang fenomenal dan menjadi "point of interest" bagi lingkungan sekitarnya, hal ini sama dengan fungsi lukisan maupun katana (pedang samurai) yang dipajang pada sebuah ruang. Mereka memiliki prinsip sebaiknya memiliki satu benda berharga namun dapat dinikmati daripada memiliki banyak benda berharga namun tidak dapat menghargainya dengan cara dikoleksi saja



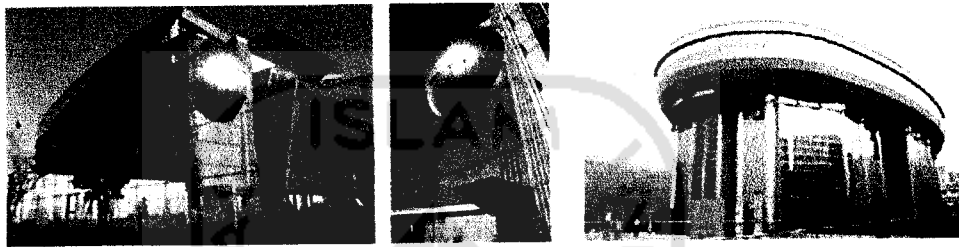


Egg of wind – Tokyo

Sofitel hootel – Tokyo

Shibuya 109 – Tokyo

Sticks – Tokyo



National Museum of Emerging Science & Innovation – Tokyo

Ariake Sport Center – Tokyo

## 2.5 Tinjauan Pertokoan yang terdapat di Harajuku, Jepang

Pada dasarnya tidak jauh berbeda penerapannya seperti Arsitektur Jepang sendiri, beberapa toko dengan tingkatan yang berbeda menyuguhkan karakter interior yang berbeda pula, antara lain :

### 2.5.1 High Class Shop

Dipelopori oleh Fashion Brands yang berasal dari luar Jepang yang mengembangkan usahanya di Jepang, biasanya terdapat pada Jalan Omotesando yang merupakan salah satu nama Jalan paling terkemuka di Harajuku jika menyebutkan nama fashion didalamnya. Lokasi omotesando berada disebelah timur dari stasiun harajuku yang notabene didepannya berada area dimana anak muda Jepang ber"parade" menunjukkan pakaian yang mereka kenakan. Beberapa toko yang memiliki ciri High Class adalah :

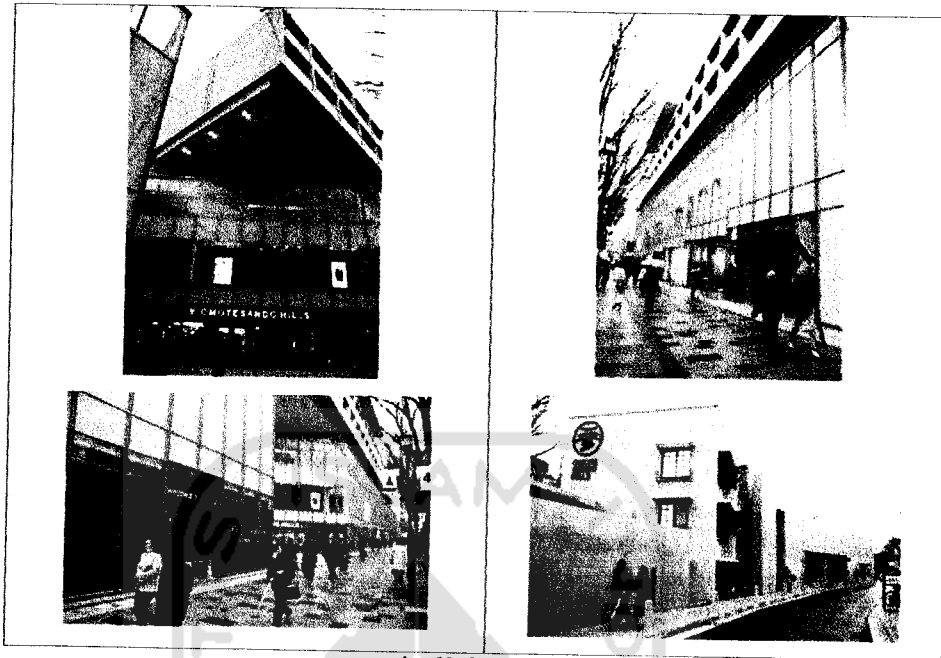
- ANDÔ Tadao

Omotesando Hills / Vorderansicht - Tôkyô 2006





Sebuah icon yang telah menjadi ciri bangunan dan juga kehidupan masyarakat Harajuku



gambar 90. Omotesando Hill  
sumber : Internet

▪ Prada – Tokyo

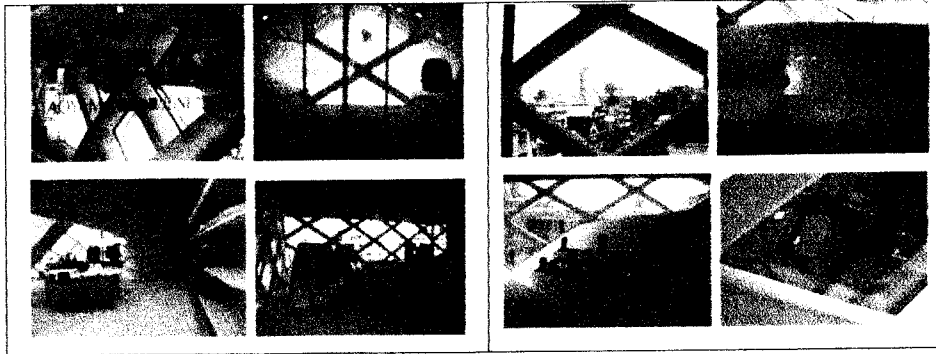
Gedung Prada berada di Tokyo, selesai pada bulan juni 2003. gedung ini memperlihatkan bagaimana orang jepang mendobrak tatanan gedung yang ada disekitarnya. Bangunan tradisional Jepang menggunakan kayu dan telah lebih dari 60 tahun mendominasi bangunan di Jepang. Namun semangatnya tak pernah tergusur oleh bangunan dengan material baru maupun bangunan yang lebih modern selalu saja ada penciptaan yang menghasilkan gabungan dari kedua gaya tersebut. Sejak beberapa Fashion Brands yang besar mencoba untuk membangun bangunan monumental, Prada mengikutinya dengan menggunakan material kaca sebagai sifat "monumental" nya.



gambar 91. Gedung Prada Tokyo

sumber : Internet





gambar 92. Interior Prada Tokyo  
sumber : Internet

- Dior – Tokyo

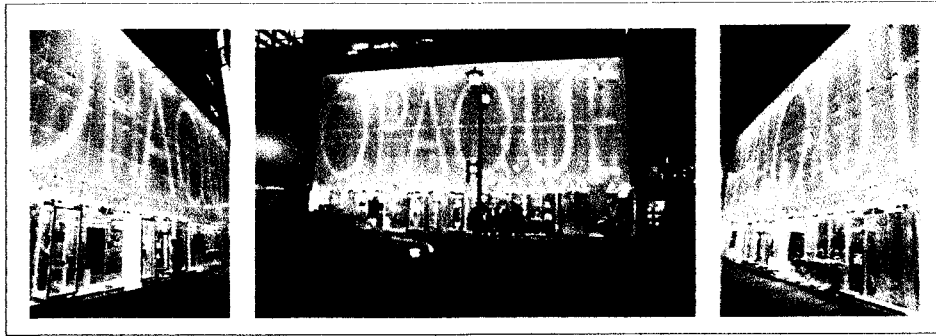


- Hhstyle.com – Tokyo





- Opaque ginza –Tokyo



### 2.5.2 Middle Class Shop

Merupakan pertokoan yang banyak berada di jalan-jalan kecil yang tersebar di wilayah harajuku, yang paling menonjol berada pada jalan Takeshita, penampilan retail-retail ini tidak begitu memiliki penampilan yang sebagus pertokoan kelas utama namun memiliki pilihan model yang lebih beragam, dan memang pertokoan ini menyediakan bagi harajukuers atau penggemar cosplay. Ciri-cirinya berupa beberapa kios-kios kecil yang mendisplay barang-barangnya sampai meluap ke luar batas tokonya, hal ini untuk lebih menarik peminat yang lewat didepannya. Bukan berarti retail-retail kecil ini murahan barang-barang yang dijualnya, namun mereka masih mementingkan kualitasnya, bahkan beberapa Fashion Brands ternama dari Jepang pun memiliki retail-retail sederhana untuk lebih memasyarakatkan produknya bukan terbatas pada kalangan atas saja, dan biasanya memang mereka bergerak pada dunia Fashion Street. Beberapa toko disekitar Jalan Takeshita :



gambar 93. Pertokoan di Takeshita Dori  
sumber : Internet





gambar 94. Pertokoan di Takeshita Dorii  
sumber : Internet

## 2.6 Studi Komparasi

### 2.6.1 IKKIS Sekolah Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus

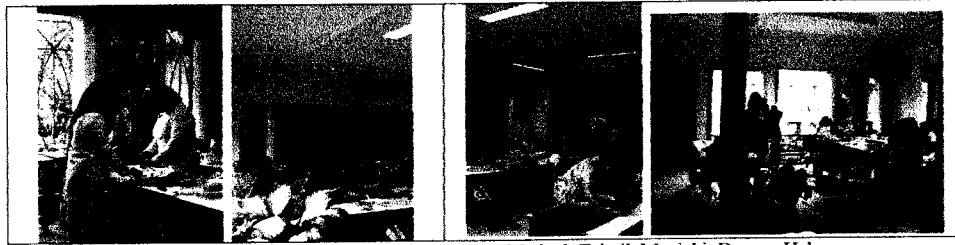
Sekolah Private menjahit yang menitik beratkan pada tehnik menjahit busana dengan halus dimaksudkan agar pakaian yang dihasilkan adalah pakaian yang nyaman dan enak dipakai. Setiap siswa akan diajari dengan sistem Private yang meskipun berada pada satu kelas yang terdiri dari beberapa orang namun materi disesuaikan dengan bakat dan kemajuan tiap siswa sehingga siswa tidak perlu takut untuk ketinggalan materi. Berupa tempat kursus menjahit yang terletak di Jakarta selatan ini adalah sebuah rumah yang dijadikan sebagai tempat usaha kursus busana. Sehingga tidak akan didapati kelas-kelas yang dirancang khusus untuk pembelajaran seperti halnya yang terdapat di sekolah-sekolah busana



gambar 95. Suasana di IKKIS Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus  
sumber : Internet







gambar 96. Suasana di IKKIS Private Mode & Tehnik Menjahit Busana Halus  
sumber : Internet

Disini hanya berupa satu ruangan besar yang difungsikan sebagai kelas kursus, semua kegiatan belajar-mengajar difokuskan pada kelas ini. Hal ini tidaklah menguntungkan karena rumah tinggal dibangun berdasarkan standar kenyamanannya sendiri dan itu sangatlah berbeda dengan standar dalam perencanaan sekolah busana, hal ini dapat dilihat dari sempitnya ruangan yang sedemikian luas dikarenakan alat-alat belajar mengajar yang cukup memakan tempat, juga dari segi pencahayaan alami tidak mencukupi kebutuhan cahaya yang seharusnya masuk dan dapat membantu dalam pengerjaan proses pembuatan busana.

Adapun kurikulum sekolah busana ini adalah :

**A. TINGKAT DASAR :**

**Paket Dasar Mempelajari :**

- I. Cara Pengambilan ukuran badan yang pas dan benar.
- II. Cara membuat Pola Dasar yang praktis.
- III. Pecah model untuk 10 model blus dan 10 model rok, dengan model-model sepanjang masa.
- IV. Cara membuat pola dasar anak-anak umur 1 s/d 15 tahun, berikut beberapa pecah modelnya.
- V. Cara memotong kain yang praktis dan benar sesuai dengan pola serta ekonomis (**CUTTING**), dilengkapi pengenalan bahan dan arah serat kain.
- VI. Cara pengoperasian mesin jahit dari awal sampai menguasai.
- VII. Cara menjelujur, jahit dan finishing dengan tehnik jahit halus, rapi dan enak dipakai, dengan standar Butik.

Dengan menguasai paket dasar berarti:

- Anda sudah mampu membuat baju sendiri.
- Anda sudah mampu membuat baju orang lain.
- Anda sudah mampu membuat baju anak-anak.

Lama belajar 3 bulan, dalam 1 minggu 3 kali pertemuan, masing-masing selama 3 jam. Bagi yang belum menguasai diberi kesempatan untuk belajar selama 3 bulan lagi tanpa dipungut bayaran.

Free :

- ↓ Satu set pengaris pola import dari Jepang.
- ↓ Peralatan menjahit.
- ↓ Tas IKKIS



**B. TINGKAT TERAMPIL :**

**Paket Terampil Mempelajari :**

- ✦ Membuat aneka ragam pola untuk :
  - o Celana Panjang
  - o Celana Pendek dan Kulot
- ✦ Membuat aneka ragam model :
  - o Krah yang unik
- o Aneka ragam model lengan-lengan yang unik
- o Aneka ragam baju terusan
- o Aneka ragam rok-rok & blus-blus dengan model spesial dan unik

Dilengkapi dengan tehnik jahit dari setiap model-model yang dipelajari dan tehnik jahit celana dari awal sampai selesai.

**Dengan menguasai paket terampil berarti:**

- Anda sudah mampu membuat aneka ragam busana umum.
- Anda sudah mampu membuat aneka ragam busana muslim yang modis.

Lama belajar 3 bulan, dalam 1 minggu 3 kali pertemuan, masing-masing selama 3 jam. Bagi yang belum menguasai diberi kesempatan untuk belajar selama 3 bulan lagi **tanpa dipungut bayaran**.

**C. TINGKAT MAHIR :**

**Paket Mahir Mempelajari :**

- Membuat aneka ragam Pola Baju-baju pesta.
  - Membuat aneka ragam model-model Draveri .
  - Membuat aneka ragam pola Kebaya Tradisional dan Modern.
  - Membuat pola baju pria.
  - Membuat aneka ragam pola baju anak laki-laki dan perempuan.
  - Membuat pola Jas dan Blazer.
  - Membuat baju hamil.
  - Membuat pola, potong dan jahit bermacam-macam model kantong.
  - Membuat pola rok wiron.
- Dilengkapi dengan tehnik potong yang benar dan praktis beserta tehnik jahit halus, rapi dengan klasifikasi **Butik dan enak dipakai..**

Dengan menguasai paket Dasar, Terampil dan Mahir berarti anda sudah mampu menjadi pelaku bisnis dibidang olah busana dengan standar Butik. Lama belajar 3 bulan, dalam 1 minggu 3 kali pertemuan, masing-masing selama 3 jam. Bagi yang belum menguasai diberi kesempatan untuk belajar selama 3 bulan lagi **tanpa dipungut bayaran**.

**D. TINGKAT ADVANCES :**

**Paket Advanced Mempelajari :**

- Patterns Making
- Cutting
- Sewing
- Untuk :
  - Shanghai Dress
  - Model-model lengan
  - Model-model rok
  - Model-model krah
  - Model-model blus
  - Kain wiron tanpa potong
  - Sarung tanpa potong
  - Brokat tanpa potong bunga
  - Pakaian hamil
  - Pakaian baby
  - Pakaian pesta
  - Tehnik potong kain kotak
  - Jas
  - Tehnik buat dan pasang bis-bis yang rapi
  - Kimono khas Jepang
  - Aneka payet dan motek-motek
  - Painting (lukis)
  - Model Bustier
  - Pola celana pria

Dengan menguasai paket Dasar, Trampil dan Mahir serta Advance berarti anda sudah mampu menjadi pelaku bisnis dibidang olah busana dengan klasifikasi ADIBUSANA.

Lama belajar 4 bulan, dalam 1 minggu 3 kali pertemuan, masing-masing selama 3 jam. Bagi yang belum menguasai diberi kesempatan untuk belajar selama 3 bulan lagi **tanpa dipungut bayaran**.





**G. PROGRAM SPECIALIS SPECIALIS KEBAYA :**

Materi:

- Teknik mengambil ukuran yang tepat dan benar
- Membuat Pola dasar
- Pecah model aneka macam kebaya modern, tradisional, modifikasi, kontemporer, kain wiron tanpa potong, kain sarung tanpa potong rok-rok untuk kebaya: pias, duyung, span, rok wiron.
- Aneka model Bustier
- Aneka model pasang payet
- Teknik pemasangan kembang dan pinggiran
- Teknik pemasangan kancing-kancing dan Sankekit dengan teknik jahit spesialisasi kebaya pesta yang indah

**F. PROGRAM SPECIALIS BUSANA MUSLIM :**

Materi:

- Teknik mengambil ukuran yang tepat dan benar
- Membuat Pola dasar
- Pecah model
- Aneka model busana muslim : gamis, tunik, Kebaya, aneka model celana panjang, kulot, rok-rok panjang, busana muslim kantor, dilengkapi baju koko untuk pria dengan teknik jahit halus dan rapi

**G. PROGRAM SPECIALIS BUSANA PESTA :**

Materi:

- Teknik mengambil ukuran yang tepat dan benar
- Membuat Pola dasar
- Pecah model aneka gaun pesta : One piece, Two Piece, Tree piece dengan model-model anggun dan ceria, dilengkapi model-model krah, lengan yang elegant dan pemasangan aneka payet

**H. PROGRAM SPECIALIS BUSANA ANAK :**

Materi:

- Teknik mengambil ukuran yang tepat dan benar
- Membuat Pola dasar
- Model busana anak laki & perempuan umur 1-15 tahun, dari model biasa sampai model jas anak
- Aneka macam smok dan pemasangan assessoris

IKKIS SEKOLAH PRIVAT MODE & TEHNIK MENJAHIT BUSANA HALUS  
Jl. Mampang Prapatan XVIII No.102,  
Komplek Keuangan, Duren Tiga,  
Pancoran, Jakarta Selatan, Indonesia - 12760  
Phone : 021 - 7984794 / 7983506  
Mobile : 08158885441  
E-mail : info@ikkis.net

**2.6.2 Dozo Fashion Design Technical School**

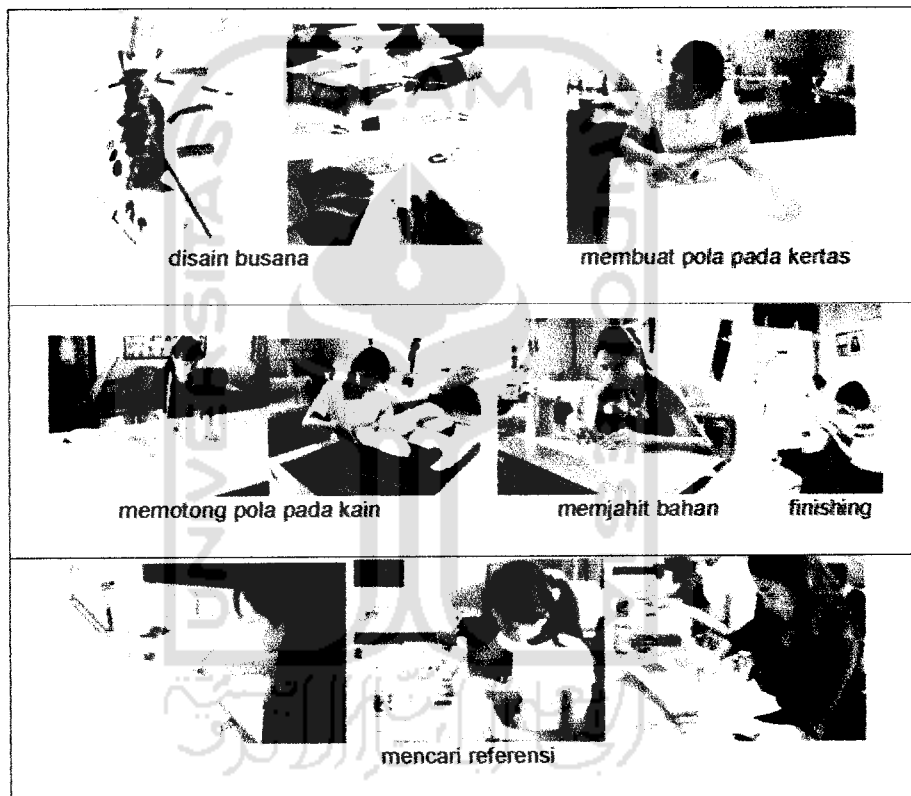
Memberikan pengetahuan dan cara-cara membuat busana yang berdasarkan pada informasi Gaya busana Jepang yang paling baru (up to date). Sistem pengajaran dan kurikulumnya tidak jauh berbeda dengan kurikulum kursus busana di Indonesia yaitu cara mendisain busana, menuangannya dalam pola memotong dan menggabungkan pola hingga menjahitnya. Namun sekolah yang berada di negara Myanmar ini menitik beratkan pada fashion





Jepang, meskipun belum memiliki spesifikasi fashion Jepang yang seperti apa yang akan di pelajari.

Sekolah perancangan busana yang berada di Myanmar ini meskipun bukan sebuah sekolah yang cukup besar namun dari beberapa foto dapat terlihat bahwa mereka memiliki kecermatan dalam meletakkan alat-alat yang cukup besar pada ruang yang cukup kecil namun masih terasa nyaman meskipun tetap terlihat 'penuh' pada ruangnya.



gambar 97. Suasana di Dozo Fashion Design Technical School  
sumber : Internet

### 2.6.3 Esmode International Fashion School

Esmode merupakan sekolah desain yang induknya berada di Paris, Perancis, menawarkan kelas fashion design yang di dalamnya termasuk pelajaran mengenai tekstil, pemasaran dan merchandising, program pembuatan pola, ditambah satu program





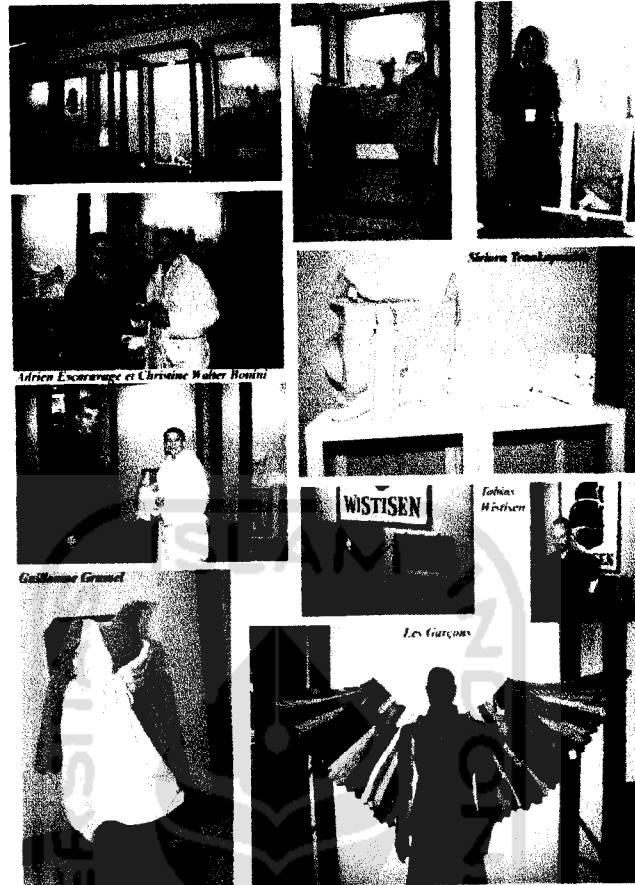
khusus merchandising dan penguatan pengetahuan mengenai tekstil terutama pengenalan tekstil Nusantara. Program di Esmod juga terdiri dari program diploma yang lamanya tiga tahun, program sertifikat selama satu tahun, serta ada kursus singkat tingkat dasar yang lamanya satu bulan.

Esmode merupakan salah satu sekolah Fashion yang mengincar pasaran bisnis yang sedang berkembang. Esmod menambah program merchandising karena memang kebutuhan untuk profesi sebagai merchandiser meningkat dengan tumbuhnya butik, industri fashion garment, toko yang menjual produk fashion. Tumbuhnya kebutuhan akan tenaga yang semakin profesional dalam bisnis mode ini tampak dari animo yang tinggi dari industri mode terhadap lulusan sekolah seperti Esmod.

Semakin terbukanya pasar Indonesia menyebabkan semakin ketatnya persaingan bisnis dan meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap produk mode, menyebabkan tumbuhnya kebutuhan akan tenaga yang semakin profesional di bidang ini. Tidak bisa lain pendidikan mode yang benar menjadi keharusan yang tidak bisa diabaikan.

Di Esmod siswa dituntut menyelesaikan tugas akhir mulai dari konsep hingga mewujudkan konsep tersebut ke dalam bentuk busana. Hasil karya akhir itu lalu dipresentasikan di hadapan sejumlah juri yang akan menentukan kelulusan siswa bersama-sama dengan tugas-tugas lain serta kehadiran siswa di kelas. Dalam program diploma, misalnya, untuk bisa naik ke tingkat berikut ada sejumlah tugas yang harus dipenuhi. Dari 50 siswa per angkatan, yang bisa langsung melanjutkan ke tingkat berikut tinggal 30-an siswa. Jika ingin bagus, siswa harus kerja keras, tidak bisa enak-enakan.





gambar 98. Suasana di Esmod International Fashion School  
sumber : Internet

#### 2.6.4 Bunka Fashion Collage

Bunka (So-en) School of Fashion di bawah pimpinan Siah Tjeng Lan dan Ernawati (Siah Tjeng Kim) menawarkan tiga seri kursus yang masing-masing lamanya enam bulan dengan penekanan pada keterampilan menjahit dan membuat pola sebagai dasar dari desain. Jika tidak bisa jahit dan buat pola, maka desainnya tidak pasti.

Di Bunka, menekankan 40 persen kurikulum pada menjahit dan pola untuk pendidikan dasar, mengharuskan siswanya setiap hari mengerjakan pekerjaan rumah berupa jahitan. Di tingkat lanjut, ada keterampilan-keterampilan seperti menjahit tinggi, misalnya





menyambung bahan renda tanpa tanda jahitan, atau kemampuan aksesoris seperti melukis kain dan membentuk ragam hias memakai payet atau manik untuk baju pengantin. Semuanya harus dilalui dengan kerja keras, tidak bisa langsung enak. Tidak heran, walau sudah membuat tugas akhir sebuah busana, siswa Bunka tidak bisa lulus bila ada satu tugas yang tidak diselesaikan.

### 2.6.5 LaSalle College

LaSalle College menawarkan lima program yaitu: fashion design, fashion business, interior design, computer graphic, dan multimedia. Masing-masing terdiri dari program sertifikat yang lamanya satu atau dua tahun, sedangkan program diploma lamanya tiga tahun. Sekolah ini menekankan pada konsep rancangan. Hal ini berhubungan dengan sasaran LaSalle yang hendak memasok kebutuhan akan perancang kreatif, terutama di industri garmen. Bukan bertujuan agar lulusan sini bekerja di rumah-rumah mode karena industri massal adalah industri yang lebih nyata dan lebih banyak pengalaman bisa digali di sana dan dengan gaji yang tinggi dibandingkan dengan bekerja pada perancang.

LaSalle college langsung menyambungkan kelas desain dengan kelas produksi dengan metode bermacam-macam untuk memberi pelajaran. Setiap rancangan yang dibuat di kelas desain harus dapat diproduksi. Untuk mempelajari anatomi misalnya, siswa disuruh melakukan pose-pose yang ekstrem. Masing-masing siswa maju ke depan kelas, berpose, lalu teman-temannya harus bisa membuat anatomi busana. Tugas akhir masing-masing siswanya sebagai persyaratan untuk lulus adalah masing-masing membuat desain lima buah busana hingga jadi dalam bentuk busana. Yang dimulai dari memilih kain, desain, sampai jahit harus dikerjakan sendiri karena dunia kerja nantinya akan seperti ini.





## BAB III ANALISA

### 3.1 Analisa Pelaku dan Aktivitas

#### 3.1.1 Profil Pelaku

##### 1. Pengguna tetap

###### a. Pengelola

Pengelola dibagi menjadi beberapa kelompok yang bertugas memantau seluruh kegiatan yang ada di Sekolah, antara lain adalah :

- *Manager/ pimpinan sekolah*
- *Staff Pengajar*
  1. *Pengajar Teori busana (4 orang)*
  2. *Pengajar Desain Manual (1 orang)*
  3. *Pengajar Desain computer (1 orang)*
  4. *Pengajar Jahit+Obras (2 orang)*
  5. *Pengajar Finishing (2 orang)*
  6. *Pengajar Aksesoris (2 orang)*
  7. *pengajar Make Up (2 orang)*
  8. *Pengajar Hair Style (2 orang)*
  9. *Pengajar Modelling (2 orang)*
- *Administrasi*
- *Karyawan*
- *Security*
- *Service*

###### b. Siswa

Siswa yang belajar di sekolah dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

- *D3 Reguler*
- *D3 Non Reguler*
- *S1*

###### c. Member of community

Semua komunitas anime manga di Yogyakarta dapat menjadikan sekolah ini sebagai center of information

##### 2. Pengguna tidak tetap





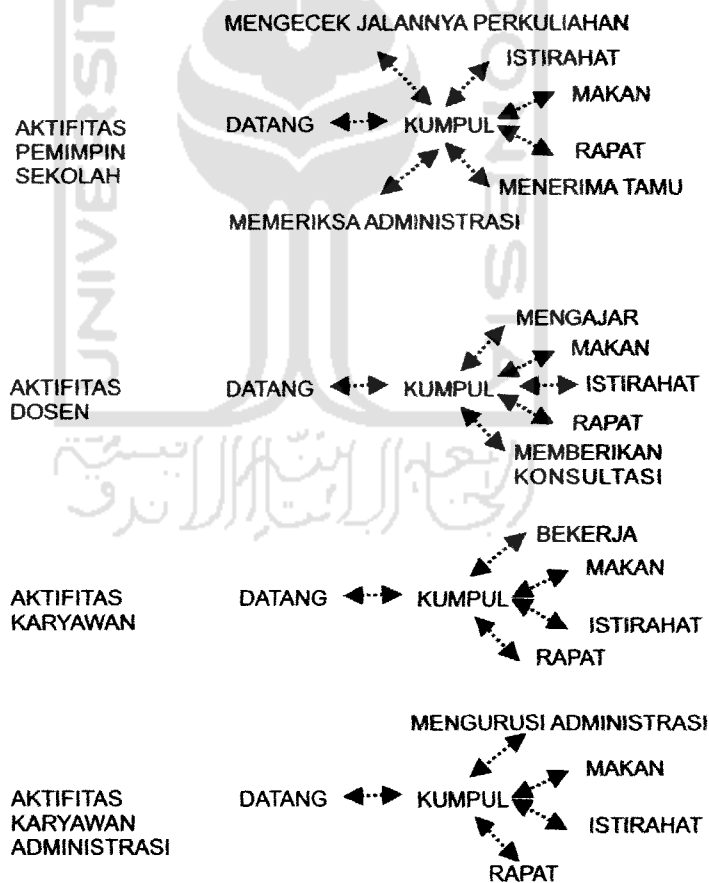




digunakan juga sebagai wadah aktivitas lainnya. Seperti halnya ruang modeling dengan skala yang lebih besar dan juga ruang pelatihan kabaret untuk aktivitas komunitas Jepang atau penyelenggaraan Festival Jepang yang membutuhkan ruangan yang luas dan tertutup

• **Aktivitas Pengelola**

Area perkantoran dapat diakses dengan mudah dari hall. Karena area tersebut merupakan area yang memiliki tingkat ketenangan yang lebih tinggi sehingga perletakkannya meskipun dekat hall namun juga merupakan area private dari seluruh komposisi bangunan, terletak dekat dengan plaza yang juga merupakan ruang tengah dari bangunan



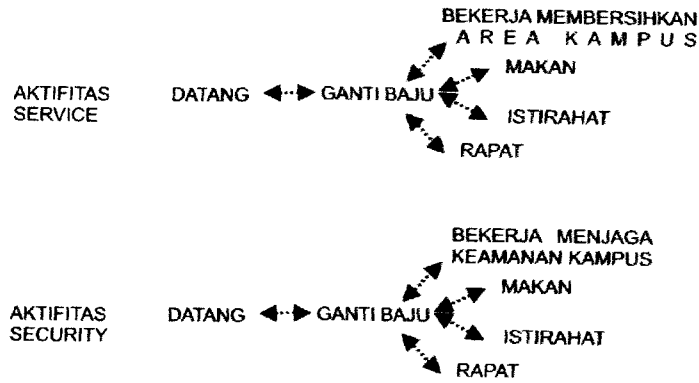


Diagram 3. Aktifitas pengelola

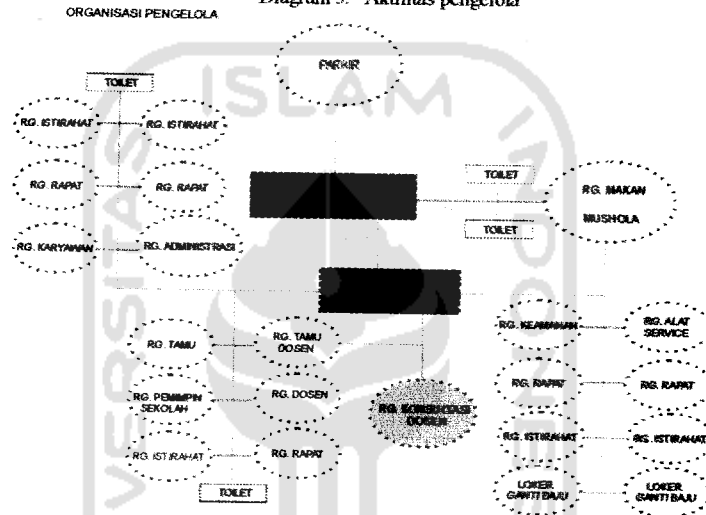


Diagram 4. Fasilitas pengelola

Hubungan antara kedua area pengelola dan layanan akan terkait secara tidak langsung. Meskipun ruang private namun memiliki akses sendiri terhadap ruang semi publik, sehingga diharapkan pengelola dapat mengontrol ruang semi publik yang akan digunakan oleh siswa, namun ruang ini tidak berhubungan langsung dengan ruang-ruang untuk pengunjung dan komunitas

- **Aktivitas Pengunjung & Komunitas**

Komunitas memiliki dua jenis kegiatan, kegiatan rutin tiap hari misalnya meeting di cafe, pembahasan mengenai even, atau informasi yang terbaru mengenai harajuku dan



pembahasan ringan yang terjadi saat berkumpul yang semuanya berskala kecil. Yang kedua kegiatan besar atau event biasanya melibatkan seluruh element komunitas jepang yang ada, contohnya Live performance (band, cosplay, cabaret, japanese culture), Matsuri, Art Festival, pameran, bazaar, tournament/ lomba game, hobbies, penjualan merchandise dan lain lain yang dikonsep menjadi satu kegiatan yang dilaksanakan dalam beberapa hari secara berturut-turut (festival Jepang)

Kegiatan utama yang terjadi adalah pelatihan kabaret yang biasanya dipersiapkan dalam menyambut perlombaan-perlombaan yang diadakan oleh Lembaga Jepang maupun oleh komunitas dan instansi yang lain.

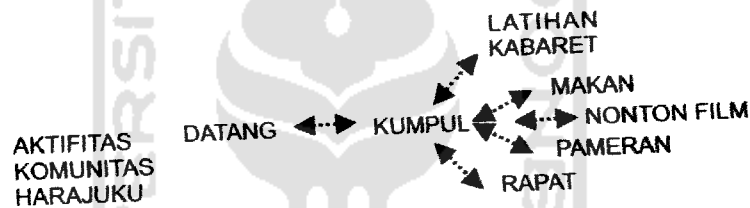


Diagram 5. Aktifitas Komunitas Harajuku

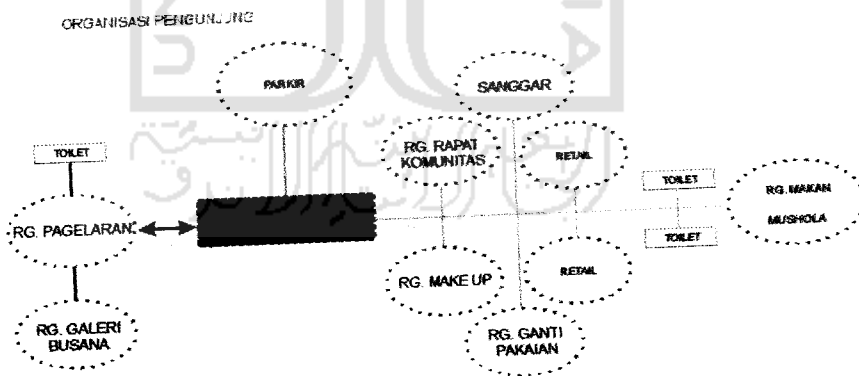


Diagram 6. Fasilitas Komunitas Harajuku

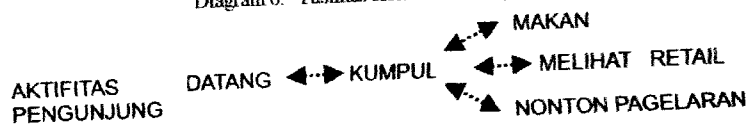


Diagram 7. Aktifitas Pengunjung





Aktivitas pengunjung dititik beratkan pada sektor publik, yaitu untuk menonton pagelaran dan juga berbelanja yang diwujudkan pada retail-retail yang berada disebelah ruangan untuk komunitas Jepang dan berdekatan dengan fasilitas umum lainnya berupa toilet, mushola dan Ruang makan. Pengunjung mengakses langsung dari Hall yang berada di muka bangunan. Bagian ini tidak begitu terkait dengan bagian pengelola sekolah.

Kegiatan di harajuku dan komunitas harajuku di Yogyakarta



KOMUNITAS DI HARAJUKU

KOMUNITAS DI YOGYAKARTA

KEGIATAN :

- BERKUMPUL
- BERTUKAR INFORMASI
- BERJUALAN MERCHANDISE
- ART PERFORMANCE (ngamen, dance, galang dana, sosial perform)

KEGIATAN :

- BERKUMPUL
- BERDISKUSI
- BERTUKAR INFORMASI
- BERJUALAN MERCHANDISE
- ART PERFORMANCE
- MENONTON FILM BARENG
- LIVE MUSIC
- COSPLAY COMPETITION

KEGIATAN KOMUNITAS DI SEKOLAH BUSANA HARAJUKU'S STYLE :

- BERKUMPUL
- BERDISKUSI
- BERTUKAR INFORMASI
- BERJUALAN MERCHANDISE
- ART PERFORMANCE
- MENONTON FILM BARENG
- LIVE MUSIC
- COSPLAY COMPETITION

Diagram 8. Kegiatan Kumunitas di Sekolah Busana





Kegiatan komunitas yang ditampung di Sekolah Busana Harajuku Style :

1. Berkumpul  
Berkumpul merupakan aktivitas yang sudah biasa dilakukan oleh sebuah komunitas namun tempat mereka berkumpul terkadang susah diperoleh sehingga dengan adanya sekolah busana dapat menjadi tempat berkumpul yang juga mendukung perkembangan harajuku's style di Indonesia
2. Berdiskusi  
Memiliki tempat berdiskusi yang cukup nyaman, tidak perlu formal karena pada dasarnya Harajuku's style lahir di "jalanan" namun juga memiliki ruang rapat semi formal untuk pembahasan yang lebih formal dan sistematis
3. Bertukar informasi  
Peran media informasi sangatlah penting sehingga dibutuhkan buku-buku referensi (majalah, komik-*manga*), film, animasi (*anime*) dll.
4. Berjualan Merchandise  
Lebih ditujukan pada penjualan aksesoris maupun pemak-pemik yang berhubungan dengan kebutuhan cosplay maupun harajuku's style, seperti bando, topeng, *geta* (bakiak)
5. Art performance  
Lebih ditujukan untuk perform bagi cosplayer untuk menunjukkan keunggulan karakter yang diperankannya
6. Live music  
Pertunjukan musik yang mengusung lagu-lagu beraliran Jepang dan biasanya dilengkapi dengan atribut pendukung yang tak kalah hebohnya
7. Menonton Film Bareng  
Menonton film, drama (*dorama*) maupun *anime* sebagai salah satu penguat kebersamaan, dan mengikuti perkembangan dunia pertunjukan yang ada di Jepang
8. Cosplay Competition  
Sebuah ajang untuk mengadu kostum dan juga kemampuan dan kelebihan karakter yang diperankan







### 3.2.2 Kebutuhan ruang

#### 1. Area untuk Siswa

KEGIATAN	RUANG	Jml RG	KAPASITAS	STANDAR	LUAS
Mencari Referensi	- Literature	1	50 orang	0.64 m <sup>2</sup> /org	32 m <sup>2</sup>
	- Audio visual	1	50 orang	0.64 m <sup>2</sup> /org	32 m <sup>2</sup>
Belajar Teori Busana	Rg. Kelas	2	50 orang	0.72 m <sup>2</sup> /org	72 m <sup>2</sup>
Belajar Desain Busana	- Desain sketsa	1	50 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	60 m <sup>2</sup>
	- Computer	1	50 orang	1.62 m <sup>2</sup> /org	81 m <sup>2</sup>
Belajar Ragam Bahan	- Membuat bahan	1	25 orang	2 m <sup>2</sup> /org	50 m <sup>2</sup>
	- Macam bahan	1	25 orang	1 m <sup>2</sup> /org	25 m <sup>2</sup>
Belajar Pola	- Buat & potong pola gambar	2	25 orang	1 m <sup>2</sup> /org	50 m <sup>2</sup>
	- Drapping & Menyatukan pola	1	50 orang	2.24 m <sup>2</sup> /org	56 m <sup>2</sup>
Belajar Jahit	- Menjahit	2	25 orang	2.32 m <sup>2</sup> /org	116 m <sup>2</sup>
	- Mengobras	1	25 orang	2.24 m <sup>2</sup> /org	56 m <sup>2</sup>
	- Finishing	1	25 orang	2 m <sup>2</sup> /org	50 m <sup>2</sup>
Belajar Aksesoris	- Pembuatan	1	50 orang	1.5 m <sup>2</sup> /org	75 m <sup>2</sup>
	- Pemilihan bahan	1	20 orang	1.75 m <sup>2</sup> /org	35 m <sup>2</sup>
Belajar Make Up	- Rias wajah	1	25 orang	2 m <sup>2</sup> /org	50 m <sup>2</sup>
	- Rias rambut	1	25 orang	2.4 m <sup>2</sup> /org	60 m <sup>2</sup>
Belajar Modeling	- Modeling dan Pengepasan	2	25 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	60 m <sup>2</sup>
Peragaan	- Skala kecil	1	25 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	30 m <sup>2</sup>
	- Skala besar	1	550 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	660 m <sup>2</sup>
	- panggung	1	50 orang	0.4 m <sup>2</sup> /org	20 m <sup>2</sup>
	- Ganti pakaian	1	40 orang	2.25 m <sup>2</sup> /org	90 m <sup>2</sup>
	- Make up	1	40 orang	2.25 m <sup>2</sup> /org	90 m <sup>2</sup>
	- Pameran Busana Wanita	1	109 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	131 m <sup>2</sup>
	- Pameran Busana Pria	1	95 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	114.5 m <sup>2</sup>
- Pameran Busana Unisex	1	61 orang	1.2 m <sup>2</sup> /org	73.5 m <sup>2</sup>	







KEGIATAN	RUANG	Jml RG	KAPASITAS	STANDAR	LUAS
Makan	Rg. Makan	1	150 orang	0.7 m <sup>2</sup> /org	105 m <sup>2</sup>
Berkumpul / Berinteraksi	Plaza	1	550 orang	0.65 m <sup>2</sup> /org	660 m <sup>2</sup>
Sholat	Mushola (bersama)	1	113 orang	0.42 m <sup>2</sup> /org	47.5 m <sup>2</sup>
Pribadi	Toilet	4	4 orang	4.65 m <sup>2</sup> /org	37.2 m <sup>2</sup>
Pribadi	Toilet	2	2 orang	3.65 m <sup>2</sup> /org	14.6 m <sup>2</sup>
<b>JUMLAH</b>				<b>3033.3 m<sup>2</sup></b>	
<b>SIRKULASI 30%</b>				<b>909.99 m<sup>2</sup></b>	
<b>SUB TOTAL</b>				<b>3943.29 m<sup>2</sup></b>	

Tabel 1. Kebutuhan Area Siswa

## 2. Area untuk pengelola

PELAKU PENGELOLA A	KEGIATAN	RUANG	Jml RG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN
- Pemimpin Sekolah	Menerima tamu Memeriksa Administrasi	Rg. Tamu	1	6 orang	2 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>
		Rg. Pemimpin	1	1 orang	12 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>
		Wakil pemimpin	1	1 orang	6 m <sup>2</sup> /org	6 m <sup>2</sup>
		Sekretaris	1	1 orang	6 m <sup>2</sup> /org	6 m <sup>2</sup>
- Dosen Pengajar	Memberikan konsultasi Rapat Istirahat	Rg. Tamu dosen	1	8 orang	2 m <sup>2</sup> /org	16 m <sup>2</sup>
		Rg. Rapat dosen	1	20 orang	1 m <sup>2</sup> /org	20 m <sup>2</sup>
		Rg. Dosen	1	18 orang	1 m <sup>2</sup> /org	18 m <sup>2</sup>
- Karyawan	Bekerja Istirahat	Rg. Karyawan	1	8 orang	2 m <sup>2</sup> /org	16 m <sup>2</sup>
		Rg. Istirahat	1	8 orang	1 m <sup>2</sup> /org	8 m <sup>2</sup>
- Karyawan administrasi	Bekerja Istirahat	Rg. Administrasi	1	4 orang	4 m <sup>2</sup> /org	16 m <sup>2</sup>
		Rg. Istirahat	1	4 orang	2 m <sup>2</sup> /org	8 m <sup>2</sup>
- Security	Ganti baju Bekerja Istirahat	Loker ganti baju	1	2 orang	1.5 m <sup>2</sup> /org	3 m <sup>2</sup>
		Rg. Keamanan	3	2 orang	2x2 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
		Rg. Istirahat	1	6 orang	2 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>
- Service	Ganti baju Bekerja Istirahat	Loker ganti baju	1	2 orang	1.75 m <sup>2</sup> /org	3.5 m <sup>2</sup>
		Rg. Peralatan	2	1 orang	2.7 m <sup>2</sup>	5.4 m <sup>2</sup>
		Rg. Istirahat	1	6 orang	3 m <sup>2</sup> /org	18 m <sup>2</sup>
	Pribadi	Toilet	2	2 orang	3.65 m <sup>2</sup> /org	14.6 m <sup>2</sup>
<b>JUMLAH</b>				<b>218.5 m<sup>2</sup></b>		
<b>SIRKULASI 30 %</b>				<b>65.55 m<sup>2</sup></b>		
<b>SUB TOTAL</b>				<b>284.05 m<sup>2</sup></b>		

Tabel 2. Kebutuhan Area Pengelola





### 3. Area untuk pengunjung

PELAKU PENGUNJUNG	KEGIATAN	RUANG	Jml RG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN
- Komunitas Harajuku	Rapat	Rg. Rapat komunitas	4	25 orang	1 m <sup>2</sup> /org	100 m <sup>2</sup>
	Pribadi	Toilet	2	2 orang	3 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>
- Penonton Peragaan	Makan kecil	cafe	1	25 orang	1 m <sup>2</sup> /org	25 m <sup>2</sup>
	Pribadi	Toilet	2	2 orang	3,65 m <sup>2</sup> /org	14,6 m <sup>2</sup>
	Belanja	Retail	10	16 orang	1,2 m <sup>2</sup> /org	200 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>					<b>351,6 m<sup>2</sup></b>	
<b>SIRKULASI 30 %</b>					<b>105,48 m<sup>2</sup></b>	
<b>SUB TOTAL</b>					<b>457,08 m<sup>2</sup></b>	

Tabel 3. Kebutuhan Area Pengunjung

Total bangunan keseluruhan :

1. SISWA : 3943,29 m<sup>2</sup>
2. PENGELOLA : 284,05 m<sup>2</sup>
3. PENGUNJUNG : 457,08 m<sup>2</sup> +  
**4684,42 m<sup>2</sup>**

#### KEBUTUHAN TEMPAT PARKIR

Asumsi pengguna keseluruhan

- Siswa ( D3 & Si ) = ± 450 orang  
 Pengelola = ± 50 orang  
 Pengunjung = ± 100 orang +  
 ± 600 orang

Asumsi Berdasarkan penggunaanya 60% menggunakan kendaraan pribadi, dan 40 % menggunakan kendaraan umum. Hal ini mengingat lokasi Site yang terjangkau oleh kendaraan umum dan dekat dengan pusat transportasi kota (terminal condong catur) Maka diperoleh pengguna yang membutuhkan lahan parkir sebesar :

$$60\% \times 600 = 360 \text{ orang}$$





- **Parkir motor**

Asumsi 70% dari jumlah pengguna yang menggunakan kendaraan motor, maka  $70\% \times 360 = 252$ , Jadi jumlah motor yang harus ditampung yaitu minimal 252 motor. Jumlah luas yang dibutuhkan yaitu  $252 \times 1,5 \text{ m}^2 = 375 \text{ m}^2$

- **Parkir mobil**

Asumsi 30% dari jumlah pengguna yang menggunakan kendaraan mobil, maka  $30\% \times 360 = 108$ , Jadi jumlah motor yang harus ditampung yaitu minimal 108 motor. Jumlah luas yang dibutuhkan yaitu  $108 \times 12,5 \text{ m}^2 = 1350 \text{ m}^2$

Jadi jumlah keseluruhan lantai yang dibutuhkan adalah :

$$4684,42 \text{ m}^2 + 375 \text{ m}^2 + 1350 \text{ m}^2 = 6409,42 \text{ m}^2$$

Luas site keseluruhan = 8680.4596 m<sup>2</sup>

Dengan pembagian luas bangunan yang berada di lantai 1  $\pm 3500 \text{ m}^2$  (belum termasuk parkir) dan  $\pm 2909.42 \text{ m}^2$  berada dilantai 2.

### 3.3 Sistem Bangunan

1. Utilitas (air, listrik/genset, telpon, MEE dll).

Sistem utilitas menggunakan centralisasi, karena tiap kegiatan didalam bangunan membutuhkan energi dengan shift yang berbeda. Misalnya :

- Pada siang hari energi hanya digunakan untuk aktivitas sekolah
- Sedangkan untuk kegiatan komunitas dan pagelaran lebih diutamakan pada sore dan malam hari, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya overlapping sehingga posisi genset dipertimbangkan.





2. Jaringan Komputer.

Beberapa ruang bangunan menggunakan jaringan komputer, sehingga perlu adanya pengolahan jaringan seperti dengan penggunaan rising floor pada ruangan-ruangan yang dilewati/ menggunakan fasilitas jaringan computer. Sehingga semua pergerakan data sekolah dapat di monitoring dan sistem belajar-mengajar akan menjadi lebih efisien.

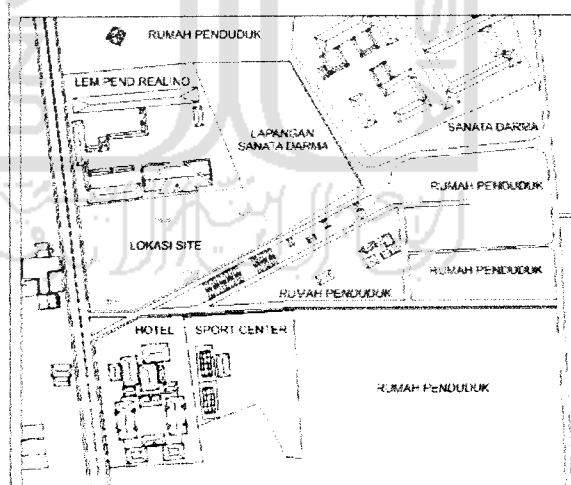
3. Sistem keamanan dan penanggulangan kebakaran.

Sistem keamanan dan penanggulangan bahaya kebakaran menggunakan sentralisasi, dikarenakan bangun tidak terlalu besar dan agar mudah dalam pengoperasian. Sistem yang digunakan adalah dengan cctv (close circuit television) yang disuport peletakan pos keamanan pada tempat strategis.

3.4 Analisa Tata Ruang Dengan Site

3.4.1 Analisa site

Site terletak di wilayah gejayan dan merupakan salah satu kawasan pusat pendidikan yang cukup relatif padat dan pertokoan yang sangat padat.

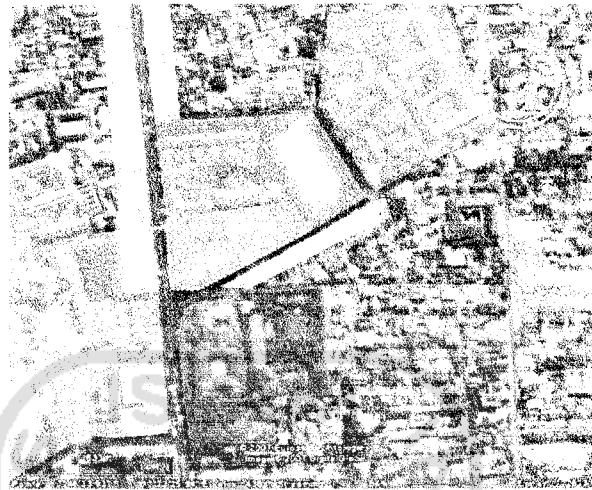


Gambar 99. Site n Lingkungan Sekitarnya  
Sumber : googleearth.com





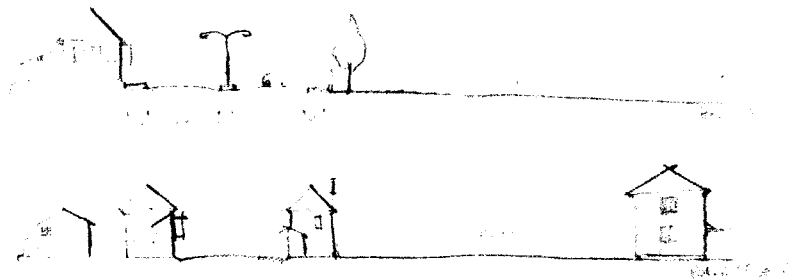
Site dikelilingi oleh pertokoan – pertokoan yang padat dengan bentuk arsitektur yang hampir seragam, yaitu terkotak-kotak (kapling kecil)



Gambar 100. Site n Lingkungan Sekitarnya  
Sumber : googleearth.com

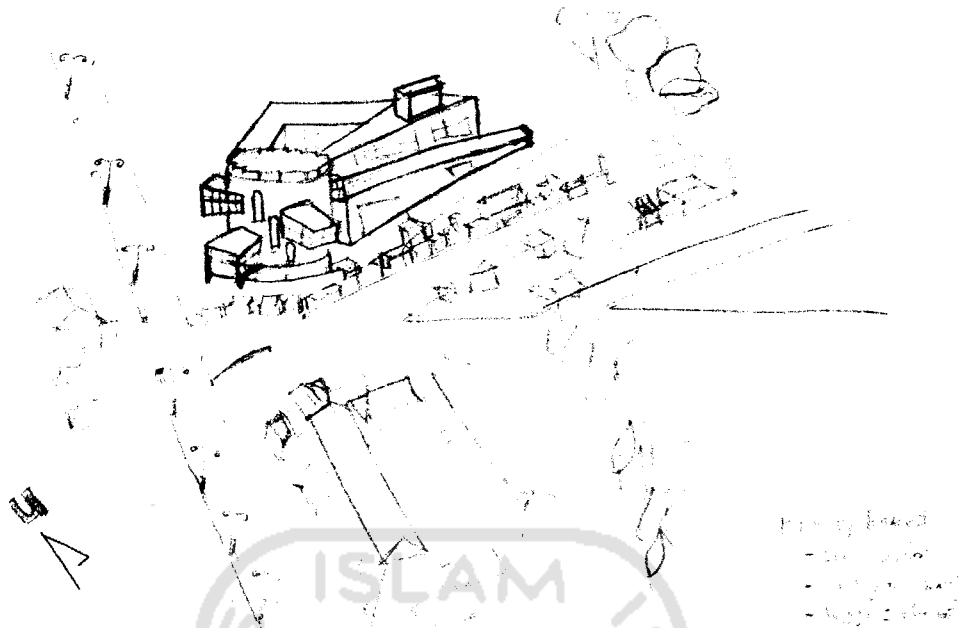
Analisa karakteristik daerah Gejayan :

1. Rata-rata memiliki ketinggian bangunan tidak lebih dari 2 lantai, kecuali gedung pendidikan baru dan Hotel Plaza.
2. Bangunan berada di sepanjang jalan dan mengikuti arah hadapnya, memaksimalkan ruang, bahkan memakan trotoar sehingga terlihat tidak teratur.
3. tipe bangunan yang memaksimalkan lahan memuat fasad yang cenderung persegi (jalan moses gatotkaca)



Gambar 101. Potongan Site  
Sumber : Sketsa Pribadi





Gambar 102. Perfektif Site  
Sumber : Sketsa Pribadi

SEBELAH BARAT MEMILIKI VIEW YANG KURANG MENARIK DIKARENAKAN RETAIL-RETAIL YANG BERJEJER DISEPANJANG JALAN AFANDI MEMILIKI KESERAGAMAN YANG RELATIF SAMAYAITU BENTUKAN YANG TIDAK JAUH BERBEDA DENGAN RETAIL YANG BERDA DISELATAN SITE. MEMILIKI DOMINAN KARAKTER BANGUNAN KOTAK DAN BIASANYA BERUPA RUKO (RUMAH TOKO)

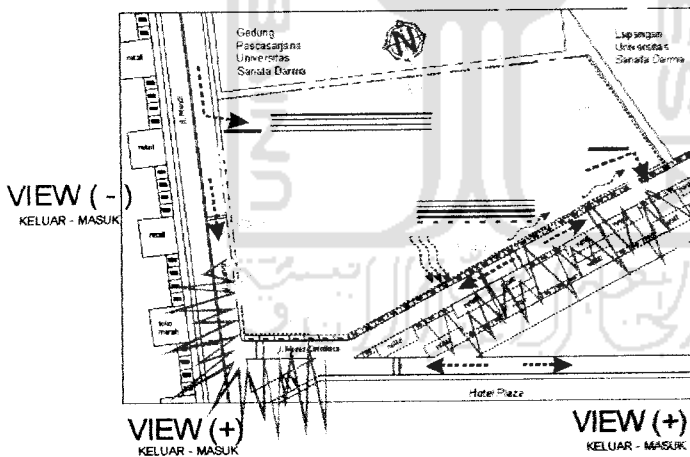
VIEW (-)  
KELUAR

SEBELAH UTARA BERBATASAN DENGAN REALINO DAN PASCA SARJANA UNIVERSITAS SANATA DHARMA YANG MEMILIKI KETINGGIAN BANGUNAN 2 LANTAI SEHINGGA BUKANLAH MENJADI SEBUAH VIEW YANG MENARIK UNTUK MENONJOLKAN BANGUNAN DARI ARAH UTARA

VIEW (+)  
KELUAR

SEBELAH TIMUR MEMILIKI VIEW SEBUAH TANAH KOSONG BERFUNGSI SEBAGAI LAPANGAN YANG DIKELUNGI OLEH PEPOHONAN YANG CUKUP RINDANG DAPAT MENJADI SEBUAH VIEW YANG MENARIK

KEBERADAAN PERTOKOAN YANG PADAT DAN TIDAK TERATUR MEMUNGKINKAN KEMACETAN DI RUAS JALAN MOSES GATOTKACA TERSEBUT SEHINGGA MEMERLUKAN PENATAAN RETAIL YANG LEBIH BAIK LAGI



VIEW (-)  
KELUAR - MASUK

VIEW (+)  
KELUAR - MASUK

VIEW (+)  
KELUAR - MASUK

AREA PERSIMPANGAN JALAN YANG TERKADANG CUKUP PADAT PADA JAM-JAM TERTENTU SEHINGGA HARUS DIPERHATIKAN DALAM MENENTUKAN JALAN UTAMA MENUJU SITE. NAMUN KEMACETAN YANG TERJADI KADANG MERUPAKAN POINT TERSENDIRI KARENA SAAT KEMACETAN TERJADI MEMUNGKINKAN VIEW DARI LUAR KEARAH SITE LEBIH BANYAK DARI ARAH SELATAN

VIEW YANG TERDAPAT PADA ARAH SELATAN SITE MESKIPUN TERLIHAT SEDIKIT KEMACETAN NAMUN DAPAT MENJADI VIEW YANG MENARIK DISAMPING AKTIFITAS YANG ADA DIDALAMNYA JUGA DIKARENAKAN BANGUNAN YANG TERDAPAT DISANA BUKAN MERUPAKAN BANGUNAN BERTINGKAT TINGGI SEHINGGA TIDAK MENUTUPI PANDANGAN KE ARAH SITE KEBERADAAN HOTEL JUGA MERUPAKAN DAYA TARIK TERSENDIRI DALAM MENGOLAH TAMPAK DEPAN

Gambar 103. Analisis Site  
Sumber : Pengamatan





### 3.5 Analisa Bentuk dan Penampilan Arsitektur Jepang berdasarkan Harajuku Style

#### 3.5.1 Analisis Gothic

MENDOBRAK tatanan masyarakat Jepang dalam berpakaian masyarakat Jepang masih merupakan masyarakat yang berpegang pada nilai-nilai tradisi, dan kehidupan masyarakat masih sangat berpengaruh pada kehidupan individunya

Jadi jika terdapat seseorang yang 'beda' penampilannya dalam cara berpakaian sehari-hari terkadang menjadi 'cibiran' bagi tetangganya, hal-hal yang tak sesuai adat dianggap tabu, dan menyimpang dari image yang dibangun masyarakat Jepang

Seperti aturan berpakaian di lokasi pekerjaan yang mengharuskan memakai bahan kain berwarna gelap, atau peraturan di tempat-tempat pendidikan dengan peraturan seragamnya yang membuat anak-anak Jepang ingin mendobraknya dengan cara menggunakan pakaian yang aneh dan lain dari biasanya untuk menunjukkan jati diri mereka sebelum memasuki dunia 'orang dewasa'



Gothic merupakan gaya berpakaian pada era victorian di Eropa yang diadaptasi oleh masyarakat Jepang yang dibuat sebagai salah satu style yang sangat diminati belakangan ini penggunaan pakaian model ini dipajang-jalan menjadi sebuah pendobrakan pada peraturan berpakaian yang seringkali mengharuskan berpakaian yang polos, dan meminimalkan detail yang terlalu banyak, sedangkan pada gaya gothic seperti yang dapat dilihat, mempunyai banyak sekali detail yang bertumpuk dan memberikan kesan 'penuh' dan berkelas sehingga sangat mencolok dipandang

Terdkadang make up yang dilampirkan bersamaan dengan penggunaan gaya gothic cenderung mengarah pada kulit-kulit pucat, hal ini tak jauh berbeda dari tradisi masyarakat Jepang yang memang familiar dengan make up ini.

Jadi meskipun mengadaptasi dari bentuk dan gaya pakaian dari Eropa namun ternyata juga memiliki beberapa kebiasaan yang sama di dalam masyarakat Jepang sendiri.

Kenapa mengangkat tema Gothic dalam perancangan ini??? Karena gothic merupakan style yang paling banyak diminati baik di Indonesia maupun di Jepang sendiri, dan telah menjadi tren yang tersendiri alasan lainnya adalah karena perkembangan gothic style yang tidak berhenti hanya sampai style asli dari Eropa namun juga mengalami perubahan yang berkelanjutan, kontinuitas, yang semakin menyemarakkan gaya adaptasi dan Eropa tersebut dengan sentuhan-sentuhan Jepangannya



Gambar 104. Pakaian Tradisional Jepang dan Baju Gothic

Sumber : internet

MENDOBRAK tatanan masyarakat Jepang dalam berpakaian yg serba tertutup dan formal

Berkumpul di jalan sebagai tempat untuk memamerkan karya yang mereka kenakan

Salah satu bagian komunitas harajuku yang banyak ragamnya

Terkesan berkelas, anggun, misterius, sedikit liar

Detail-detail disajikan cermat seperti pada tas, sepatu, aksesoris kepala, make up dll

Meskipun memiliki style yang telah terpaku pada gaya Eropa namun tetap memiliki sentuhan Jepang yang akan terus berkembang tiada habis dan selalu berubah

Payung dan topi digunakan sebagai pemanis dan peneduh, terkadang tidak berfungsi maksimal seperti seharusnya

Identik dengan gaya Eropa pada era victorian

Mempunyai sisi yg manis, lucu, smut

Warna yg digunakan tidak terpatok hanya pada hitam saja namun juga warna-warna pastel

Kain yg digunakan terkesan ringan dan dibeberepa sisi transparan

Sepatu umumnya berhak tinggi untuk menunjang tubuh orang Jepang yang rata-rata kecil

Gambar 105. Analisis Baju Gothic

Sumber : internet





MENDOBR AK tatanan masyarakat Jepang dalam berpakaian yang serba tertutup dan formal	..... ➤	Membedakan bangunan sekolah busana ini dari gedung-gedung yang berada di lingkungan sekitarnya
Berkumpul di jalan sebagai tempat untuk memamerkan karya yang mereka kenakan	..... ➤	Area berkumpul menjadi tempat yang paling penting sehingga mampu memberikan ruang pameran sehari-hari pendisplayan barang dapat memanfaatkan seluruh ruang yang ada, dengan memanfaatkan semaksimal mungkin
Salah satu bagian komunitas harajuku yang banyak ragamnya	..... ➤	Mempunyai beberapa masa yang terlingkup dalam satu bangunan besar yang mampu mawadahi seluruh aktifitas yang terdapat di harajuku
Detail-detail disajikan cermat seperti pada tas, sepatu, aksesoris kepala, make up dll	..... ➤	Detail ukiran sangatlah berpengaruh pada fasade gaya gothic yang memang memiliki ciri mendetail
Meskipun memiliki style yang telah terpaku pada gaya Eropa namun tetap memiliki sentuhan Jepang yang akan terus berkembang tiada habis dan selalu berubah	..... ➤	Kedinamisan yang terjadi selalu bergulir, karena fashion pasti akan selalu berkembang dan tidak akan berhenti pada satu titik tertentu
Identik dengan gaya Eropa pada era victorian yang menampilkan sisi manis, lucu, imut namun mampu memberikan kesan anggun, misterius,berkelas dan sedikit liar	..... ➤	Mempunyai acuan style gothic yang megah namun juga masih terlihat moderen dengan sentuhan Jepang yang biasanya menggunakan bentuk-bentuk masif namun memperlihatkan kekokohan dan keanggunan tersendiri
Warna yg digunakan tidak terpatok hanya pada hitam saja namun juga warna-warna pastel	..... ➤	Keragaman warna digunakan pada interior sebagai warna pembangkit semangat belajar
Kain yg digunakan terkesan ringan dan dibeberapa sisi dingin	..... ➤	Kesan dingin dapat dimunculkan dari material yang berwarna pucat atau transparan

Karakter kegiatan yang terdapat di Sekolah busana menggunakan karakter Standar yang terjadi di sebuah sekolah busana namun, terdapat beberapa penekanan yang dapat menjadi ciri khas sekolah Harajuku's Style dibanding sekolah busana yang lain :

1. Tema kurikulumnya yang berbasis pada kebudayaan dan fashion Jepang dan bukan sepenuhnya dari fashion barat dan Eropa
2. Harajuku's Style dihadirkan pada bentuk masanya dengan pendekatan gothic dan sentuhan Jepang
3. Fasilitas seperti perpustakaan dan bengkel aksesoris menempati posisi yang cukup penting dan mendapatkan porsi yang lebih banyak terkait dengan informasi fashion dan juga banyaknya ragam aksesoris pendukung yang digunakan dalam Harajuku's style
4. Adanya ruang interaksi yang cukup banyak, dan didekatkan pada area kelas yang banyak



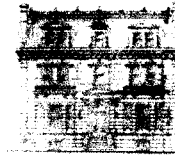




Hubungan karakter Gothic dalam fashion harajuku' Style dengan karakter Gothic dalam Arsitektur yang akan melahirkan karakter Harajuku - Gothic Style dalam bangunan Sekolah Busana adalah :



GOTHIC DI HARAJUKU



GOTHIC DI ARSITEKTUR

MEMPUNYAI CIRI-CIRI :

1. MENDOBRAK TATANAN TRADISIONAL
2. BERSIFAT MISTERIUS
3. PENGGUNAAN WARNA CENDERUNG GELAP
4. BERKUMPUL DI JALAN-JALAN
5. MEMILIKI DETAIL YANG CUKUP RUMIT

- MENDOBRAK
- MISTERIUS

MEMPUNYAI CIRI-CIRI :

1. MEMILIKI CITRA EROPA
2. BERSIFAT ANGGUN
3. PENGGUNAAN WARNA CENDERUNG GELAP ATAU WARNA ALAM
4. MENGGUNAKAN MATERIAL BATUAN
5. MEMILIKI DETAIL YANG CUKUP RUMIT
6. CENDERUNG BERLANGIT-LANGIT TINGGI
7. KOKOH - KUAT

- BERLANGIT-LANGIT TINGGI
- ANGGUN

MAKA BANGUNAN GOTHIC YANG SESUAI DENGAN CITRA HARAJUKU MERUPAKAN BANGUNAN YANG :

- MENDOBRAK (PEMBEDA)
- MISTERIUS & ANGGUN
- BERLANGIT-LANGIT TINGGI

Diagram 10. Analisis Bangunan Gothic





Dari hasil analisa diatas maka beberapa nilai-nilai dari Gothic yang akan diterapkan pada rancangan adalah sifat dominan dari aliran gothic sendiri yaitu :

1. Sebagai pembeda : memiliki fasad yang berbeda dari lingkungannya
2. misterius : kesan yang ditimbulkan oleh gothic merupakan kesan misterius dan anggun yang sering kali diwujudkan dalam warna gaun yang dkenakan
3. Sifat kokoh : yang di perhatikan pada fasad bangunan yang cenderung masif

Beberapa detail dari arsitektur gothic yang dominan dan seringkali dipakai dalam bangunan dan kaitannya dengan Gothic di Harajuku adalah :



Gambar 106. Ciri Bangunan Gothic  
Sumber : internet

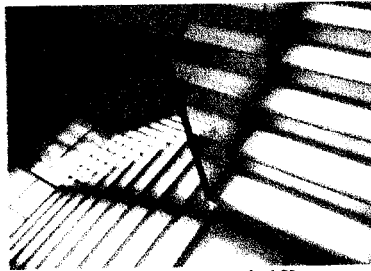
### 3.5.2 Analisis Arsitektur Jepang

Arsitektur jepang memiliki beberapa karakter istimewa yang saling terkait satu sama lainnya dan , antara lain :

#### 2.1.1 Bersih

Arsitektur jepang memiliki konsep ruang yang bersih dan simple yang mengedepankan kesederhanaan ruang namun memiliki kesan moderen yang ditimbulkan dari pemilihan bahan material dan juga olahan bentuk yang menjadi dasar dari terciptanya ruang dan tampilan bangunan, sehingga meskipun terkesan bersih, kosong namun masih meaksimalkan teknologi.





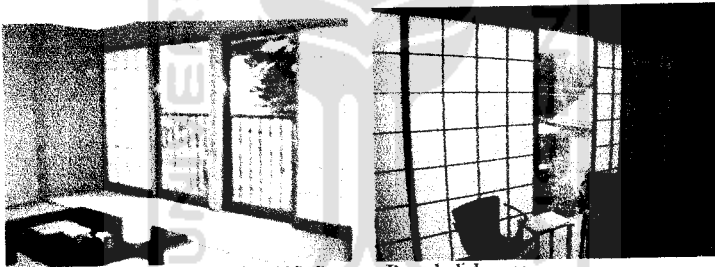
Gambar 107. Tangga dari Kaca  
Sumber : internet

Bersih juga tak lepas dari penggunaan material yang diekspose ke cara menyeluruh baik warna maupun karakter material tersebut, juga tidak begitu banyaknya detail-detail semakin menggambarkan kepolosan ruang, hal ini diterapkan pada penggunaan kaca yang kokoh namun terkesan bersih

### 2.1.2 Transformasi dari Bngunan Tradisional Jepang

Untuk transformasi massa bangunan Jepang mengedepankan penggunaan material yang simple, clean, dan masih berfungsi seperti halnya nilai tadisi Jepang

- mengganti material kayu dengan material-material yang lebih mudah dalam perawatannya dan juga menciptakan kesan modern.



Gambar 108. Suasana Rumah di Jepang  
Sumber : internet

- Arsitektur Jepang selalu berusaha menyatu dengan alam, yaitu dengan menerapkan jendela kaca yang besar sehingga pemandangan diluar dapat terlihat dan seperti lukisan jika dilihat dari ruang dalam



Gambar 109. Suasana Rumah di Jepang  
Sumber : internet





### 2.1.3 Selalu Mempunyai "Point of Interest"

Arsitektur Jepang yang memiliki bentuk fasad yang selalu mempunyai point of interest seperti halnya :

#### 1. Egg of wind – Tokyo



Gambar 110. Egg of Wind  
Sumber : internet dan sketsa pribadi

Memiliki kekhasan yang sangat terlihat dari bentuk bangunannya yang sangat menonjol karena menggunakan material yang sangat berbeda dari gedung lainnya dan bentuknya membuat sebuah komposisi yang pas antara gedung-gedung yang kesemuanya bermasa kotak-kotak, dan tiba-tiba terdapat sebuah lingkaran yang cukup menonjol dengan tampilan bahan metalik yang akan semakin mengkontraskan dengan dinding beton yang menjulang tinggi disekitarnya.

#### 2. Sofitel Hootel – Tokyo



Gambar 111. Sofitel Hootel  
Sumber : internet

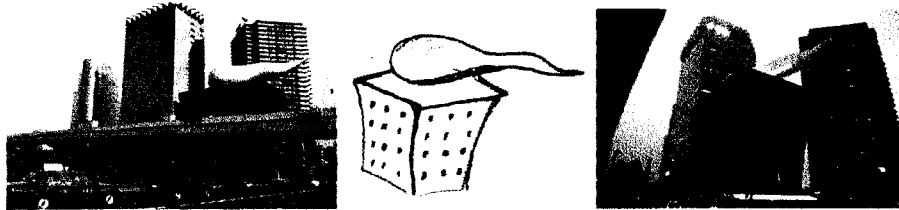
Gedung ini sangat kontras dengan lingkungan sekitarnya, seperti tampak pada gambar diatas, bahwa gedung ini memiliki ciri sebagai gedung yang paling tinggi menjulang dan memiliki bentuk fasad yang tidak biasanya sebuah hunian disekitarnya, kesemua hunian tersebut berbentuk kotak dan terdiri dari beberapa lantai yang tidak cukup tinggi, sedangkan gedung ditengahnya seperti





lampu lalu lintas ditengah hiruk pikuk mobil-mobil kecil dibawahnya, tinggi menjulang dengan segitiga yang semakin menjadikannya sebagai gedung dengan point of view tersendiri.

### 3. Asahi Super Dry Hall (Asahi Brauerei) - Tokyo



Gambar 112. Asahi Super Dry Hall (Asahi Brauerei)  
Sumber : internet

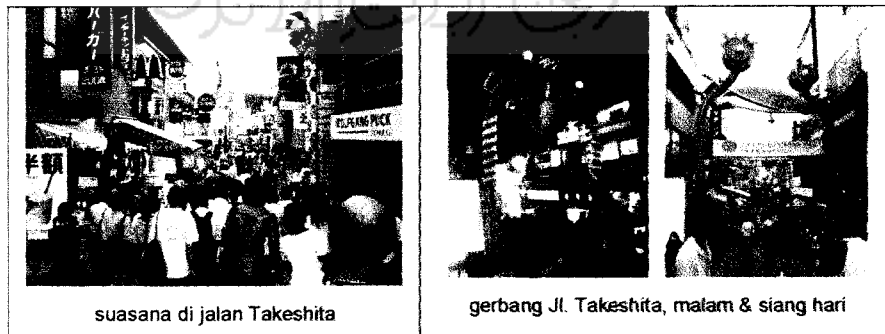
Gedung ini memiliki ciri sebagai gedung yang paling mencolok karena terdapat replika lidah api yang berwarna emas dan berada di atap sebuah gedung sehingga dapat terlihat dari jalan yang menyimpang di sekitar bangunan.

#### 3.5.3 Analisis Pertokoan di Jepang

Salah satu jenis pertokoan di Jepang yang mempunyai ciri merakyat akan sangat cocok dengan kehidupan harajuku. Meskipun terkesan ramai namun kualitas kebersihannya selalu dijaga sehingga keteraturan fasad tidak banyak terganggu dengan aktifitas pengunjungnya.

##### Middle Class Shop

Merupakan pertokoan yang banyak berada di jalan-jalan kecil yang bercirikan beberapa kios-kios kecil yang mendisplay barang-barangnya sampai meluap ke luar batas tokonya,;

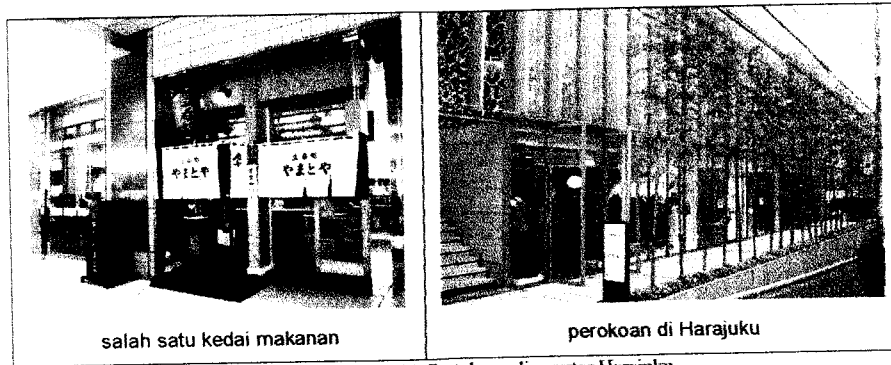


suasana di jalan Takeshita

gerbang Jl. Takeshita, malam & siang hari

Gambar 113. Pertokoan di Takeshita Dori  
Sumber : internet





Gambar 114. Pertokoan di seputar Harajuku  
Sumber : internet

Dari ketiga unsur diatas maka diperoleh karakter Gothic yang dipengaruhi oleh Harajuku yaitu :

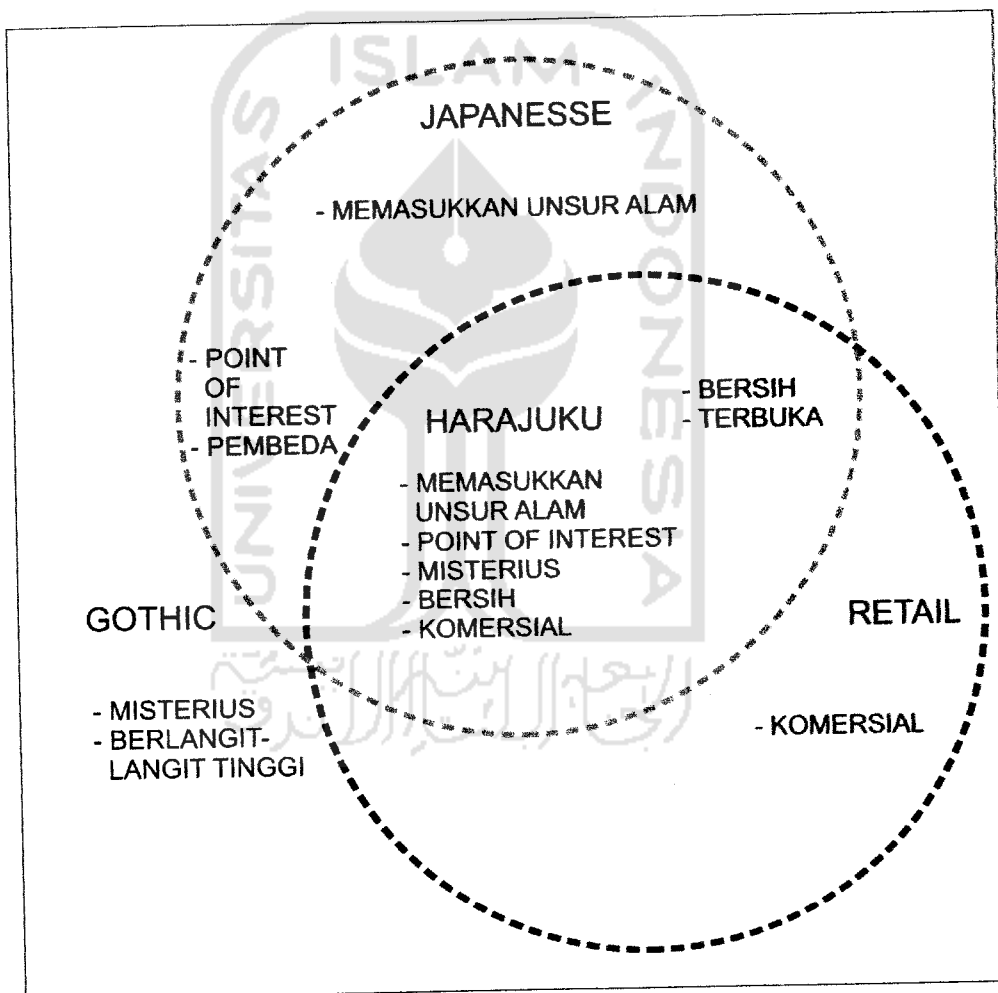


Diagram 11. Karakter Sekolah Busana Harajuku's Style





Sehingga karakter yang akan diwadahi mencakup harajuku dan Gothicnya adalah karakter yang memiliki kriteria :

1. Memasukkan unsur alam  
Yaitu mengacu pada penggunaan material kaca yang transparan yang akan menjembatani antara ruang luar dan ruang dalam, dan juga adanya bukaan lebar yang juga berfungsi memasukkan cahaya
2. Mempunyai point of interest (ruang aula+pagelaran busana)  
Sebuah bangunan yang membedakan dari bangunan disekitarnya berdasarkan ketinggian bangunan yang lebih dari 2 lantai dan bentuk bangunannya yang dipilih dengan dasar berbentuk bulat (silinder), karena bangunan sekitar yang memiliki ciri kotak-kotak dan rata-rata memiliki 2 lantai
3. Memberikan kesan misterius  
Dihadirkan dengan pemakaian warna hitam pada bangunan yang menjadi point of interest dan menggunakan shading-shading yang menutupi sehingga menguatkan kesan kemisterusan tersebut
4. Material bersih (bangunan selain aula+pagelaran busana)  
Penggunaan pada ruang kelas, ruang pengelola, ruang retail, ruang fasilitas pendukung yang menggunakan karakter bersih diwujudkan dengan penggunaan warna yang kontras dengan yang menjadi point of interest yaitu putih dan kaca transparan akan semakin menimbulkan kesan 'bersih' pada bangunan





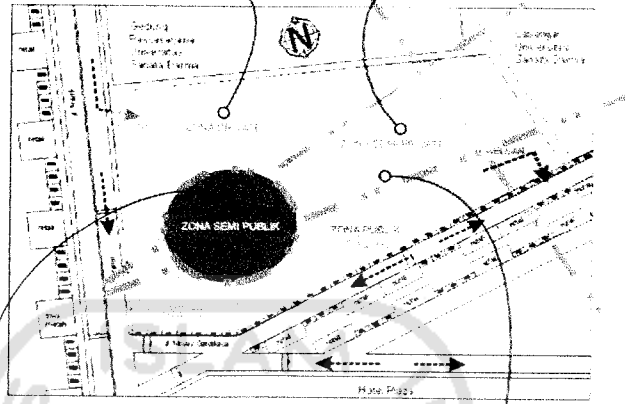
# BAB IV KONSEP PERANCANGAN

## 4.1 Zoning



ZONA YANG BERBATASAN JUGA DENGAN INTANSI PENDIDIKAN DAN JUGA MEMENUHI KEBUTUHAN AKAN KETENANGAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR

ZONA INI DIGUNAKAN SEBAGAI AREA PENGELOLA DAN BEBERAPA KELAS YANG MEMERLUKAN RUANG YANG CUKUP TENANG



AREA UNTUK BERKUMPUL ATAU MENGIKUTI PAGELARAN YANG DITAMPILKAN, DILETAKKAN PADA AREA YANG MEMUNGKINKAN MEMILIKI VIEW DARI LUAR SITE YANG PALING BAGUS SEHINGGA MASSA DAPAT DIRANCANG MEMILIKI POINT OF INTEREST PADA BAGIAN INI SEBAGAI PENARIK MINAT PENGGUNA JALAN UNTUK MELIHAT KEARAH BANGUNAN KESELURUHAN

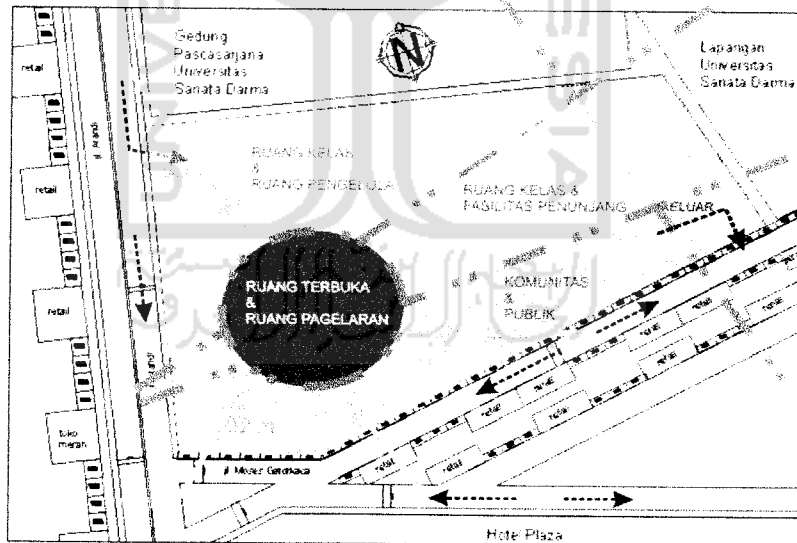
ZONA KOMERSIAL DAN AREA KOMUNITAS YANG MEMERLUKAN RUANG YANG LEBIH TERBUKA DAN MEMILIKI AKSES LANGSUNG KE JALAN UNTUK PEMANFAATAN SITE YANG LEBIH EFISIEN, DAN TEMPAT YANG STRATEGIS UNTUK MENARIK KONSUMEN

DILETAKKAN MENCAKUP SEMUA AREA SEBAGAI RG. PEMERSATU YANG AKAN MENJEMBATANI SELURUH KEGIATAN YANG ADA DIDALAMNYA

KARENA SEBELUMNYA DAERAH SELATAN SITE TELAH MEMILIKI REPUTASI SEBAGAI AREA PERBELANJAAN YANG CUKUP RAMAI PEMBELI SEHINGGA MEMANFAATKAN POTENSI YANG TELAH ADA YANG DIOLAH LEBIH TERTATA

Gambar 115. Zoning ruang

## 4.2 Orientasi Massa



ORIENTASI MASA DIPUSATKAN PADA RUANG TERBUKA DAN RUANG PAGELARAN YANG MENJADI POINT OF VIEW DIKARENAKAN PADA WILAYAH INI MENDAPATKAN BANYAK SEKALI VIEW YANG BAGUS BAIK KEARAH LUAR SITE MAUPUN KEDALAM SITE SELAIN ITU ZONA INI MENJADI ZONA PENGHUBUNG ANTARA ZONA-ZONA LAINNYA YANG BERSINGGUNGAN LANGSUNG DENGAN POINT OF VIEW TERSEBUT

Gambar 116. Orientasi Massa





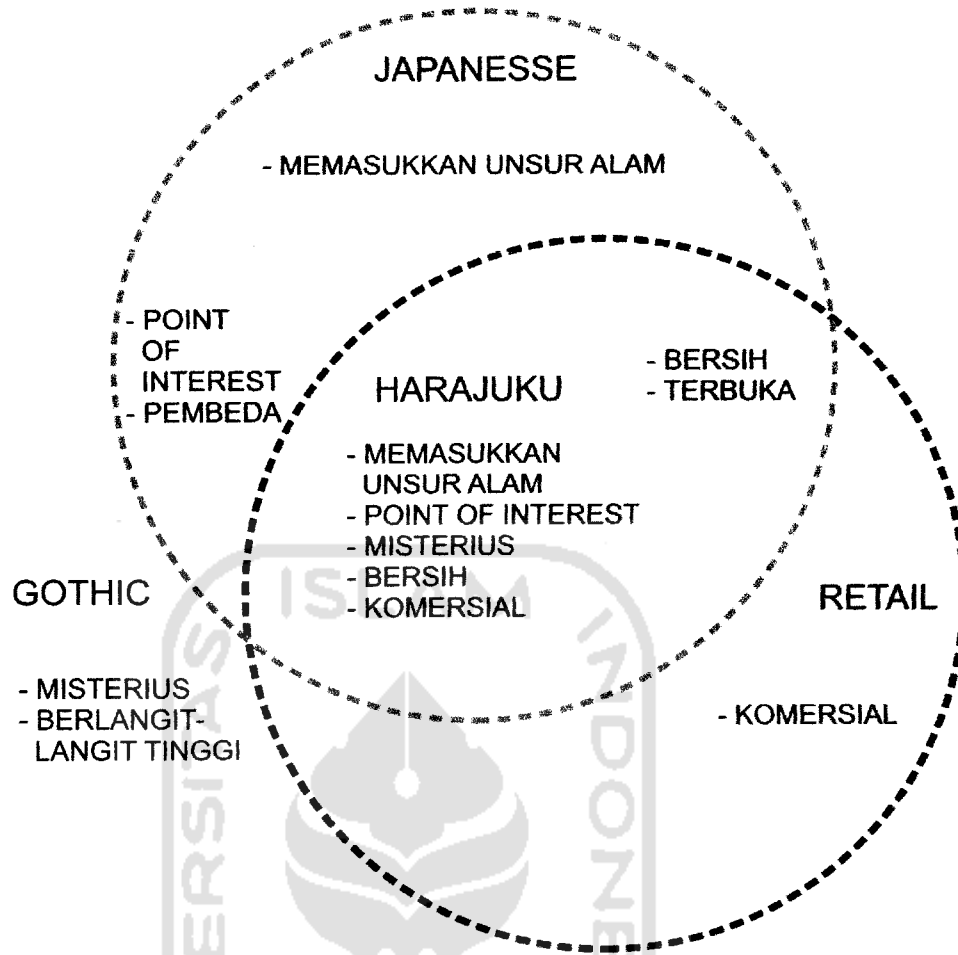


Diagram 12. Karakter Sekolah Busana Harajuku's Style

Penggunaan dalam bangunan :

1. Gothic :  
Digunakan pada ruang hall dan pagelaran busana yang berada tepat pada bagian view yang paling menarik sehingga keberadaannya sangatlah menonjol, ruang inilah yang akan menjadi point of interest dari bangunan Sekolah busana tersebut. Ruang pagelaran dibuat dengan bentuka langit-langit yang tinggi sehingga kesan gothic dapat ditangkap dari luar maupun dari dalam.
2. Arsitektur Jepang :  
Difokuskan pada ruang-ruang lain selain ruang pagelaran dan hall, sehingga menjadi ruang yang mengelilingi area gothic yang ada.
3. Retail :  
Di fungsikan pada penataan retail-retail yang diharapkan dapat mengkahirkan nuansa retail Jepang ke dalam bangunan

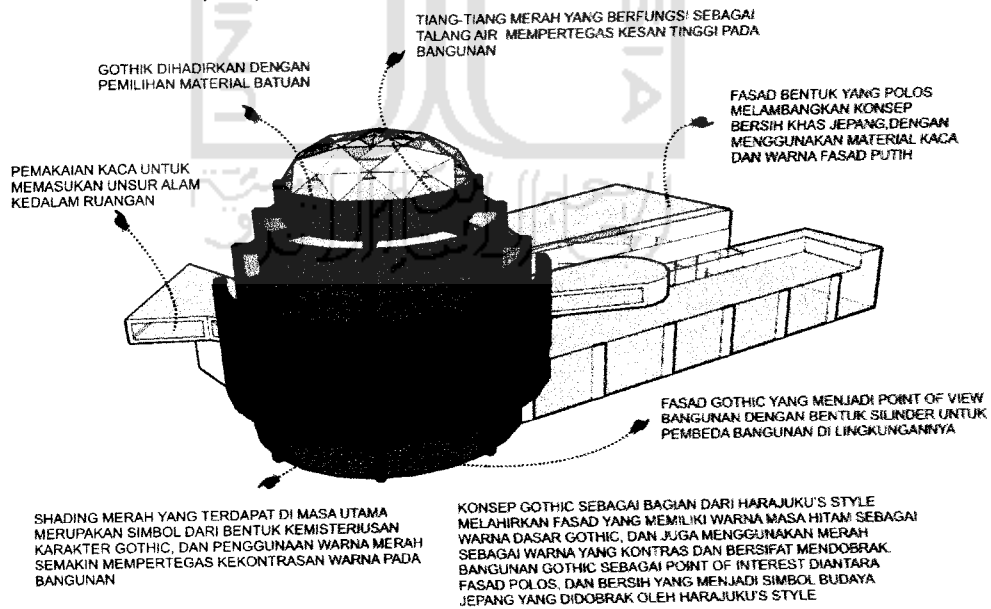
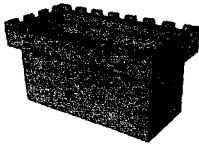




### 4.3 Facade Bangunan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan fasad yang sesuai dengan konsep Harajuku's Style, antara lain :

- Bentuk arsitektur Gothic yang banyak menghasilkan kesan kaku, kokoh dan diperkuat dengan material batu-batuan dengan ukiran berupa lengkung arch yang akan dipertahankan untuk berbagai bentuk Jendela dan kolom-kolom pada ruang pagelaran busana
- Bentuk bangunan di pilih dengan bentukan silinder
- Bangunan sebagai eye chaching dari situasi lingkungan di Site yang kebanyakan merupakan massa kotak-kotak dan tidak memiliki ketinggian yang cukup untuk membuat sebuah point of interest kota.
- Bentuk arsitektur yang bersih, kosong dan tanpa hiasan/ ornament yang digubah dengan material-material yang cerah
- Adanya penyatuan dibeberapa ruang dalam, antar ruang-ruang, dan antar ruang luar (halaman depan, samping atau belakang) dengan adanya bukaan lebar.
- Memiliki point of interest yang diletakkan pada area yang mempunyai View dari luar yang maksimal

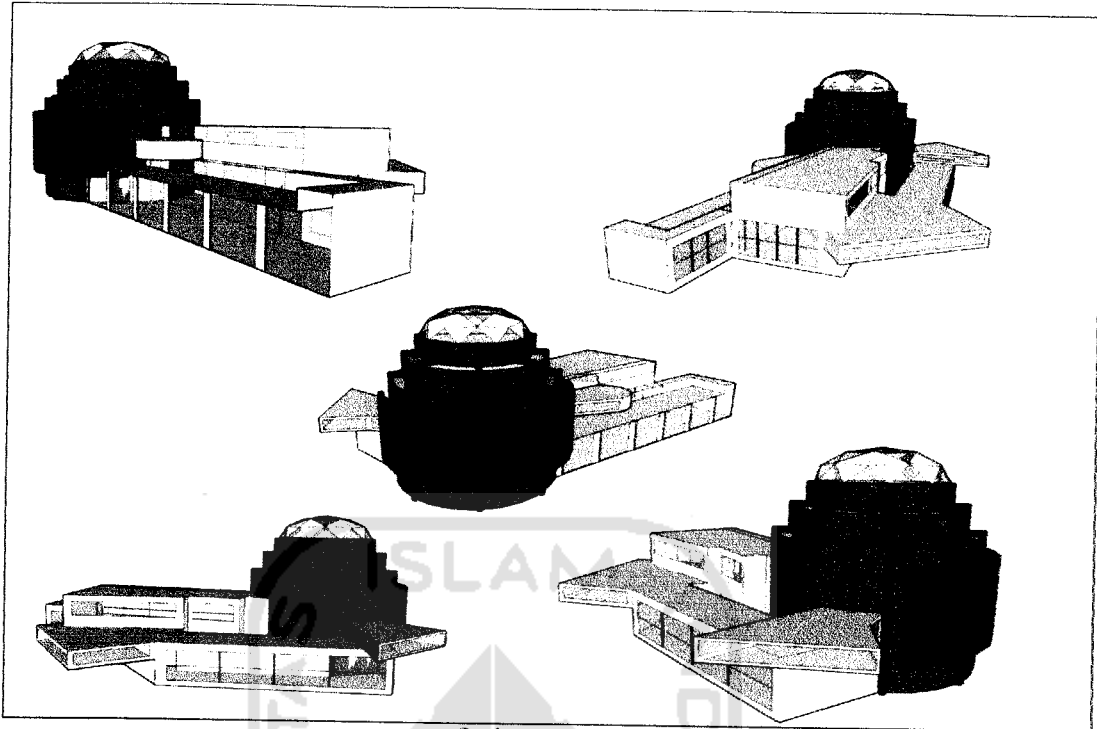


Gambar 117. konsep facade



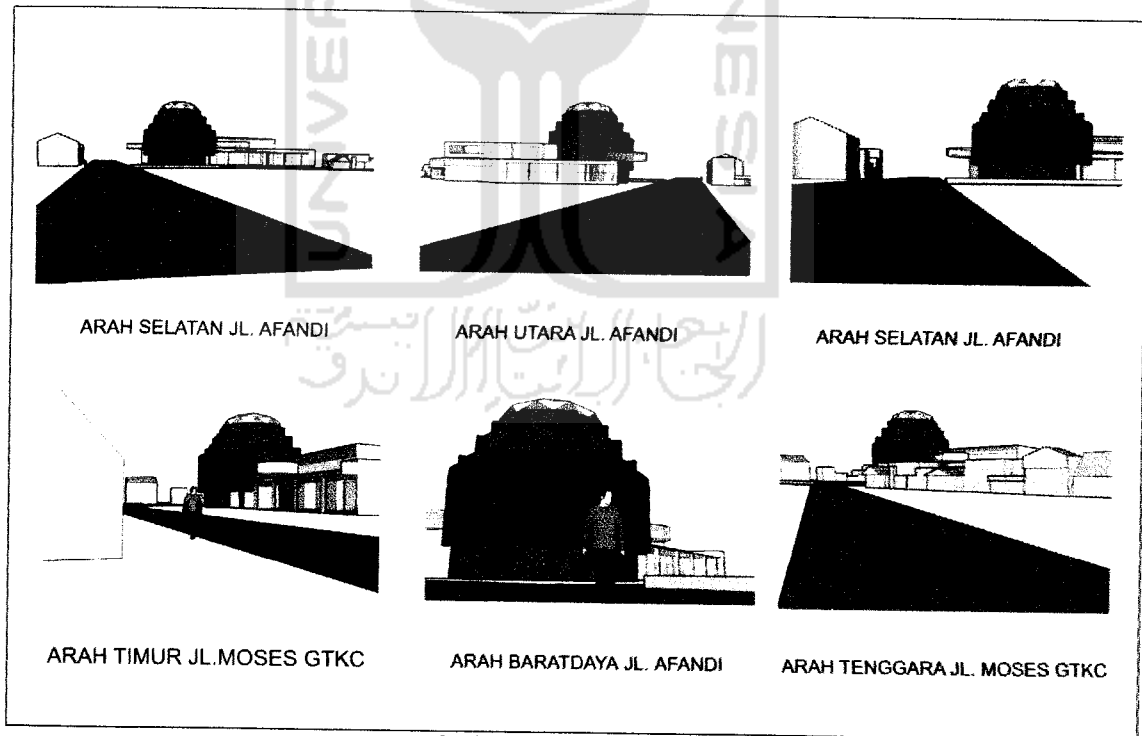


### KONSEP BANGUNAN



Gambar 118. Perspektif

### DESAIN TERHADAP KAWASAN SEKITAR



ARAH SELATAN JL. AFANDI

ARAH UTARA JL. AFANDI

ARAH SELATAN JL. AFANDI

ARAH TIMUR JL. MOSES GTKC

ARAH BARATDAYA JL. AFANDI

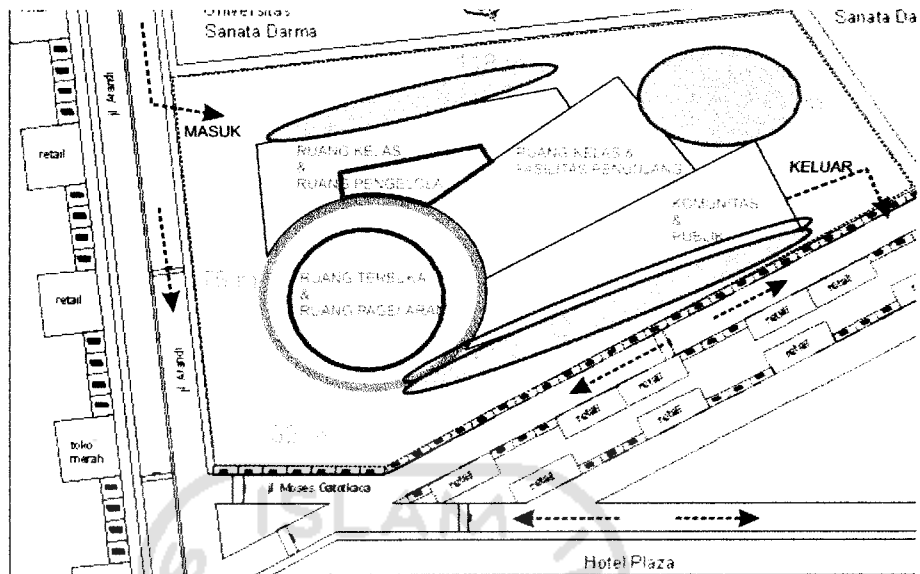
ARAH TENGGARA JL. MOSES GTKC

Gambar 119. Perspektif Kawasan





### 4.4 Landscape



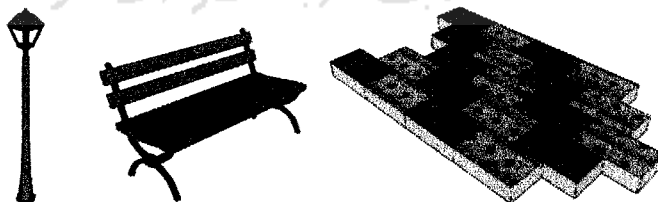
○ Ruang Interaksi dengan Paving

○ Ruang Interaksi dengan Taman

Gambar 120. Konsep Landscape

Ruang interaksi dibagi antara yang berupa taman dengan ground cover rumput dan berupa groundcover paving (perkerasan). Untuk bagian taman rumput dilengkapi dengan bangku-bangku tempat berkumpul, juga beberapa set meja-kursi sebagai sarana belajar di luar ruangan bagi siswa sekolah.

Beberapa lampu taman juga penting dalam keterkaitannya dengan ruang luar hal ini dipergunakan saat diadakan pagelaran ataupun Festival Jepang yang diselenggarakan pada malam hari.



Gambar 121. Konsep Furnitur Taman

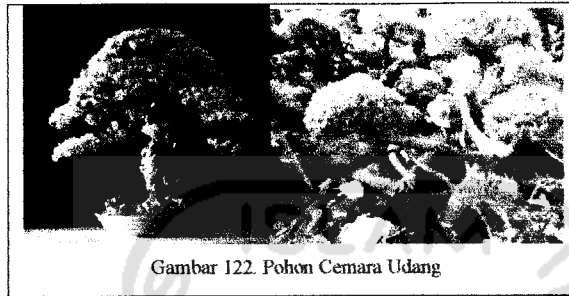
Pada ruang interaksi paving menggunakan konsep ruang luar yang disesuaikan seperti keadaan di Negeri Jepang yang sebagian besar



memiliki permukaan tanah yang tertutup perkerasan, sehingga kesan bersih dapat timbul dan juga tidak membutuhkan perawatan yang cukup rumit.

Ruang interaksi di taman juga menghadirkan tanaman yang dapat menghadirkan nuansa khas Jepang yang mampu tumbuh di daerah tropis dan tanaman yang dapat menjadi sebuah background pemotretan :

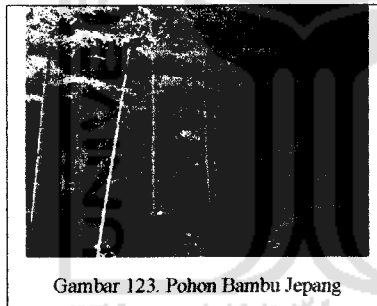
1. Cemara Udang (Casuarinaequisetifolia )



Tanaman yang biasanya digunakan pada landscape yang ingin menonjolkan kekhasan negeri jepang, berbentuk seperti pohon-pohon bonsai besar.

Fungsinya bukan sebagai peneduh namun hanya sebagai pengisi dan penguat kesan Jepangnnya.

2. Bamboo Jepang ( thyrstostachys siamensis )



Bamboo jepang bukan sebagai tanaman peneduh seperti yang banyak terdapat diindonesia, namun sebagai salah satu landscape yang memperindah saja. Biasanya akan ditanam sendiri-sendiri dan bukan

sebagai satu tumbuhan yang menggerombol.

3. Bamboo Hijau

Seperti halnya bamboo jepang, bamboo hijau digunakan hanya sebagai latar belakang sebuah pemotretan dengan tema Jepang, sehingga pertumbuhannya pun dijaga agar tidak terlalu lebat dan tetap rapi seperti halnya tirai bamboo. Namun selain itu suara yang ditimbulkan dari gesekan daunnya apabila tertiuap angin dapat menimbulkan suasana asri dan ketenangan dalam semilir angin.



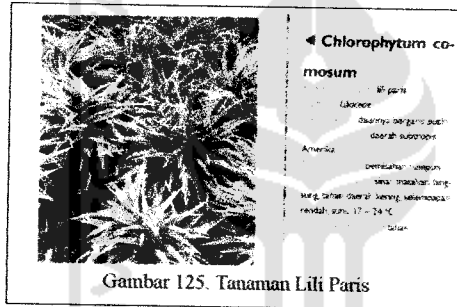


Gambar 124. Pohon Bambu Hijau

4. Teh tehan

Sebagai tumbuhan pembatas, keunggulannya karena dapat dibentuk berbagai macam rupa karena daun dan batangnya yang cukup lebat dan cukup kaku sehingga mudah ditata penampilannya.

5. Lili paris ( chlorophytum comosum –vittatum, variegatum. madaianum )

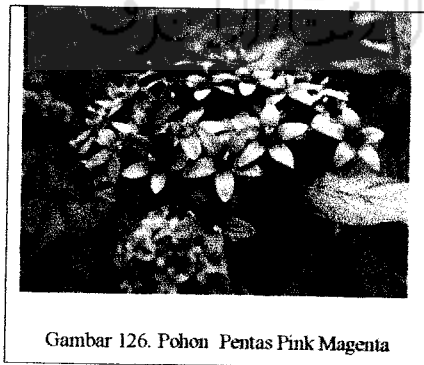


Gambar 125. Tanaman Lili Paris

Tanaman ini berguna sebagai tanaman Berdaun melengkung dengan kombinasi warna hijau kuning dan hijau putih. Bersifat adaptatif pada lingkungannya.

Pemeliharaan yang cukup intensif dilakukan ketika tanaman berumur 1-3 tahun, penyiraman secukupnya.

6. Pentas pink magenta ( pentas lanceolata )



Gambar 126. Pohon Pentas Pink Magenta

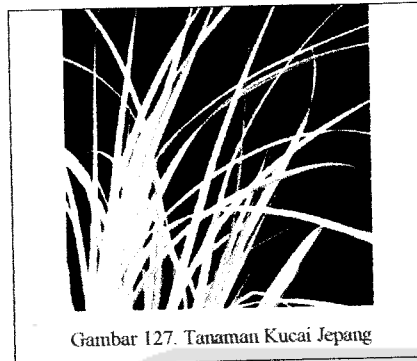
Bunga pentas terlihat mirip dengan tanaman soka karena bunganya kecil-kesil dan bergerombol membentuk lingkaran dalam satu tangkainya namun mahkota bunganya tidak bulat seperti halnya soka, namun cenderung pipih dan mengerucut seperti bintang lima, bunga ini





memiliki warna mahkota yang beragam, yang akan digunakan adalah pentas yang berwarna pink-magenta.

7. Kucai jepang ( *Carex marrowii* )

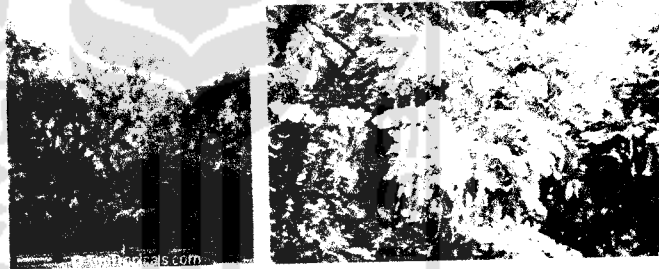


Gambar 127. Tanaman Kucai Jepang

Kucaai jepang atau japanese sedge berasal dari jepang, pertumbuhannya menyebar, digunakan sebagai penutup tanah atau pembatas dipinggir jalan setapak, daunnya lebih mengkilap dibandingkan

ophiopogon, memiliki tinggi antara 20-30cm namun rentangnya dapat mencapai 45cm, memerlukan banyak air untuk pertumbuhannya.

8. Kasia emas ( *Cassia surattensis* )



Gambar 128. Pohon Kasia Emas

Kasia emas sebagai tanaman perindang berbunga indah, meskipun daunnya tidak begitu rindang, namun bunganya sangatlah kontras dengan daunnya, bunganya cukup banyak dan perpaduan kuning dan hijau akan menambah semarak warna pada landscape

9. Palm foxtail ( *Wodyetia* )

Palem merupakan tanaman pengarah yang sangat digemari untuk menyemarakkan landscape selain karena bentuknya yang unik dan cantik juga karena memiliki beragam jenisnya seperti





halnya palem ekor rubah ini memiliki keunikan pada daunnya yang sangat berbeda dari palem yang lain, karena daunnya cenderung berbentuk kecil panjang dan tumbuk mengelilingi tiap tangkai percabangan batangnya dan benar-benar terkesan penuh seperti bulu ekor rubah tingginya dapat mencapai 3m lebih



Gambar 129. Pohon Palm Fostail

#### 10. Palm merah ( *cryostachys lakka* / *cyrtos fachys* )



Gambar 130. Pohon Palm Merah

Palem merah adalah tanaman pengarah yang biasanya tidak berdiri sendiri namun ditanam berjejeran seperti bamboo memiliki keunikan pada batang tengah-atasnya yang berwarna merah yang mulai tumbuh sejak palem merah setinggi 1m, daunnya relative hampir sama dengan palem yang lain, karena daunnya berbentuk melebar

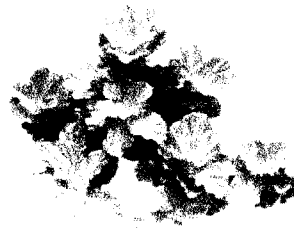
panjang dan tumbuh melalui pangkal batangnya, tingginya dapat mencapai 3m lebih

#### 11. Ketepeng brazil ( *ficus pandurata* )

Termasuk pohon perindang yang cukup tinggi karena dapat mencapai 30m. daunnya berbentuk bulat, tepinya bergelombang. Bila masih muda warnanya hijau terang, yang berdaun tua berwarna hijau gelap. Tumbuh didaratn rendah dan tinggi, ditempat terbuka yang terkena sinar matahari langsung.



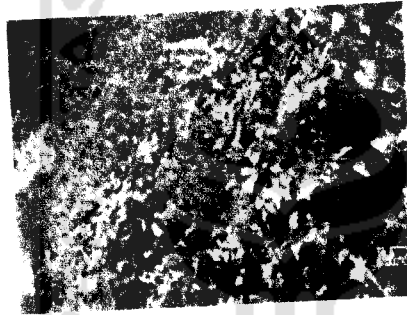




Gambar 131. Pohon Ketepeng Brasil

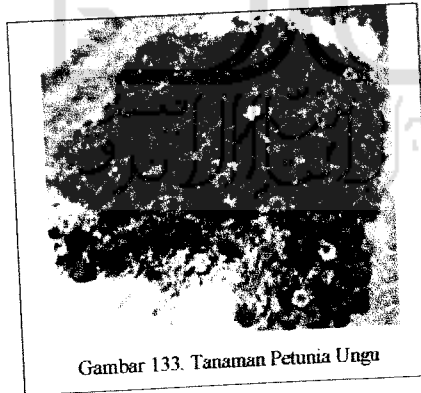
### 12. Airmata pengantin pink ( antigonon leptopus )

Pohon airmata pengantin dapat dijadikan sebagai pohon perindang karena tumbuh cukup tinggi  $\pm$  2 meter, dengan keunikan bunganya yang berbentuk kuncup-kuncup kecil dan biasanya memanjang dalam satu tangkai dengan warna ceria seperti pink dan akan terlihat kontras dengan warna daunnya.



Gambar 132. Pohon Airmata pengantin Pink

### 13. Petunia ungu ( petunia sp )



Gambar 133. Tanaman Petunia Ungu

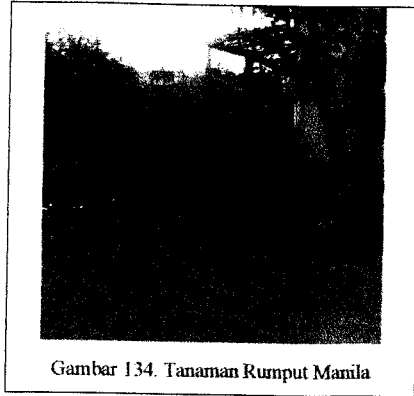
Tanaman liar berbunga indah ini mempunyai mahkota yang beragam, selain dari segi warnanya juga memiliki daun mahkota yang bermacam-macam, baik diletakkan ditempat terbuka tingginya bias mencapai 20-30 cm. pemeliharaan yang harus

dilakukan agar dapat berbunga indah adalah penyiraman dan pemupukan secara teratur minimal 2minggu sekali.





#### 14. Rumput manila ( zoysia matrella )



Gambar 134. Tanaman Rumput Manila

Rumput manila awalnya berasal dari kota Manila (Filipina) memiliki daun berwarna hijau dengan tekstur yang cukup halus sehingga aman untuk dipakai bermain anak-anak, panjang daun bisa mencapai 35 cm, namun pertumbuhannya cukup lambat.

Pemeliharaannya dengan pemangkasan, penyiraman 2kali sehari pada musim kemarau.

#### 4.5 Struktur

Struktur menggunakan Struktur kolom, pada kelas dan kantor pengelola serta retail menggunakan modul bentang  $\pm 8 \times 8$  meter hingga  $10 \times 10$  meter, hal ini dimaksudkan agar tercipta ruang yang terkesan luas untuk mengimbangi penggunaan konsep langit-langit ruang yang tinggi (dari konsep gothic). Sedangkan pada ruang pagelaran masih menggunakan struktur kolom namun dengan bentuk bulat semgikuti masa yang berbentuk silinder.

Struktur atap pada ruang pagelaran menggunakan rangka baja, dengan penutup atap kaca yang menampilkan mozaik lambang lucifer berupa gambar bintang lima dengan ujung-ujung panjang. Sedangkan untuk truktur atap ruangan yang lainnya menggunakan atap plat beton.

#### 4.6 Tata Ruang

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan interior yang sesuai dengan konsep Harajuku's Style, antara lain :

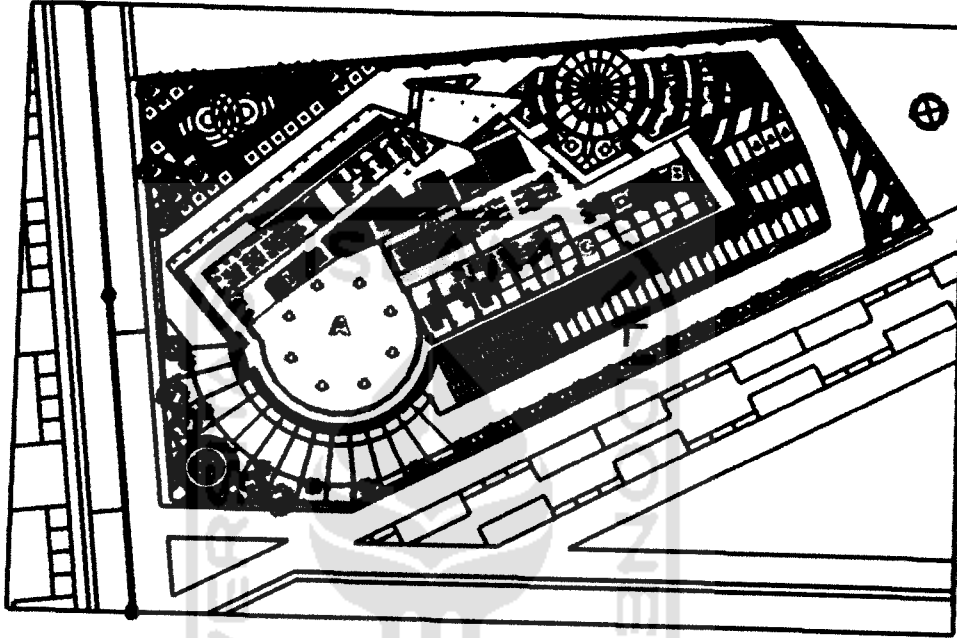
- Bentuk arsitektur Gothic tercermin dari perbandingan lantai dengan atap bangunan kelas biasa yang kurang lebih memiliki ketinggian 3m -3,5m. namun pada fasad ini jarak antara lantai dengan atapnya cukup tinggi, untuk ruang pagelaran memiliki ketinggian  $\pm$





23m sedangkan ruang selain ruang pagelaran memiliki ketinggian antara 4m – 6m.

- Bentuk yang digunakan dalam interior lebih simple untuk memperkuat kesan bersih ( tanpa ornament )
- Adanya penyatuan di beberapa ruang dalam, antar ruang-ruang, dan antar ruang luar ( halaman depan, samping atau belakang ) dengan adanya penggunaan material kaca



Gambar 135. Gagasan Denah Lantai 1

#### Gagasan 1<sup>st</sup> floor

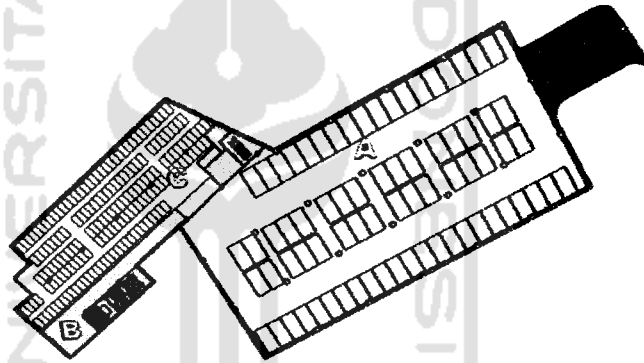
Bangunan ini mengarah ke selatan mendapatkan sisi terlebar sebagai wajah/ tampak bangunan terdepan, dengan jarak antar kolom 10x10 dan 8x8 agar pemanfaatan lahan parkir basement menjadi maksimal dan efisien

- A. Plaza, lobby merupakan entrance yang menjadi eye chaching dari bentuknya yang berbeda dari bangunan lainnya, dari segi warna juga dibedakan
- B. Area cafeteria yang bersifat semi public diletakkan berdekatan dengan area komersil agar dapat saling menunjang antara aktivitas keduanya





- C. Retail-retail dan ruang komunitas merupakan area komersil yang bersifat public diletakkan pada area terdepan dari bangunan sehingga dapat diakses dengan cepat dan merupakan wajah yang akan paling dilihat dari keseluruhan bangunan
- D. Ruang-ruang kelas yang bersifat semi private berada berdekatan dengan ruang komersil dan ruang cafeteria merupakan beberapa kelas yang aktifitasnya tidak akan banyak membutuhkan ketenangan sehingga tidak begitu terganggu dengan adanya aktifitas pengunjung yang lalu lalang
- E. Ruang pengelola dan ruang kelas yang memiliki tingkat privasi paling tinggi diletakkan di area ini, karena memiliki tingkat ketenangan yang paling tinggi diantara lokasi lainnya
- F. Didepan area C terdapat parker bagi pengguna motor dan mobil untuk memfasilitasi pengunjung retail dan komunitas

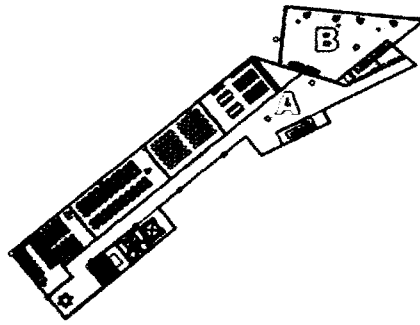


Gambar 136. Gagasan Denah Basement

#### Gagasan Basement

- A. mobil parking area (kapasitas 73 mobil)  
sirkulasi parkir basement dialirkan ke arah jl Moses gatotkaca site agar mengurangi jalur traffic pada persimpangan jalan utama site (jl Afandi) dengan jl Moses gatotkaca
- B. tangga, service area, genset, MEE dll sebagai supporting utama bangunan secara vertikal, posisi area ini terletak secara berkelanjutan pada lantai- lantai berikutnya
- C. motor parking area (kapasitas 172 motor)



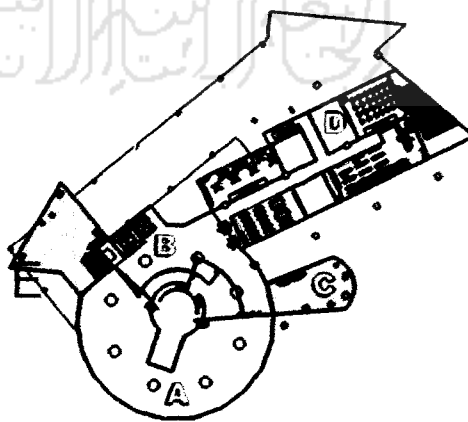


Gambar 137. Gagasan Denah Lantai 2

### Gagasan 2<sup>nd</sup> floor

Dalam pembagian fungsi, lantai ini fokus dipergunakan sebagai pusat pendidikan saja, sebagai berikut :

- A. Class area, dikelompokkan dalam satu area dan menggunakan sistem sirkulasi menerus memungkinkan adanya akses yang nyaman, dan juga masuknya cahaya secara maksimal kedalam ruangan terdapat 2 buah tangga sebagai alat transportasi, lift yang berada dibelakan tangga tidak disetting untuk berhenti di lantai ini karena menggunakan setingan 3 kali saja untuk berhenti yaitu dilantai basement (-3 meter), lantai 1 (+1 meter), dan lantai 3 (+7 meter) sehingga setingannya adalah berhenti tiap 4 dan 6 meter saja)
- B. Ruang galeri wanita sebagai salah satu fasilitas apresiasi dari siswa untuk mendisplaykan hasil karya rancangannya dan disimpan untuk pameran-pameran yang akan diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu



Gambar 138. Gagasan Denah Lantai 3





### Gagasan 3<sup>rd</sup> floor

Sebagian besar ruangan yang ada berfungsi sebagai ruang-ruang operasional sekolah dan sisanya adalah space-space terbuka yang memungkinkan untuk digunakan pada kegiatan-kegiatan sekolah tertentu.

- A. Ruang pagelaran sebagai ruang utama untuk pagelaran yang diadakan secara periodik untuk memperlihatkan kemampuan siswa dalam menimba ilmu di sekolah ini, dilengkapi dengan panggung, back stage dan ruang receptionis untuk menerima tamu saat diadakannya pagelaran
- B. Lounge sebagai ruang service dan ruang tunggu sebelum memasuki ruang pagelaran, juga sebagai ruang penghubung antara galeri dan bagian kelas
- C. Galeri campuran
- D. Ruang kelas dan perpustakaan
- E. Galeri pria

Ruangan kelas di desain sesederhana mungkin dengan menerapkan salah satu konsep arsitektur jepang tradisional yang tetap dipertahankan dalam arsitektur jepang modern yaitu bukaan selebar bidang dari kolom ke kolom agar interaksi dengan luar ruangan dapat tetap terjalin dengan baik.



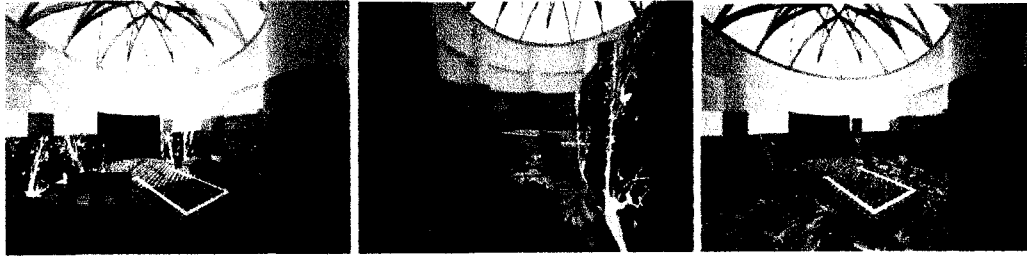
Gambar 139. Gagasan Interior Ruang Kelas

Adanya pemanfaatan bidang-bidang masif (dinding) sebagai media inspirasi para siswa dengan berganti gambar fashion model secara





priodik sehingga menciptakan suasana yang lebih kondusif untuk menunjang proses belajar mengajar.



Gambar 140. Gagasan Interior Ruang Pagelaran

Ruang pagelaran yang menggunakan konsep gothic dan juga unsur merah hitam putih menjadi terkesan lapang, juga dengan adanya bukaan yang lebar pada atap berbentuk bintang dengan penutup atap kaca solar control coated glass semakin menegaskan konsep Clean dalam Jepang, permainan kontras juga terjadi pada panggung yang berbentuk persegi panjang dengan bentuk ruang yang setengah lingkaran beserta kolom silinder yang besar dan tinggi mencapai atap

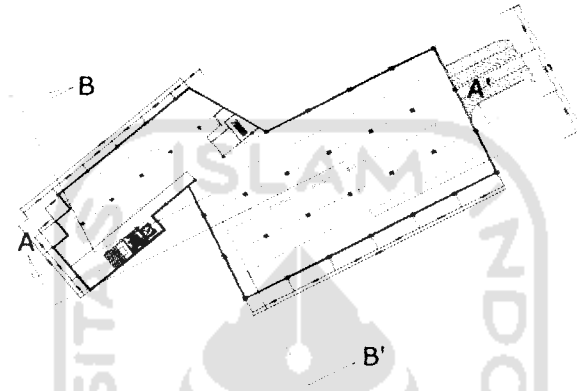


Gambar 141. Gagasan Interior Ruang Komunitas

Ruang dalam komunitas menggunakan konsep Clean karena bentuk yang dihadirkan merupakan bentuk simple dengan finishing interior menggunakan wallpaper/poster flexi yang menampilkan karakter-karakter favorit dalam sebuah komunitas, ditambah lagi dengan penggunaan beberapa furniture yang build in sehingga kesan simple semakin terlihat.

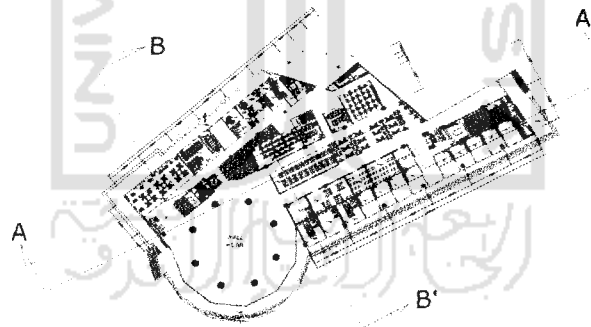


Pengunjung diberikan alternative tujuan, yang pertama adalah masuk melewati entrance utama dan menuju Hall, alternative kedua adalah melalui jalan diantara retail yang akan tembus langsung ke ruang cafeteria, yang ketiga untuk difabel yang menggunakan kendaraan akan diarahkan dari pintu timur dan langsung bertemu dengan mushola, dan untuk pengelola akan diberikan akses dari utara yang akan langsung menuju ke innercourt dan wilayah ruang guru.



Gambar 144. Denah Basement

Basement difokuskan untuk ruangan-ruangan service, house keeping, genset, MEE dan parkir kendaraan saja.



Gambar 145. Denah Lantai 1

Beberapa fasilitas yang terdapat pada lantai 1 antara lain :

- Plaza, lobby merupakan entrance utama yang terletak dikawasan paling sudut barat-selatan
- Area cafeteria, lounge dan mushola terletak disisi timur dan menghadap kearah taman





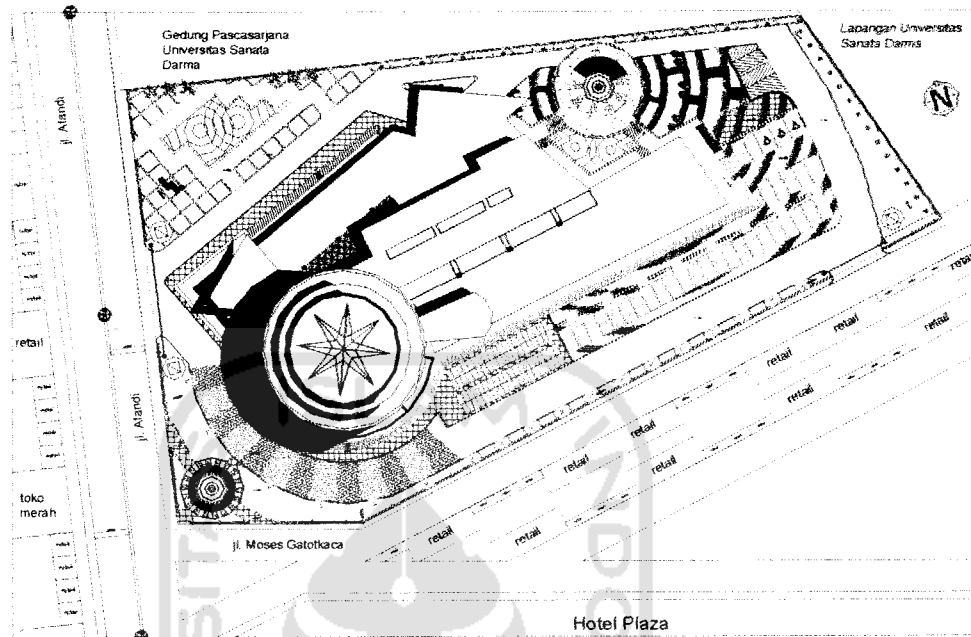


## BAB V

### PROSES PERANCANGAN

#### 5.1 Pengembangan Rancangan

##### 5.1.1 Situasi, Site Plan dan Denah



Gambar 142. Situasi

Sirkulasi kendaraan menggunakan pintu masuk sebelah barat tengah (Jl. Afandi) sedangkan pedestrian menggunakan pintu masuk sebelah barat bagian utara dan selatan. Dan keluar melewati pintu keluar sebelah timur –selatan ke arah Jl. Moses Gatotkaca.

Setelah melewati pos penjaga saat masuk ke area site, untuk pejalan kaki akan bertemu dengan taman mini terlebih dahulu yang akan mengarahkan ke bangunan utama, jika melewati barat-utara akan bertemu ruang entrance belakang yang langsung menuju innercourt bangunan, jika melewati bagian barat-selatan akan langsung masuk melewati entrance utama dan bertemu dengan hall sedangkan untuk pengendara kendaraan akan difasilitasi dengan area parkir yang terletak pada area site terdepan yang berkapasitas 33 mobil dan 40 motor (sebagai area parkir komersial dan komunitas). Untuk siswa dan pengelola

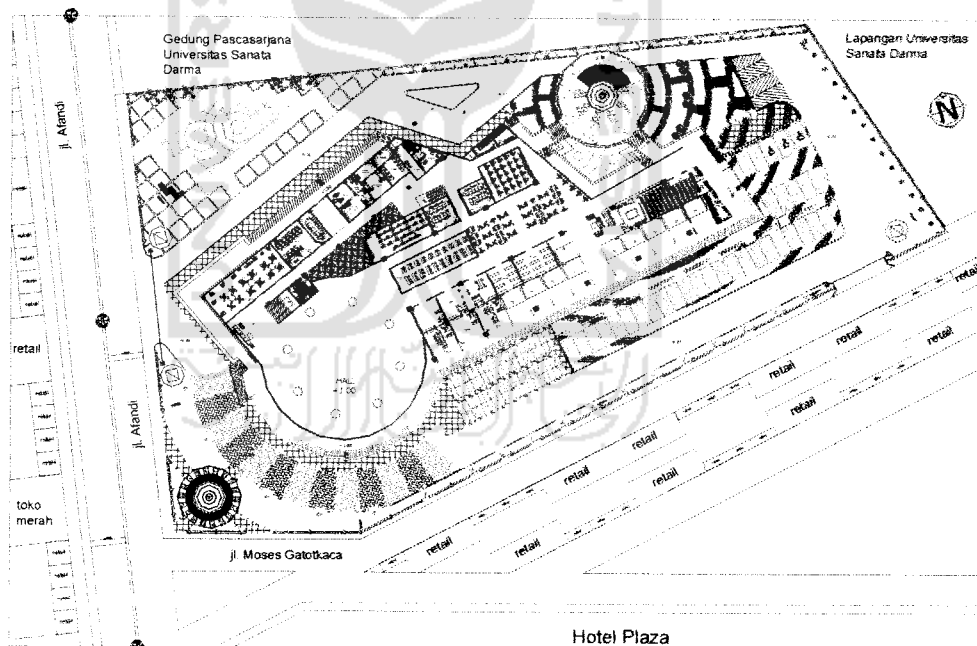




sekolah disediakan lahan parkir dibasement dengan kapasitas 73 mobil dan 172 motor jalan masuknya melewati sisi timur site.

Untuk pejalan kaki akses ke bangunan akan melewati tangga utama main entrance dan bagi difable difasilitasi dengan penyediaan ramp, sedangkan bagi para pengunjung yang telah memarkirkan kendaraannya di basement dapat menggunakan tangga atau lift yang akan terhubung ke hall dan inercourt untuk mengakses bangunan, baik yang terdapat di luar maupun didalam bangunan.

Untuk membantu pengkondisian penghawaan pada bangunan maka telah didesain kolam-kolam kecil dan beberapa vegetasi pada tempat-tempat yang sekiranya membutuhkan barrier pada area depan maupun belakang site. Serta dilakukan penanaman tanaman-tanaman pengarah pada jalur-jalur sirkulasi maupun landscape furniture pada beberapa titik tertentu baik juga sebagai pengarah maupun pendukung konsep bangunan.

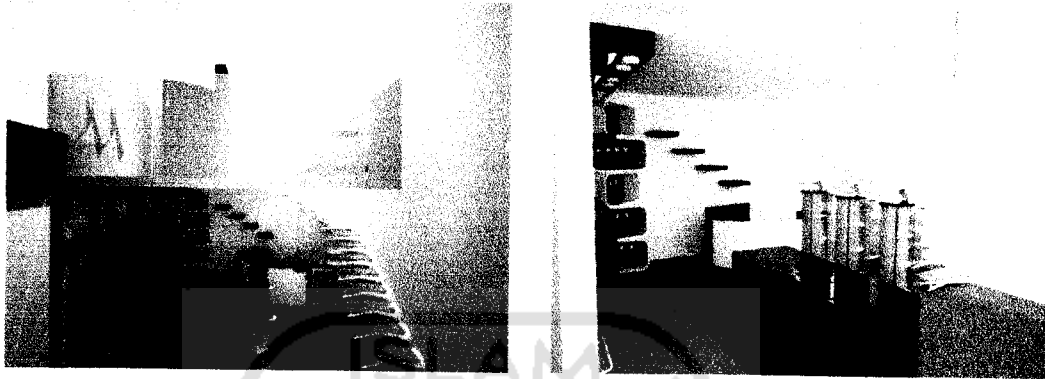


Gambar 143. Siteplan



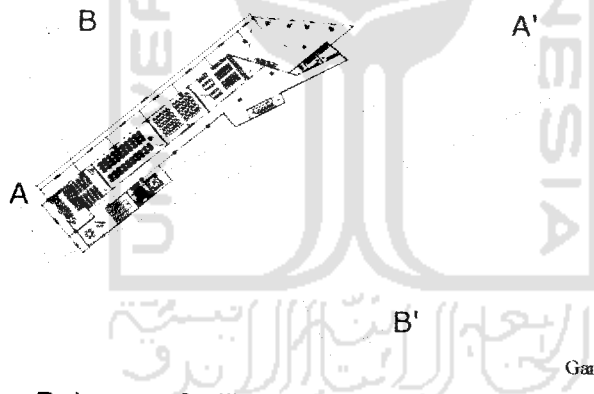


- Retail-retail dan ruang komunitas merupakan area komersil yang bersifat public diletakkan pada area terdepan dari bangunan sehingga dapat diakses dengan cepat dan merupakan wajah yang akan paling dilihat dari keseluruhan bangunan



Gambar 146. Interior Retail

- Ruang-ruang kelas yang aktifitasnya tidak akan banyak membutuhkan ketenangan sehingga tidak begitu terganggu dengan adanya aktifitas pengunjung yang lalu lalang
- Ruang pengelola dan ruang kelas

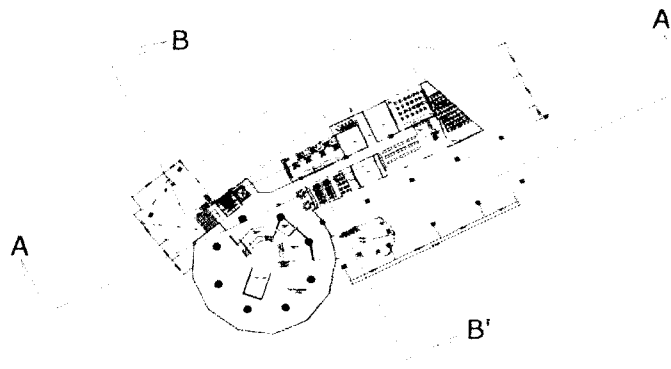


Gambar 147. Denah Lantai 2

Beberapa fasilitas yang terdapat pada lantai 2 antara lain :

- Class area, dikelompokkan dalam satu area dan menggunakan sistem sirkulasi menerus memungkinkan adanya akses yang nyaman, terdapat 2 buah tangga sebagai alat transportasi
- Ruang galeri wanita

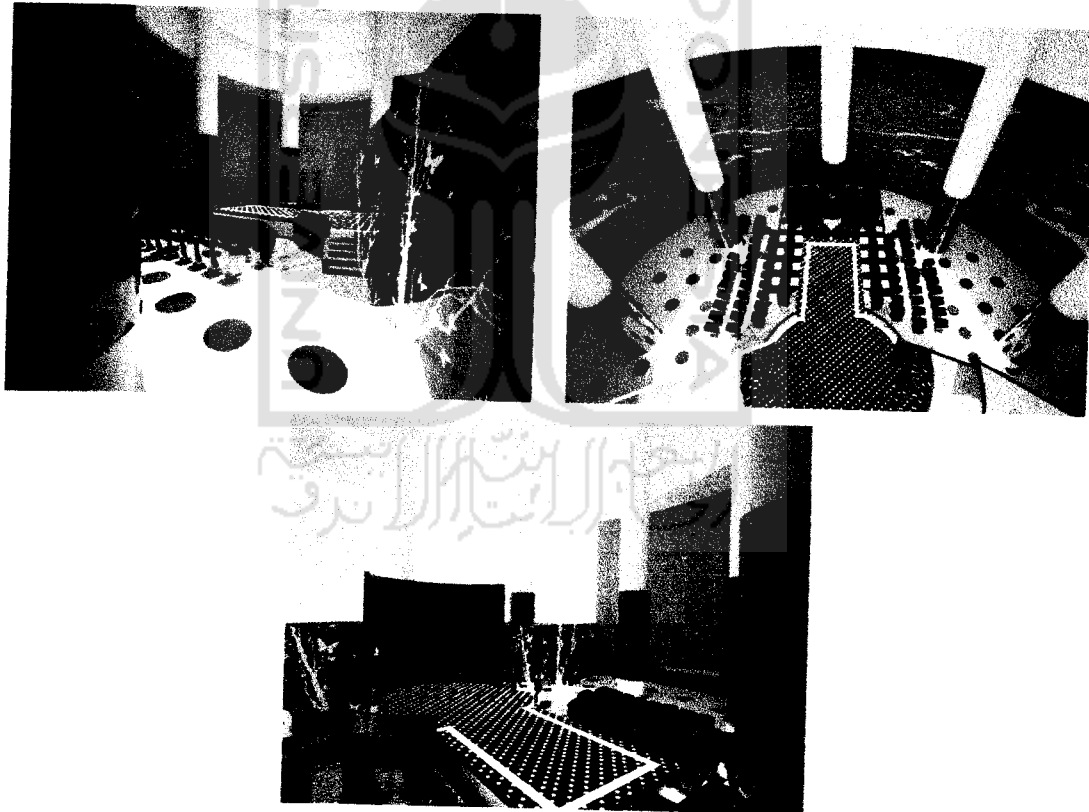




Gambar 148. Denah Lantai 3

Beberapa fasilitas yang terdapat pada lantai 3 antara lain :

- Ruang pagelaran sebagai ruang utama untuk pagelaran yang diadakan secara periodik untuk memperlihatkan kemampuan siswa dalam menimba ilmu di sekolah ini, dilengkapi dengan panggung, back stage dan ruang resepsionis untuk menerima tamu saat diadakannya pagelaran



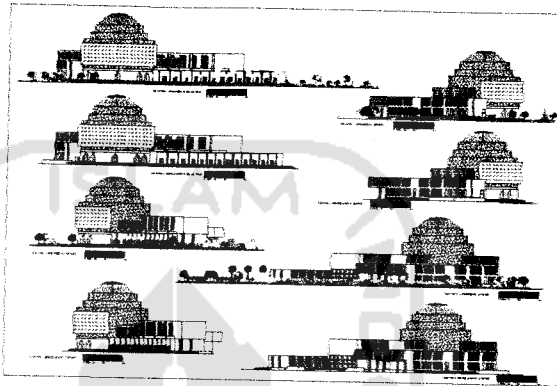
Gambar 149. Interior Ruang Pagelaran





- Lounge sebagai ruang service dan ruang tunggu sebelum memasuki ruang pagelaran, juga sebagai ruang penghubung antara galeri dan bagian kelas
- Galeri campuran
- Ruang kelas dan perpustakaan
- Galeri pria

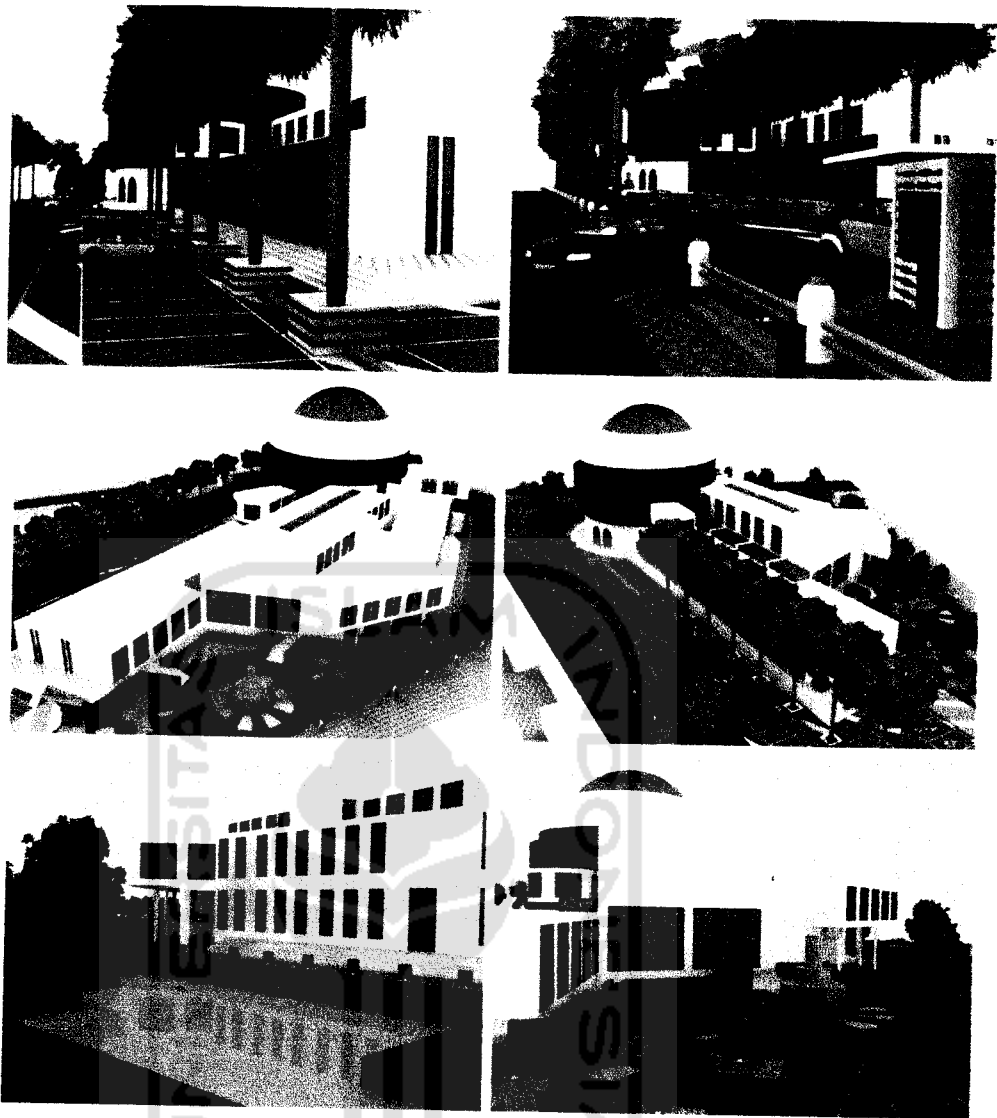
### 5.1.2 Tampak dan Potongan



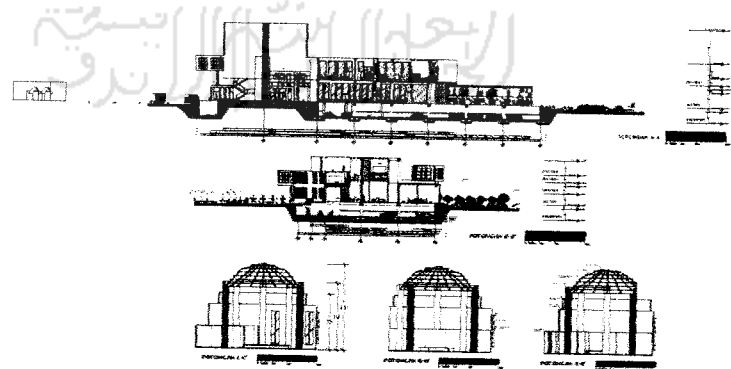
Gambar 150. Tampak

Gubahan masa mengambil bentuk-bentuk sederhana dengan bukaan terlebar pada tampak depan yang menghadap kearah selatan, dengan material kaca agar interaksi suasana di dalam dan luar bangunan dapat menyatu dengan baik dan sesuai dengan salah satu konsep dasar arsitektur modern jepang. Sedangkan pada bangunan utama menggunakan bentuk silinder yang akan menjadi sebuah perbedaan dalam bentuk dan warna, sesuai dengan konsep gothic dan arsitektur jepang.





Gambar 151. Eksterior bangunan



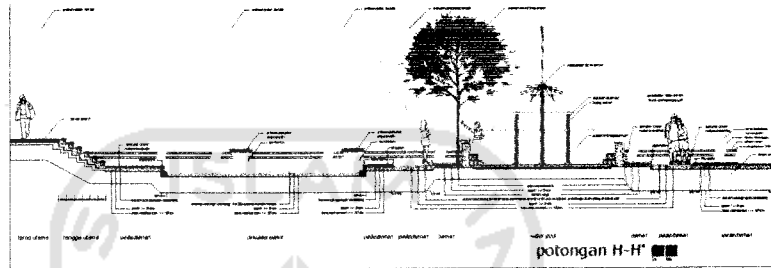
Gambar 152. Potongan



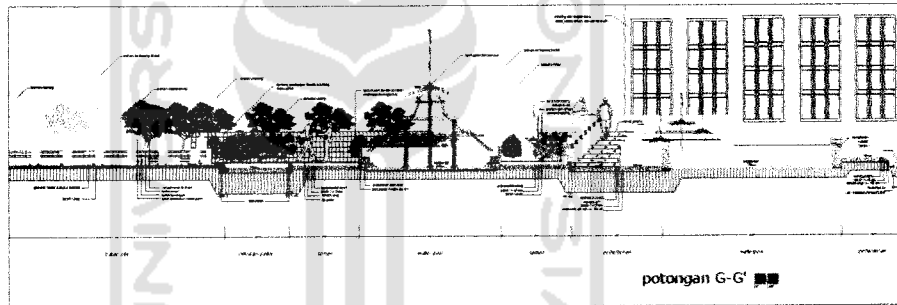


Bentukan dan pola grid pada setiap desain selalu mengacu pada grid struktur dan bentuk bangunan. Pencahayaan alami area café pada siang hari, selain dari bukaan yang ada juga didapatkan dari pantulan sinar matahari pada skylight yang berada tepat diatas koridor sehingga memunculkan aksan yang cukup menarik.

### 5.1.3 Detail Landscape



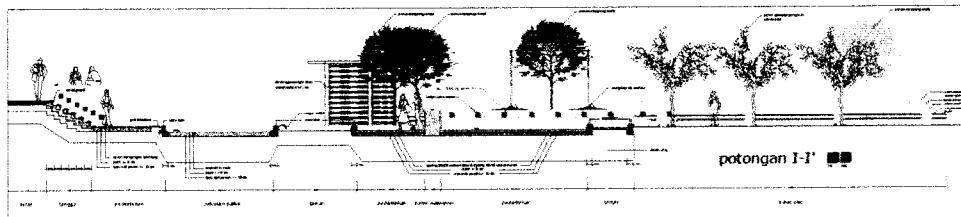
Gambar 153. Detail Taman



Gambar 154. Detail Taman



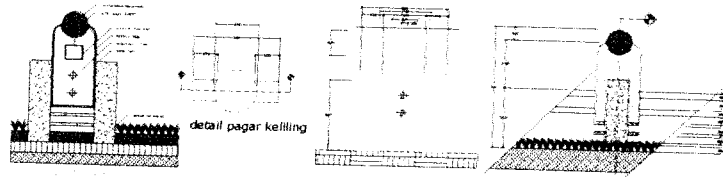
Gambar 155. Detail Taman



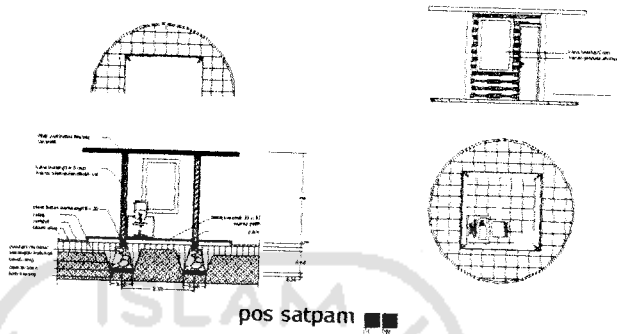
Gambar 156. Detail Taman



5.1.4 Detail Street Furniture

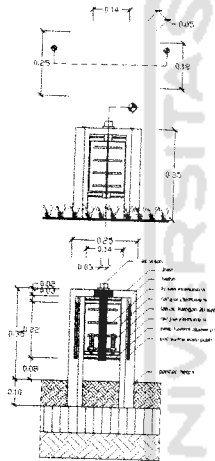


Gambar 157. Detail Pagar



pos satpam

Gambar 158. Detail Pos Satpam



Bentuk pos satpam, pagar dan lampu –lampu lansdcape mengikuti konsep bangunan secara keseluruhan, menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan, penekanan konsep kesederhanaan dan modern sangatlah ditekankan yaitu dengan penggunaan geometris yang simple dengan material-material fabrikasi seperti beton pra cetak, kaca dan logam/ decking sangat dimaksimalkan.

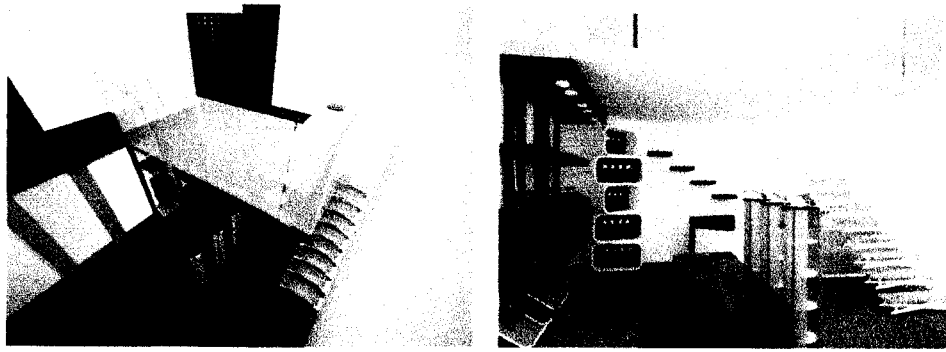
Gambar 159. Detail Lampu Taman

5.1.5 Interior

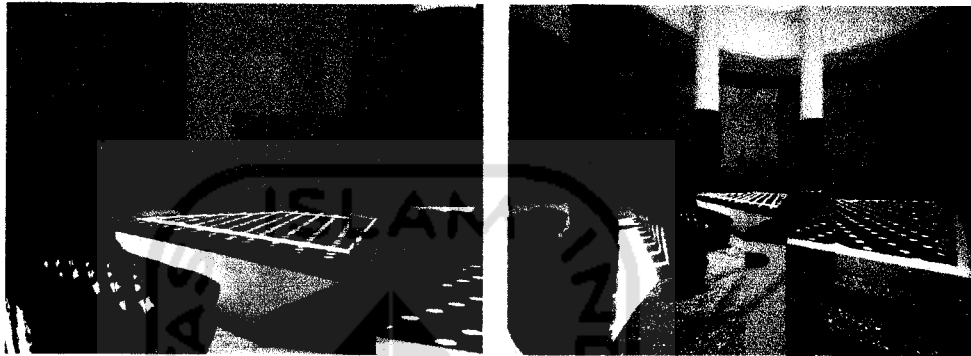


Gambar 160. Interior Ruang Komunitas





Gambar 161. Interior Ruang Retail



Gambar 162. Interior Ruang Pagelaran



Gambar 163. Interior Ruang Jahit



Gambar 164. Interior Perpustakaan





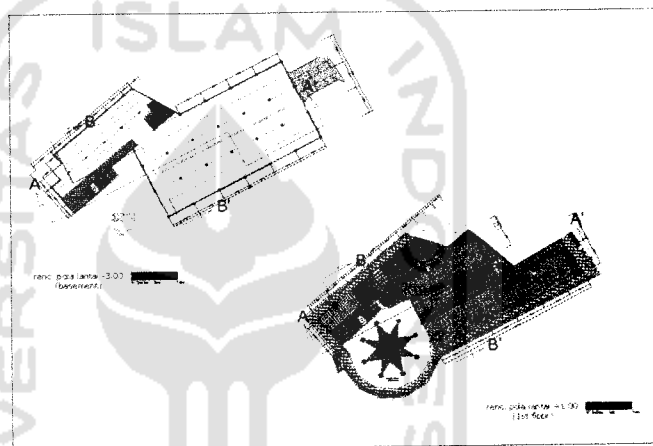
Kesederhanaan, pola garis-garis, bukaan-bukaan lebar dan bentuk minimalis menjadi konsep yang sangat ditekankan pada setiap interior bangunan sebagai dasar konsep arsitektur modern Jepang.

Keseluruhan pola-pola arsitektural mulai dari lantai sampai dengan ceiling mengikuti grid yang telah terbentuk pada bangunan, menjadikan sebuah kesatuan desain yang utuh.

Arsitektur gothic tetap terlihat dari penggunaan ceiling yang tinggi sehingga menimbulkan kesan lapang.

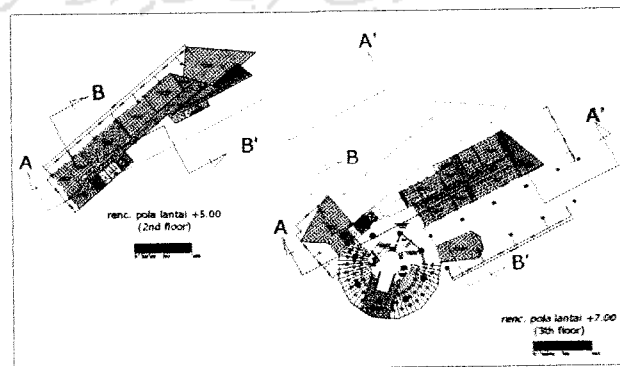
### 5.1.6 Rencana-Rencana

#### 5.1.6.1 Rencana Pola Lantai



Gambar 165. Rencana Pola Lantai Basement & Lantai 1

Pola lantai mengikuti grid bangunan yang ada baik dalam maupun luar bangunan agar hubungan desain antara tata ruang dalam dan luar menjadi suatu kesatuan desain yang utuh.



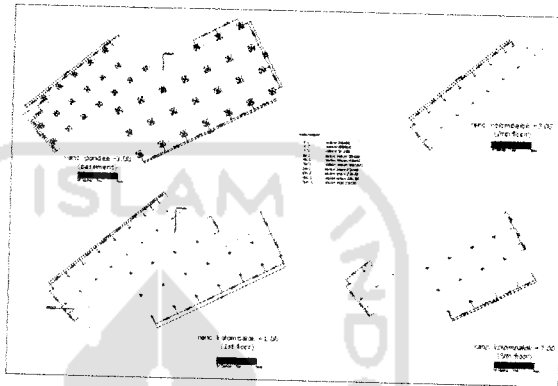
Gambar 166. Rencana Pola Lantai 2 & Lantai 3





Pola lantai tetap mengacu pada grid-grid structural dan bentuk massa, pada tiap lantai terdapat pola lantai menerus berwarna hitam-putih sebagai penerapan konsep metabolisme dalam tata ruang dalam. Pola kotak-kotak menjadi pola makro dari semu konsep pola lantai yang ada sebagai penerapan dari motif makro kotak pada arsitektur Jepang.

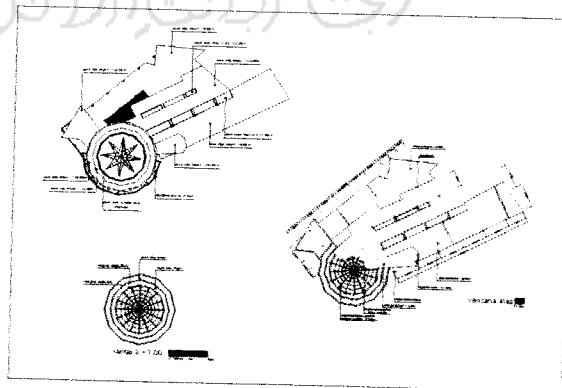
### 5.1.6.2 Rencana Kolom Balok



Gambar 167. Rencana Kolom Balok

Struktur utama bangunan menggunakan struktur kolom balok beton, dengan penerapan dilatasi bangunan menjadi 3 bagian. Grid struktur yang digunakan adalah 10x10 m dan 8x8 m, yang dikolaborasikan dengan struktur kaca dan baja yang berperan sebagai atap/ skylight maupun pembatas antar ruang, baik ruang dalam dengan luar maupun antara ruang dalam

### 5.1.6.3 Rencana Atap



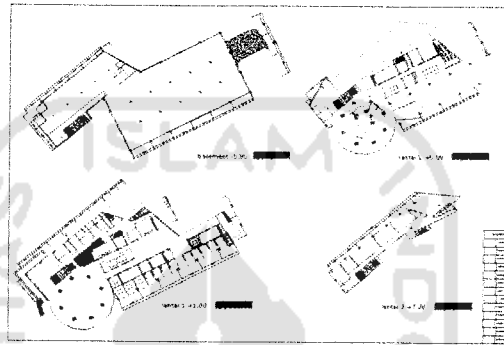


Gambar 168. Rencana Atap

Atap bangunan sebagian besar menggunakan plat beton, untuk mengejar konsep Jepang modern yang simple dipadukan dengan skylight.

Sedangkan untuk bangunan entrance utama menggunakan penutup atap solar control coated glass dengan rangka baja. Berbentuk setengah bola dan mempunyai mozaik bintang Lucifer.

#### 5.1.6.4 Rencana Titik Lampu



Gambar 169. Rencana Titik Lampu

Titik lampu pada area berkumpul (entrance, lounge, pagelaran, ruang makan) ini kebanyakan menggunakan lampu downlight kecil yang ditata sedemikian menyerupai pola melingkar seperti cabang pohon, hal ini digunakan untuk dapat menegaskan kesan gothic yang banyak menggunakan symbol-simbol alam. Untuk ruang kelas, basement digunakan lampu double TL untuk memberikan penerangan yang cukup bagi kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan menjahit yang sangat membutuhkan konsentrasi mata yang lebih banyak. Untuk koridor beberapa menggunakan lampu tempel dinding karena tidak adanya plafon (atap skylight).





### 5.1.6.5 Rencana Drainase



Gambar 170. Rencana Drainase

Air bersih dialirkan ke arah basement dan ditampung terlebih dahulu sebelum didarkan keseluruh bangunan. Sedangkan untuk pembuangan air kotor sisalurkan ke arah barat dan selatan bangunan yang akan diteruskan ke arah sungai Mataram.





## DAFTAR PUSTAKA

- TA, Wiwik Tri Widyastuti, 99 512 034  
Rumah Mode Di Jogjakarta  
Sebagai Wadah Informasi dan pemasaran Yang Atraktif dan  
Rekreatif Dengan Pendekatan Citra Seorang Model

Rumah mode yang mengambil perwujudan citra seorang model wanita untuk pengolahan fasadnya, juga sebagai tempat atraktif dan rekreatif yang mewadahi proses informasi, promosi dan pemasaran hasil karya desainer Yogyakarta.

- TA, Mashidhyana Puspa, S, 01 512 109  
Rumah Mode di jogjakarta  
Perwujudan sebuah modern fashion workshop

Penekanan pada workshop atau pelatihan yang diberikan dalam merancang desain dan membuat sebuah busana yang menjadi nilai tambah bagi keberadaan rumah mode yang lebih komprehensif, juga menekankan pada promosi/display, retail/penjualannya.

- TA, Nur Setyaningsih, 98 512 159  
Rumah Mode Di Yogyakarta  
Sebagai wadah pendidikan, informasi, promosi, dan retail

Menitikberatkan pada kegiatan mengumpulkan informasi dan dilanjutkan dalam bentuk retail atau butik yang menjadi refleksi dari informasi dunia fashion yang terkumpulkan, memilih bangunan yang berfungsi sebagai bangunan komersial dan memerlukan promosi dalam memasarkan produk didalamnya, mencakup fashion busana internasional.





- Animonster, All About Anime & Manga in Indonesia



Majalah yang mengupas segala sesuatu tentang Jepang. Dari tradisi, Kesenian, Perayaan hari besar, Festival, kebudayaan, sejarah, potensi, fashion, musik, atris dll, yang lebih dititik beratkan pada anime (animasi Jepang ) dan manga (komik Jepang). Merupakan salah satu majalah yang terbesar di Indonesia saat ini.

Kantor : jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bandung 40116

Telp 022-4216657, Fax 022-4261360

<http://www.megindo.net>

<http://www.animonsteronline.net>

- Anima Magazine



Majalah yang mengupas segala sesuatu tentang Jepang. Dari tradisi, Kesenian, Perayaan hari besar, Festival, kebudayaan, sejarah, potensi, fashion, musik, atris dll, yang lebih dititik beratkan pada anime (animasi Jepang ) dan manga (komik Jepang )

Kantor : Barata Jaya No.54-54A Surabaya -60284

Telp 031-5045350, fax. 031-5046283

[animaoriginal@yahoo.com](mailto:animaoriginal@yahoo.com)

- <http://en.wikipedia.org>



Informasi tentang Jepang yang memuat antara lain dari sejarah awal, sampai fashion mode.





- Data Arsitek  
Buku yang menyediakan daftar standard ruang dan manusia juga interior didalamnya terbitan Jakarta tahun 1990, oleh penerbit Erlangga dengan penulis Ernst Neufert
- Architects Handbook  
Buku yang menyediakan daftar standard ruang dan manusia juga interior didalamnya terbitan tahun 2003, oleh penerbit Blackwell Science dengan penulis Quentin Pickard
- Dimensi manusia & ruang interior  
Buku yang menyediakan daftar standard ruang interior dan manusia didalamnya terbitan Jakarta tahun 2003, oleh penerbit AIA, ASID Erlangga dengan penulis Julius Paleno dan Martin Zelnik
- Taman Cantik Biaya Ringan ( Serial Rumah )  
Buku disain taman pada lahan yang cukup mungil (halaman rumah) dengan disertai tipe taman, tanaman yang digunakan dan juga dilengkapi kisaran harganya dan keterangan taman atau tanaman
- [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)  
Sebuah situs yang menjadi memberikan informasi tentang keseluruhan data sekolah-sekolah busana, fashion, komunitas dan Harajuku.
- [www.google.com](http://www.google.com)  
Sebuah situs yang menjadi memberikan informasi tentang keseluruhan data sekolah-sekolah busana, fashion, komunitas dan Harajuku. Terutama Google-earth yang menyediakan peta dunia untuk memudahkan pencarian site dan pengambilan Foto udara lewat satelit
- [www.friendster.com](http://www.friendster.com)  
Sebuah situs yang memberikan informasi tentang keseluruhan data komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta.

