PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 21 - 11 - 2007
NO. JUDUL : 250 S
NO. INV. : 5120000250500/
NO. INDUK. : 002506

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT MODE DUNIA di YOGYAKARTA

Pusat Pendidikan Dan Komersial Mode Dunia yang Berkarakter Fashion Pada penampilan Bangunan

WORLD FASHION CENTER in YOGYAKARTA

World Fashion Center of Education and Comercial with Fashion Character on Building Perfomance

Disusun Oleh :

RORO KANYA KANAKA
02. 512. 009

Dosen Pembimbing :
Ir. H. Handoyotomo, MSA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT MODE DUNIA di YOGYAKARTA

Pusat Pendidkan dan Komersial Mode Dunia yang Berkarakter Fashion pada Penampilan Bangunan

WORLD FASHION CENTER in YOGYAKARTA

World Fashion Center of Education and Comercial with Fashion Character on Building Perfomance

Disusun Oleh :

RORO KANYA KANAKA
02. 512. 009

Dosen Pembimbing :
Ir. H. Handoyotomo, MSA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA

2007

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Perancangan

Judul :

PUSAT MODE DUNIA di YOGYAKARTA

Pusat Pendidikan dan Komersial Mode Dunia yang Berkarakter Fashion pada Penampilan Bangunan

WORLD FASHION CENTER in YOGYAKARTA

World Fashion Center of Education and Comercial with Fashion Character on Building Perfomance

Oleh :

RORO KANYA KANAKA

02. 512. 009

Mengetahui, Ketua Jurusan Arsitektur	Mengetahui, Dosen Pembimbing
(Ir. Hastuti Saptorini, M.A.)	(Ir. H. Handoyotomo, MSA)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulilahirobbila'lamin, Segala puji Bagi ALLAH SWT atas segala berkat rahmat, hidayah dan ridhoNya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini sesuai pada waktunya Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama kuliah.

Laporan Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh kesarjanaan Strata 1 di Jurusan Arsitektur Fakultas Tehnik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa banyak sekali hambatan yang saya hadapi, dengan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu, dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, atas bantuan, bimbingan dan dukungan dari semua pihak saya ucapkan terima kasih dengan segenap hati kepada :

1. First of all...**ALLAH SWT**, fo...love, hate, peace, war, frenz, enemy, world, air, water, sun, night, sound, body and soul...gimme a beautiful life and more colourful...(^_^)
2. **Mama**, **Papa en my brothers (m. Satka & m. Datta)**...y'Re my Lovely famiLy I ever had. Makasih buat cinta dan dukungan, semoga Lo2 bisa membalas dengan yang lebih baik.
3. Bapak **Prof. Drs. Edy Suandi Hamid, Mec** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak **Dr. Ir. H. Ruzardi , MS** selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
5. Ibu **Ir. H. Hastuti Saptorini, MA**. selaku Kepala Jurusan Teknik Arsitektur.

6. Bapak **Ir. H. Handoyotomo, MSA** selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
7. Ibu **Ir. Endy Marlina, MT** selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan kritik yang membangun.
8. Segenap **Dosen**, **serta karyawan** Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP, Universitas Islam Indonesia.
9. **"THE SOULMATE"**...No'i (without u da' darkness neva be done..), Mimi 'meonk' (u'Re mY Sephia..hehe,pizzz:p), Ei'Nun (be tough gaL!!), Upick (be shapeLy...hYuuk!!)..... **VIVA FRENZ 4EVA!!!!**
10. All **my family in yogya**...thank's untuk dukungan baik moral maupun material.
11. **Teman - teman** satu bimbingan (Uyun...thanx a lot beybeh!! Don2, Wa2n, Pungky) en temen2 sehidup semati di studio...B'dor, Fian, Yopie, mas Qq, Dian, Meira, Ikke...all of u...banyak pisan euy!!
12. **Mas Tutut dan mas Sarjiman**...yang udah sabaaar banget dengerin cerewetnya anak-anak studio.
13. **AW Community en all lucky number "313"**...thank's 2 kekompakan yang rada "nutz" en pembinaannya...qt smua masuk sorga, caioo!!!
14. **Semua mahluk Tuhan**, Uwie, mba' Imme, Ririh, Padre, Meninao,...en smua yang udah kasih dukungan buat Lo2, yang gak bisa kesebut satu-satu, yang udah ngasih 'colour of life' di Yogya tercinta ini.

Penulis menyadari dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik sangat saya harapkan dan semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi kita semua.Amiien.....

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Februari 2007
Penulis

ABSTRAKSI

WORLD FASHION CENTER di YOGYAKARTA

Pusat Pendidikan dan Komersial Mode Dunia yang Berkarakter Fashion pada Penampilan Bangunan

Dunia mode adalah dunia yang senantiasa berubah – ubah sesuai dengan perkembangan jaman saat itu. Kini masyarakat melihat busana dan aksesorisnya tidak hanya sebagai kebutuhan maupun pelindung badan saja, namun juga merupakan identitas diri. Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan kebudayaan, dituntut untuk dapat memberikan suatu produk yang kreatif, orisinil, dan dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari pesatnya pertumbuhan fasilitas- fasiltas fashion di Yogya seperti Butik - butik dan Distro – distro. Dan dengan berkembangannya mode yang mendunia dan persaingan yang mulai mengglobal, para perancang busana tidak dapat hanya berkutat pada budaya dalam negeri saja, maka dari itu dibutuhkan suatu wadah yang dapat mengembangkan potensi – potensi para desainer, sehingga hasil karya dapat diakui seluruh lapisan masyarakat di seluruh dunia. Suatu fasilitas kurang dapat diterima apabila tidak mendapatkan wadah yang sesuai. Maka sebagai daya tarik tersendiri, wadah dapat ditonjolkan dari fasad / penampilan bangunan itu sendiri. Dengan menggabungkan berbagai elemen- elemen yang atraktif dan dinamis, didukung dengan penataan ruang yang selaras dan nyaman bagi pengguna.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
ABSTRAKSI ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR DIAGRAM xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL ..... I – 1
1.2. LATAR BELAKANG ..... I – 2
1.2.1. Perkembangan Fashion ..... I – 2
1.2.1.1. Kegiatan Pendidikan ..... I – 5
1.2.1.2. Kegiatan Komersial ..... I – 5
1.2.1.3. Retail / Butik ..... I – 6
1.2.1.4. Potensi Yogyakarta ..... I – 7
1.2.2. Bangunan Pendidikan dan Komersial Meliputi Karakrtistik Fashion ..... I – 14
1.2.2.1. Bangunan Pendidikan ..... I – 14
1.2.2.2. Bangunan Komersial Meliputi Promosi dan Pemasaran ..... I – 15
1.2.2.3. Karakteristik Fashion ..... I – 17
1.3. PERMASALAHAN ..... I – 20
1.3.1. Umum ..... I – 20
1.3.2. Khusus ..... I – 20
1.4. TUJUAN ..... I – 20
1.4.1. Umum ..... I – 20
1.4.2. Khusus ..... I – 20
1.5. SASARAN ..... I – 21

1.6. METODE DAN STRATEGI PERANCANGAN ..... I – 21
1.6.1. Metode Pengumpulan Data ..... I – 21
1.6.2. Metode Analisis ..... I – 22
1.6.3. Metode Sintesis ..... I – 22
1.6.4. Perumusan Konsep ..... I – 22
1.7. SPESIFIKASI PROYEK ..... I – 22
1.7.1. Nama Proyek ..... I – 22
1.7.2. Lokasi Proyek ..... I – 23
1.7.3. Luas Site ..... I – 23
1.7.4. Alasan Pemilihan Site ..... I – 23
1.7.5. Kondisi Eksisting Site ..... I – 24
1.8. SISTEMATIKA PENULISAN ..... I – 25
1.9. KEASLIAN PENULISAN ..... I – 26
1.10. DIAGRAM POLA PIKIR ..... I – 27

BAB II PENDIDIKAN FASHION DAN KOMERSIAL
2.1. TINJAUAN CITRA DAN KATARTER PADA BANGUNAN ..... II – 28
2.2. TINJAUAN TEORITIS PENDIDIKAN ..... II – 29
2.2.1. Tinjauan Pendidikan Formal ..... II – 30
2.3. TINJAUAN KHUSUS FASHION ..... II – 31
2.3.1. Sejarah Perkembangan ..... II – 31
2.3.1.1. Gaya Mode Pakaian ..... II – 32
2.3.1.2. Unsur yang Terlibat dalam Fashion ..... II – 33
2.3.2. Tinjauan Kegiatan Pendidikan dalam Fashion ..... II – 34
2.3.2.1. Pendidikan Fashion ..... II – 34
2.3.2.2. Bentuk-bentuk Pendidikan Fashion ..... II – 35
2.3.3. Pelaku Kegiatan Pendidikan Fashion ..... II – 37
2.3.4. Fasilitas dalam Pendidikan Fashion ..... II – 38
2.4. PENDIDIKAN FASHION di YOGYAKARTA ..... II – 39
2.4.1. Kondisi Umum ..... II – 39

BAB IV PENDEKATAN KONSEP

4.1. ANALISIS SITE ..... IV – 81

4.1.1. Kebisingan ..... IV – 81

4.1.2. Sinar Matahari dan Angin ..... IV – 82

4.1.3. Vegetasi ..... IV – 83

4.2. KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG ..... IV – 84

4.3. ORGANISASI RUANG ..... IV – 86

4.3.1. Bangunan Sekolah Mode ..... IV – 86

4.3.2. Bangunan Komersial ..... IV – 88

4.4. SISTEM PENCAHAYAAN ..... IV – 89

4.4.1. Pencahayaan Alami ..... IV – 89

4.4.2. Pencahayaan Buatan ..... IV – 91

4.4.3. Analisis Pencahayaan pada Bangunan ..... IV – 93

4.5. SISTEM SIRKULASI KEGIATAN ..... IV – 95

4.6. SISTEM UTILITAS ..... IV – 96

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. KONSEP LAYOUT WORLD FASHION CENTER ..... V – 97

5.2. KONSEP GUBAHAN MASSA ..... V – 99

5.3. KONSEP FASAD BANGUNAN ..... V – 101

5.4. KONSEP SIRKULASI ..... V – 103

5.4.1. Sirkulasi Kendaraan ..... V – 103

5.4.2. Sirkulasi Pengguna ..... V – 104

5.5. KONSEP LANDSCAPE ATAU SITE ..... V – 105

5.6. KONSEP PENCAHAYAAN ..... V – 106

5.6.1. Pencahayaan Buatan ..... V – 106

5.6.2. Pencahayaan Alami ..... V – 106

5.7. KONSEP UTILITAS ..... V – 107

DAFTAR PUSTAKA xii
BAB VI *SCHEMATIC DESIGN*
BAB VII *DESIGN REPORT*

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

- BAB I
- **Gambar I. 1.** : Lokasi dan Luas Site ..... I – 23
- **Gambar I. 2.** : Kondisi Existing Site ..... I – 24
- BAB II
- **Gambar II. 1.** : Denah YDS ..... II – 41
- **Gambar II. 2.** : Kondisi Sekolah Mode YDS ..... II – 41
- **Gambar II. 3.** : Ruang Kelas ..... II – 48
- **Gambar II. 4.** : Ukuran Meja dan Sirkulasi Manusia ..... II – 49
- **Gambar II. 5.** : Sewing Room dan Dimensi Mesin Jahit..... II – 49
- **Gambar II. 6.** : Studio Fashion Desain dan Dimensi Meja ..... II – 49
- **Gambar II. 7.** : Studio Pembuatan Pola ..... II – 50
- **Gambar II. 8.** : Ukuran Meja Pola dan Sirkulasi Pengguna ..... II – 50
- **Gambar II. 9.** : Studio Fotografi ..... II – 50
- **Gambar II. 10.** : Laboratorium Komputer ..... II – 51
- **Gambar II. 11.** : Laboratorium Tekstil ..... II – 51
- **Gambar II. 12.** : Suasana Perpustakaan dan Dimensi Ruang ..... II – 52
- **Gambar II. 13.** : Peragaan Busana ..... II – 55
- **Gambar II. 14.** : Fasilitas Pertokoan ..... II – 55
- **Gambar II. 15.** : Macam Rak dan Manequen ..... II – 56
- **Gambar II. 16.** : Bengkel Kerja ..... II – 56
- **Gambar II. 17.** : Layout Panggung ..... II – 59

- **Gambar II. 18.** : Layout Audience ..... II – 59
- BAB III
- **Gambar III. 1.** : Karakter Dinamis ..... III – 62
- **Gambar III. 2.** : Penggabungan Bentuk Dasar ..... III – 62
- **Gambar III. 3.** : Karakter Atraktif ..... III – 63
- **Gambar III. 4.** : Transparansi Fasad ..... III – 64
- **Gambar III. 5.** : Konsep Hirarki ..... III – 64
- **Gambar III. 6.** : Kebebasab Dalam Fashion..... III – 65
- **Gambar III. 7.** : Perkembangan Fashion ..... III – 68
- **Gambar III. 8.** : Analisis Gubahan Massa ..... III – 78
- **Gambar III. 9.** : Contoh Barrier dengan Fasilitas Olah Raga ..... III – 79
- **Gambar III. 10.** : Konsep Cluster ..... III – 80
- BAB IV
- **Gambar IV. 1.** : Analisis Kebisingan ..... IV – 81
- **Gambar IV. 2.** : Analisis Matahari dan Angin ..... IV – 82
- **Gambar IV. 3.** : Analisis Vegetasi ..... IV – 83
- **Gambar IV. 4.** : Pantulan Sinar Matahari ..... IV – 90
- **Gambar IV. 5.** : Contoh Shading dan Sirip ..... IV – 93
- **Gambar IV. 6.** : Contoh Pengaturan Cahaya Buatan ..... IV – 93
- BAB V
- **Gambar V. 1.** : Konsep Perencanaan Pedestrian dan Vegetasi .. V – 99
- **Gambar V. 2.** : Contoh Penggunaan Etalase ..... V – 101
- **Gambar V. 3.** : Konsep Fasad Bangunan ..... V – 102
- **Gambar V. 4.** : Sirkulasi Kendaraan yang Mengalir ..... V – 103
- **Gambar V. 5.** : Jalur Kendaraan ..... V – 104
- **Gambar V. 6.** : Konsep Landscape ..... V – 105
- **Gambar V. 7.** : Konsep Vegetasi ..... V – 105
- **Gambar V. 8.** : Contoh Pedestrian..... V – 106
- **Gambar V. 9.** : Contoh Ground Cover ..... V – 106

DAFTAR DIAGRAM

- BAB I
- **Diagram I. 1.** : Pola Pikir ..... I – 27
- BAB II
- **Diagram II. 1.** : Pelaku Kegiatan Siswa ..... II – 37
- **Diagram II. 2.** : Pelaku Kegiatan Staff Edukatif ..... II – 38
- **Diagram II. 3.** : Pelaku Kegiatan Staff Non Edukatif ..... II – 38
- BAB III
- **Diagram III. 1.** : Hubungan Ruang Pendidikan ..... III – 76
- **Diagram III. 2.** : Hubungan Ruang Bangunan Komersial ..... III – 77
- BAB IV
- **Diagram IV. 1.** : Dimensi dan Kebutuhan Ruang ..... IV – 85
- **Diagram IV. 2.** : Organisasi Ruang Sekolah ..... IV – 86
- **Diagram IV. 3.** : Organisasi Ruang Bangunan Komersial ..... IV – 88
- **Diagram IV. 4.** : Sirkulasi Kegiatan ..... IV – 95
- BAB V
- **Diagram V. 1.** : Pengelompokan Area FAsilitas ..... V – 97
- **Diagram V. 2.** : Hirarki Ruang ..... V – 100
- **Diagram V. 3.** : Bagan Bentuk Radial ..... V – 104
- **Diagram V. 4.** : Jaringan Pumbling ..... V – 107

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Pengertian World Fashion Center

Kata World (bahasa inggris) / Dunia adalah jagat tempat hidup kita; bumi dengan segala yang ada dan hidup diatasnya; mengenai seluruh jagat atau segenap manusia.

Mode atau *fashion* (dalam bahasa inggris) adalah suatu ragam, cara, bentuk, atau gaya yang diikuti dalam kurun waktu tertentu. Dalam hal ini yang dimaksud mode adalah model busana yaitu bentuk atau gaya busana yang didesain sedemikian rupa oleh para desainer sesuai dengan tren yang ada pada masa itu.

Center (dalam bahasa inggris) atau Pusat yang berarti pangkal atau yang menjadi pumpunan ; sesuatu yang menjadi sasaran perhatian.

Pendidikan yang berasal dari kata *didik*, berarti memelihara atau memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai suatu ilmu pendidikan. Sedangkan pendidikan adalah perbuatan (hal atau cara) atau pemeliharaan (latihan-latihan,dsb) badan maupun bathin. (WJS Purwodarminto, 1986)

Promosi adalah perkenalan; dalam rangka memajukan usaha; dagang; dan lain-lain.

Kesimpulan dari keseluruhan judul WORLD FASHION CENTER "Sebagai Pusat Pendidikan dan Komersial Mode Dunia yang berkarakter Fashion pada Penampilan Bangunan" adalah Perancangan sebuah bangunan yang mempunyai fasilitas pendidikan di bidang fashion yang mempelajari keseluruhan budaya dan fashion yang ada di dunia, serta menyediakan fasilitas komersial seperti retail dan ruang pagelaran

yang berfungsi sebagai wadah promosi dan pemasaran produk fashion dari desainer baik dalam negeri maupun mancanegara.

World fashion Center sebagai pusat kegiatan di bidang fashion / mode yang menggabungkan seluruh kegiatan mulai dari pembelajaran tentang dunia fashion baik teori maupun praktek, produksi, promosi, hingga ke pemasaran.

1.2. LATAR BELAKANG

1.2.1. Perkembangan Fashion

Fashion Design adalah suatu tren mode dan sesuai dengan tren ini,membuat pakaian yang kontemporer serta cocok untuk dipakai sehari-hari. "Mode itu mencerminkan masa kini, suatu kebutuhan yang dekat yang mempengaruhi rasa percaya diri pada pemakainya." (Biyan Wanaatmaja , *desainer Indonesia*). Bak roda berputar, itulah perkembangan mode. Hanya mengulang seputar itu-itu saja. Dari tahun ke tahun pada dasarnya tidak ada perubahan secara revolusioner. Hanya saja ada tambahan variasi di setiap modelnya.

"Bisa dibilang, perkembangan gerakan dunia mode itu nggak ubahnya seperti perputaran bumi yang mengelilingi matahari. Setiap waktu, gaya, bentuk, corak, dan nuansanya tidak akan pernah berhenti." (Nita Azhar ,*desainer Indonesia*) [1] . Namun meski demikian, perkembangan mode harus tetap dapat terus berjalan mengikuti perkembangan zamannya. Disamping, dikarenakan oleh aspek kehidupan masyarakat yang selalu berubah-ubah. Dengan semakin banyaknya selera mode pada masyarakat sehingga menuntut kebutuhan mode yang sebanyak-banyaknya, dan dengan perkembangan mode tersebut membuat semua golongan masyarakat, baik lapisan yang bertaraf ekonomi tinggi hingga yang terendah sekalipun ingin dapat mengikuti perkembangan mode.

[1] Fresh magazine Vol.3 edisi Maret 2006

Namun bagaimana agar roda itu dapat terus berputar, maka desainer harus terus berkarya dan diperlukan suatu keberanian untuk tetap berkreatifitas sehingga tetap dapat eksis sesuai pada jalurnya. Seorang desainer profesional adalah seorang yang berani untuk mencoba,berani mengeluarkan ide–ide yang ada di benaknya lalu dituangkan dalam hasil rancangan[2]. Dan dengan adanya perubahan mode yang cepat sekali, menuntut para perancang (desainer) untuk bekerja secara sungguh-sungguh agar dapat tetap mengikuti perkembangannya. Apalagi, ditambah dengan perkembangan zaman yang mulai memasuki kedalam suatu persaingan yang global, dimana para desainer lokal harus mampu bersaing dengan banyaknya desainer luar yang notabene para desainer tersebut bisa saja berasal dari negara-negara yang menjadi pusat mode dunia seperti pada contohnya Perancis-Paris, Italia-Milan, Inggris – London dan Amerika-NewYork.

Persaingan tidak hanya dalam hal kreatifitas namun juga bagaimana para desainer lokal dapat memasarkannya kedalam pasar global (internasional). Pengembangan yang sudah selama ini dilakukan setidaknya menyangkut beberapa aspek. Antara lain pengembangan material/bahan tekstil, penciptaan motif, dan pembuatan desain-desain baru yang tidak saja indah tetapi juga berdaya pakai dan berdaya jual tinggi[3]. Dari situ, maka setiap perancang harus selalu teliti terhadap perkembangan mode dimanapun dan kapanpun. Para desainer dituntut untuk bisa terus mengembangkan kreatifitas, dinamis, namun tetap bisa mempertahankan keasliannya (orisinil).

Namun di sisi lain, karena keanekaragaman dan keindahan karya yang mereka hasilkan, selamanya dunia fashion tidak akan terlepas oleh dunia modeling. Desainer membutuhkan dukungan dari peragawan-peragawati sebagai salah satu bagian yang erat terkait dengan promosi

---

[2] Sri Widarti,MPd (dosen Tata Busana UNY)
[3] Fresh Magazine Vol.3 edisi Maret 2006

fashion. Tersedianya peragawan-peragawati yang handal serta berkualitas akan mampu meningkatkan imej karya maupun nama disainer. Para peraga (model) diharapkan tidak hanya memiliki penampilan yang menarik namun juga mampu mempresentasikan kualitas dirinya secara profesional, maka mereka juga memerlukan pelatihan/pendidikan khusus agar dapat membuka celah pasar internasional untuk dapat masuk dan diakui, sehingga hasil karya dapat dijual dan bersaing dalam bisnis adi busana dunia.

Dunia fashion dan modeling di tanah air berkembang dengan sangat pesat. Tidak sedikit desainer-desainer Indonesia yang mendapat pengakuan dari dunia internasional. Memasuki profesi di bidang mode, baik desainer maupun modeling banyak menjanjikan penghasilan yang lumayan. Disamping lapangan pekerjaan masih terbentang luas meskipun persaingan dari luar cukup kuat karena orang-orang yang dapat memasuki dunia tersebut hanya mereka yang mempunyai bakat (talent) dan kelebihan tertentu, maka merekalah yang akan dapat terus bertahan terhadap perkembangan mode. Namun belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan desainer maupun model-model yang siap bersaing secara internasional.

Bila kita mengamati perkembangan belakangan ini, semakin banyak produk yang mencitrakan dirinya melalui mode. Contoh saja, Mercedes Benz sejak akhir abad lalu menjadi sponsor pekan mode Australia. Kemudian New York,yang juga merupakan salah satu pekan mode terpenting di dunia di tengah upaya berbagai kota besar dunia untuk tumbuh menjadi pusat mode. Di sisi lain Adidas juga menggaet desainer terkenal dari Jepang Yohji Yamamoto untuk membuat desain untuk produk sepatu, busana, dan aksesoris, dengan sentuhan mode yang mengikuti perubahan setiap waktu[4].

[4] Surat kabar KOMPAS,minggu 29 februari 2004

1.2.1.1 Kegiatan Pendidikan

Dengan timbulnya fenomena seperti yang sudah dijelaskan diatas, maka memaksa kita untuk dapat mewadahi dan memfasilitasi potensi-potensi tersebut dengan penyediaan lembaga pendidikan seperti yang diharapkan. Melihat kondisi seperti itu banyak pihak swasta yang membantu dengan menyelenggarakan pendidikan non formal di bidang desain. Hal ini terbukti dengan munculnya sekolah-sekolah desain seperti di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta sendiri.

Sebagai kota pelajar yang memiliki kebudayaan yang beragam, wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan. Sedangkan pendidikan di bidang desain, terutama dalam bidang fashion (mode) di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang dibandingkan dengan besarnya jumlah peminat[5].

Sekolah-sekolah desain di Yogyakarta pada khususnya belum sepenuhnya mempelajari fashion secara keseluruhan, namun hanya mengajarkan secara sepintas bagaimana dapat berkarir profesional. Tidak ada sekolah fashion yang mempelajari penelitian yang mendalam terhadap budaya dan sumber daya yang dimiliki tanah air ini, dimana hal itu dapat diolah dan dikembangkan sebagai potensi untuk bersaing dengan mode dunia. Tuntutan untuk profesional dalam waktu singkat itulah yang membuat sekolah fashion ditanah air kita kekurangan tenaga pengajar, karena tenaga pengajar haruslah orang yang mempunyai pengetahuan fashion secara mantap dan luas.

1.2.1.2 Kegiatan Komersial (Promosi & Pemasaran)

Fasilitas komersial adalah tempat/wadah yang memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan promosi/pengenalan hasil karya (fashion show) sehingga terjadi kegiatan perniagaan, pembelian, dan penjualan barang / jasa. Pada dasarnya pendidikan dalam dunia mode

[5] Institut Seni Indonesia, 1992

tidak dapat lepas dari kegiatan komersial. Sebagai desainer harus dapat mengetahui bagaimana cara mengkomunikasikan hasil karyanya kepada masyarakat (promosi). Begitu juga peran sebagai seorang model juga harus dapat menyampaikan tema dan makna sebuah rancangan dari desainer dengan cara memamerkan (memperagakan) kepada publik.

"Sebenarnya minat pasar pun (di dalam dunia Fashion) menyambutnya dengan antusias. Terbukti, baju model tertentu dengan varian harganya,pasti ada saja yang keluar sebagai pemenang alias *trendsetter*. Namun sangat disayangkan jika keberadaan mode di Tanah Air harus terhenti hanya karena kurangnya promosi atau terbatasnya akses dari seorang desainer untuk dapat mendekati pasar." (Nita Azhar)

Dari permasalahan diatas, maka para desiner perlu menampilkan karya andalannya melalui pameran dan fashion show. Dengan harapan, semua pihak dari industri terkait makin mudah membuka akses di luar sana. Untuk itu, disini, pagelaran fashion show perlu diadakan bagi siswa sekolah mode, begitu juga dengan para desainer yang sudah terkenal baik dalam negeri maupun luar negeri. Sekaligus sebagai ajang mempromosikan hasil rancangannya kepada masyarakat

1.2.1.3 Retail / Butik

Retail atau butik adalah wadah / tempat (ruang) yang digunakan bagi perancang mode baik dalam maupun luar negeri untuk menjual barang hasil rancangannya kepada publik. Tidak terkecuali, bagi hasil karya siswa-siswa sekolah mode yang hasil karyanya memang layak untuk dipamerkan dan dipasarkan. Butik ini merupakan sarana paling mudah dan efisien bagi para desainer untuk melakukan kegiatan perniagaan dan penjualan barang hasil rancangannya kepada para pecinta mode dari berbagai kalangan masyarakat.

Oleh karena itu, desain dari retail itu sendiri haruslah mempunyai daya tarik dan nilai jual yang bisa mencerminkan citra dari hasil rancangan yang akan diperdagangkan hal ini dimaksudkan agar masyarakat mode dunia tertarik untuk datang berkunjung hingga melakukan aktifitas jual-beli.

1.2.1.4. Potensi Yogyakarta

Indonesia adalah suatu negara yang kaya akan kebudayaannya yang tersebar di seluruh pelosok tanah air dari sabang sampai merauke. Dimana kita dapat mengambil manfaat dan potensi sumber daya dari negeri tersebut. Dengan demikian, pembangunan World Fashion Center di Yogyakarta ini juga dipengaruhi oleh banyak faktor, beberapa faktor yang menjadi bahan pertimbangan adalah :

1) Sejarah Yogyakarta

DIY adalah sebuah daerah otonomi setingkat propinsi, satu dari 26 daerah tingkat I yang ada di Indonesia. Propinsi ini beribukota di Yogyakarta, sebuah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar dan kota pariwisata.

Sebutan kota perjuangan untuk kota ini berkenaan dengan peran Yogyakarta dalam konstelasi perjuangan bangsa Indonesia pada jaman kolonial Belanda, jaman penjajahan Jepang, maupun pada jaman mempertahankan kemerdekaan.

Yogyakarta pernah menjadi pusat kerajaan, baik Kerajaan Mataram (Islam), Kesultanan Yogyakarta maupun Kadipaten Pakualaman. Sebutan kota kebudayaan untuk kota ini berkaitan erat dengan peninggalan-peninggalan budaya bernilai tinggi semasa kerajaan tersebut yang hingga kini masih tetap lestari. Sebutan ini juga berkaitan dengan banyaknya pusat-pusat seni dan budaya. Sebutan kata Mataram yang

banyak digunakan pada saat ini,tidak lain adalah sebuah kebanggaan atas kejayaan kerajaan Kerajaan Mataram.

Sebutan Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan potensi propinsi ini dalam kacamata kepariwisataan.Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam,wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan, bahkan yang terbaru adalah, wisata malam.

Predikat sebagai kota pelajar berkaitan dengan sejarah dan peran kota dalam dunia pendidikan di Indonesia. Di samping adanya berbagai pendidikan di setiap jenjang pendidikan tersedia di propinsi ini, di Yogyakarta terdapat banyak pelajar dan mahasiswa dari berbagai propinsi di Indonesia.

2) Letak Wilayah Yogyakarta

Wilayah DIY/Yogyakarta ini berada di bagian tengah Pulau Jawa, Bersumber dari potensi yang dimiliki kota Yogyakarta, yang dihuni oleh masyarakat dengan beragam budaya dan juga tata letak geografis yang strategis terhadap daerah sekitarnya yang merupakan daerah penghasil bahan baku busana seperti Surakarta, Pekalongan dan Banyumas.

3) Penduduk

Ada 2 (dua) faktor yang berkenaan dengan perkembangan penduduk di Propinsi DIY. Pertama, keberhasilan program Keluarga Berencana (KB) di propinsi ini. Program KB pada mulanya diorientasikan kepada penekanan jumlah kelahiran dalam pertumbuhan penduduk, telah meningkatkan prioritasnya kepada pembentukan keluarga sejahtera. Kedua, berkaitan dengan berbagai predikat yang melekat pada

Kota Yogyakarta, besarnya arus migrasi antar daerah, khususnya migrasi dari daerah/propinsi lain ke propinsi DIY.

Pertumbuhan penduduk di propinsi DIY pada periode 1984-1991 menunjukkan pertumbuhan rata-rata sebesar 0,77% dengan rata-rata pertumbuhan laki-laki sebesar 0,79% dan rata-rata pertumbuhan wanita sebesar 0,76%.Pertumbuhan penduduk terbesar dalam periode diatas terjadi pada tahun 1985 sebesar 1,11% dengan pertumbuhan laki-laki sebesar 1,21% dan dengan pertumbuhan wanita 1,01%.Dilihat dari rasio seksual,pada periode 1984-1991 rasio terbesar terjadi pada tahun 1987 sebesar 97,14% dan rasio terendah pada tahun 1984 sebesar 96,71%. Apabila perkembangan penduduk diproyeksikan ke masing-masing daerah tingkat II dengan melihat luas masing-masing daerah,terlihat bahwa distribusi penduduk terpusat di Kotamadya Yogyakarta,disusul Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman.Kepadatan terbesar ada di Kotamadya Yogyakarta, sebesar 13.687 jiwa / km2,atau hampir 10 kali kepadatan di daerah Kabupaten Bantul.

Latar belakang ketimpangan distribusi, pertama-tama berkaitan dengan besarnya urbanisai penduduk dari daerah lain ke Yogyakarta dan arus migrasi dari daerah/propinsi lain. Apabila besarnya kepadatan diperbandingkan dengan prosentasi wilayah,terlihat bahwa Yogyakarta yang hanya diwakili 1,02% dari keseluruhan wilayah menampung tidak kurang dari 14% penduduk propinsi DIY.

4) Perdagangan

Kegiatan perdagangan selalu berkaitan dengan kegiatan sektor lainnya.Gambaran yang paling jelas dari keterkaitan ini adalah beberapa kesetaraan antara struktur industri dengan struktur perdagangan di DIY.Pertama, adalah dalam hal skala usaha industri,kondisi perdagangan di DIY juga didominasi dengan pedagang kecil, pedagang informal dan pedagang tradisional. Kedua, berkaitan dengan jenis lapangan usaha yang

strategis. Beberapa komoditas ekspor yang menjadi andalan dalam perdagangan luar negeri juga merupakan industri-industri strategis dalam struktur industri di DIY.

Dua keterkaitan tersebut memiliki implikasi yang lebih jauh dalam penyerapan tenaga kerja dan arus investasi di kedua sektor. Dalam kaitan ini, asas kemitraan antara pengusaha besar maupun menengah dengan pedagang kecil menjadi prasyarat bagi terciptanya struktur industri dan perdagangan yang sehat dan seimbang.Lembaga keuangan, semacam bank, koperasi ataupun BPR memiliki peranan yang amat strategis, terutama yang berkenaan dengan upaya pemberdayaan usaha ekonomi berskala kecil.

5) Pendidikan

Pendidikan sebagai investasi sumber daya manusia, bagaimanapun, selalu bersentuhan dengan kebutuhan siswa/mahasiswa sebagai manusia maupun sebagai peserta didik. Dalam kaitan ini, terdapat beberapa lapangan usaha yang selalu inheren dengan kebutuhan pendidikan itu sendiri, seperti penyewaan rumah/kamar, toko buku dan stationary, toko pakaian (termasuk butik-butik), rumah/warung makan, dan jenis hiburan lainnya. Tidak ada satu sumber yang menyebutkan seberapa besar pengaruh pendidikan pada berbagai lapangan usaha tersebut. Oleh karenanya, gambaran tentang peran nyata pendidikan pada pertumbuhan ekonomi daerah lebih tampak pada munculnya berbagai jenis usaha penunjang pendidikan.

Dengan julukannya sebagai kota pendidikan, di kota Yogyakarta terdapat berbagi jenis usaha yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Yogyakarta sebagai kota pusat pendidikan dengan perkembangan pertumbuhan masyarakat yang terus meningkat pada setiap tahunnya, menjadikan kebutuhan masyarakat (terutama remaja) pada dunia fashion cukup tinggi dengan melihat mulai merebaknya butik-

butik dan distro-distro di Yogyakarta. Namun belum tersedianya ruang yang ideal bagi kegiatan desainer mode yang lebih terintegrasi antara pembelajaran (mengenai proses desain), display dan penjualan dalam satu wadah/tempat. Biasanya perdagangan tersebut banyak tumbuh di pusat-pusat perdagangan maupun dekat pada kawasan pendidikan (dekat kampus/sekolahan maupun kost-kostan).

6) Pariwisata

Yogyakarta mempunyai berbagai macam bentuk pariwisata, dimana hal itu dapat menjadi daya tarik utama bagi para turis/wisatawan asing untuk datang kedaerah tersebut Dalam peta kepariwisataan nasional, potensi DIY menduduki peringkat kedua setelah Bali.Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa faktor yang menjadi kekuatan pengembangan wisata di DIY

Menurut penelitian Puslitbang Pariwisata pada tahun 1980, pariwisata Yogyakarta memiliki beberapa kekuatan daya tarik,seperti iklim yang baik,atraksi pemandangan yang beragam, budaya yang menarik dan sejarah, masyarakat yang ramah dan bersahabat, akomodasi khas, gaya hidup, harga yang pantas.

Secara lebih terperinci, obyek-obyek wisata di Yogyakarta tersebut digolongkan dalam tiga kategori,yaitu :

(1) Obyek Wisata Alam, yang berupa obyek wisata pantai (Parangtritis, Parangkusumo, Baron, Kukup, dll), pegunungan (G.Merapi, G.Batur, G.gambar,dll), dan goa (Goa Selarong, Goa Girijati, Goa Grengseng,dll).

(2) Obyek wisata buatan,yaitu: Benteng Vrederburg, peninggalan-peninggalan kratin seperti Panggung Krapyak.Kraton Pakualaman dan makam Kotagede, makam Imogiri, Situs Sokoliman, Situs Mangunan, Situs Beji, Situs Ngluweng, Candirejo, dan beberapa Candi.

(3) **Obyek Wisata Sejarah dan monumen** yaitu wisata yang berupa peninggalan sejarah kerajaan, petilasan, pemakaman, candi, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, Kraton Yogyakarta, Tamansari (Water Castle), Makam Imogiri, beberapa Candi, monumen Gelaran, monumen YogYa Kembali dan lain-lain.

(4) **Obyek Wisata Budaya dan Museum**, yaitu berupa obyek budaya publik yang sampai kini masih terpelihara,baik yang berujud kesenian maupun adat istiadat, seperti Sendratari Ramayana, Wayang Kulit, Wayang Golek, Sekaten, Grebeg Maulud, Grebeg Syawal, Grebeg Besar, dan Labuhan. Sedangkan beberapa museum, antara lain : museum Khusus Dirgantara, museum Perjuangan, museum Pangeran Diponegoro, museum Kraton, museum Afandi, museum Sonobudoyo, dll.

7. Fashion di Yogyakarta

Yogyakarta memiliki potensi dan peluang untuk lebih mengembangkan mode melalui induk organisasi seperti PAPMI yang merupakan perhimpunan perancang mode yang mengurusi perkembangan mode di Yogyakarta. Organisasi yang sama di kota-kota lain telah lama tidak berfungsi,dengan demikian dapat terlihat bahwa Yogyakarta masih mempunyai peluanh untuk menjadikannya sebagai kiblat mode.

Dan disisi lain, Yogyakarta sekarang telah berkembang menjadi kota budaya yang memiliki potensi besar dalam sejarah mode.Namun pada kenyataannya masih banyak yang belum mengenal perancang lokal yang ada di Yogyakarta , padahal perancang lokal sudah banyak yang exist di dunia mode nasional seperti Afif Syakur, Ardiyanto dan lain-lain. Maka dari permasalahan tersebut, diharapkan adanya media yang dapat menampung dan mengakomodasi kebutuhan akan berbusana.

Dilihat dari perkembangan fashion pada masyarakat Yogyakarta (terutama remaja) yang sebenarnya sudah mulai nampak

fashionable namun seakan masih "malu-malu" dibandingkan dengan pemuja fashion di kota-kota besar seperti halnya Bandung dan Jakarta. Maka pembangunan World Fashion Center diharapkan dapat menjadi faktor pendorong bagi masyarakat untuk dapat tampil lebih percaya diri dan berani berekspresi.

"Detak jantung dunia fashion di Yogya makin terasa seiring dengan rencana penyelenggaraan event *Jogja Fashion Week (JFW)*."[6] Inilah saat para desainer khususnya dari Yogya menjadi tuan rumah bagi event yang diharapkan menyamai keberadaan BWF (*Bali Fashion Week*). Dengan diselenggarakannya JFW diharapkan mampu menjadi titik awal kebangkitan *fashion* di Yogya."Selama ini barometer dunia *fashion* masih terfokus pada Jakarta dan Bali.Kita ingin lewat ajang ini bisa mengangkat potensi *fashion* etnik Jogja.Kita akan angkat keramahan Jogja.Kita juga ingin mengenalkan bahwa *fashion* tidak harus glamour.Yang penting bagaimana sejak awal kita berusaha memasyarakatkan *fashion* dan mengajak masyarakat lebih kenal dunia *fashion*".[7]

8. Transportasi

Terdapat fasilitas pendukung dalam pelayanan transportasi sebagai akses keluar dan masuk kota bagi seluruh lapisan masyarakat, baik kalangan menengah kebawah hingga menengah keatas seperti terminal bus dan stasiun KA, bahkan bagi warga asing terdapat akses transportasi yang bertaraf internasional contohnya seperti Bandara Adi Sucipto.

---

[6] BERNAS-*minggu,30 Juli 2006*.

[7] Afif Syakur, *Ketua APPMI DIY yang juga Wakil Ketua JFW*

1.2.2. Bangunan Pendidikan dan Komersial Meliputi Karakteristik Mode

1.2.2.1. Bangunan Pendidikan

Gedung pendidikan yang biasanya juga disebut sekolah, adalah tempat para pendidik membentuk karakter siswanya. Sekolah diharapkan mampu mengubah dan memformat pemikiran dan sikap siswa dalam menjalani kehidupannya.

Karakter adalah ciri yang membedakan sesuatu dengan sesuatu yang lain.Hal itu bersifat unik dan *distingue* atau berbeda.

Sekolah adalah sebuah sistem dan setiap komponen dari sistem seharusnya bekerja sesuai dengan fungsinya hingga dapat dikatakan berjalan. Jika kita mampu mendesain sistem sekolah yang sesuai dengan master plan yang dipahami, maka sekolah akan memiliki karakter yang khas.Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan dan mendesain suatu fasilitas pendidikan baik makro (lokasi) maupun mikro (terhadap ruang-ruang dan hubungan antar ruang).

Secara umum, pertimbangan pemilihan lokasi yang baik untuk mendirikan bangunan fasilitas pendidikan didasarkan pada :

1) **Syarat Lingkungan** ,meliputi :
   a.Kedekatan dengan kawasan permukiman
   b.Bebas dari kegiatan komersial, dalam arti tidak terlalu dekat dengan pusat pertokoan karena dapat menimbulkan kondisi yang tidak diharapkan seperti, keramaian yang dapat mengganggu aktivitas belajar-mengajar.

2) **Syarat Ketenangan dan Kenyamanan**
   a.Kegiatan jauh dari kebisingan yang ditimbulkan oleh suara kendaraan, mesin-mesin dan penyebab kebisingan lainnya
   b.Bebas dari polusi / bau dan juga lalu lintas maupun industri

c.Dijauhkan dari lintasan kereta api, landasan pesawat terbang dan pelabuhan, sehingga kegiatan terhindar dari pengaruh kondisi yang mengganggu dari pusat *traffic* tersebut.

3) Syarat Keamanan

a.Keamanan dari bencana dan gangguan lain

b.Keamanan akses keluar maupun masuk kedalam komplek

c.Jauh dari jalan raya, cukup terlindung dari bahaya/resiko jalan raya (kecelakaan lalu lintas).

4) Syarat Kelancaran Pencapaian /*accesibility* , meliputi :

a.Pencapaian yang layak dimungkinkan bagi pejalan kaki maupun kendaraan tanpa adaanya kemacetan yang berarti.

b.Pencapaian secara umum,yaitu bebas dari persimpangan dan memenuhi persyaratan yang baik untuk trotoar dan badan jalan.

c.Kemudahan untuk fasilitas lain yang mendukung.

1.2.2.2. Bangunan Komersial Meliputi Kegiatan Promosi dan Pemasaran

Sifat bangunan komersial dibentuk dengan adanya fasilitas-fasilitas pelayanan dan penunjang bagi baik konsumen maupun penikmat mode yang sekedar menyaksikan pameran hasil karya para desainer (fashion show) selain dari komoditasnya, dimana didalamnya mempunyai berbagai jenis layanan kebutuhan.

Peletakan fasilitas komersial adalah sebagai magnet bagi pengunjung. Peletakan magnet nantinya akan membentuk pola pergerakan; peletakan fasilitas tersebut juga mempertimbangkan karakter pelayanan tiap fasilitas.

Bangunan komersial tersebut diharapkan dapat menjadi magnet (anchor) sehingga nantinya akan membentuk pola pergerakan yang mengarah pada keseluruhan kegiatan komersial yang meliputi kegiatan promosi (fashion show) dan pemasaran (butik-butik).

Sebagai bangunan komersial sebaiknya mempunyai syarat-syarat pendukung agar terciptanya suatu pola kegiatan yang dinamis didalamnya. Adapun kriteria-kriteria fasilitas komersial adalah[8] :

1) Kejelasan (Clarity)

Yaitu memberi kejelasan pada pengunjung untuk dapat dengan segera mengenali fasilitas yang ada, menemukan pintu utama (entrance) dan segera merasakan aktivitas yang ditawarkan.

2) Kemencolokan (boldness)

Harus mempunyai sesuatu yang membuat orang/pengunjung segera mengenali dan dapat terus mengingat dalam memorinya.

3) Keakraban (Intimacy)

Perancangan yang memungkinkan terciptanya suasana yang membuat pengunjung merasa santai dan betah berada di tempat tersebut.

4) Fleksibilitas

Merancang ruangan yang memungkinkan untuk alih fungsi dan alih citra sehingga apa yang dirasakan pengunjung senantiasa terlihat atraktif dan tidak monoton berada didalamnya.

5) Kekompleksan (complexity)

Perancangan yang kompleks akan mengurangi kemungkinan perubahan pada fasilitas yang sudah dibangun.

6) Efisiensi (Efficiency)

Pengolahan ruang yang optimal pada setiap ruang komersial.

7) Ekspresif

Tuntutan akan tatanan massa dan ekspresi yang inovatif untuk mencegah kebosanan dan mencipakan atmosfir yang khas pada fasilitas yang disediakan.

Dalam hal ini, sifat bangunan pada fasilitas pendidikan dan komersial mempunyai perbedaan yang saling bertolak belakang. Dimana

---

[8] Hoyes Charles King,AIA,Building for Commerce and Industy Chapter Shop and Boutiques,Mc Graw-Hill Book Company

sebuah fasilitas pendidikan / sekolahan harus mempunyai syarat ketenangan, jauh dari pusat keramaian dimana konsentrasi pengguna sangat kuat dan lebih bersifat privat. Sedangkan pada bangunan komersial, disyaratkan memiliki suatu kemencolokan yang dapat menarik perhatian masyarakat dan diharapkan dapat menjadi sebuah pusat keramaian dalam kegiatan jual-beli tersebut.

1.2.2.3. Karakteristik Fashion

Mode atau *fashion* yang berasal dari bahasa inggris , berarti cara, gaya, maupun kebiasaan. Fashion selalu menyiratkan sesuatu yang baru dan 'up to date' serta selalu berubah menurut waktu. Kata *fashion* yang berarti gaya yang selalu baru dan bisa berubah-ubah dapat diterapkan pada berbagai hal seperti, pakaian, perabotan, dekorasi atau (bahkan) barang-barang elektronik. Namun dalam hal ini, yang dimaksud fashion yang dalam bahasa sehari-hari disebut sebagai mode, adalah cenderung pada gaya pekaian / model busana, yaitu bentuk atau gaya yang didesain sedemikian rupa oleh para desainer sesuai dengan trend yang ada pada saat itu.

Fashion Desain adalah tren mode dan sesuai dengan tren ini membuat pakaian yang kontemporer serta cocok untuk dipakai sehari-hari.(www.ESMOD.com).

Dengan perubahan Fashion yang pesat dan terus-menerus,para desainer dalam dunia fashion dituntut untuk benar-benar dapat memahami sifat (karakter) dari fashion itu sendiri agar hasil rancangannya dapat tetap up to date dan diminati oleh masyarakat terutama para pecinta mode, sesuai dengan perkembangan zaman.Dimana sifat-sifat fashion tersebut diantaranya, yaitu :

1) Bebas, penuh kejutan

Karena sifat fashion yang terus berubah setiap saat, para desainer pun bebas untuk berekspresi terhadap rancangannya, maka fashion selalu

dapat memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhatinya. Begitu juga dengan gejala-gejala baru di dunia mode yang mulai mengusung padu padan warna yang lebih bebas, berani dan mengena. (*Sinar Harapan 2003*)

2) Dinamis,tidak monoton

Fashion merupakan sesuatu yang selalu berkembang variatif, dapat dengan mudah menyesuaikan pada keadaan sekitarnya (fleksibel).

3) Menonjolkan diri / atraktif

Sebuah hasil karya harus dapat memiliki daya tarik bagi orang yang melihatnya, dengan berbagai cara sehingga dapat lebih menonjol.

4) Berputar dan mengalir (up to date)

Suatu gaya harus sesuai dengan mode pada zamannya, dan suatu gaya yang sudah lalu dapat menjadi *in* lagi pada suatu masa, sehingga fashion merupakan siklus yang selalu berputar.

Sedangkan dalam perkembangan mode itu sendiri, terdapat elemen-elemen yang berperan dalam proses pembentukannya,yang terdiri dari 4 elemen,yaitu :

1) Gaya

Gaya yang dimunculkan dalam sebuah desain mode senantiasa mengikuti trend yang sedang berkembang dan di gemari oleh masyarakat sebagai pengguna pada saat itu. Pada elemen ini perancang dituntut untuk selalu memunculkan gaya terbaru yang sekiranya dapat dijadikan trend mode terbaru, sehingga gaya dalam mode dapat berubah dalam waktu cepat.pada umumnya gaya berubah secara berulang-ulang, pada contohnya gaya mode tahun 1970-an dapat menjadi trend kembali di tahun 2000.

2) Warna

Elemen warna juga merupakan elemen yang senantiasa berubah seiring dengan waktu dan pengaruh oleh kondisi masyarakat.

Misalnya trend warna tahun 2000 yang disebut tahun millennium di identikan dengan warna perak .

3) **Siluet**

Siluet yang di tampilkan dalam sebuah kreasi desainer merupakan elemen yang terkadang di pengaruhi oleh *issue* yang sedang berkembang pada masyarakat pada masa kini , seperti potongan yang sedikit maskulin untuk pakaian wanita untuk memperlihatkan sosok perempuan yang saat ini dianggap sudah cukup seimbang dengan posisi pria.

4) **Ragam hias**

Ragam hias memberi pengaruh terhadap mode dengan kekayaan ide yang dituangkan pada sebuah rancangan, merupakan suatu sentuhan terakhir yang berfungsi sebagai elemen yang menperindah desain sebuah mode, misal dengan penambahan payet atau border yang disesuaikan dengan ketiga elemen lainnya sehingga dapat menghidupkan rancangannya.

Bangunan yang tidak mengekspresikan dirinya sebagai wadah promosi maupun sekolah khusus mode / fashion menjadi salah satu penyebab masyarakat kurang mengetahui keberadaannya.Oleh karena itu Kota Yogyakarta membutuhkan suatu wadah yang dapat melingkupi kegiatan promosi dan pemasaran serta pendidikan yang diharapkan dapat mengembangkan dan menjual kreatifitas potensi perancang lokal kepada masyarakat Jogja sendiri dan konsumen di luar kota bahkan hingga ke dunia internasional. Wadah yang tepat mencerminkan citra mode sebagai penarik orang yang melihatnya dan perancangan ruang yang atraktif dan rekreatif diharapkan dapat meningkatkan nilai komersial produk dan meningkatkan jumlah konsumen.

1.3. PERMASALAHAN

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah Fashion Center sebagai pusat pendidikan dan promosi mode/fashion yang bertaraf internasional yang dapat memenuhi kebutuhan berbusana. Dan dapat menggabungkan berbagai elemen kegiatan didalamnya sehingga proses pendidikan dan komersial dapat berjalan seiring dengan baik.

1.3.2. Permasalahan Khusus

a. Bagaimana menciptakan sebuah bangunan pendidikan dan komersial yang mampu mewujudkan citra atau karakteristik fashion pada penampilan bangunan (baik interior maupun eksterior).

b. Bagaimana konsep tata ruang / lay out bangunan yang dapat menggabungkan setiap kegiatan didalamnya, sehingga keseluruhan kegiatan baik pendidikan maupun promosi dapat berjalan secara selaras.

1.4. TUJUAN

1.4.1. Tujuan Umum

Pengadaan fasilitas "World Fashion Center" ini adalah sebagai pusat pendidikan formal dan juga promosi yang keseluruhannya berhubungan dengan dunia fashion (mode), mulai dari seni merancang, peragaan busana (meliputi peraga / model), promosi dan pemasaran, hingga pembuatan bahan dan motif, serta pembuatan pakaian jadi (garmen).

1.4.2. Tujuan Khusus

World Fashion Center sebagai sarana pendidikan formal yang berhubungan dengan dunia fashion secara keseluruhan, bagaimana menyiapkan mental juga materi dalam menghadapi persaingan global,

sehingga menciptakan sumber daya yang profesional dan dapat memasuki pasar internasional.

1.5. SASARAN

- Aspek kajian mengenai sistem-sistem pendidikan dan komersial, fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan sehingga dapat memenuhi standart internasional.
- Aspek kajian tentang kebutuhan ruang :
  - Organisasi ruang
  - Besaran ruang
  - Sirkulasi ruang
  - Hubungan ruang
  - Pencahayaan ruang
- Aspek kajian mengenai kriteria-kriteria yang dituntut dalam ruang kelas, ruang peragaan, ruang pemasaran (retail), ruang produksi (garmen), ruang laboratorium tekstil, dan lain-lain.
- Aspek arsitektural : dalam hal penampilan bangunan meliputi interior maupun eksterior.

1.6. METODE DAN STRATEGI PERANCANGAN

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

- *Pengamatan Langsung (observasi)*

  Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer di lapangan melalui survey ke lembaga - lembaga pemerintahan, studi kasus dengan lembaga pendidikan fashion yang ada di Yogyakarta.
- *Wawancara*
- *Studi Literatur*

  Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan melalui literature, referensi artikel dari majalah maupun surat kabar.

1.6.2. Metode Analisis

- Analisis sistem pendidikan dan komersial, beserta kebutuhan ruang.
- Analisis karakter fashion sebagai perwujudan pada penampilan / karakter bangunan .
- Analisis pengaturan tata ruang / lay out bagi ruang retail (butik) dan ruang pendidikan.
- Analisis pengaturan pencahayaan buatan bagi ruang peragaan dan retail.

1.6.3. Metode Sintesis

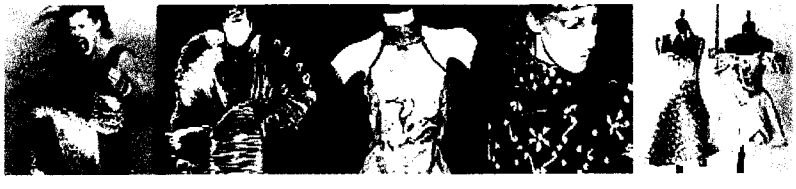
Hasil dari analisis disusun dalam suatu kerangka yang terarah dan terpadu , kemudian hasil tersebut di tuangkan berupa konsep dan ketentuan dalam perencanaan dan perancangan dan dikomunikasikan.

1.6.4. Perumusan Konsep

- Konsep layout bangunan pendidikan dan komersial meliputi ruang-ruang di dalamnya.
- Konsep tampilan bangunan (*interior & eksterior*)
- Konsep pencahayaan ruang peragaan dan retail/butik
- Konsep hubungan ruang

1.7. SPESIFIKASI PROYEK

1.7.1. Nama Proyek



"Perancangan World Fashion Center di Yogyakarta"

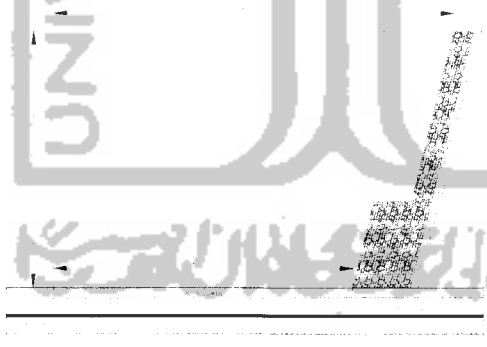
Sebuah komplek bangunan yang berfungsi sebagai pusat pendidikan dan komersial meliputi kegiatan promosi dan pemasaran dalam dunia fashion secara global. Pengguna bangunan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu untuk fasilitas pendidikan, bersifat privat hanya dipakai oleh siswa dan staff yang ada, sedangkan fasilitas komersial bersifat umum, pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat.

1.7.2. Lokasi proyek

Lokasi Site berada di daerah Ring Road Utara, Condong Catur. Terdapat kawasan perumahan dan pertokoan di sekitar site.

1.7.3. Luas Site

Luas site yang akan digunakan untuk pembangunan kawasan World Fashion Center yang sebenarnya merupakan site proyek pembangunan gedung Kantor Dirtjen Pajak di Yogyakarta adalah seluas ±12.825m2.



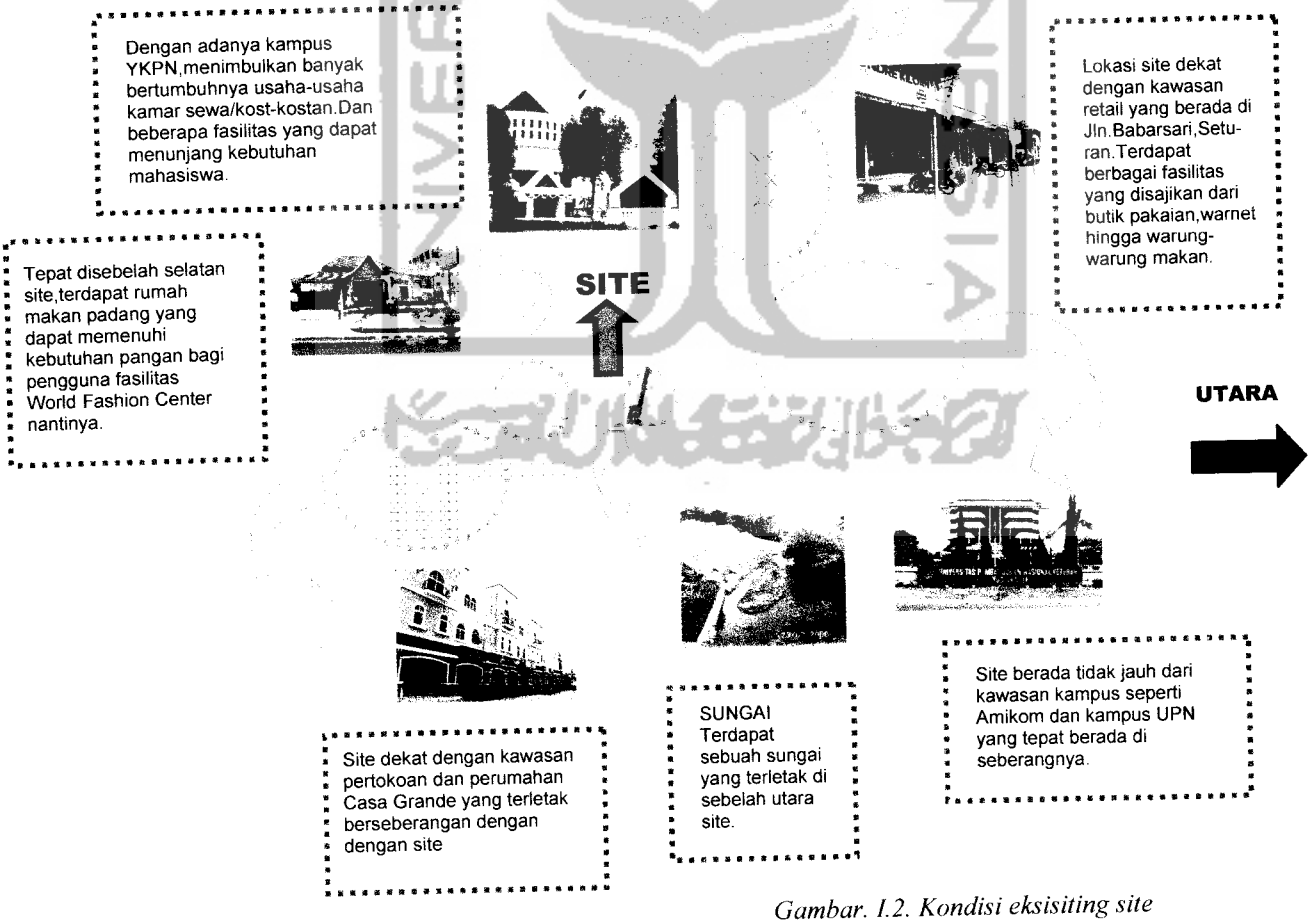
Gambar. I.1. Lokasi dan Luas site

1.7.4. Alasan pemilihan site

Bangunan ini dibagi menjadi 2 (dua) kawasan yaitu, kawasan pendidikan dan kawasan komersial. Namun di bawah ini akan dipaparkan beberapa alasan pemilihan site yang dapat mencakup kedua kawasan tersebut, yaitu :

- Lokasi site jauh dari daerah perindustrian, limbah yang dihasilkan baik limbah udara maupun suara dapat menjadi efek negative bagi lingkungan.
- Lingkungan site jauh dari keramaian lalu lintas yang berasal dari pelayanan transportasi seperti terminal, bandara, pelabuhan dan stasiun kereta api.
- Area dekat dengan akses kendaraan (jalan raya), namun terdapat jalur lambat didepan site sehingga dapat mengurangi resiko yang terjadi oleh keramaian lalu lintas.

1.7.5. Kondisi Eksisting Proyek



Gambar. I.2. Kondisi eksisiting site

Lokasi perencanaan pembangunan World Fashion Center ini dekat dengan pertokoan dan perumahan Casa Grande, dengan itu diharapkan kawasan tersebut dapat menjadi pusat perbelanjaan nantinya. Dan tidak jauh pula dengan kampus-kampus dimana perkembangan pemenuhan fasilitas bagi mahasiswa sangat pesat.

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini mengungkapkan tinjauan perkembangan fashion (mode) yang dilihat dari latar belakang arsitektural maupun non arsitektural, permasalahan, tujuan, sasaran, spesifikasi proyek, serta metode perancangan.

BAB II : Tinjauan Umum Kegiatan Pendidikan Mode dan Komersial

- Tinjauan teoritis untuk pendidikan fashion
- Tinjauan khusus fashion
- Tinjauan teoritis untuk kegiatan komersial
- Spesifikasi desain, meliputi fungsi ruang, serta besaran ruang

BAB III : World Fashion Center di Yogyakarta

Menguraikan karakter fashion pada bangunan, dan pembahasan tentang pemenuhan standart fasilitas kebutuhan pada bangunan beserta sistem kegiatan. Analisis layout pada gubahan massa dan hubungan antar ruang-ruang di dalamnya.

BAB IV : Pendekatan Konsep

Menguraikan analisis-analisis yang mendukung perencanaan konsep. Pembahasan mencakup analisis site dari permasalahan vegetasi, pencahayaan alami (sinar matahari), kebisingan, arah angin.dan sebagainya. Kebutuhan dan dimensi ruang, sistem organisasi ruang, dan sistem pencahayaan baik alami maupun buatan.

BAB V : Konsep Perencanaan dan Perancangan

Konsep meliputi kebutuhan interior dan juga eksterior,seperti: konsep site / landscape , konsep fasad bangunan , konsep layout ruang , konsep pencahayaan, dan gubahan massa.

1.9. KEASLIAN PENULISAN

- Putra David Eka, Fashion Center, TA. UII

Penekanan :...." Sebagai Pusat Informasi Mode "....

- Wiwik Tri Widyastuti, Rumah Mode di Yogyakarta, TA. UII

- Nur Setyaningtyas, Rumah Mode di Yogya, TA.UII

Penekanan :...." Sebagai wadah Pendidikan,Informasi,Promosi dan Retail "....

- Maulidhyana Puspa S, Rumah Mode di Yogyakarta, TA. UII

Penekanan :...." Perwujudan sebuah modern fashion workshop "....

1.10. DIAGRAM POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

1) Perkembangan dunia fashion
2) Penampilan bangunan sebagai pusat mode
3) Perbedaan kriteria& karakteristik bangunan pendidikan dan komersial.

PERMASALAHAN

Umum : Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah fashion center sebagai pusat pendidikan dan komersial yang dapat memenuhi kebutuhan berbusana.Dan dapat menggabungkan berbagai elemen kegiatan di dalamnya,sehingga proses kegiatan pendidikan dan komersial dapat berjalan dengan selaras.
Khusus : (1)Bagaimana mewujudkan karakter bangunan fashion ,(2)Bagaimana konsep layout/tata ruang bangunan yang dapat menggabungkan keseluruhan kegiatan didalamnya sehingga menciptakan keselarasan.

DATA

FAKTUAL

1) Kondisi bangunan yang kurang dapat mencitrakan dirinya sebagai wadah kegiatan mode
2) Fasilitas dalam pendidikan dan komersial yang belum memenuhi syarat kebutuhan

TEORITIKAL

1) Kriteria & syarat fasilitas pendidikan dan komersial yang memenuhi standart kebutuhan
2) Spesifikasi kebutuhan ruang

ANALISIS

1) Analisis fasilitas bangunan pendidikan dan komersial mode
2) Analisis karakter fashion untuk bangunan
3) Analisis layout bangunan meliputi ruang-ruang didalamnya
4) Analisis pencahayaan pada ruang pagelaran dan retail

KONSEP

1) Meliputi fasad bangunan
2) Meliputi gubahan massa
3) Meiputi layout/tata ruang bangunan
4) Pencahayaan alami dan buatan

DESAIN

Diagram. I.1. Pola Pikir

BAB II

PENDIDIKAN FASHION DAN KOMERSIAL

2.1. TINJAUAN CITRA DAN KARAKTER PADA BANGUNAN

"*Citra*" menurut Y.B.Mangunwijaya adalah menunjukan gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Sebagai contoh adalah istana yang besar memberikan citra pada penghuninya sebagai orang yang kaya,megah dan berwibawa.Citra lebih bersifat spiritual, menyangkut martabat dan pengenalan karakter.

Sebuah karakter sangat penting bagi perancangan sebuah bangunan untuk mewujudkan citra dan keberadaannya. Karakter yang akan diterapkan pada suatu bangunan tersebut akan dapat mengekspresikan wujud dari sebuah bangunan yang mana didalamnya terdapat berbagai macam kegiatan di bidang sesuai karakter yang diambil. Penerapan karakteristik tersebut dapat diwujudkan pada penampilan suatu bangunan baik penampilan dari dalam bangunan (interior) maupun dari tampak atau fasad bangunan (eksterior). Sehingga masyarakat dapat mengetahui keberadaannya dan makna dari bangunan tersebut.

Pada matriks dibawah ini dapat dilihat pemahaman yang lebih jelas tentang penekanan perancangan yang dipilih dalam kerangka pemikiran yang sistematis :

	Spatial arrangement	building envelope	building form	Building structure & construction	Building material	Building infrastructure	Landscape & open space
DESIGN CONSIDERATION (W.Pena)							
Function						■	■
Form							
Economy							
Time							
Energy							
FACTORS INFLUENCING FACILITY DESIGN (M.A Palmer)							
Human factors	●						
Physical factors	●	■	●				
External factors							
VALUES~ISSUES (Hersberger)							
Temporal							
Environmental							
Safety	■			■	■		
Technological							
Economic			■				
Aesthetic							
Cultural	■		■				
Human							

● *Penekanan masalah* ■ *Perlimbangan masalah*

Tabel 1.*metode perancangan*

Dalam matriks diatas dapat dilihat bahwa permasalahan arsitektural yang ditekankan akan diselesaikan secara komprehensif dalam perancangan World Fashion Center ini adalah ***building form***, masalah ini diselesaikan dengan menggunakan bagian *physical factors* dan *human factors* dari ***influencing facility design*** (M.A Palmer).

2.2. TINJAUAN TEORITIS PENDIDIKAN

Pendidikan berasal dari kata didik, yang berarti memelihara atau memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai suatu ilmu pendidikan. Sedangkan pendidikan adalah perbuatan (hal atau cara) atau pemeliharaan (latihan-latihan, dsb) badan maupun bathin. (WJS Purwodarminto, 1986)

Dari uraian tentang pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah :

1) Aktifitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, rohani (cipta, rasa, karsa dan budi nurani) dan jasmani (panca indera, serta keterampilan-keterampilan).

2) Pendidikan juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita tujuan pendidikan, isi, system dan organisasi pendidikan. Lembaga-lembaga ini dapat meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ruang lingkup pendidikan :

1. *Pendidikan Informal* :

Pendidikan yang diperoleh seseorang di rumah dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sehari-hari, pendidikan ini berlangsung tanpa organisasi atau yayasan tertentu yang ditujukan kepada pendidik tanpa suatu program yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Namun demikian, pendidikan sangat penting bagi pembentukan pribadi seseorang.

2. *Pendidikan Formal* :

Pendidikan yang diperoleh melalui suatu prosedur dan proses tertentu,dan dikelola oleh suatu yayasan maupun organisasi, seperti terdapat pada sekolah dan universitas pada umumnya.

3. *Pendidikan Non Formal* :

Pendidikan ini meliputi berbagai bentuk pendidikan yang diselenggarakan sengaja secara tertib,terarah,dan terencana di luar kegiatan persekolahan (pendidikan formal).

2.2.1. Tinjauan Pendidikan Formal[9]

Pendidikan formal dapat mendukung pengembangan yang didapat dari pendidikan informal dalam hal pengetahuan dan keterampilan seseorang. Pendidikan formal hanya mengkhususkan seseorang untuk menguasai bidang tertentu yang sifatnya cenderung akademis dan teoritis dan buta pada bidang-bidang yang sifatnya praktis. Sedangkan tujuan pendidikan ini adalah untuk menyiapkan manusia yang mempunyai

[9] Joesoef, Soelaiman Prof. Drs. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, Bumi Aksara, 1992

keterampilan dan profesionalisme serta pengetahuan luas sesuai dengan bidang yang dipelajarinya.

2.3. TINJAUAN KHUSUS FASHION

2.3.1. Sejarah Perkembangan

Pakaian telah dikenal oleh manusia sejak jaman dahulu sebagai usaha manusia untuk melindungi diri (tubuh) dari pengaruh iklim dan cuaca. Pada jaman itu,pakaian hanya difungsikan sebagai penutup tubuh saja. Namun sesuai dengan perkembangan jaman, kemajuan peradapan pakaian berkembang kegunaannya, tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh tetapi lebih merupakan sarana aktualisasi diri pemakainya. Disini pakaian lebih berfungsi untuk menunjukkan status sosial,ekonomi,dan budaya pemakainya.

Perkembangan pakaian sangat dipengaruhi oleh adanya kemajuan pesat di bidang teknologi dan sistem komunikasi serta informasi. Pakaian tidak hanya sebagai suatu barang, tetapi lebih sebagai komoditi. Pada abad ke-14 Paris sudah diakui sebagi pusat mode dunia, dikarenakannya keunggulan mesin-mesin dan banyaknya saudagar/pedagang barang-barang moderen[10]. Mulai tahun 1880, adalah tahun terpenting dalam sejarah mode Perancis, saat itu perancang memberi kebebasan bergerak bagi para wanita. Tahun 1880 identik dengan semangat kebebasan dan mode bukan sesuatu yang semata-mata bersifat komersial, tetapi lebih bernuansa budaya. Pada periode ini pula mode dari Perancis berhasil menanamkan pengaruhnya dan diterima di berbagai bagian dunia.

Meski tren di dunia fashion terus berkembang seiring dengan perkembangan peradaban manusia dan teknologi, namun segala sesuatu pasti akan tetap berakar pada zaman sebelumnya. Hal ini terbukti dari

[10] Grolier Electronic Publishing, Inc. Fashion Design, 1993

New York Fashion Week Spring 2006 yang masih mengambil inspirasi tren baju-baju di tahun 70-an diadaptasikan dengan zaman sekarang ini[11].

Melihat perkembangan mode pada saat ini, hampir semua perancang busana mengambil inspirasi mereka dari masa lalu, mulai dari abad ke-19 hingga masa-masa Yunani kuno. Mode memang siklus, termasuk hal inspirasi. Apa yang pernah muncul pada masa lalu bukan hal terlarang untuk didaur ulang. Akan tetapi, mendaur ulang sebuah gaya / mode tetap menuntut persyaratan disesuaikan dengan suasana zaman paling mutakhir. Itu yang membuat pengetahuan tentang sejarah mode menjadi penting. Dan produk mode/fashion yang mengambil konsep dari masa lalu tersebut biasanya disebut *vintage*. Menurut kamus Oxford, kata "vintage" itu dapat berarti "*old and very high quality*". Bila ditarik garis pengertian secara global "vintage" dapat dimaknai sebagai barang-barang yang diproduksi pada masa kini, tetapi memiliki model yang klasik dan antik, yang mengingatkan kita pada barang dari dekade'20 hingga '30-an[12].

2.3.1.1. Gaya Mode Pakaian

Gaya berbusana selalu berubah-ubah dan sangat beragam jenisnya.Dalam dunia mode,gaya pakaian dibagi menjadi beberapa aliran-aliran ,yaitu :

1) Aliran *Classic* : yaitu aliran dari masa ke masa.Hampir tidak mengalami perubahan dalam penampilan busana.Contoh pada pakaian adapt maupun pakaian nasional.
2) Aliran *New Classic* : yaitu aliran yang lambat laun mengalami perubahan dalam penampilan berbusana. Perubahan tersebut berkisar setiap sepuluh tahun sekali. Contohnya dapat ditemui pada busana pria atau wanita.

---

[11] Inspirasi "Flower Generation" tahun 70-an
[12] Situs : www.cybershopping.htm

3) *Trend* : yaitu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan sekitar setahun sekali, bahkan terkadang dalam satu perubahan aliran terdapat beberapa tema gaya. Contohnya gaya pakaian pada era tahun '70-an yang hanya menampilkan gaya tertentu seperti celana panjang *cut brai* (*bell bottom*).
4) Aliran *New Waves* : yaitu aliran yang mengalami perubahan gaya dengan cepat,bisa sekitar 3 bulan sekali. Desain-desain aliran ini tampak segar, simple dan murah yang sengaja dirancang untuk remaja dan ibu-ibu muda.

2.3.1.2. Unsur yang Terlibat Dalam Fashion

Fashion / mode selalu berkembang dan berubah-ubah sesuai denagan kondisi perkembangan jaman pada saat itu. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi perkembangan dan perubahan tersebut adalah :

1) Pemikir

   yaitu negarawan,pemuka adat, kaum ulama atau rohaniawan. Pemikir adalah orang yang menentukan pakaian-pakaian jenis tertentu pada situasi dan tempat tertentu pula. Contohnya dapat dilihat pada penggunaan seragam pada kesatuan-kesatuan tertentu seperti seragam sekolah, seragam angkatan bersenjata, pakaian adat daerah ataupun pakaian yang digunakan untuk beribadah.
2) Perancang atau penata

   Perancang adalah orang yang membuat desain pakaian, berupa konsep dasar dengan suatu tema tertentu. Sedangkan penata adalah orang mengembangkan rancangan dengan tidak merubah konsep ataupun tema yang dibuat oleh si perancang.
3) Produsen atau pembuat

   Produsen adalah orang atau lembaga yang memproduksi pakaian dalam skala besar maupun kecil. Contohnya adalah perusahaan konveksi ataupun butik-butik khusus.

4) Penyelenggara

Penyelenggara adalah unsur dunia mode yang mengadakan kegiatan-kegiatan promosi dan pemasaran. Unsur ini menjadi perantara antara unsur perancang dan produsen dengan unsur pemakai dan pengamat.

2.3.2. Tinjauan Kegiatan Pendidikan Dalam Fashion

2.3.2.1. Pendidikan Fashion

Seperti yang sudah dijelaskan pada sub-sub bab sebelumnya, pendidikan adalah perbuatan (hal ,cara ,dsb) mendidik atau memelihara (latihan-latihan,dsb) badan, bathin; sedangkan fashion adalah mode dalam hal ini adalah pakaian.

Dengan demikian, pendidikan mode adalah pendidikan yang mengajarkan pengetahuan seputar dunia mode/fashion dan memberi latihan-latihan keterampilan yang cukup sehingga dapat melahirkan lulusan yang terampil dan profesional di bidangnya untuk mengisi kebutuhan perkembangan industri mode.

Banyak alternative karir atau pekerjaan yang dapat diraih dari dunia mode / fashion.Fleksibilitas program pada pendidikan mode / fashion tersebut dapat membuka kemungkinan peluang yang luas untuk berbagai profesi. Selain menjadi Fashion Desainer/Pattern Maker, siswa atau lulusan dari sekolah mode / fashion dapat menjadi Reporter Mode, Fashion Merchandiser,pengajar,pengamat mode, pengarah gaya / *stylist*, Manager Produk, konsultan mode bahkan karir menjadi model/peraga atau biasa disebut peragawan-peragawati pun dapat diraih dari sini.

Terdapat berbagai macam program pendidikan yang ditawarkan dalam sekolah mode/fashion ini,diantaranya adalah:[13]

- **Fashion Design**

  Filosofi program tersebut adalah memungkinkan para siswa menjadi kreatif, memiliki pengetahuan teknik dan mencapai profesionalisme.

[13] Brosur sekolah mode ESMOD Jakarta

Para perancang mode mempelajari garis-garis pakaian, bentuk, bahan dan aksesoris. Mereka menguasai pengetahuan mengenai trend masa kini dan belajar menciptakan koleksi-koleksi.Para perancang mode bekerja dengan membuat pola, manager bagian produksi dan ahli marketing. Para perancang belajar mengadakan presentasi dan memperkuat koleksi mereka terhadap calon pembeli dan media.

- **Pattern Making**

  Meliputi keterampilan mengambil ide yang diciptakan di Fashion Desain yang mengubahnya menjadikan pakaian jadi dengan mempelajari efek visual dan mengkoordinasikan keterampilan menjahit. Program ini mengajarkan siswa untuk mengiterpresentasikan mode, membuat pola pakaian , memotong dan menjahitnya dengan menggunakan metode yaitu *tracing* dan *molding*.

- **Modelling**

  Pendidikan yang diberikan pada calon model adalah olah tubuh, kepribadian, kecantikan, dan tentunya pengetahuan tentang dunia fashion. Hingga pada akhirnya para model tersebut tidak hanya memiliki penampilan luar yang menarik saja namun juga dapat mempresentasikan kualitas dirinya terutama untuk mempromosikan atau memamerkan hasil karya rancangan desainer secara professional kepada publik, sehingga dapat mengundang minat publik untuk memakai dan membeli produk tersebut

2.3.2.2. Bentuk-Bentuk Pendidikan Fashion[14]

Bentuk-bentuk pendidikan atau sekolah yang mengarah pada pendalaman pengetahuan di dunia mode/fashion sekarang sudah sangat beragam,yaitu :

1) Kursus Mode

[14] Brosur-brosur dan Artikel tentang Pendidikan Mode

Jenis pendidikan mode ini cenderung bersifat non formal dan praktis dengan usia dan latar belakang peserta yang bervariasi.Pendidikan diselenggarakan dalam waktu yang relatif lebih pendek dibanding dengan jenis pendidikan yang lain. Contoh sekolah pada jenis pendidikan ini misalnya : kursus mode TRENDS Yogyakarta (6 bulan), Pusat Pendidikan Desain Bandung (6 bulan),Sekolah Mode Susan Budiharjo (9 bulan).

2) Pendidikan Kejuruan

Pendidikan ini sifatnya cenderung lebih formal dibanding dengan kursus, dalam suatu wadah atau lembaga yang formal juga. Usia peserta cenderung homogen. Materi yang disampaikan tidak hanya materi keterampilan tetapi juga materi-materi pelajaran umum. Contoh sekolah jenis ini, misalnya pada Sekolah Menengah Kejuruan ataupun pada Pendidikan Tinggi seperti IKIP.

3) Akademi Seni Rupa dan Desain / Pendidikan Diploma Fashion Design

Pendidikan ini merupakan pendidikan tinggi professional yang dipimpin olehseorang direktur. Dalam akademi ini pendidikan mode biasanya masuk dalam pendidikan desain, yang merupakan kegiatan ajang antara seni ada teknologi.Pada dasarnya pendidikan desain harus memberikan lima (5) wawasan keilmuan,yaitu :

- Wawasan teknologi
- Wawasan sains
- Wawasan seni
- Wawasan sosial dan budaya
- Wawasan filsafat dan etika

Berbagai wawasan keilmuan tersebut tidak saja sebagai upaya pembenahan kurikulum pendidikan tetapi terlebih lagi untuk memberi kejelasan arah dan sikap dari lembaga pendidikan desain sebagai usaha antisipasi kemasa yang akan datang.

Pendidikan desain diselenggarakn *full time* atau setiap hari. Karena merupakan pendidikan yang formal,dan sistem penerimaan dan evaluasi diselenggarakan dengan prosedur yang ditentukan secara khusus. Contohnya adalah Jurusan Desain Mode pada Akademi Seni Rupa dan Desain SIWI, Sekolah mode ESMOD Jakarta.Lama pendidikan ini adalah 1-3 tahun.

2.3.3. Pelaku Kegiatan Pendidikan Mode

Sebagaimana yang terdapat pada sekolah-sekolah pada umunya,di dalam sekolah pendidikan mode ini pun dibagi menjadi :

1) **Siswa / Peserta didik**

Siswa adalah orang yang melakukan kegiatan belajar pada sekolah mode.

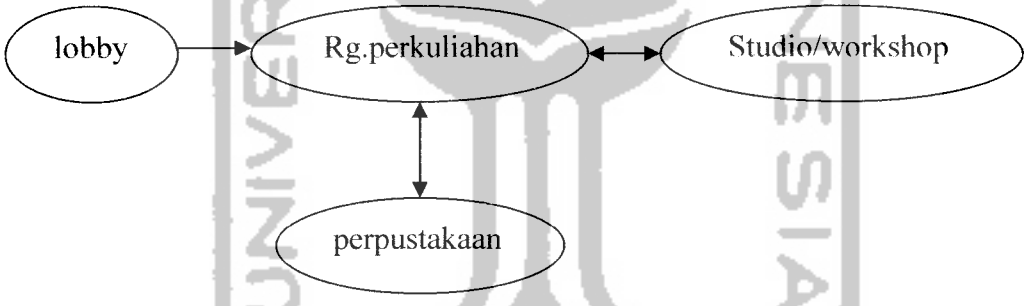


Diagram. II.1. Pelaku kegiatan siswa

2) **Staff Edukatif**

Yang dimaksud dengan Staff Edukatif adalah pelaku kegiatan belajar pada sekolah mode. Pelaku kegiatan mengajar ini ada dua jenis,yaitu staff tetap yang mengajar secara penuh dan staff honorer yang sifatnya temporer. Contoh staff temporer, seperti yang diusulkan oleh Carmanita yaitu dengan lebih banyak mengundang ahli mode dari luar untuk membagi pengalaman dan pengetahuan kepada siswa.

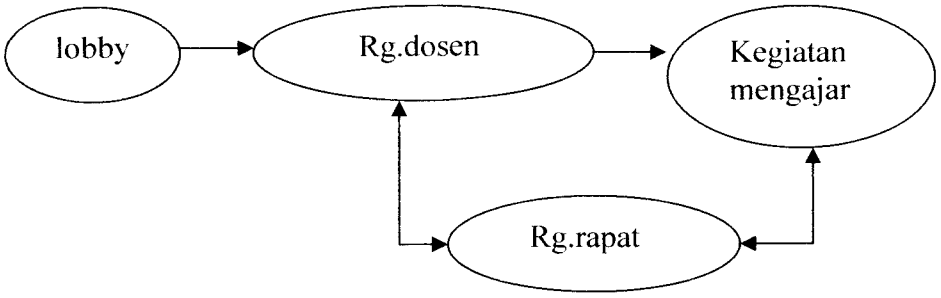


Diagram. II.2. Pelaku kegiatan staff edukatif

3) Staff Non Edukatif

Staff non edukatif yaitu pelaku yang mengurusi kegiatan pengelolaan dan berada diluar kegiatan belajar-mengajar. Biasanya pelaku ini melakukan kegiatan di dalam kantor atau ruang servis.

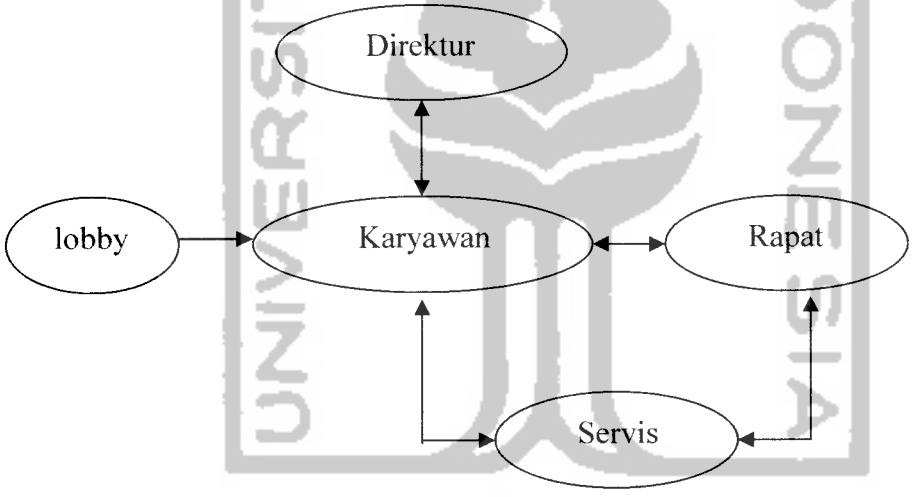


Diagram. II.3. Pelaku kegiatan staff non edukatif

2.3.4. Fasilitas Dalam Pendidikan Fashion

Beberapa fasilitas sekolah mode/fashion didasarkan pada jenis-jenis kegiatan yang berada di dalamnya. Adapun kegiatan sekolah mode dikategorikan menjadi :

1. Kegiatan Akademis, meliputi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pendidikan dan pengajaran. Adapun ruang-ruang standar yang dibutuhkan yaitu :
   - ruang kelas
   - auditorium (ruang pertemuan)

- perpustakaan
- studio , meliputi ruang peragaan (*catwalk*), studio foto, dll
- bengkel kerja , meliputi studio jahit, studio printing, ruang ukur atau *fitting*, ruang pola dan bordir, dll.

2. Kegiatan Administrasi, merupakan kegiatan-kegiatan di luar kegiatan akademis yang berhubungan dengan pengelolaan sekolah mode. Pada bagian administrasi ini, meliputi ruang-ruang pimpinan, ruang sekretaris, ruangan untuk pengajar serta ruang-ruang tata usaha dan pengajaran.
3. Kegiatan penunjang atau servis , merupakan kegiatan diluar kegiatan akademis dan administrasi yang berfungsi sebagai kegiatan pelengkap. Pada bagian ini, meliputi beberapa kebutuhan ruang diantaranya :
   - Gudang, meliputi ruang penyimpanan (kain/bahan,alat-alat dan bahan jahit,alat-alat cleaning service,dll.)
   - Kafetaria
   - Toilet / *lavatory*
   - Dapur
   - Parkir,dll.

2.4. PENDIDIKAN FASHION DI YOGYAKARTA

2.4.1. Kondisi umum

Hingga saat ini penampilan dan tata ruang bangunan sekolah desain khususnya di bidang mode atau fashion belum memenuhi syarat keruangan, selama ini ruang tidak mengikuti fungsi asal sudah memenuhi kapasitas. Belum adanya kampus yang berani tampil berbeda dengan lingkungan di sekitarnya. Merancang sebuah bangunan yang dapat mengungkapkan suatu karakter mode / fashion, bahwa fashion itu dinamis, atraktif dan selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa mengabaikan suatu fungsi dari bangunan tersebut.

Beberapa bangunan sekolah fashion di Yogyakarta hanya memanfaatkan bangunan yang sudah tersedia, sehingga tidak dapat mewujudkan citra bangunan fashion/mode hal itu mengakibatkan masyarakat kurang mengetahui keberadaannya.

Dan kurangnya tenaga pendidik yang profesional dikarenakan kurangnya informasi dan sarana yang memadai seperti kurangnya kegiatan promosi dalam bidang fashion/mode kedalam kota. Mengakibatkan para lulusan maupun perancang kurang dapat melebarkan sayapnya terutama untuk merambah dunia internasional dirasa masih amat sulit.

2.4.2. Studi Kasus Sekolah Mode

2.4.2.1. PAPMI

PAPMI kependekan dari Perhimpunan Ahli Perancang Mode Indonesia yang sekarang berubah menjadi Perhimpunan Perancang Mode Indonesia adalah sebuah yayasan yang dikelola oleh para ahli mode, baik desainer, peragawan/wati atau foto model, maupun pengusaha mode yang sudah profesional diseluruh wilayah indonesia.

PAPMI terletak di tengah kota dan tidak begitu jauh dari kawasan Keraton,dari segi penampilan bangunan PAPMI memiliki karakteristik arsitektur tropis dan disekitarnya terdapat bangunan tua yang masih satu komplek yang masih dipertahankan.

2.4.2.2. Yogya Desain School (YDS)

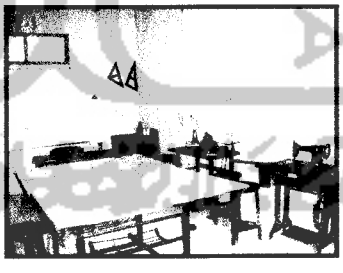
Sekolah ini terletak di jalan Wachid Hasyim 187 A Condong Catur, Yogyakarta. Memiliki beberapa program pendidikan seperti desain fashion,fashion merchandishing dan manajemen mode. Lembaga ini menawarkan alternatif perkembangan potensi pribadi dalam bentuk leahlian dan keterampilan di bidang desain, sekaligus menjawab tantangan masa depan akan kebutuhan profesional handal yang siap

bersaing merebut pasar dan menciptakan lapangan pekerjaan. Lama pendidikan dibagi menjadi 2 jenjang yaitu 6 bulan dan 1 tahun. Program profesional 1 tahun dikemas dalam modul dan kurikulum yang padat dalam 3 cawu dengan materi keahlian khusus.

1. Rg.Servis
2. Rg.Kelas jahit
3. Kantor
4. Rg.Tata usaha dan informasi
5. Rg.Kelas Modelling
6. Rg.Kelas
7. Rg.Desain
8. Rg.Staff
9. Bukaan/Taman
10. Selasar
11. Teras/entrance

Gambar. II.1. Denah YDS

Area sekolah ini sangat kecil. Hanya memiliki beberapa ruang kelas berukuran kecil (memang hanya untuk menampung 10-25 siswa) yang digunakan secara bergantian oleh siswa, memiliki fasilitas perpustakaan, ruang komputer, ruang jahit, kantin serta parkir yang cukup luas.



Gambar.II.2. Kondisi sekolah mode YDS

Penampilan bangunan masih sangat sederhana, hanya saja untuk permainan warna sudah nampak berani. Sehingga bangunan yanga terletak ditengah-tengah kawasan pemukiman ini sudah tampil cukup menarik. Bangunan bercitra arsitektur tropis terlihat dari bentukan atap dan overhangnya yang lebar. Tata ruang dalam berupa kotak-kotak yang

dijalin dengan satu open space yang cukup memberi kesegaran. Ruang-ruang kelas terkesan sempit karena keterbatasan lahan. Tidak terdapat ruang khusus sebagai ruang peragaan/*show* untuk hasil karya siswa. Sehingga masih menyewa gedung lain untuk kegiatan tersebut.

Kesimpulan

Bahwa di Yogyakarta sudah cukup banyak sekolah yang menawarkan pendidikan di bidang mode/fashion desain, namun karena katerbatasan lahan maka masih banyak fasilitas penunjang yang belum mencukupi sehingga sulit bagi siswa maupun perancang untuk dapat memamerkan hasil rancangan dan mempromosikannya hingga siap bersaing sampai pasar internasional.

2.5. TINJAUAN SEKOLAH MODE INTERNASIONAL

Melihat perkembangan zaman dalam dunia mode yang begitu pesat, menuntut masyarakat untuk dapat terus mengikutinya. Dari situ timbul sebuah persaingan-persaingan yang kuat dalam segala bidang agar manusia dapat tetap *survive*, mulai dari persaingan dalam kehidupan sehari-hari, bidang pendidikan, persaingan di dalam negeri sendiri hingga sampai keluar negeri. Karena itu banyak fasilitas-fasilitas, terutama dalam hal pendidikan yang berani menyekolahkan baik staff maupun siswanya keluar negeri, ada juga yang mendatangkan staff-staff pengajar profesional dari luar maupun lulusan luar negeri. Hal itu ditujukan agar, pendidikan dapat diakui dan bermutu internasional sehingga dapat mempersiapkan generasi-generasi penerus bangsa untuk dapat berperan dalam industri tekstil dan fashion terutama di Asia bahkan di dunia.

Sekolah bertaraf internasional mulai banyak tumbuh di kota-kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Namun kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan,justru jarang sekali ditemui sekolah yang bertaraf internasional, bahkan tidak ada sama sekali.

Di bawah ini, contoh-contoh sekolah mode yang sudah diakui secara internasional, dilihat dari sistem pengajaran, program-program pendidikan, dan fasilitas-fasilitas yang di berikan.

2.5.1. ESMOD Jakarta

Didirikan tanggal 6September1996 oleh ibu Hartini Hartarto, ketua Yayasan Pendidikan Desain Indonesia. ESMOD Jakarta telah menguatkan standart profesi internasional yang ketat dan mendorong desainer-desainer muda untuk mengadaptasikannya ke warisan budaya yang kaya dan akar budaya Indonesia. ESMOD menggabungkan kreatifitas, teknik profesionalisme melalui jaringan yang terdiri dari 18 sekolah yang bertempat di berbagai negara di dunia dan ESMOD Internasional telah memberikan pengaruh mode Perancis ke seluruh dunia.

Pada sistem pendidikan selama 3 tahun, siswa ESMOD memperoleh akses langsung ke berbagai profesi dalam dunia mode dan tekstil.Siswa ESMOD berkesempatan mengikuti kompetisi internasional dan pertukaran antar sekolah ESMOD di seluruh dunia yang dapat menambah wawasan dan mengasah keterampilan pada pasar internasional. Sedangkan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh sekolah ESMOD adalah :

1) Perpustakaan dan Bookstore

Memiliki koleksi buku mode, seni dan sejarah, majalah, video dan internet untuk penggunaan siswa dan reverensi. Tersedia juga berbagai macam peralatan yang berhubungan dengan kegiatan akademis.

2) Bimbingan Konsultasi

Konsultasi akademis dan pribadi tersedia untuk membantu murid mengambil keputusan yang berhubungan dengan pendidikan maupun pribadi.Para konsultan dan ahli pengajar profesional ada beberapa yang didatangkan dari luar negeri.

3) Fasilitas Lain

Terdapat cafe, ruang istirahat, ruang kelas ber-AC, laboratorium tekstil, laboratorium komputer, butik dan halaman parkir.

4) ESMOD memiliki kurikulum yang kuat dan dinamis,mengikuti perkembangan di bidang industri, teknologi, seni dan budaya secara profesional dan diakui oleh seluruh dunia.Diploma internasional dan mendapat sertifikat internasional.

2.5.2. LaSalle College International

LaSalle college adalah merupakan lembaga internasional di bidang pendidikan, konsultasi, personnel training, research & development and transfer technology yang mempunyai jaringan dari Kanada.Sekolah ini mempunyai beberapa program kegiatan dan pendidikan, diantaranya yaitu bidang Fashion Design. Program lulusan pendidikan yaitu Diploma dengan sertifikat internasional.

LaSalle College Indonesia berdiri tahun 1997, merupakan usaha kerjasama dengan Asosiasi Pertekstilan Indonesia dari Industri tekstil dan Fashion Indonesia. Program yang di berikan oleh LaSalle College mengikuti standart kurikulum intarnasional. Menggabungkan teori akademis dan pengalaman praktek yang menjamin lulusan memiliki kemampuan dan pengetahuan sesuai dengan dunia global.

Staff pengajar dari profesional ahli pengajar luar negeri maupun dalam negeri. Para siswa LaSalle akan lulus dengan Diploma Internasional yang diberikan oleh *Quebec Ministry of Higher Education and Science.* Dengan gelar Diploma ini siswa dapat meneruskan pendidikannya atau mendapatkan karir di bidangnya dengan segera.

Fasilitas yang diberikan pada pendidikan fashion design, tidak jauh berbeda dengan sekolah-sekolah mode yang lain, seperti ruang jahit, ruang gambar, ruang fotografi, ruang presentasi visual, ruang display, ruang komputer dan ruang fasilitas penunjang yang lain.

Kesimpulan, pada umumnya sekolah-sekolah fashion yang bertaraf internasional mempunyai jaringan atau lisensi dari sekolah fashion diluar negeri. Staff pengajar dari ahli profesional yang didatangkan dari luar negeri (otomatis sedikit banyak menggunakan bahasa pengantar yaitu bahasa inggris) atau staff pendidik lulusan dari sekolah luar negeri. Disamping itu, siswa yang lulus mendapat sertifikat yang terakreditasi internasional. Fasilitas-fasilitas yang diberikan pun mempunyai spesifikasi yang memenuhi standart internasional. Seperti pada setiap ruang yang mempunyai fungsi masing-masing sehingga setiap kegiatan mempunyai fasilitas sendiri.

2.5.3. Kurikulum Pendidikan[15]

Dalam sekolah yang bertaraf internasional, kurikulum pendidikan lebih banyak dan lebih spesifik dibanding dengan sekolah-sekolah fashion pada umumnya. Bahasa pengantar yang digunakan sedikit banyak menggunakan bahasa Internasional (bahasa Inggris) karena beberapa pengajar berasal dari luar negeri.

Jenjang pendidikan selama 1 sampai 3 tahun dengan lulusan Diploma dan diberikan sertifikat bertaraf Internasional. Program pendidikan yang diberikan dibagi menjadi 2 yaitu Fashion Design (cara merancang baju) dan Patern Making (cara membuat baju) serta program tambahan yaitu modelling. Adapun kurikulum yang harus diselesaikan sesuai dengan gelar Diploma yang akan diberikan dari tinjauan pada beberapa sekolah mode internasional yaitu sebagai berikut :

- **FASHION DESIGN Program 1 tahun**

1) Mempelajari garis-garis pakaian, bentuk, bahan dan aksesoris;
2) Penguasaan pengetahuan tentang sejarah fashion, tren-tren mode dahulu hingga masa kini;
3) Belajar menciptakan koleksi-koleksi pakaian;

[15] Brosur Pendidikan Sekolah Mode ESMOD Jakarta

4) Pembuatan pola dasar, produksi dan marketing;
5) Belajar mengadakan presentasi dan memperkuat karya mereka terhadap calon pembeli atau media.

- **PATTERN MAKING Program 1 tahun**

1) Pengetahuan tentang volume badan dan teknik pembuatan pola;
2) Menggambar pola dan sketsa (drafting);
3) Mengetahui cara pembuatan pattern dengan menggunakan komputer;
4) Pengetahuan langkah-langkah menjahit;
5) Pendidikan profesionalisme.

- **FASHION DESIGN Program 3 tahun**

Program tahun I (tahun pengenalan)

1) Belajar merancang pakaian dan pembuatan pola;
2) Membuat silouette mode serta konsep pakaian;
3) Memahami cara draping pakaian kebadan;
4) Memilih ciri-ciri khusus sebuah produk;
5) Belajar tehnik menyusun dan melengkapi warna (color range);
6) Menganalisa pasar sesuai permintaan khusus;
7) Belajar presentasi (menerangkan gaya pakaian dan mengusulkan warna)
8) Pengetahuan penggunaan komputer dalam fashion design.

Program tahun II (Pengajaran)

1) Membuat ilustrasi silouette mode; menguasai informasi; menganalisa evolusi mode;
2) Menyesuaikan bentuk badan yang berbeda-beda dan menggunakan formulir teknik yang dapat dipakai di industri garmen;
3) Merancang dan menggambar rencana koleksi;
4) Pengetahuan industri tekstil

Program tahun III (Spesialisasi)

1) Belajar kreativitas koleksi pribadi dengan memperhatikan referensi budaya,penelitian, pengetahuan pasar dan mengikuti mode dari lingkungan sekitarnya;
2) Pengetahuan teknik dan profesionalisme;
3) Pembelajaran teknik menembus pasar.

- **PATTERN MAKING Program 3 tahun**

Program tahun I (Pengenalan)

1) Pengetahuan tentang volume badan,membuat pakaian;
2) Pemahaman keterampilan, diplomasi dan mata untuk kerapihan di bidang pattern making;
3) Bekerja menggunakan kain pada patung
4) Mempelajari langkah-langkah teknik menjahit;
5) Membuat sketsa potongan
6) Belajar memilih kain yang sesuai dengan desain;
7) Pengetahuan dengan menggunakan komputer

Program tahun II (Pengetahuan)

1) Mempelajari cara pembuatan lengan dengan volume, gambaran dan pola industri;
2) Mempelajari keterampilan dan diplomasi;
3) Menyusun pelaksanaan pembuatan pattern;
4) Merancang dengan menggunakan komputer data bank;
5) Pengetahuan peralatan industri dalam pattern

Program tahun III (Spesialisasi)

Pada program ini sama dengan program yang diberikan pada pendidikan fashion design program ke-III.

Disamping program-program yang telah diberikan diatas,masih terdapat program tambahan untuk mencapai profesional dan mendapatkan seluruh pengetahuan dalam dunia fashion,dengan pengarahan melalui kelas-kelas modologi mengenai :

1) Teknologi Tekstil

Memungkinkan siswa untuk membedakan berbagai macam tekstil untuk mempermudah pemilihan bahan.

2) Fashion Marketing / Merchandishing

Memberikan pengertian yang lebih baik kepada siswa mengenai bisnis di dunia mode. Termasuk perencanaan, pengembangan dan presentasi.

3) CAD (Computer Aided Design)

Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembuatan presentasi desain yang efektif dan mengenal industri garmen.

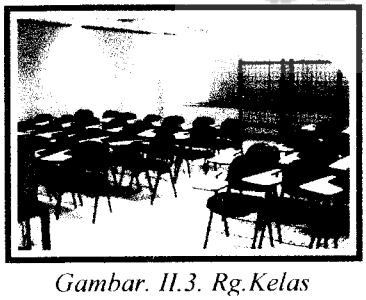
4) Pengembangan karier dan penempatan

Setelah menyelesaikan program yang telah diberikan, siswa dilengkapi dengan pengetahuan bagaimana mempersiapkan Curriculum Vitae mereka, mencari pekerjaan, dan hal-hal pokok dalam interview.

2.5.4. Spesifikasi Kebutuhan Ruang

Adapun ruang-ruang yang dibutuhkan disesuaikan dengan jenis kegiatan / kurikulum yang ada. Setiap ruang mempunyai peran masing-masing; serta ukuran / dimensi dan syaratnya dapat memenuhi sesuai dengan fungsinya.

1) RUANG KELAS



Gambar. II.3. Rg.Kelas

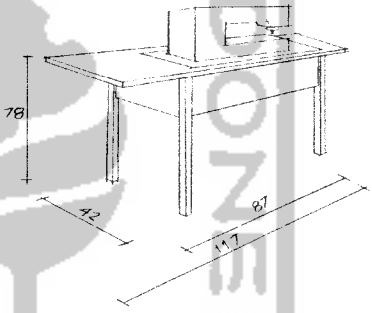
Kapasitas setiap ruang kelas diharuskan dapat menampung jumlah siswa yang diterima pada setiap jenjang pendidikan.Ruang kelas digunakan sebagai ruangan yang memfasilitasi pendidikan yang sifatnya hanya teoristis, atau penyampaian materi tentang pengetahuan penunjang di dalam dunia fashion. Adapun ketentuan dimensi meliputi sirkulasi dan fasilitas di dalam ruang kelas yaitu sebagai berikut :

Gambar. II.4. Ukuran meja dan sirkulasi manusia

2) STUDIO, meliputi :

- Studio Jahit

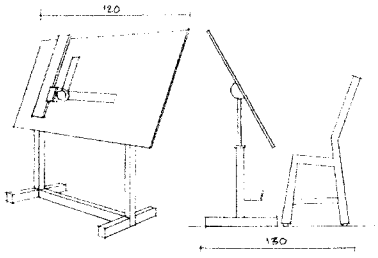
Studio jahit sebagai sarana pendidikan dalam program pattern making. Kegiatan di dalamnya mengajarkan siswa tentang teknik-teknik menjahit pakaian termasuk membuat gambar dengan mesin jahit (bordir).



Gambar.II.5. Sewing room dan dimensi mesin jahit

- Studio fashion design

Studio fashion desain digunakan untuk siswa yang belajar bagaimana merancang sebuah desain pakaian dan sebagainya. Dengan teknik menggambar siswa dapat menuangkan hasil rancangannya.



Gambar.II.6. Studio fashion desain dan dimensi meja gambar

- Studio pembuatan pola

Gambar. II.7. Studio pembuatan pola

Studio tersebut sebagai wadah pembelajaran siswa untuk membuat pola-pola baju yang akan dipotong dan dijahit. Siswa menggunakan patung untuk mengukur dimensi dan mendraping kebadan kemudian dituangkan dalam bentuk gambar.

Gambar.II.8. Ukuran meja pola dan sirkulasi pengguna

Pada umumnya meja yang digunakan untuk membuat gambar pola pakaian, menggunakan meja-meja kecil (single) berukuran 80x60cm yang disusun (digabungkan) supaya menjadi meja yang lebih luas.

- Studio fotografi

Gambar. II.9. Studio Fotografi

Studio fotografi, sebagai kelas untuk melatih gerak tubuh juga keluwesan gaya bagi para siswa yang ingin mempelajari dunia modeling. Ruangan tersebut tidak membutuhkan dimensi yang terlalu lebar, hanya saja membutuhkan pencahayaan yang baik.

Gambar.II.12. Suasana perpustakaan dan dimensi ruang.

2.6. TINJAUAN TEORITIS KOMERSIAL DALAM FASHION

Fasilitas komersial adalah wadah atau tempat yang memudahkan manusia untuk melakukan berbagai kegiatan perniagaan, pembelian, penjualan suatu produk/jasa. Pada dunia mode tidak dapat dilepaskan dari kegiatan komersial sebab seorang perancang harus dapat mempresentasikan / mengkomunikasikan hasil karyanya kepada masyarakat luas. Kegiatan komersial yang diwadahinya berupa kegiatan informasi, promosi, dan pemasaran.

Fasilitas komersial memegang peranan penting karena seorang perancang mode mengandalkan perolehan keuntungan yang didapatkan dari hasil karya yang telah dipresentasikan kepada masyarakat yang dituju yang kemudian dibeli oleh masyarakat tersebut.

Adapun beberapa kegiatan komersial yang bekerja dalam dunia mode adalah sebagai berikut :

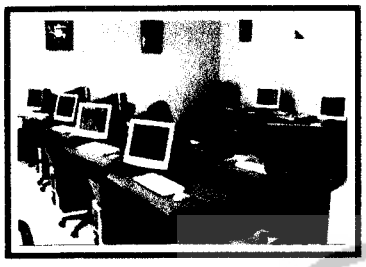
1. Kegiatan Informasi

   Kegiatan ini untuk memperkenalkan berbagai informasi tentang mode kepada masyarakat sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat dan dapat menjadi bahan inspirasi bagi perancang.

2. Kegiatan Promosi

3) LABORATORIUM ,meliputi :

- Laboratorium komputer



Gambar. II.10. Lab. Komputer

Laboratorium komputer, digunakan siswa untuk belajar mempresentasikan hasil karyanya dengan media komputer. Dimensi yang dibutuhkan setiap meja yaitu : ± 0.8 m², dengan jarak antar meja 60 cm untuk sirkulasi pengguna.

- Laboratorium tekstil

Gambar. II.11. Laboratorium Tekstil

Pada laboratorium tekstil terdapat berbagai contoh jenis bahan yang dapat digunakan untuk membuat kreasi pada pakaian. Biasanya diberikan juga fasilitas internet, agar siswa dapat mengetahui berbagai jenis bahan yang ada. Disamping itu tersedia juga peralatan-peralatan pada industri tekstil agar siswa mengetahui bagaimana pembuatan pola pada bahan.

3) PERPUSTAKAAN

Perpustakaan menyediakan buku-buku dan reverensi yang berhubungan dengan dunia fashion. Fasilitas tersebut sifatnya privat yang hanya disediakan yang oleh para siswa dan pengajar.

Kegiatan ini untuk memperkenalkan produk busana atau hasil karya perancang kepada masyarakat selaku konsumen.Tijuan dan harapan dari kegiatan ini adalah untuk mempengaruhi pengunjung agar tertarik dan kemudian berminat untuk memiliki koleksi yang ditawarkan.

Bentuk kegiatan promosi ini sangat beragam, diantaranya dengan iklan di berbagai media, pameran dan peragaan. Khusus untuk pameran dan peragaan pada umumnya diselenggarakan di dalam gedung tertentu, misal ruang serba guna,gedung konvensi, di hotel bahkan di ruang terbuka.

3. Kegiatan Produksi

Merupakan kegiatan yang mewujudkan bahan mentah menjadi bahan jadi, bahkan siap pakai. Skala kegiatan produksi sangat beragam, ada jenis produksi yang besar-besaran seperti industri konveksi, ada pula yang berskala kecil yaitu butik-butik milik desainer itu sendiri.

4. Kegiatan Pemasaran dan Penjualan

Kegiatan ini dilakukan setelah proses produksi,ada sebagian rancangan yang dipromosikan terlebih dahulu, kemudian produk rancangan didistribusikan kepada konsumen atau pemakai. Cara mendistribusikan produk tersebut melalui toko/retail-retail pada pusat perbelanjaan maupun rumah-rumah mode. Kegiatan ini diwadahi dalam ruang display produk, yang mana ruang tersebut memiliki peran besar dalam usaha :

- memamerkan produk
- menjadikan produk terlihat representatif
- menarik perhatian pengunjung
- meningkatkan nilai jual produk

2.6.1. Pelaku Kegiatan Komersial Dalam Fashion

Adapun pelaku kegiatan komersial sesuai dengan jenis kegiatan yang bekerja didalamnya, yaitu :

1) Pengunjung ataupun konsumen

   Merupakan masyarakat pencinta mode baik dalam negeri maupun dari luar negeri, yang berasal dari berbagai kalangan. Masyarakat diharapkan dapat menjadi peminat bahkan pelanggan yang membeli suatu produk dari rancangan para desainer.

2) Desainer / Perancang mode

   Adalah orang yang menciptakan sebuah mode dan inovasi baru pada busana. Bisa dibilang,perancang / desainer adalah pihak yang hasil karyanya diperkenalkan kepada masyarakat.

3) Model atau Peraga

   Biasa disebut peragawan atau peragawati, mereka adalah orang yang memamerkan dan juga memperagakan suatu produk pakaian dari rancangan para desainer kepada khalayak.

4) Pengelola

   Adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola pusat komersial (promosi dan pemasaran) agar dapat berjalan dengan teratur sesuai fungsinya. Pengelolaan meliputi kegiatan mengatur dan mengorganisasi seluruh kegiatan yang berlangsung.

5) Karyawan / Pekerja (*crew*)

   Adalah orang-orang yang menunjang seluruh kegiatan yang bekerja dalam kegiatan promosi dan pemasaran. Para pekerja / *crew* diantaranya meliputi : pengarah gaya / *stylist*, fotografer, penata display, dan lain sebagainya.

2.6.2. Fasilitas Komersial

Fasilitas komersial yang diperlukan dalam dunia fashion adalah yang dapat mewadahi seluruh kegiatan produksi, promosi dan pemasaran/penjualan. Fasilitas-fasilitas tersebut adalah :

1) Gedung atau Ruang Peragaan

Gambar. II.13. Peragaan Busana

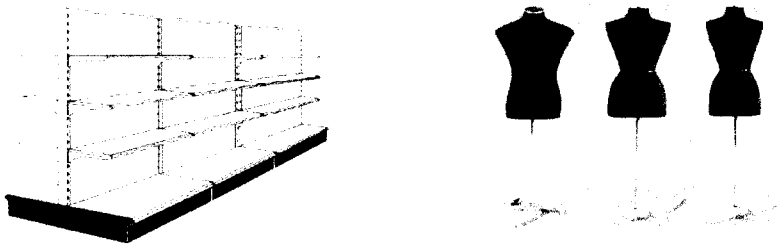
Area tersebut dibagi menjadi 3 bagian,yaitu :

- stage/*catwalk*, merupakan area pertunjukan atau panggung peragaan bagi peraga (*fashion show*).
- *Audience*, merupakan area untuk pengunjung dan penonton *fashion show*.
- Area penunjang, terdiri dari ruang persiapan (meliputi ruang ganti / *fitting room*, dan ruang rias), ruang servis dan lobby.

2) Fasilitas Pertokoan

Gambar. II.14. Fasilitas Pertokoan

Fasilitas tersebut merupakan suatu kelompok atau shop unit yang hanya menjual produk-produk hasil karya para perancang mode, baik berupa pakaian siap pakai maupun aksesoris. Fasilitas partokoan berupa retail-retail / butik. Adapun fasilitas yang dibutuhkan bagi retail / butik yaitu, sebagai berikut :



Gambar.II.15. Macam rak dan mannequen

3) Fasilitas Garmen atau Bengkel Kerja

Gambar. II.16. Bengkel Kerja

Fasilitas tersebut sebagai fasilitas penunjang yang di dalamnya terdapat kegiatan produksi berskala kecil (hanya memproduksi produk bagi World Fashion Center). Kegiatan yang bekerja pada fasilitas garmen meliputi: membuat pola, menjahit, bordir, menyetrika, dan pembuatan aksesoris pada pakaian.

2.7. SYARAT KENYAMANAN RUANG [16]

2.7.1. Kegiatan Pendidikan

Pada tiap-tiap ruang penunjang dalam kegiatan pendidikan mempunyai persyaratan yang berbeda satu sama lain.Berikut uraian persyaratan teknis masing-masing ruang :

1) Ruang Kelas

- Pengaturan tempat duduk harus memenuhi syarat-syarat kenyamanan pandangan.
- Mempertimbangkan dari segi akustiknya terutama bagi ruangan yang menggunakan sistem audio-visual.

[16] Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Erlangga 1991

- Untuk sistem pengajaran agar siswa tetap aktif,maka siswa (ruang belajar) harus dekat dengan pengajar (ruang pengajar).
- Memperhatikan sistem pencahayaan yang baik, baik cahaya buatan maupun cahaya alami.
- Tidak terlalu banyak bukaan,terutama di dekat posisi pengajar maupun siswa.
- Perletakan pintu masuk pada arah samping (kiri/kanan).

2) Auditorium

- Harus mengikuti tuntutan akustik ruang dan pencahayaan yang khusus
- Pintu harus terbuka kearah luar dan disesuaikan dengan kapasitas ruangan.
- Mempertimbangkan ketinggian langit-langit sebagai sarana pendukung akustik ruangan.
- Ruangan auditorium sebaiknya berbentuk kipas karena sesuai dengan rumusan bidang pandangan.

3) Studio

- Dimensi / besaran ruangan disesuaikan dengan kapasitas peralatan dan bahan yang akan digunakan di studio.
- Setiap ruangan yang mempunyai kegiatan yang saling berhubungan mempunyai akses dan alur yang baik.
- Letak berdekatan dangan bengkel kerja.namun perlu juga mempertimbangkan faktor polusi dan kebisingan.
- Pengaturan cahaya yang baik,baik cahaya buatan maupun cahaya alami.Sebaiknya jendela menghadap arah berlawanan dengan arah sinar matahari.

4) Bengkel Kerja / *Workshop*

- Ruangan luas,ditambah dengan jalur untuk sirkulasi disekitar mesin-mesin.Sehingga lalu lalang pekerja tidak mengganggu kegiatan bekerja.

- Permukaan lantai ruangan tersebut tidak boleh licin karena merupakan akses ruangan yang sibuk.

5) Perpustakaan

- Terdapat ruang lobby yang luas untuk menyerap/menghalang suara bising yang ditimbulkan dari luar ruangan.
- Terdapat ruang pengawas yang terletak dekat atau tampak dari pintu masuk,namun juga mempunyai akses visual terhadap keseluruhan ruangan.
- Menghindarkan sinar matahari yang langsung masuk kedalam ruangan.
- Pengaturan lay out sirkulasi dan aksesbilitas harus mengalir sehingga tidak menimbulkan *crowded* di dalam ruangan.

6) Ruang-ruang Penunjang

- Ukuran/dimensi ruang ditentukan dengan standart ruang yang diperlukan.
- Mempunyai kejelasan fungsi ruang terutama bagi orang luar yang mempunyai kepentingan tertentu.
- Mempunyai sirkulasi dan aksesbilitasi yang baik antara ruang yang saling berhubungan.

2.7.2. Kegiatan Komersial Meliputi Promosi dan Pemasaran

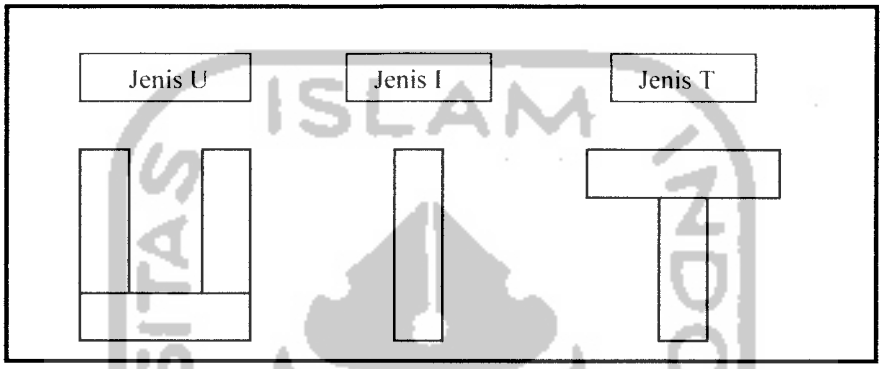
Sesuai dengan fasilitas gedung komersial yang sudah dijabarkan diatas, setiap ruangan pada fasilitas tersebut pun mempunyai persyaratan masing-masing. Berikut uraiannya :

1) Gedung / Ruang Peragaan

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang dan merencanakan fasilitas ini adalah :

- Pengaturan sirkulasi atau alur yang jelas antar pengguna di dalamnya (peraga, pengunjung dan servis)

- Pengaturan ruang yang baik bagi pengguna sistem akustik, termasuk pengaturan pencahayaan terutama pada kegiatan peragaan (stage)
- Penyediaan ruang yang memungkinkan untuk perubahan-perubahan penataan stage / *layout*. Terdapat beberapa jenis penataan stage, yaitu jenis stage U, I, dan T.



Gambar. II.17. Layout Panggung

- Pengaturan yang memenuhi tuntutan kenyamanan pandangan penonton kearah *stage*. Ruang peragaan harus cukup fleksibel untuk kemungkinan perubahan penataan layout ruang *audience*/penonton yang berbagai macam. Adapun jenis-jenis penataan ruang bagi penonton ada 2 (dua) macam,yaitu penataan model *teater* dan model *table*.

Penataan *Table* : penataan meja dan kursi di sekitar panggung.

Penataan *Teater* : penataan layout audience dengan bentuk melingkar.

Gambar. II.18. Layout Audience

2) Fasilitas Pertokoan

Fasilitas pertokoan merupakan kelompok *shop unit* yang hanya menjual produk fashion karya dari para desainer. Secara umum ketentuan lokasi untuk kegiatan komersial, khususnya untuk mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan fashion/mode, adalah sebagai berikut :

a. Kemudahan pencapaian (aksesibilitas)
   - Menuju ke komplek pertokoan
   - Kedekatan dengan fasilitas yang lain
   - Terletak di pusat suatu distrik/wilayah lainnya

b. Persyaratan Keamanan
   - Keamanan dari bencana dan gangguan yang lain
   - Keamanan akses keluar dan masuk kedalam komplek pertokoan

c. Persyaratan Kenyamanan
   - Bebas dari komplek industri yang dapat mengakibatkan polusi dan gangguan kebisingan
   - Jauh dari jalan raya angkutan berat

Yang perlu diperhatikan dalam merencanakan dan merancang pertokoan , terutama pertokoan *indoor*, adalah :

a. Menciptakan Penampilan bengunan yang atraktif untuk menarik pengunjung/pembeli ke dalam pertokoan
b. Memaksimalkan suasana yang atraktif dan efisien di dalamnya untuk memaksimalkan promosi.
c. Pengaturan elemen-elemen , seperti pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi sangat menentukan keberhasilan suatu fasilitas komersial.
d. Memberi batas pemisah (*border*) antara area servis dan penyimpanan barang (*storage*).

BAB III

WORLD FASHION CENTER di YOGYAKARTA

3.1. CITRA FASHION DALAM BANGUNAN

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

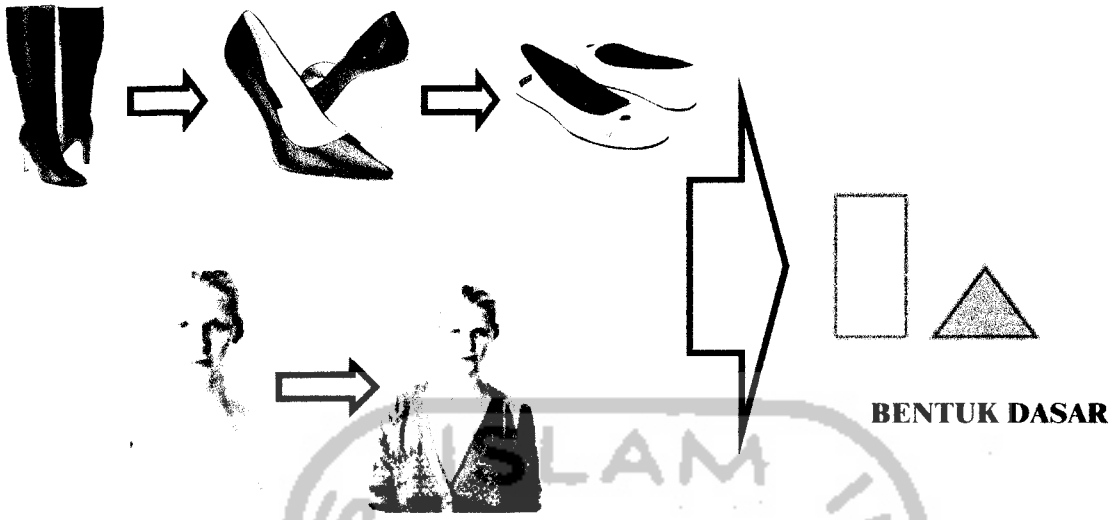
Sebuah citra sangat penting bagi perancangan bangunan untuk mewujudkan karakter dan keberadaannya.Untuk dapat mewujudkan dan mengekspresikan bangunan yang didalamnya berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan fashion/mode, maka harus memahami dan memfokuskan pengamatan pada karakter fashion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

3.2. KARAKTER FASHION PADA BANGUNAN

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

1) Dinamis / tidak monoton

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

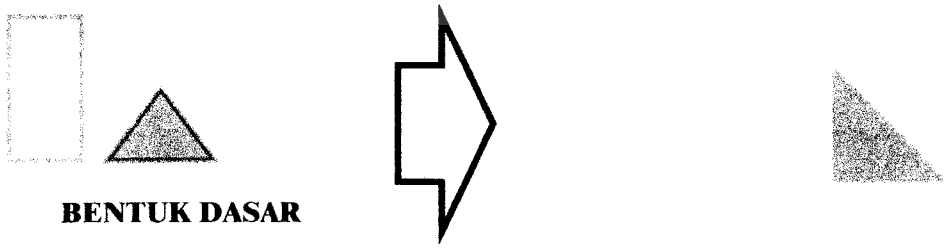


Gambar. III.1. Karakter dinamis

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

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

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



Gambar. III.2. Penggabungan Bentuk Dasar

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

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

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

2) Menonjolkan diri / atraktif

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

Gambar. III.3. Karakter Atraktif

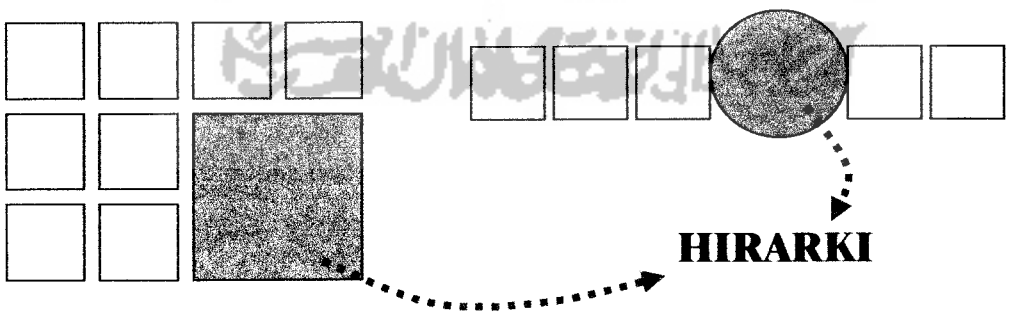
Bagaimana sebuah hasil karya fashion dapat dipamerkan dan ditonjolkan adalah dengan cara memamerkannya. Cara ini dapat dilakukan dengan menyelenggarakan acara seperti pagelaran busana / *fashion show*.Sebuah hasil karya fashion harus dapat menonjolkan dirinya untuk menjadikan pusat perhatian. Hal ini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

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

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

Gambar. III. 4. Transparansi Fasad

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



Gambar. III. 5. Konsep Hirarki

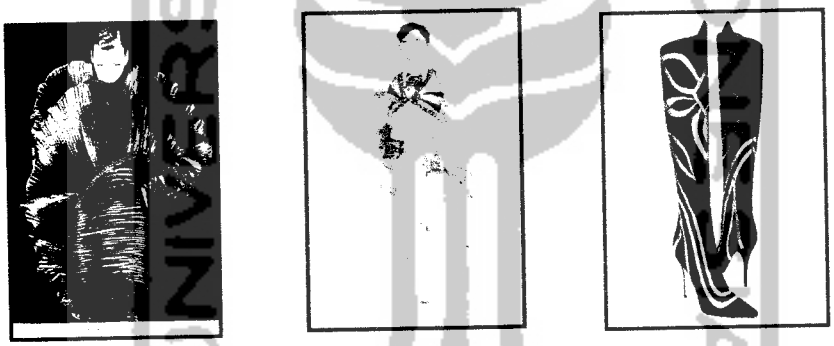
Dalam suatu bentukan atau gubahan massa, hirarki dapat diartikan sebagai perbedaan yang nyata yang muncul di antara bentuk-bentuk maupun pada ruang. Pada prinsipnya hirarki mencerminkan

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

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

3) Bebas,penuh kejutan

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



Gambar.III. 6. kebebasan dalam fashion

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

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

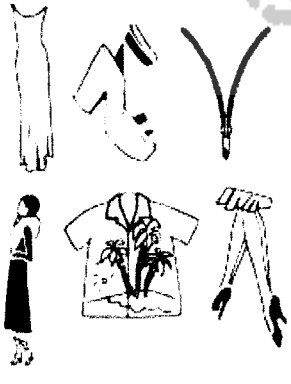
Seperti gambar diatas,yaitu jajaran bentuk persegi yang kemudian tiba-tiba berubah (dengan tegas) menjadi suatu bentuk lingkaran.Ataupun dalam repetisi dengan penerapan warna yang sama (pink) kemudian secara tiba-tiba (tanpa ada suatu gradasi warna) berubah menjadi warna ungu,lalu berubah pada warna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

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

4) Mengalir (up to date)

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

FASHION '30-an



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

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

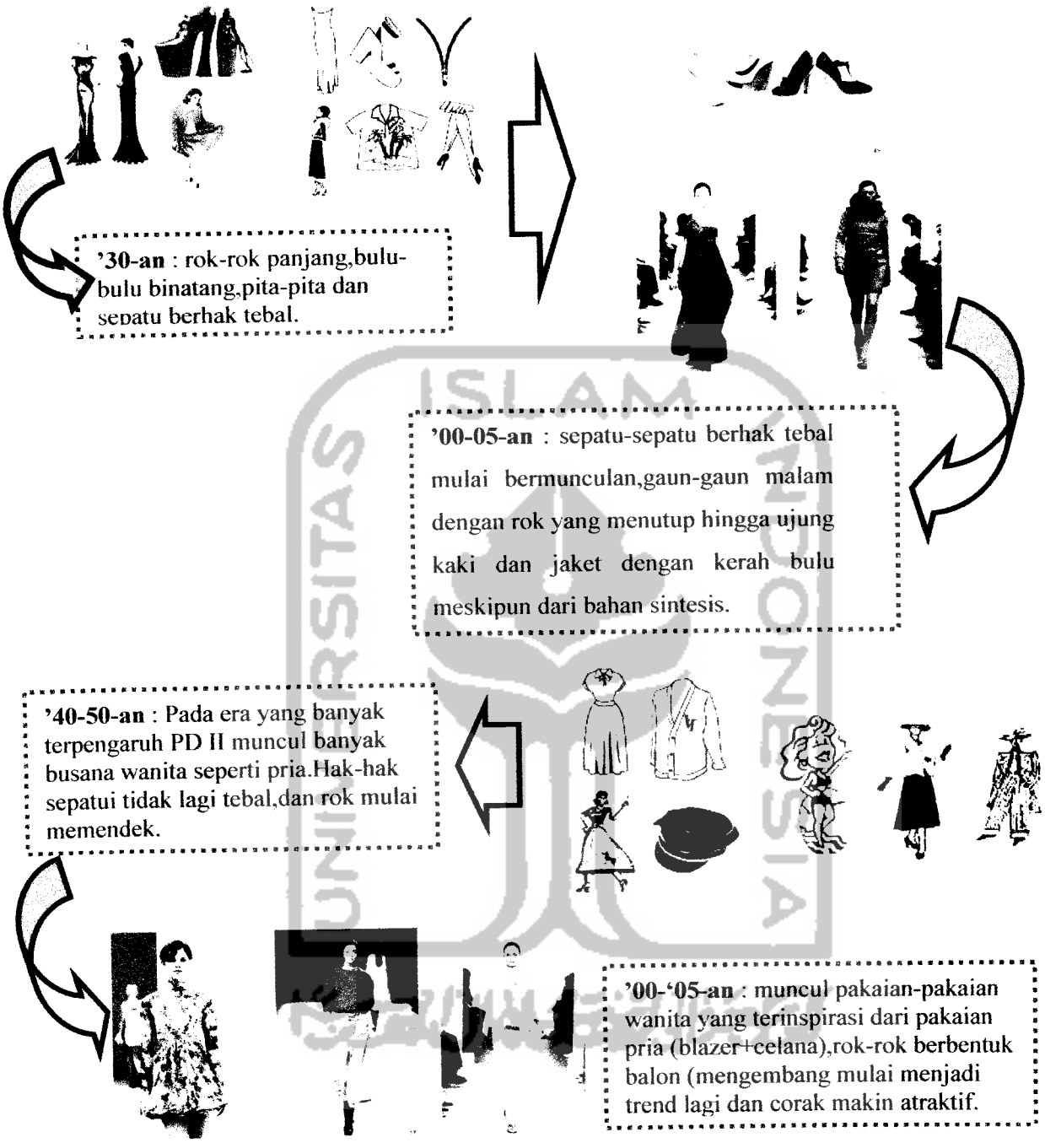
FASHION '40-an

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

FASHION '50-an

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

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



Gambar. III. 7. Perkembangan Fashion

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

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

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

5) Penuh Warna

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

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

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

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

3.3. SPESIFIKASI KEGIATAN

3.3.1 Kegiatan Pendidikan

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

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

3.3.2. Kegiatan Komersial

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

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

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

3.4. SPESIFIKASI RUANG

3.4.1. Kegiatan Pendidikan

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

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

A. Kegiatan Pendidikan

a. Ruang kelas

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

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

b. Studio , meliputi :

- studio fashion desain

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

- studio jahit

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

- studio fotografi

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

- studio printing/batik

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

- studio pembuatan pola dan bordir

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

c. Auditorium / Ruang Seminar

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

d. Perpustakaan

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

e. Ruang komputer

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

B. Kegiatan Pengajaran dan Administrasi

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

f. Lobby

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

g. Ruang tunggu

C. Kegiatan servis dan penunjang

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

f. Galeri fashion/ruang display

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

g. Kolam renang

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

h. Lapangan olah raga&Ruang fitness

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

i. Ruang lavatory

3.4.2. Kegiatan Komersial

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

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

A. Kegiatan Promosi dan Pemasaran

a. Retail/butik

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

b. Aula fashion show

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

c. Food court

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

B. kegiatan Pengelolaan , Servis dan Penunjang

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

g. Kantin

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

h. Garmen (pembuatan pakaian jadi)

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

3.5. ANALISIS HUBUNGAN RUANG

3.5.1. Bangunan Pendidikan

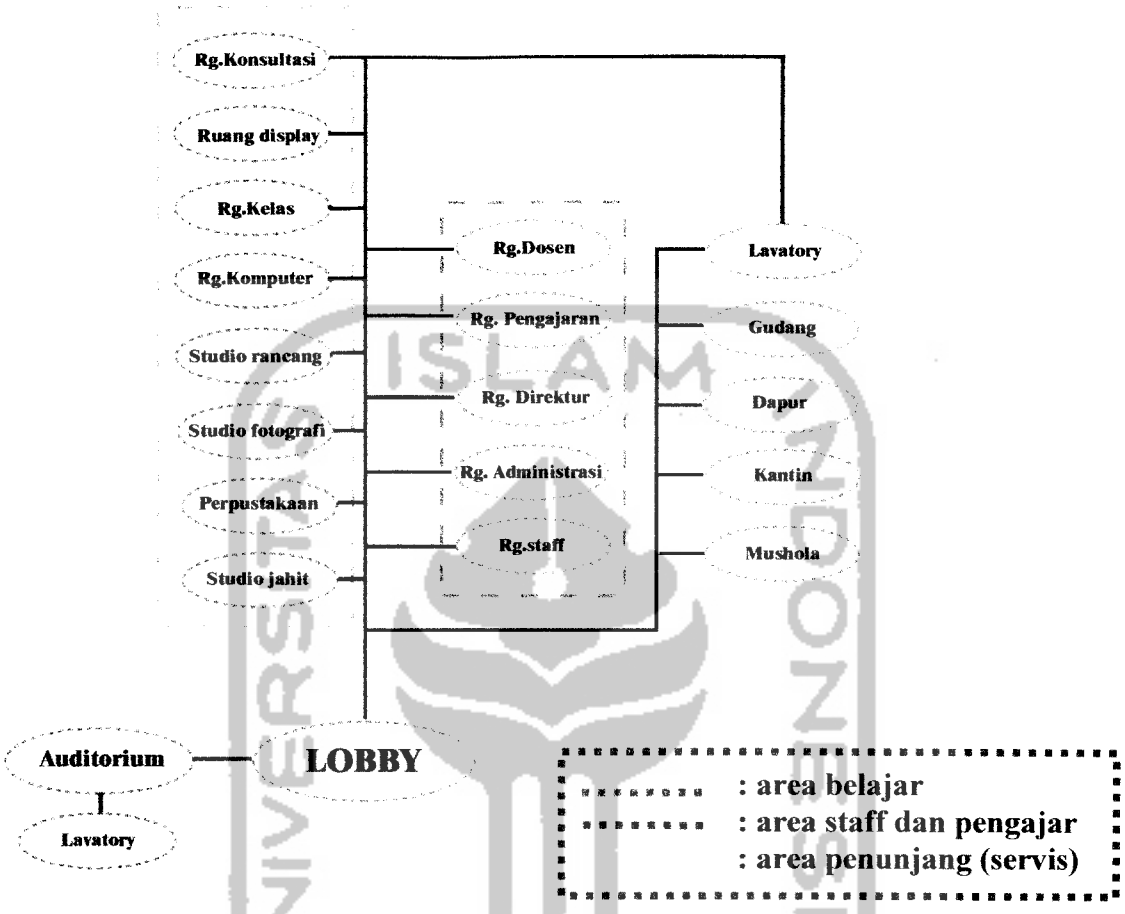


Diagram. III.1. Hubungan ruang pendidikan

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

3.5.2. Bangunan Komersial

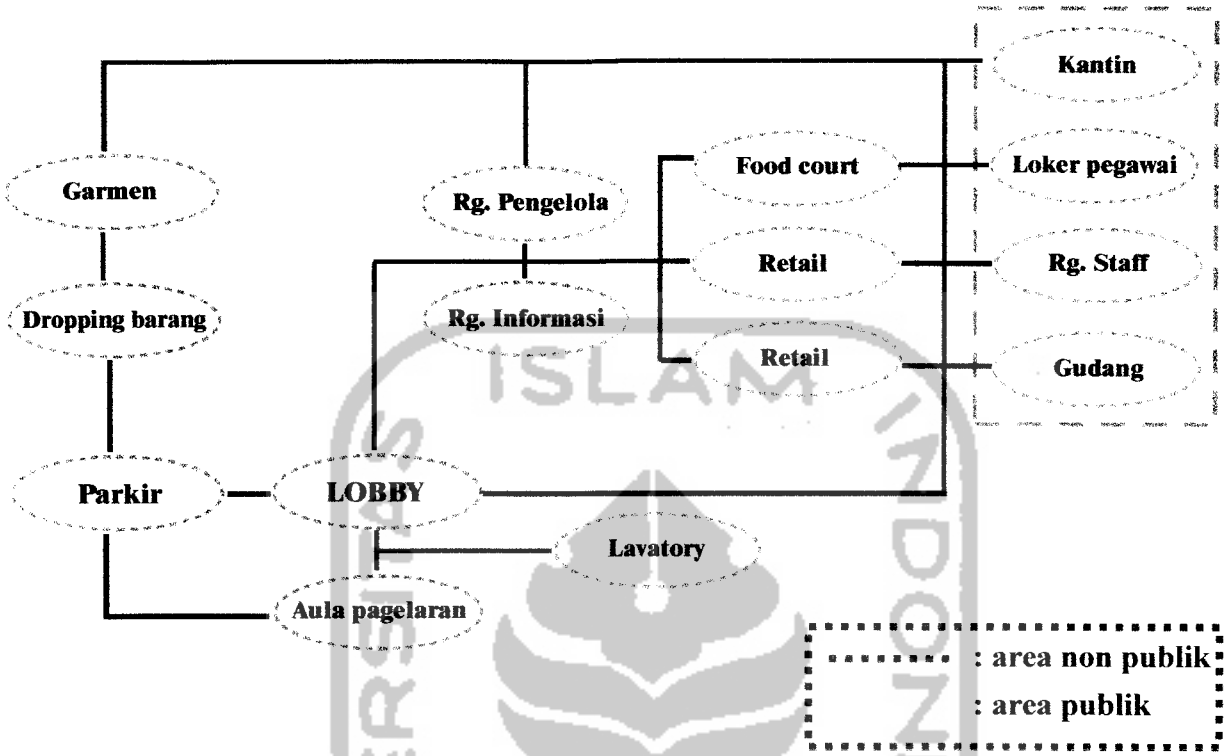


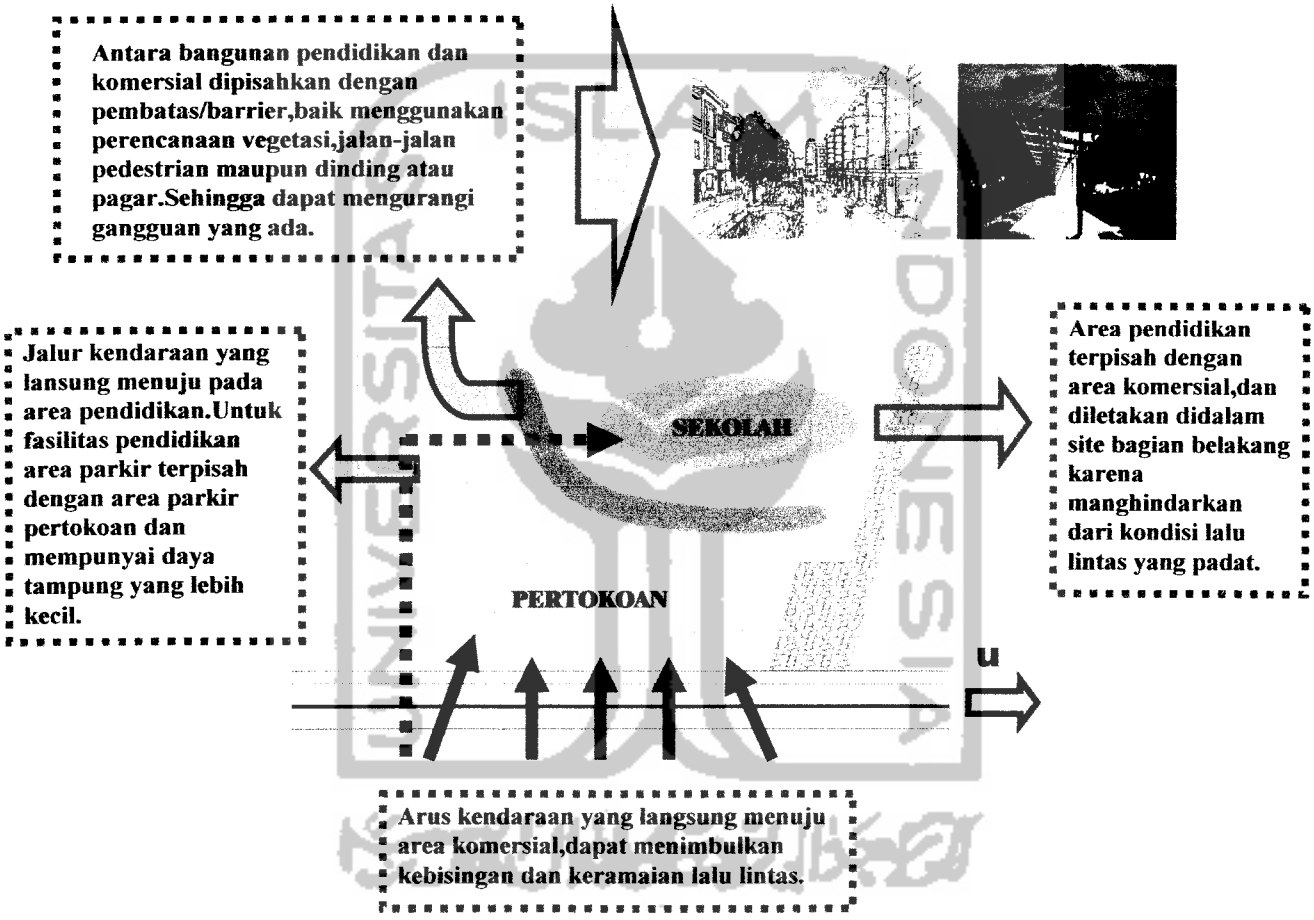
Diagram. III.2. Hubungan ruang bangunan komersial

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

3.6. ANALISIS GUBAHAN MASSA

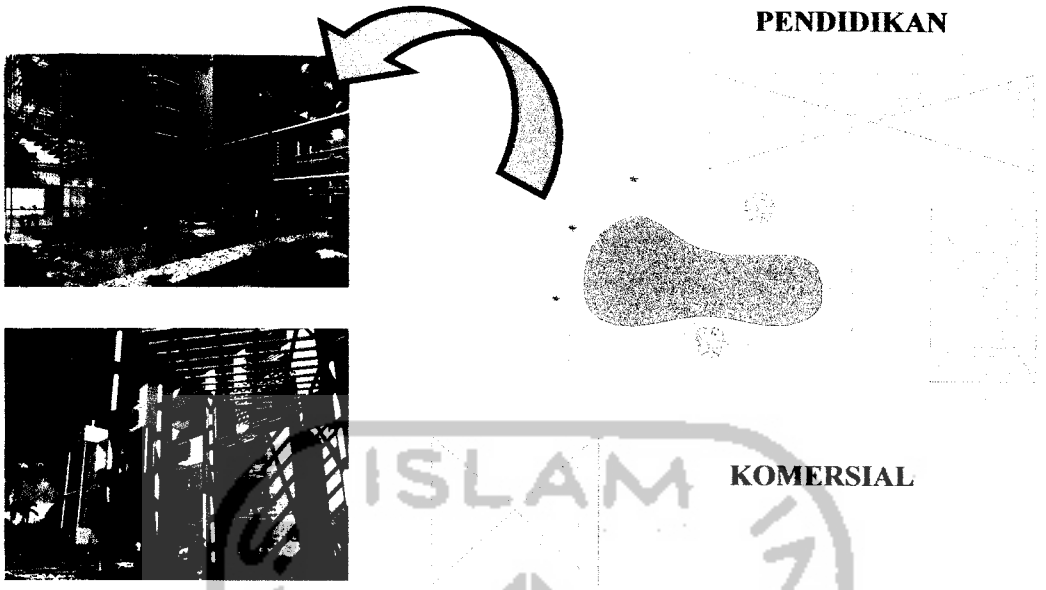
Karena perbedaan karakter pada masing-masing bangunan yang saling bertentangan, dimana bangunan pendidikan memerlukan suasana yang tenang, jauh dari lalu lintas yang padat sehingga bebas dari polusi baik suara maupun udara,sedangkan pada bangunan komersial

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



Gambar. III.8. Analisis Gubahan Massa

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



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

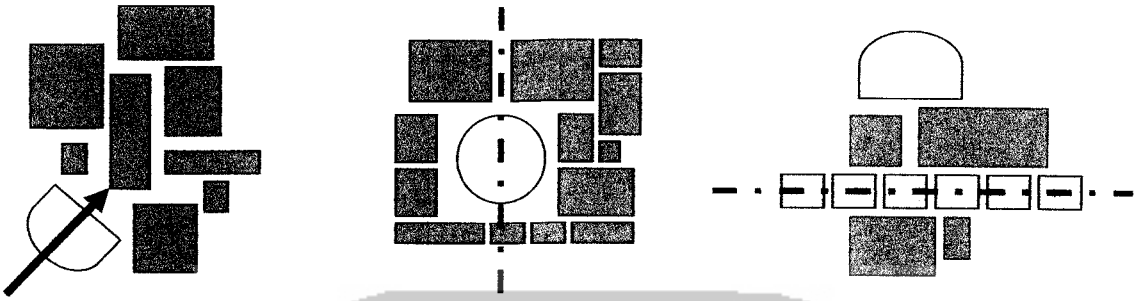
3.7. ANALISIS LAYOUT RUANG

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

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

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

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



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

Gambar. III.10. Konsep Cluster

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

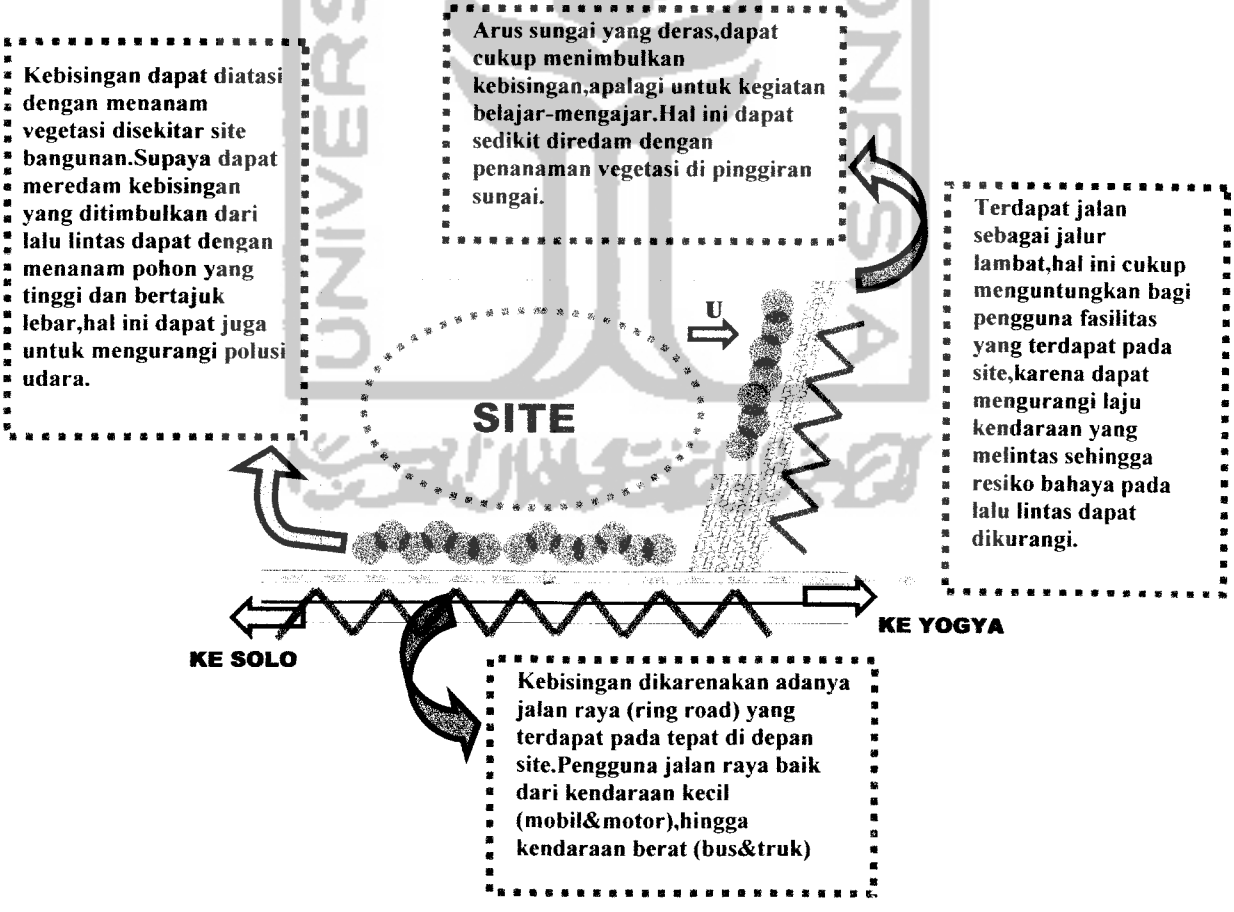
BAB. IV

PENDEKATAN KONSEP

4.1. ANALISIS SITE

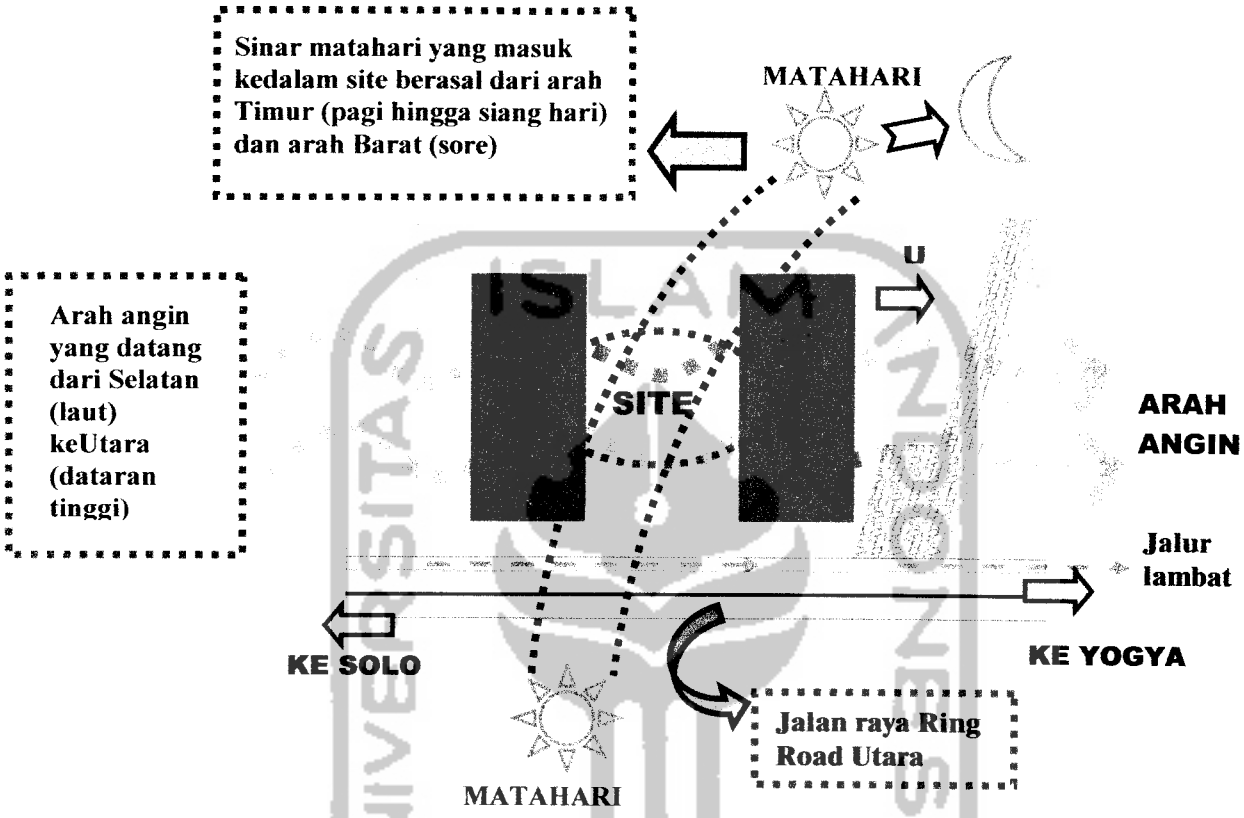
Analisis site tersebut digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan pada suatu pembangunan proyek tertentu yang dapat mewujudkan keselaraan dan keserasian dengan kondisi lingkungan sekitarnya.Sehingga dapat menciptakan kenyamanan bagi pengguna fasilitas tersebut .

4.1.1. Kebisingan



Gambar. IV.1. Analisis Kebisingan

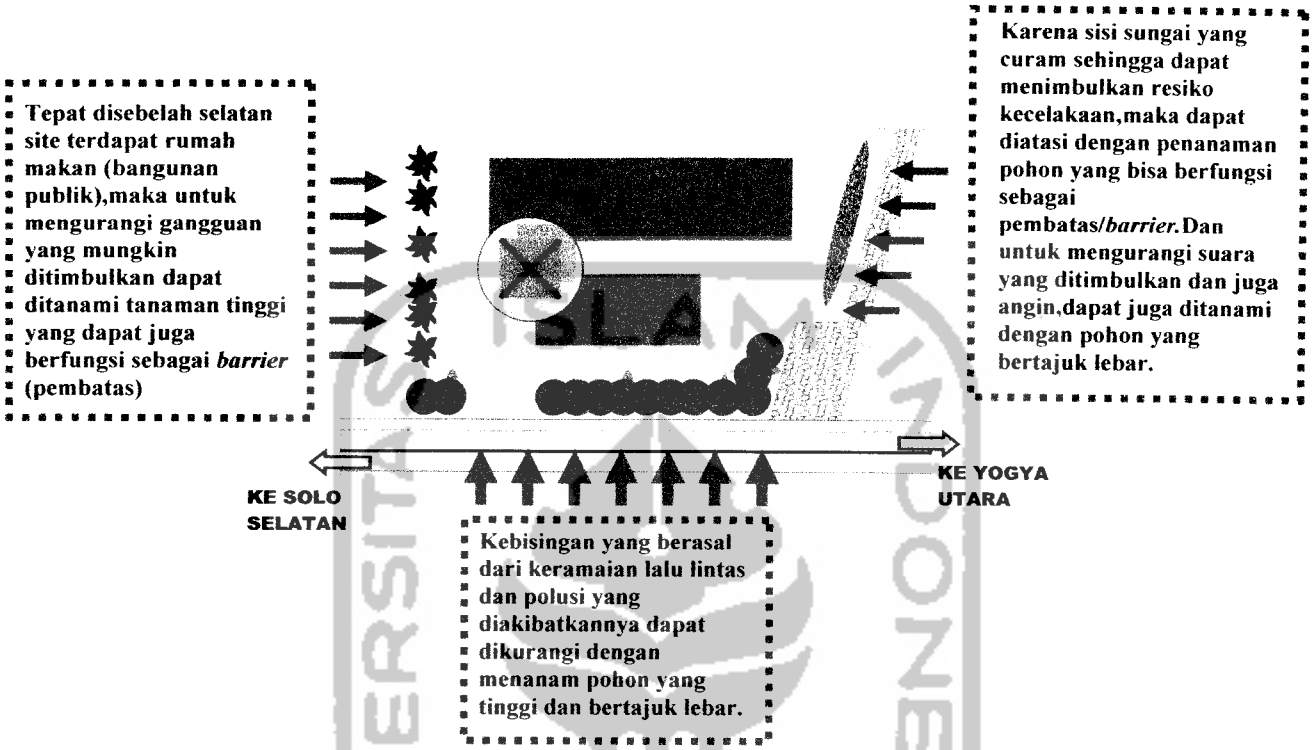
4.1.2. Sinar Matahari Dan Angin



Gambar. IV.2. Analisis Matahari dan Angin

Analisis terhadap arah datang angin dan sinar matahari,sangat berpengaruh bagi orientasi bangunan dalam hal kebutuhan cahaya pada ruangan dan penghawaan pada ruangan. Terdapat ruangan yang membutuhkan banyak mendapat cahaya (alami) dan ada yang sedikit menggunakan cahaya (alami) sesuai dengan persyaratan ruangnya,maka dengan analisis ini dapat dijadikan acuan untuk pengaturan layout ruang dan bukaan dalam bangunan sehingga pengguna dapat meraskan kenyamanan didalamnya (ruang).

4.1.3. Vegetasi



Gambar. IV.3. Analisis Vegetasi

Perencanaan vegetasi sangat diperlukan untuk mewujudkan kenyamanan bahkan keselamatan pengguna di dalam site. Dengan penanaman vegetasi yang sesuai maka dapat mengurangi gangguan dari permasalahan yang ada pada lingkungan sekitarnya.

4.2. KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

Nama Ruang	Karakter pengguna	Luas standart	kapasitas	Sirkulasi (30 %)	jml	Total
A.SEKOLAH MODE						
a. Pendidikan						
-ruang kelas	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	6	**243.9m²**
-studio desain	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	2	**81.3m²**
-studio jahit	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	1	**40.7m²**
-studio fotografi	Privat	1.00m²/org	10 org	3m²	1	**13m²**
-studio printing	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	1	**40.7m²**
-studio pembuatan pola	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	1	**40.7m²**
-auditorium	Privat	1.25m²/org	100 org	37.5m²	1	**162.5m²**
-perpustakaan	Semi Privat	1.25m²/org			1	**100m²**
-ruang komputer	Privat	1.25m²/org	25 org	9.4m²	1	**40.7m²**
b. Pengajaran dan Administrasi						
-ruang dosen	Privat	1.25m²/org	10 org	3.75m²	1	**16.25m²**
-ruang konsultasi	Privat	1.25m²/org	3 org	1.2m²	1	**4.95m²**
-ruang direktur	Privat	1.25m²/org	3 org	1.2m²	1	**4.95m²**
-ruang staff	Privat	1.25m²/org	10 org	3.75m²	1	**16.25m²**
-ruang administrasi dan tata usaha	Privat	1.25m²/org	10 org	3.75m²	1	**16.25m²**
-lobby	Publik	1.00m²/org	50 org	15m²	1	**65m²**
-ruang tunggu	Publik	1/25m²/org	20 org	7.5m²	1	**32.5m²**
c.Servis dan Penunjang						
-gdg cleaning service	Service	6.00m²	-			**7.8m²**
-gudang peralatan	Service	25m²	-	1.8m²	1	**32.5m²**
-mushola	Semi publik	1.5m²/org	60 org	7.5m²	1	**117m²**
-kantin	Privat	1.25m²/org	50 org	27m²	1	**81.25m²**
-dapur	Service	1.00m²/org	10 org	18.75m²	1	**13m²**
-lavatory	Service	1.00m²/org	5 org	3.00m²	1	
-ruang utilitas	Service	35m²	-	1.5m²	2	
-ruang ganti	Semi publik	1.00m²/org	20 org	10.5m²	2	
-loker	Semi publik	1.00m²/org	-	6.00m²	1	
-parkir motor	Publik	2.00m²/mtr	100 mtr	-	1	
-parkir mobil	Publik	12.5m²/mbl	30 mbl	60m²	1	
				-	1	
B. KOMERSIAL						
a. Promosi dan						

Pemasaran						
-retail/butik	Publik	1.00m²/org	20 org	6.00m²	25	**650m²**
-lobby	Publik	1.00m²/org	150 org	45m²	1	**195m²**
-ruang peragaan	Publik	1.25m²/org	250 org	75m²	1	**325m²**
-food court	Publik	1.25m²/org	150 org	56.25m²	2	**487.5m²**
-garmen	Semi publik	1.25m²/org	50 org	18.75m²	1	**81.25m²**
b. Pengelolaan dan servis						
-ruang direktur	Privat	1.25m²/org	3 org	1.2m²	1	**4.95m²**
-ruang staff	Privat	1.25m²/org	20 org	7.5m²	1	**32.5m²**
-loker pegawai	Privat	1.00m²/org	50 org	15m²	1	**65m²**
-ruang informasi	Semi privat	1.25m²/org	3 org	1.2m²	1	**4.95m²**
-gudang	Service	4.00m²	-	1.2m²	2	**10.4m²**
-lavatory	Service	1.00m²/org	6 org	1.8m²	4	**31.2m²**
-ruang utilitas	Service	35m²	-	10.5m²	1	**45.5m²**
-kantin pegawai	Privat	1.25m²/org	100 org	37.5m²	1	**162.5m²**
-parkir motor	Publik	2.00m²/mtr	300 mtr	180m²	1	**780m²**
-parkir mobil	Publik	12.5m²/mbl	100 mbl	375m²	1	**1625m²**
TOTAL						**7531.4m²**

Diagram. IV.1. Dimensi & Kebutuhan Ruang

Kesimpulan, bahwa luas total kebutuhan ruang di dalam site yaitu berjumlah 7531.4 m² dari jumlah keseluruhan luas site ±16.218 m². Sedangkan sisa site yang berjumlah ±5293.6 m² merupakan area yang dimanfaatkan untuk penghawaan, peresapan air hujan dan utilitas dalam tanah (saluran-saluran limbah).

4.3. ORGANISASI RUANG

4.3.1.Bangunan Sekolah Mode

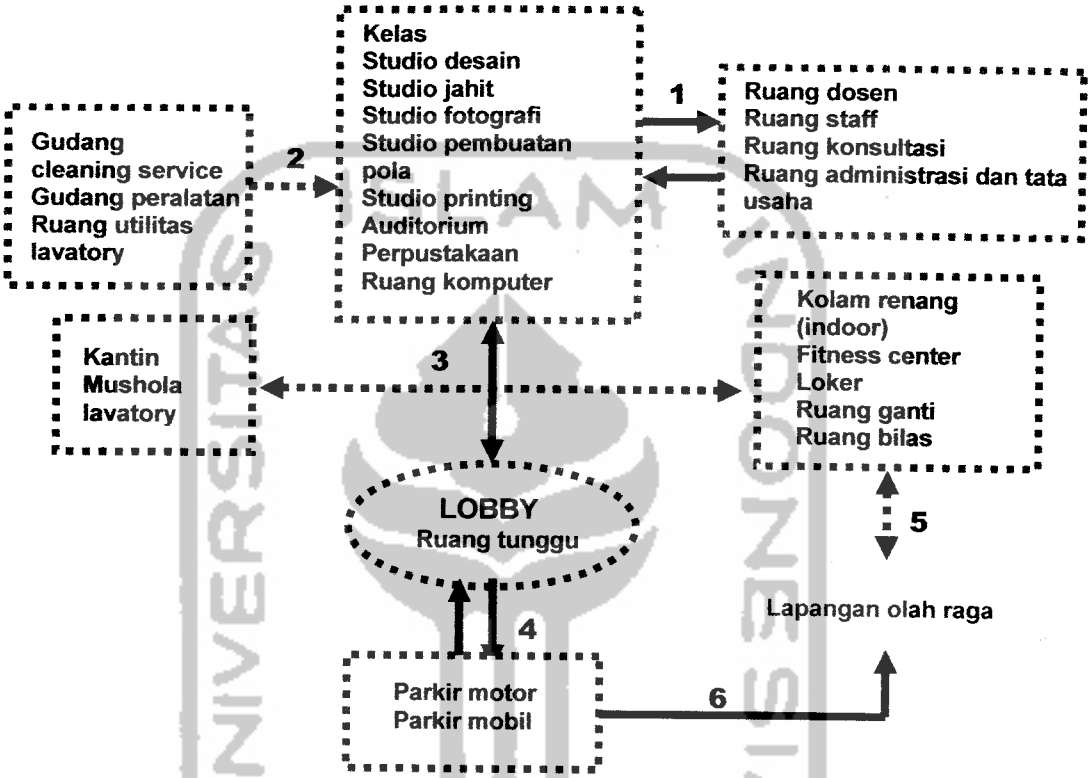
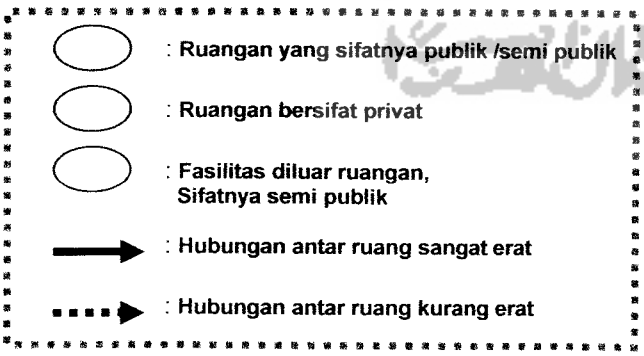


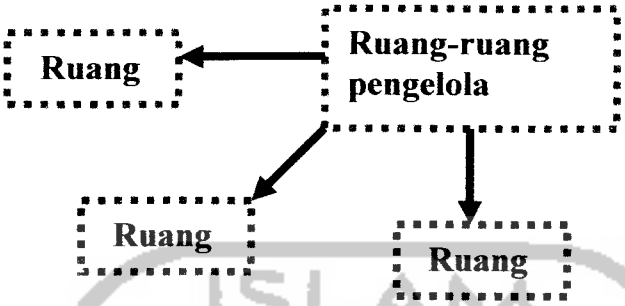
Diagram. IV.2. Organisasi Ruang Sekolah



KETERANGAN

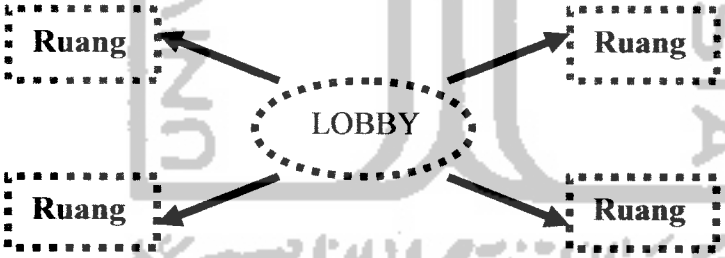
1) Ruang-ruang pengelola termasuk area yang bersifat privat,maka dipisahkan dari area publik.Namun diharapkan tetap dapat mengontrol

semua kegiatan didalamnya.Hubungan ruang antara ruang pengelola dan ruangn bekajar sangat erat.



2) Ruangan servis dijauhkan dari ruang-ruang pengelolaan dan ruangan kelas (pendidikan) supaya tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan yang lain.Namun hubungan dari ruang servis sangat dekat dengan ruang yang lainnya.

3) Lobby dapat menghubungkan keseluruh ruangan dan hubungan ruang dari lobby ke area yang lain sangat dekat karena keseluruhan kegiatan berawal (masuk)dari lobby.



4) Sebelum masuk kedalam lobby,semua kegiatan berawal dari area parkir (outdoor) dimana orang yang datang dengan membawa kendaraan, berhenti di area parkir kemudian masuk kedalam bangunan.Sehingga hubungan area tersebut sangat erat.

5) Lapangan olah raga berada diluar bangunan namun dekat dan berhubungan dengan fasilitas olah raga yang berada di dalam ruangan,karena fasilitas ini masih di dalam kesatuan area,yaitu area olah raga yang bersifat semi publik.

6) Untuk menuju ke lapangan olah raga (outdoor) dapat dijangkau dari area parkir.Sehingga pengunjung yang datang dapat langsung menuju pada fasilitas terseb

4.3.2. Bangunan Komersial

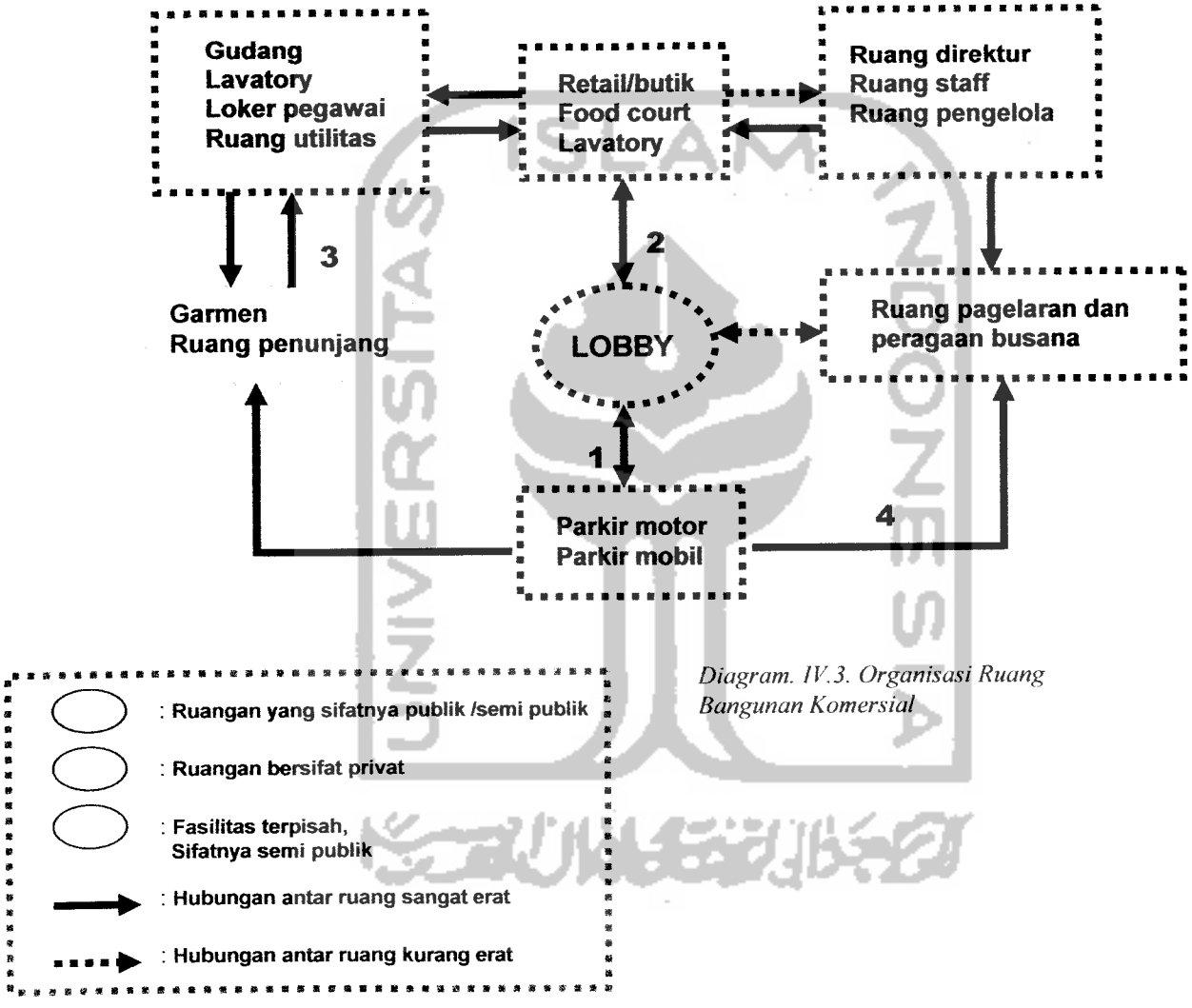


Diagram. IV.3. Organisasi Ruang Bangunan Komersial

KETERANGAN

1-2) Semua kegiatan yang menuju pada bangunan komersial berawal dari area parkir yang disediakan khusus bagi pengunjung fasilitas tersebut.Area parkir ini dipisahkan dengan area parkir sekolah,karena menjauhkan fasilitas pendidikan dengan komersial (keramaian) dan dapat menampung lebih banyak kendaraan.Kemudian kegiatan diteruskan pada

lobby untuk menuju ke segala ruangan didalamnya.Sehingga hubungan antara area parkir dan lobby sangat erat,begitu juga dengan area lobby dengan area-area yang lainnya.

3) Area servis mempunyai hubungan yang erat dengan area-area yang lain.Area tersebut juga memenuhi kebutuhan pada area garmen meskipun area tersebut terpisah dengan bangunan komersial.Dari area garmen pun sangat berhubungan dengan area servis yang terdiri dari fasilitas-fasilitas bagi pegawai (ruang loker,lavatory,dll).

4) Ruang pagelaran busana terdapat pada bangunan terpisah dari area retail.Sehingga untuk menuju kedalam area tersebut,pengunjung dapat langsung masuk dari area parkiran.Meskipun demikian,ruang pagelaran masih satu area dengan area komesial dan saling berhubungan (terdapat penghubung pada kedua area tersebut).

4.4. SISTEM PENCAHAYAAN

4.4.1. Pencahayaan alami

Dalam perancangan sebuah bangunan harus mempelajari dan memahami masalah penerangan atau pencahayaan,sehingga bangunan dapat berfungsi seperti yang diharapkan.Selain itu,perancang bangunan harus juga memperhatikan manfaat pencahayaan alam selama masih dapat dimanfaatkan.Sedangkan pengertian dari pencahayaan alam/alami itu sendiri adalah sistem pencahayaan dengan menggunakan tenaga dari alam atau yang bersumber dari alam, seperti contohnya sinar matahari.

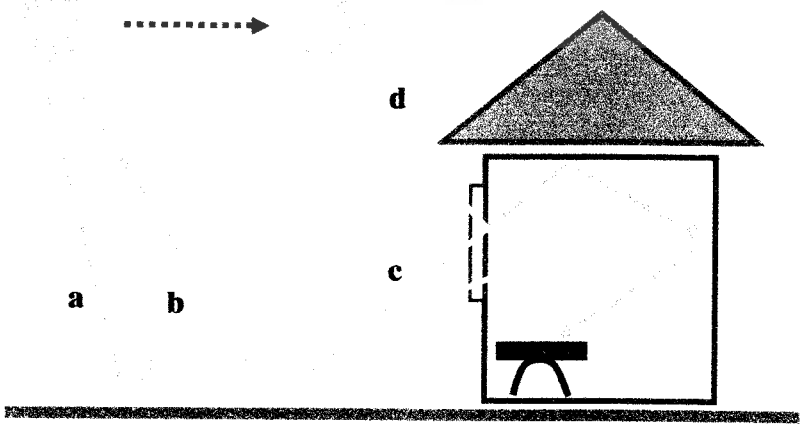
Matahari selain memberikan panas (radiasi) juga memberikan sinar (cahaya). Mengingat cahaya matahari pada siang hari sangat bermanfaat bagi semua kehidupan di darat maupun di laut, maka cahaya matahari juga sangat diperlukan khususnya dalam pencahayan bangunan.

Tujuan pemanfaatan cahaya matahari sebagai penerangan alami dalam bangunan adalah sebagai berikut :

a. menghemat energi dan operasional bangunan;
b. menciptakan ruang yang sehat, mengingat sinar matahari mengandung ultraviolet yang memberikan efek psikologis pada manusia;dan memperjelas kesan ruang;
c. mempergunakan cahaya matahari sejauh mungkin kedalam ruangan, baik sebagai sumber penerangan langsung maupun itdak langsung.

Pemanfaatan cahaya matahari ke dalam ruangan dapat dilakukan dengan berbagai cara, dilihat dari arah jatuhnya sinar matahari dan komponen atau bidang-bidang yang membantu memasukan dan memantulakan cahaya tersebut. Pada umumnya sinar matahari yang jatuh kepermukaan tanah / bangunan dapat dinyatakan sebagai berikut :

a. Cahaya matahari langsung jatuh pada bidang kerja
b. Refleksi/pantulan cahaya matahari dari benda yang berada di luar rumah dan masuk melalui jendela
c. Refleksi/pantulan cahaya matahari dari halaman,yang untuk kedua kalinya dipantulkan kembali oleh langit-langit dan dinding kearah bidang kerja
d. Cahaya yang jatuh dilantai dan dipantulkan lagi oleh langit-langit



Gambar.IV.4. Pantulan sinar matahari

Besarnya refleksi cahaya matahari sangat dipengaruhi oleh bahan pemantulan dan warna, sedangkan intensitas cahaya matahari yang masuk kedalam ruangan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti dibawah ini :

a. Jenis bahan yang dipergunakan adalah tembus cahaya. Misalnya : kaca polos,kaca berwarna, dan *fibre glass*
b. Warna bahan sebagai bidang pantulan yang berpengaruh adalah warna dinding,langit-langit dan lantai. Semakin warnanya muda dan cerah,semakin banyak memantulkan cahaya
c. Luas bidang bukaan atau jendela
d. Pengurangan intensitas cahaya oleh kisi-kisi (*sunscreen*,shading dan sirip) dan juga penanaman vegetasi.

4.4.2. Pencahayaan Buatan

Sedangkan yang dimaksud dengan penchayaan buatan adalah sistem pencahayaan dengan menggunakan tenaga listrik untuk dapat menggunakannya. Cahaya buatan dikelola atau diperoleh dari perusahaan pemerintah melalui suatu pembangkit tenaga.Perusahaan tersebut adalah perusahaan Listrik Negara (PLN). Dari tempat pembangkit, listrik dialirkan melalui kawat-kawat atau kabel-kabel bertegangan tinggi ke kota-kota yang kemudian diubah menjadi tegangan menengah pada tempat/gardu-gardu induk.Yang nantinya akan disalurkan pada bangunan dan rumah.

Tegangan menengah yang masuk kegardu setelah diubah menjadi tegangan rendah oleh transformator kemudian disalurkan kepanel-panel melalui alat pengatur tegangan yaitu stabilisator. Dari panel utama, disalurkan ke panel-panel pembagi pada setiap lantai sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Syarat peletakan ruang panel,yaitu antara ruang-ruang harus diletakan satu garis vertikal untuk menjaga supaya kabel tidak perlu dibelokan dan susunan *shaff* / lubang kabel dapat segaris (memudahkan dari segi struktur dan arsitektur). Daya penerangan yang masuk dalam panel-panel pembagi (subpanel) dibagi dalam dua(2) bagian :

1) Pencahayaan / daya yang langsung ; pencahayaan yang berupa titik-titik lampu penerangan. Peletakan lampu penerangan harus diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan pencahayaan yang baik, memenuhi syarat kebutuhan dan merata. Selain itu harus diatur posisinya terhadap letak-letak *diffuser* AC, *sprinkler*, *fire alarm*, *smoke detector* dan sebagainya.
2) Daya yang tidak langsung ; daya ini digunakan untuk menghidupkan alat-alat tertentu,seperti computer dan mesin ketik.

Untuk dapat menentukan jumlah lampu penerangan pada bangunan supaya mendapatkan estimasi listrik yang digunakan,maka diperlukan suatu standart pencahayaan.Ada beberapa cara untuk menentukan kuat cahaya/iluminasi/lux. Adapun estimasi beban listrik (pencahayaan) suatu bangunan, bagi penggunaan :

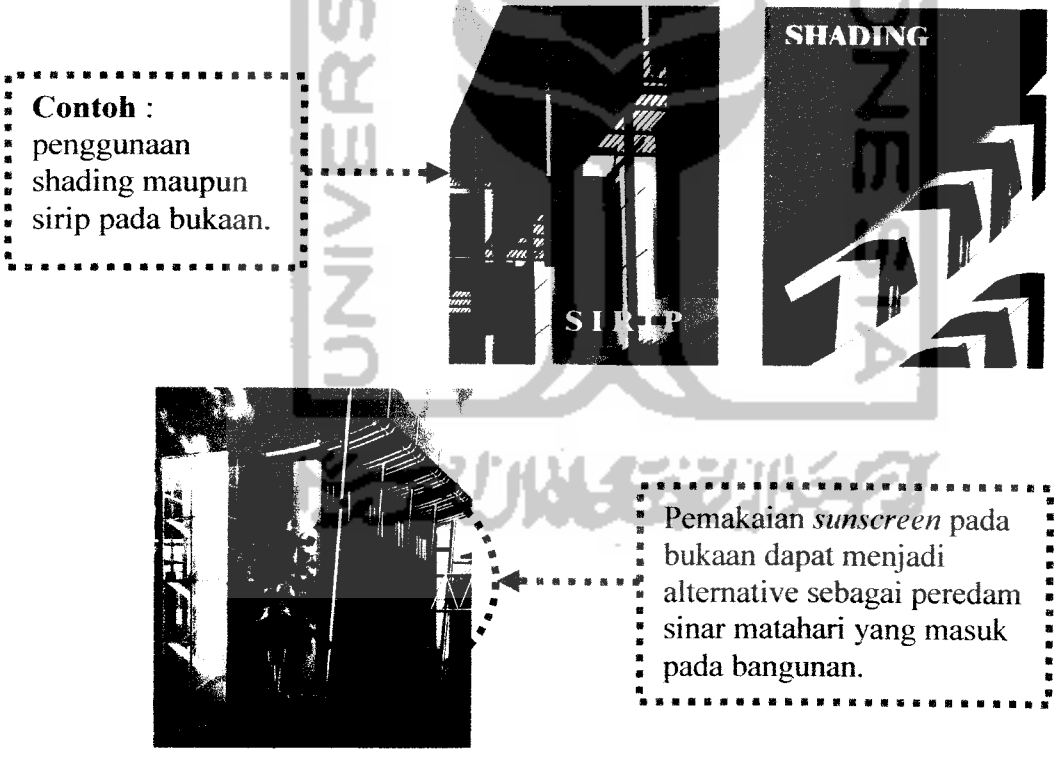
- Auditorium
  - -tempat duduk : 9-22.5 watt/m²
  - -panggung : 180-360 watt/m²
- Lobby : 55-75 watt/m²
- Perpustakaan : 22.5-50 watt/m²
- Pertokoan
  - -pakaian : 18-45 watt/m²
  - -sepatu ,dll : 27 watt/m²

Untuk mencapai penerangan yang diinginkan, juga harus memperhatikan: a)tinggi langit-langit, b)lantai, diding, dan langit-langit

harus terang, c)cahaya harus langsung, d)interior / furniture juga akan mempengaruhi kekuatan penerangan.

4.4.3. Analisis Pencahayaan pada Bangunan

Untuk dapat memanfaatkan pencahayaan alami yang diperoleh dari sinar matahari,maka suatu bangunan memerlukan bukaan-bukaan yang memungkinkan cahaya dapat masuk kedalam bangunan.Luas bukaan minimum adalah 6% dari luas lantai efektif.Dan pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan cahaya langsung yang terlalu banyak,maka sinar matahari yang masuk kedalam ruangan dapat dikurangi dengan menggunakan shading ataupun sirip-sirip pada bukaan.



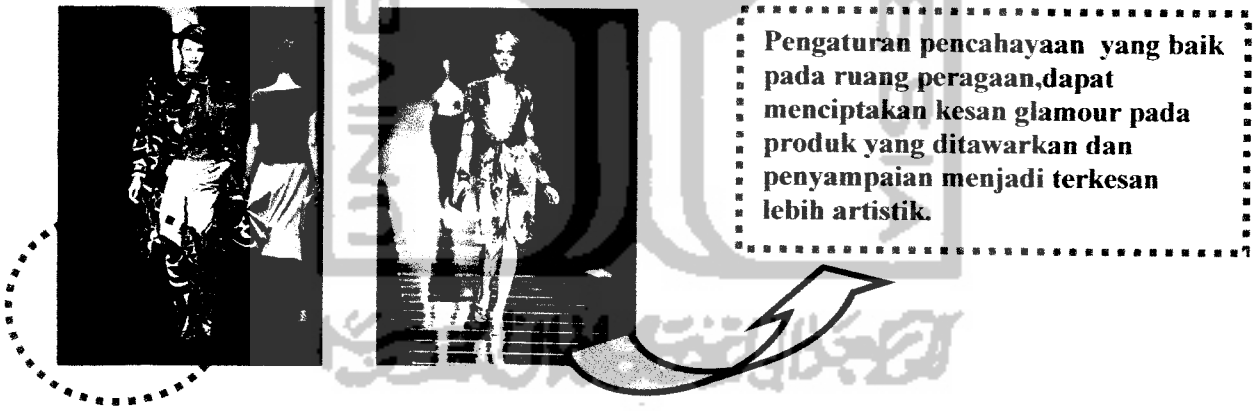
Gambar. IV.5. Contoh Shading dan Sirip

Sedangkan untuk penggunaan cahaya buatan dapat diperoleh dengan menggunakan cahaya dari lampu.Pemakaian lampu,digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan sistem pencahayaan yang khusus

maupun pada ruang yang membutuhkan cahaya yang lebih (tidak cukup hanya dari cahaya alami).

Cahaya dari lampu dapat dijadikan sebagai sumber cahaya alternative.Misalkan pada ruang-ruang kelas,yang membutuhkan cahaya yang cukup untuk kegiatan belajar-mengajar.Cahaya matahari yang masuk secara maksimal dapat mencukupi kebutuhan penerangan dalam ruangan,namun kejadian pada alam tidak selalu dapat diperkirakan (seperti hujan atau mendung) oleh manusia,maka dari itu manusia membuat suatu alternative cadangan.

Pengaturan lampu juga dapat menjadi daya tarik bagi bangunan itu sendiri.Sedangkan dalam ruang peragaan,lampu sangat diperlukan untuk penerangan pagelaran (catwalk) sehingga produk yang ditawarkan dapat ditonjolkan dan terkesan indah.



Perletakan dan pemilihan jenis lampu juga harus diperhatikan untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman. Pada ruang pamer,baik untuk retail-retail atau butik-butik maupun *showroom*, pemilihan lampu yang tepat harus dapat menciptakan visualisasi yang baik terhadap suatu produk dan diharapkan dapat menjadi daya tarik pengunjung untuk datang dan membeli produk yang ditawarkan. Dibawah ini, beberapa contoh

pengaturan dan pemilihan jenis lampu untuk sistem pencahayaan pada pertokoan khususnya butik pakaian.

Gambar. IV. 6. Contoh Pengaturan Cahaya Buatan

4.5. SISTEM SIRKULASI KEGIATAN

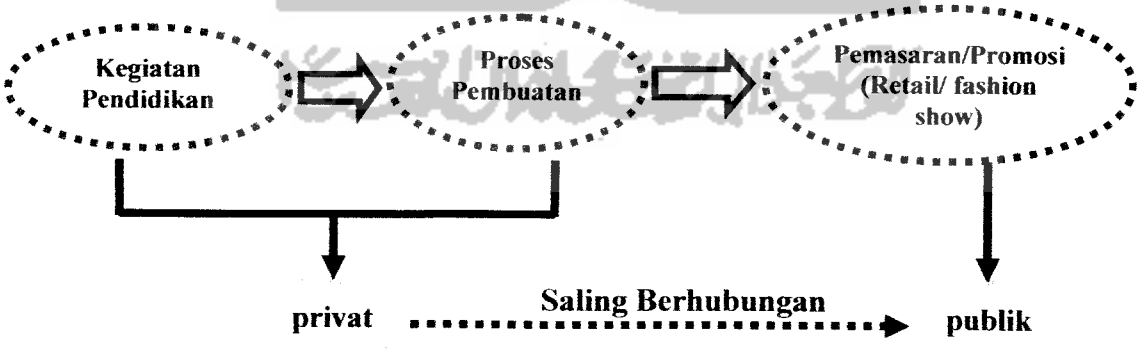


Diagram. IV.4. Sirkulasi Kegiatan

Meskipun masing-masing sistem bekerja secara sendiri-sendiri namun keseluruhan kegiatan saling berhubungan. Dimulai dari kegiatan pendidikan, siswa diajarkan keseluruhan pendidikan mengenai

fashion mulai dari perancangan hingga pembuatannya. Kemudian hasil rancangan melalui proses pembuatan (garmen) dan hasilnya dapat dipamerkan (fashion show) maupun dipasarkan (pada butik-butik).

4.6. SISTEM UTILITAS

Sistem utilitas pada bangunan meliputi jaringan listrik,drainase dan beberapa sistem plambing. Sedangkan pada sistem plambing meliputi penyediaan air bersih /air minum, penyediaan air panas, sistem pembuangan baik limbah cair maupun padat dan juga udara dalam ruangan (ven).

Penyediaan air bersih dapat diperoleh dari perusahaan yang pengelolaan air bersih yaitu PDAM maupun melalui pemompaan air sumur.

BAB. V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. KONSEP LAYOUT WORLD FASHION CENTER

Konsep yang digunakan untuk menyatukan masing-masing bangunan begitu juga dengan ruang-ruang didalamnya yang saling berhubungan tersebut adalah menggunakan konsep **organisasi kelompok** atau ***cluster***.

Pada bangunan World Fashion Center, area pendidikan, area komersial, area parkir dan area pengelola dijadikan dalam suatu organisasi yang berkelompok dan saling berhubungan. Pengelompokan pada area-area fasilitas yang berada didalamnya adalah sebagai berikut .

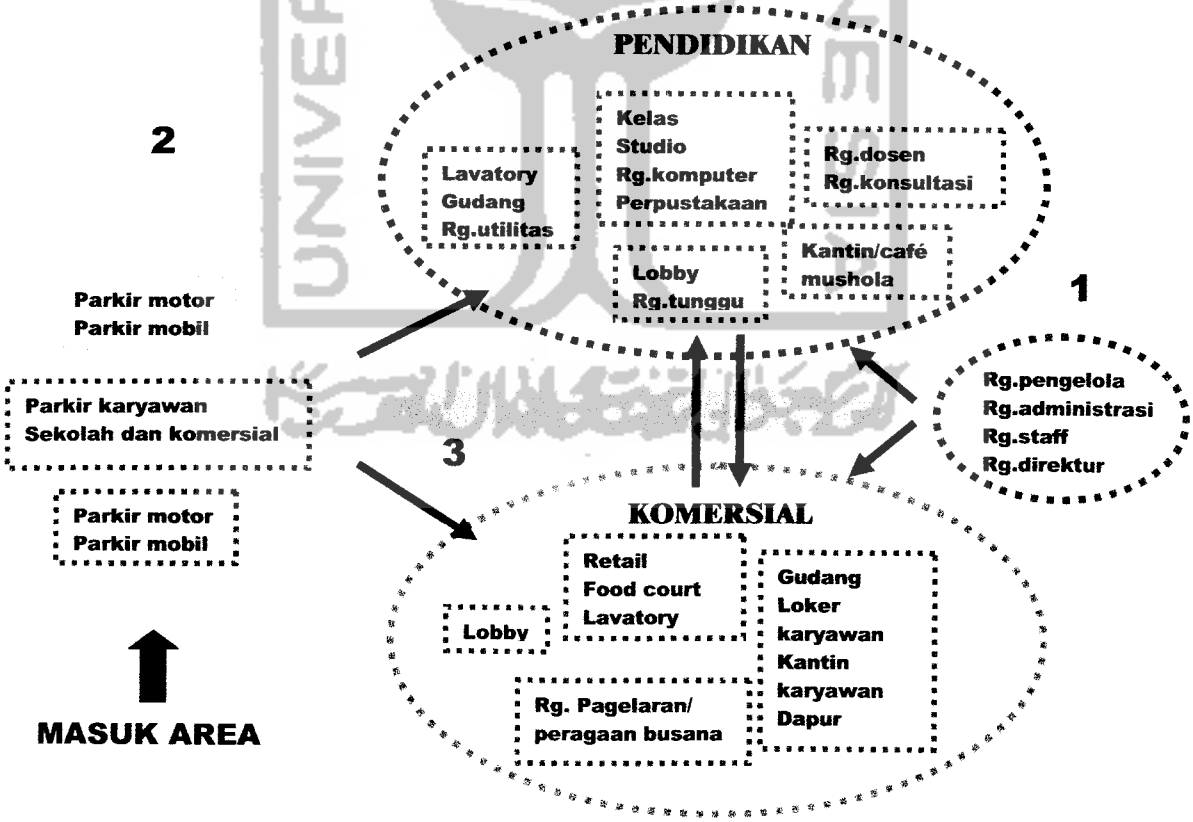


Diagram. V.1. Pengelompokan Area Fasilitas

: area komersial

: area pendidikan

: area pengelola untuk fasilitas pendidikan dan komersial

: area parkir bersama

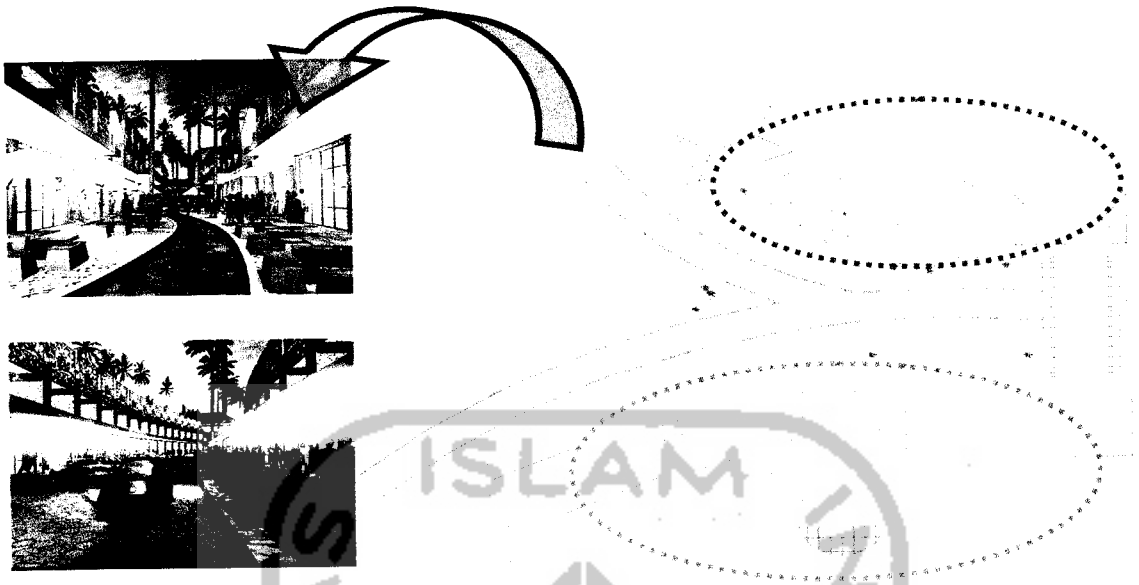
: pembatas/barrier antara fasilitas pendidikan dan komersial

KETERANGAN

1) Area pendidikan dan komersial saling berhubungan, namun terpisah menjadi dua (2) buah bangunan. Keduanya dihubungkan dengan area pengelola, dimana area tersebut mengelola seluruh kegiatan di dalam World Fashion Center tersebut.

2) Sedangkan parkir menjadi sebuah satu area luas yang dapat menampung kendaraan pengunjung yang masuk kedalam area site. Namun di dalam area parkir pun dibagi menjadi tiga(3) bagian, yaitu parkir untuk fasilitas sekolah, fasilitas komersial dan parkir khusus karyawan yang bekerja pada bangunan ini. Keseluruhan parkir mempunyai kapasitas ± 100-150 mobil dan ± 300 motor.

3) Meskipun saling berhubungan fasilitas pendidikan dan komersial mempunyai karakter yang berbeda. maka dari itu agar keseluruhan kegiatan dapat bekerja secara bersamaan pada antara kedua bangunan tersebut diberi perantara sebagai pembatas/***barrier***. Pembatas berupa pedestrian dan vegetasi.



Gambar.V.1. Konsep perencanaan pedestrian dan vegetasi

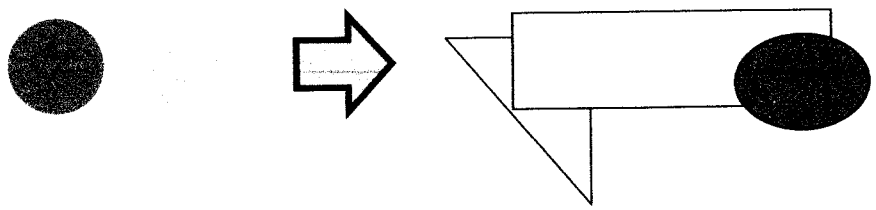
5.2. KONSEP GUBAHAN MASSA

Penampilan dapat mengungkapkan fungsi pada bangunan dan dapat mengekspresikan karakter bangunan itu sendiri. Penampilan yang berkarakter dapat diwujudkan pada fasad bangunan maupun gubahan massa/bentuk bangunan.

Konsep gubahan massa dan fasad bangunan World Fashion Center tersebut adalah transformasi karakter dari fungsi bangunan itu sendiri, yaitu sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan fashion. Adapun karakter dari fashion adalah ***dinamis***, ***menonjolkan diri/atraktif***, dan ***bebas.***

- **Dinamis :** bentuk yang berubah-ubah atau tidak monoton.

Transformasi bentuk dasar



- **Menonjolkan diri dan bebas**

Pada gubahan massa, merupakan gabungan dari beberapa bentuk dasar dan pemilihan bentuk tersebut tidak dibatasi. Sehingga gubahan massa mempunyai bentuk yang berubah-ubah sehingga dapat mewujudkan kesan yang tidak monoton bagi orang yang ada di dalamnya. Terdapat ruang yang menjadi "hirarki" bagi ruang yang lain, karena perbedaan fungsi sebagai untuk ruang-ruang publik. Tingkatan derajat (hirarki) dilihat dari perbedaan fungsi ruang dari yang kurang penting menuju ruang yang paling penting **sebagai fasilitas publik**. Adapun urutan ruang dengan sistem hirarki adalah sebagai berikut :

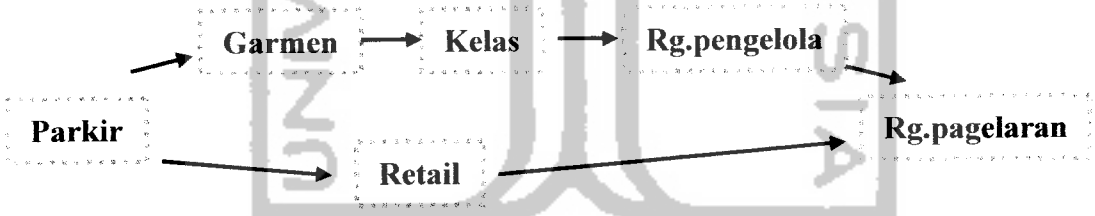


Diagram. V.2. Hirarki ruang

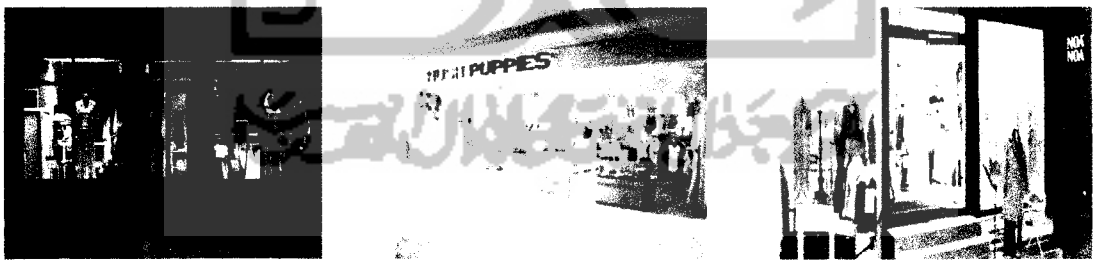
Keterangan

1) Parkir : Sebagai ruang / area publik yang kurang penting, karena hanya difungsikan sebagi wadah kendaraan bagi pengunjung dan tidak mempunyai fungsi yang lain.
2) Garmen / bengkel kerja : Sebagai area yang kurang penting setelah area parkir.Area tersebut sebagai area non publik, dimana kegiatan di dalamnya adalah kegiatan produksi untuk menunjang kegiatan komersial.

3) Ruang kelas : termasuk ruang privat yang didalamnya hanya terdapat kegiatan belajar-mengajar bagi siswa dan staff pengajar, sehingga jauh dari kebutuhan publik dan komersial.
4) Ruang pengelola : Menjadi ruang penting setelah ruang kelas karena ruangan ini berfungsi sebagai ruang yang menjalankan dan mengontrol seluruh kegiatan yang ada di dalamnya.
5) Ruang pagelaran : menjadi ruang yang terpenting karena fasilitas tersebut berfungsi sebagai ruang promosi karya fashion untuk publik, sehingga masyarakat mengenal dan mengetahui suatu produk sebelum dipasarkannya melalui retail-retail / butik-butik.
6) Retail : pada fasilitas komersial, area retail berfungsi sebagai area pemasaran pada suatu produk yang telah dibuat dan dipamerkan.

5.3. KONSEP FASAD BANGUNAN

Pada bangunan retail,bangunan dapat menonjolkan apa yang terdapat di dalamnya. Bangunan pertokoan menggunakan bidang-bidang transparant sebagai media pamer atau disebut etalase. Sehingga orang dapat melihat produk yang ditawarkan dari luar bangunan.



CONTOH-CONTOH PENGGUNAAN ETALASE PADA RETAIL

Gambar. V.2. Contoh Penggunaan Etalase

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA

Sedangkan untuk tampilan bangunan,menggunakan konsep **dinamis** dan **penuh warna**,sebagai daya tarik bagi masyarakat dan untuk dapat mengekspresikan karakter fungsi bangunan itu sendiri.

Karakter dinamis dan penuh warna

***Gambar**.V.3. Konsep pada fasad bangunan*

Warna dapat timbul karena adanya suatu cahaya. Suatu karya fashion pada sebuah pagelaran busana dapat dilihat dan dinikmati karena adanya pencahayaan baik buatan (lampu) maupun alami (matahari). Sama halnya pada bangunan, cahaya lampu ibarat cahaya matahari yang menyinari sehingga dapat terlihat tekstur dan warna pada bangunan itu sendiri.[20]

Sedangkan cahaya matahari yang putih itu terdiri dari sinar-sinar yang mengandung warna spectrum atau warna pelangi.Maka konsep yang diambil dalam pemilihan warna yaitu ***warna spectrum***. Dimana pada percobaan oleh Newton, warna tersebut akan tampak sederet warna yang terdiri dari 7 (tujuh) warna pelangi yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru , indigo, dan ungu.

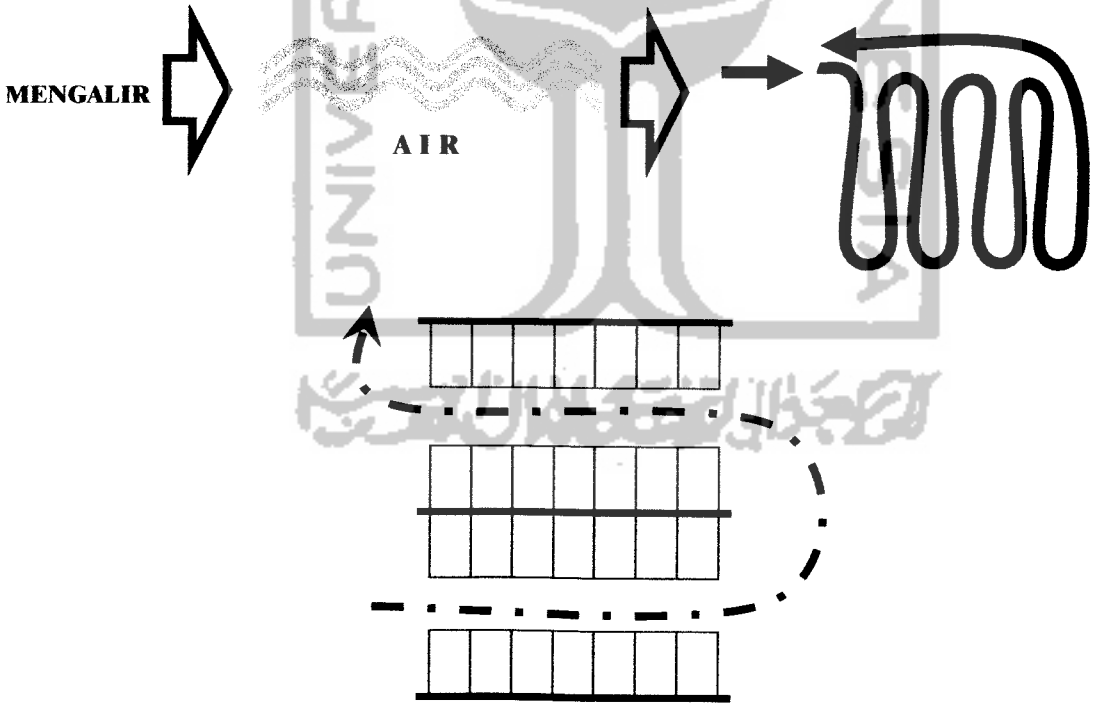
[20] Sulasmi Darmaprawira W.A, *Warna, Teori dan Penggunaannya*

Dan dari keseluruhan warna – warna spectrum tersebut, dipilihlah ***warna biru*** dan ***merah*** sebagai warna yang akan diterapkan bangunan, dengan alasan bahwa warna tersebut adalah warna – warna dasar yang bila digabungkan dapat menciptakan berbagai macam warna.

5.4. KONSEP SIRKULASI

5.4.1. Sirkulasi Kendaraan

Konsep pada sirkulasi kendaraan baik kendaraan yang masuk kedalam site maupun didalam sistem parkir adalah dengan konsep **mengalir**.Konsep tersebut merupakan salah satu karakter dari sebuah fashion itu sendiri.Sistem ini mempunyai nilai lebih karena dengan sistem yang mengalir setiap kendaraan mempunyai jalur yang jelas sehingga kendaran yang datang dapat terus berjalan dengan lancar.

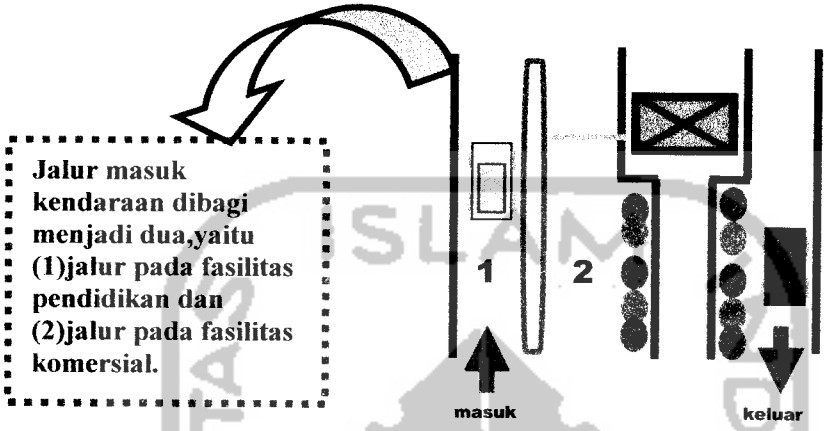


Gambar.V.4. *Sirkulasi kendaraan yang mengalir*

Sirkulasi kendaraan dibagi menjadi beberapa jalur untuk menuju kedalam fasilitas pendidikan maupun komersial,dan untuk

mengatasi kemungkinan padatnya pengunjung sehingga dapat mengakibatkan kemacetan sehingga dapat merugikan terutama bagi siswa

sekolah fashion, maka jalur masuk kedalam kawasan dibuat menjadi dua(2) jalur.



Gambar. V.5. Jalur Kendaraan

5.4.2. Sirkulasi Pengguna

Konsep yang digunakan untuk sistem sirkulasi bagi pengguna fasilitas pendidikan maupun komersial yaitu bentuk **radial.** Bentuk radial merupakan suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang kearah luar dari bentuk terpusat dalam arah radial.Dari dua bangunan tersebut kegiatan dimulai dari lobby sebagai pusatnya,kemudian menuju kesegala ruangan di dalamnya.

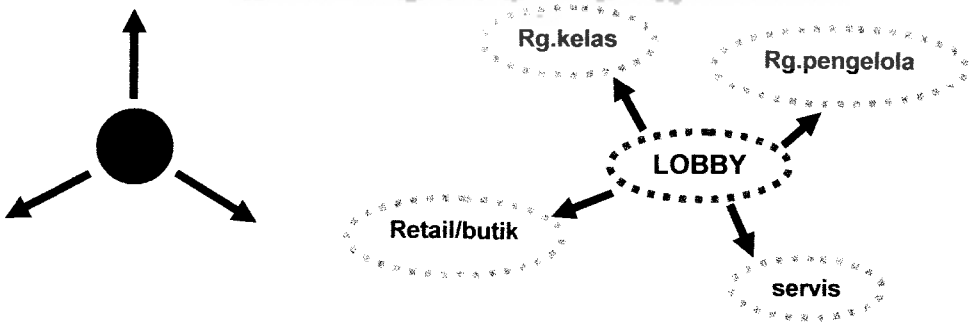
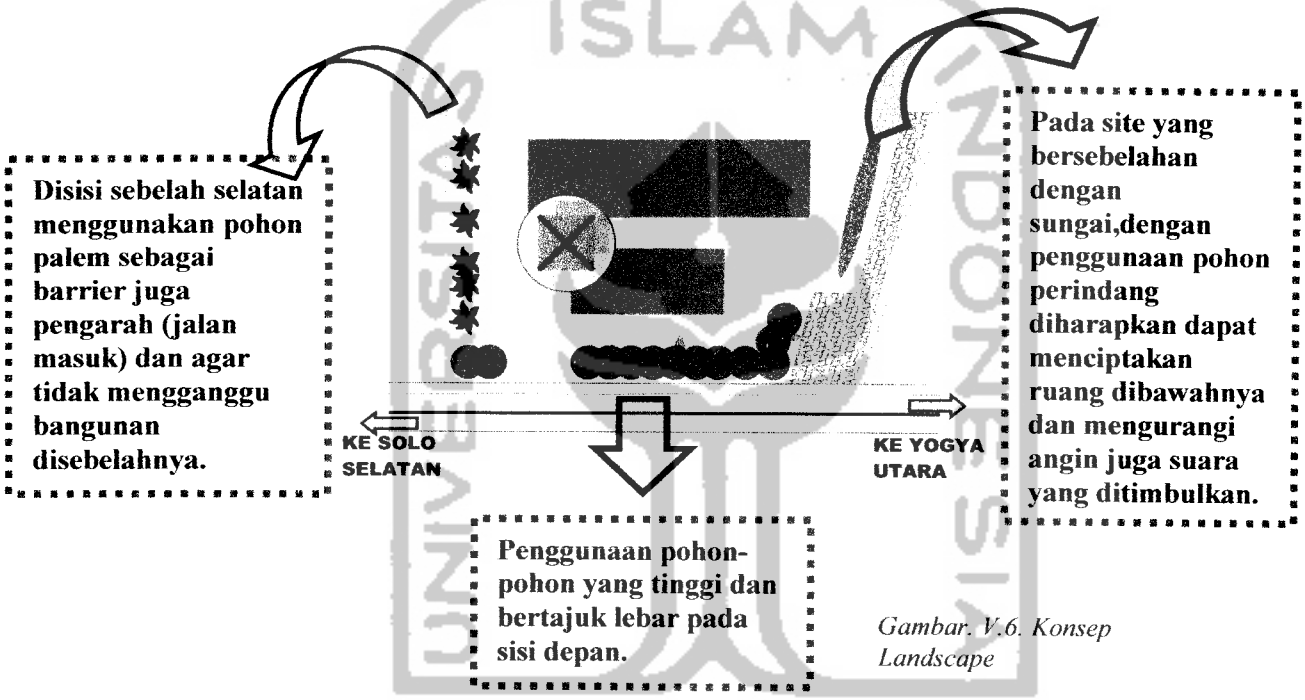


Diagram.V.3. *Bagan bentuk radial*

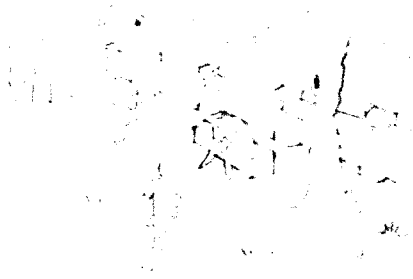
5.5. KONSEP LANDSCAPE ATAU SITE

Karena site dekat dengan jalan raya maka perlu adanya perencanaan vegetasi yang baik untuk dapat mengurangi beberapa kemungkinan resiko yang dapat ditimbulkannya. Maka pada site bagian depan yang menghadap jalan raya, akan menggunakan pohon-pohon yang tinggi dan beberapa yang bertajuk lebar.penggunaan vegetasi ini diharapkan dapat mengurangi polusi dari jalan raya baik suara maupun udara.



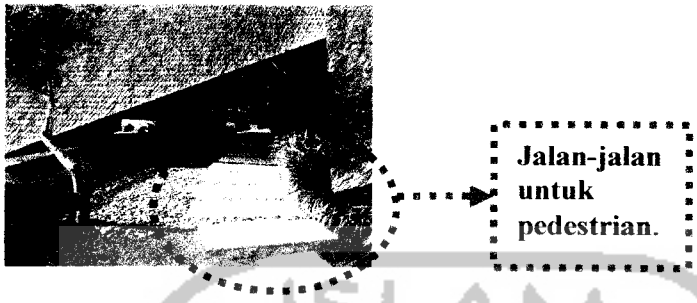
Gambar. V.6. Konsep Landscape

Bagian site yang berdekatan dengan sungai dimanfaatkan sebagai area outdoor yang dapat dipakai untuk tempat duduk-duduk atau istirahat bagi siswa sekolah, sehingga penggunaan pohon-pohon perindang diharapkan dapat menciptakan suasana yang nyaman.



Gambar. V.7. Konsep Vegetasi

Untuk ground cover, pada jalur-jalur sirkulasi kendaraan menggunakan perkerasan dengan paving atau conblok.Sedangkan pada jalur pedestrian dengan perkerasan yang bertekstur.



Gambar. V.8. Contoh Pedestrian

Sedangkan sisa site alami yang tidak digunakan untuk bangunan,sebagai ground cover dengan menggunakan tanaman-tanaman hias dan jenis-jenis rerumputan.Penggunaan vegetasi tersebut dapat menggurangi panas sinar matahari yang jatuh kepermukaan bumi juga mengurangi pemantulan yang berlebihan kedalam bangunan.

Gambar. V.9. Contoh Ground Cover

5.6. KONSEP PENCAHAYAAN

5.6.1. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada ruang pagelaran menggunakan kerangka baja untuk menggantungkan lampu yang dapat dirubah posisinya sesuai dengan layout panggung (fleksibel). Sedangkan pada retail, lampu diatur sesuai dengan pentaan interior di dalamnya.

5.6.2. Pencahayaan Alami

Untuk mengurangi sinar matahari yang masuk kedalam bangunan, maka pada bukaan diatur sesuai dengan posisi jatuhnya sinar radiasi matahari. Pada bagian yang langsung terkena sinar maka

menggunakan bidang dinding, sedangkan bidang bias menggunakan bidang yang transparant seperti kaca sehingga cahaya dapat tetap masuk meskipun tidak secara langsung.

Pada sisi bangunan yang membutuhkan pencahayaan alami seperti ruang-ruang kelas dan studio pada setiap bukaan menggunakan sunscreen dan shading/sirip supaya cahaya yang masuk tidak menimbulkan silau yang dapat mengganggu kegiatan didalamnya.

5.7. KONSEP UTILITAS

Sistem utilitas pada bangunan menggunakan sistem sentral dan dissentral. Sistem ini meliputi kebutuhan air bersih, pembuangan limbah padat dan cair, drainase, jaringan listrik dan lain-lain. Pada sistem sentral, fasilitas tersebut ditempatkan pada satu area yang mencakup kebutuhan utilitas untuk seluruh bangunan.

5.7.1. Jaringan Plambing

Untuk penyediaan air bersih pada bangunan diperoleh melalui PDAM dan air sumur yang dipompa. Dan sistem yang digunakan adalah dengan down feed yang disalurkan keseluruh bangunan.

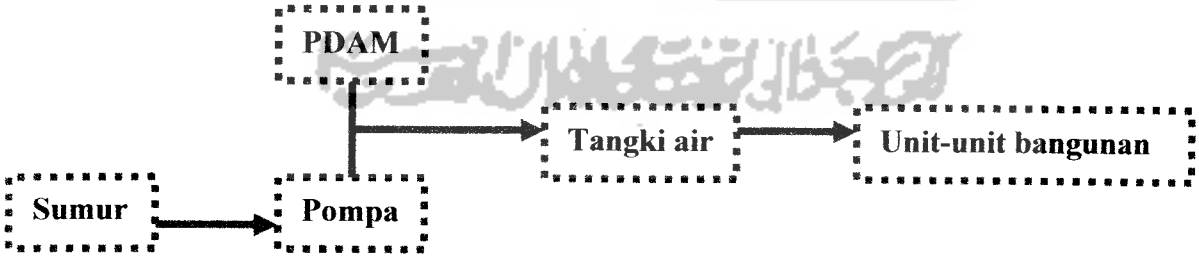


Diagram. V.4. Jaringan Plumbing

Sistem pembuangan air disalurkan ketanah melalui septik tank dengan sumur peresapan.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1988

Joesoef, Soelaiman Prof. Drs. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, Bumi Aksara, 1992

Allen, Edward, *Dasar-dasar Konstruksi Bangunan " Bahan-bahan dan Metodenya"* . Jilid 1

Neufert, Ernst, *Data Arsitek* jilid 1 dan 2, Erlangga, Jakarta, 2002

Poerwadarminta. WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1976

Surat Kabar BERNAS, minggu 30 Juli 2006

Fresh Magazine Vol. 3 edisi Maret 2006

Brosur Pendidikan Sekolah Mode ESMOD Jakarta

Darmaprawira W.A, Sulasmi, " *Warna, Teori, dan Penggunaannya*"

Tanggoro, Dwi, *Utilitas Bangunan*, Penerbit UI, 2006

Soufyan Moh. Herlambang dan Takeo Morimura, " *Perancangan & Pemeliharaan Sistem Pumbling* "

Walker, Theodore D. *Rancangan Tapak dan Pembangunan Detil Konstruksi*

Majalah design and architeture asia (d+a magazine)

www.Lasalle.co.id

www.ESMOD.com

www.kompas.com

www1.bpkpenatur.or.id

www.mode.com

www.pemda-diy.go.id

www.tokyoahead.com

www.shoes.com

www.balipost.co.id

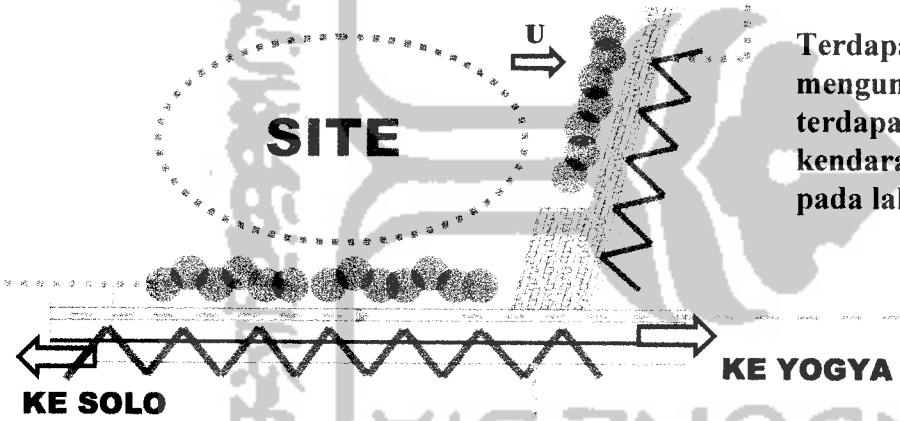
www.fashionschool.com

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Analisis Kebisingan

Arus sungai yang deras,dapat cukup menimbulkan kebisingan,apalagi untuk kegiatan belajar-mengajar.Hal ini dapat sedikit diredam dengan penanaman vegetasi di pinggiran sungai.



Terdapat jalan sebagai jalur lambat,hal ini cukup menguntungkan bagi pengguna fasilitas yang terdapat pada site,karena dapat mengurangi laju kendaraan yang melintas sehingga resiko bahaya pada lalu lintas dapat dikurangi.

Kebisingan dikarenakan adanya jalan raya (ring road) yang terdapat pada tepat di depan site.Pengguna jalan raya baik dari kendaraan kecil (mobil&motor),hingga kendaraan berat (bus&truk)

Kebisingan dapat diatasi dengan menanam vegetasi disekitar site bangunan.Supaya dapat meredam kebisingan yang ditimbulkan dari lalu lintas dapat dengan menanam pohon yang tinggi dan bertajuk lebar,hal ini dapat juga untuk mengurangi polusi udara.

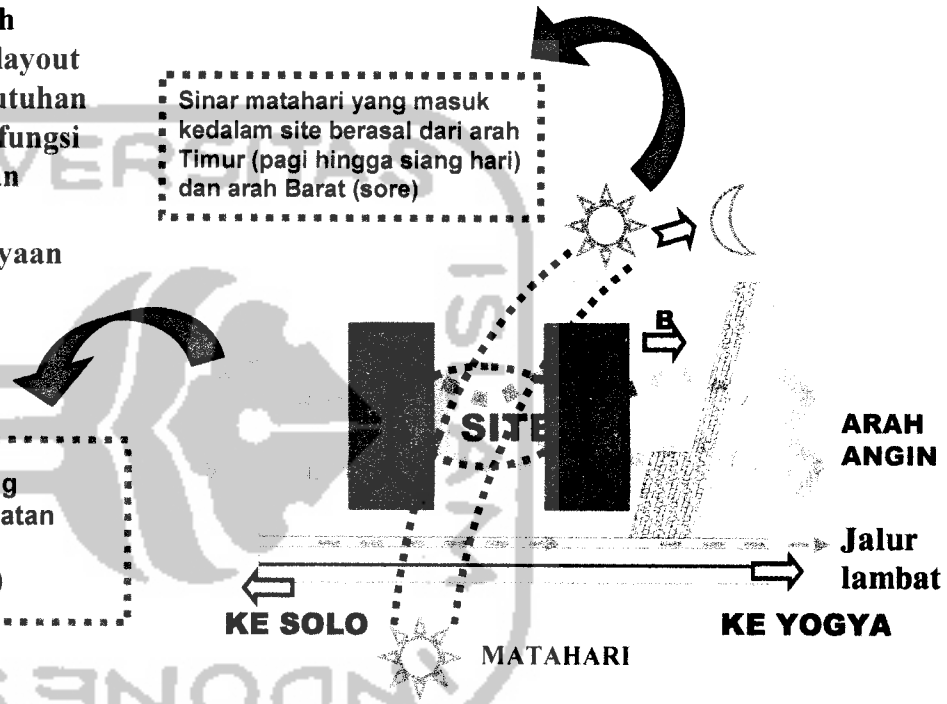
ANALISIS SITE

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Analisis Matahari dan Angin

Analisis matahari dan angin dapat dijadikan dasar dalam perencanaan layout suatu gubahan massa.Dengan mengetahui arah datang sinar matahari dan angin maka layout bangunan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan bagi ruang-ruang di dalamnya.Adapun fungsi bangunan sebagai sarana pendidikan dan komersial,kualitas kenyamanan bagi pengguna dapat didukung dari pencahayaan dan penghawaan yang baik.



Arah datang matahari sangat mempengaruhi bangunan bagi kebutuhan pencahayaan dalam ruangan.Letak bangunan sebaiknya menyimpang dari arah sinar matahari.Agar sinar tidak masuk kedalam bangunan secara langsung sehingga dapat menimbulkan naiknya suhu di dalam ruangan dan cahaya glair (silau).

Begitu juga pengaturan pada arah bengunan dapat mempengaruhi angin yang masuk kedalam bangunan.Hal ini dapat diatasi dengan pengaturan bukaan (ventilasi) pada bangunan.Sehingga angin yang masuk dapat secukupnya dan tidak menimbulkan resiko bagi pengguna.

ANALISIS SITE

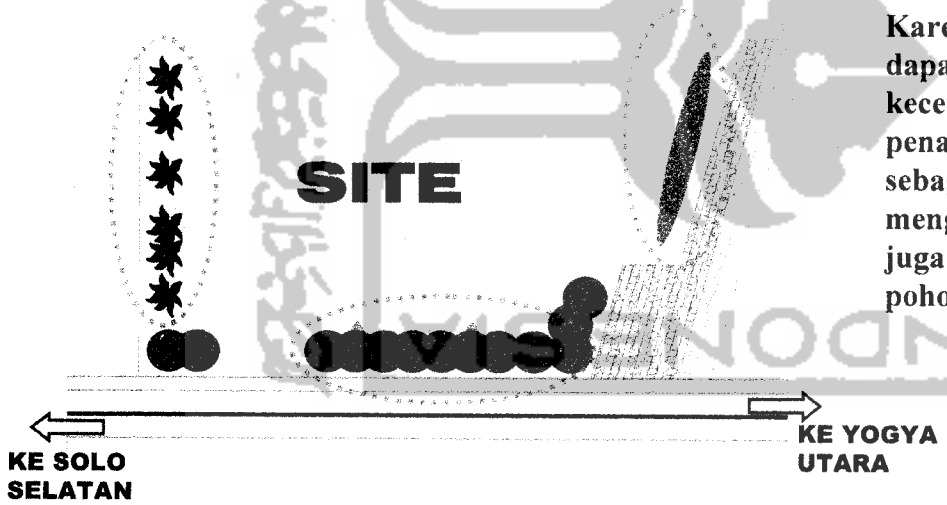
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Analisis Vegetasi

- **Pada kondisi eksisiting site belum terdapat vegetasi,sehingga perlu perencanaan penanaman vegetasi untuk mendukung fungsi dan kenyamanan pada bangunan.**

Tepat disebelah selatan site terdapat rumah makan (bangunan publik),maka untuk mengurangi gangguan yang mungkin ditimbulkan dapat ditanami tanaman tinggi yang dapat juga berfungsi sebagai *barrier* (pembatas)



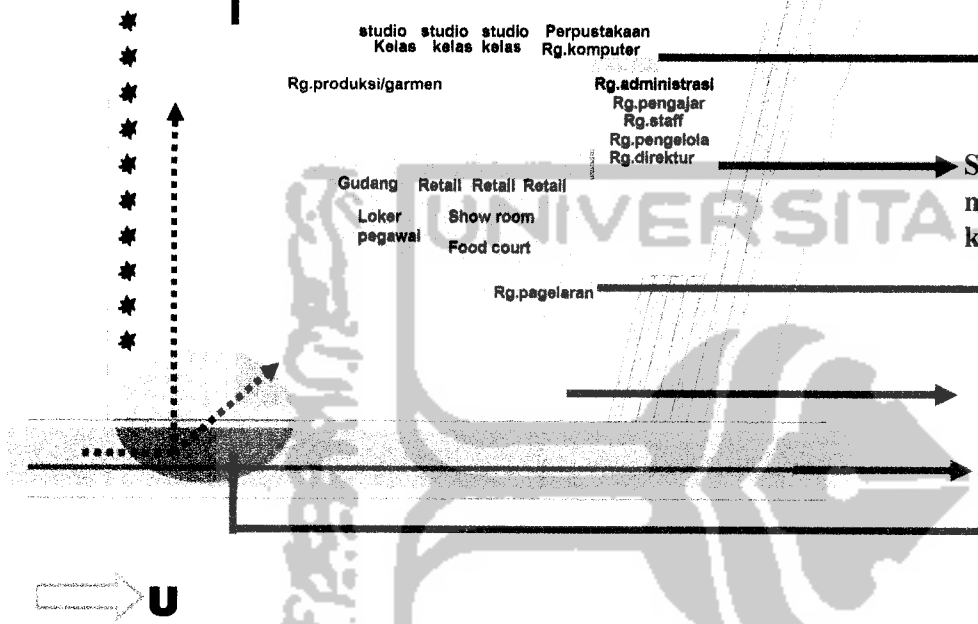
Karena sisi sungai yang curam sehingga dapat menimbulkan resiko kecelakaan,maka dapat diatasi dengan penanaman pohon yang bisa berfungsi sebagai pembatas/*barrier*.Dan untuk mengurangi suara yang ditimbulkan dan juga angin,dapat juga ditanami dengan pohon yang bertajuk lebar.

Kebisingan yang berasal dari keramaian lalu lintas dan polusi yang diakibatkannya dapat dikurangi dengan menanam pohon yang tinggi dan bertajuk lebar.

ANALISIS SITE

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER



Area parkir kendaraan khusus bagi pengguna fasilitas pendidikan,baik siswa maupun pengajar dan pegawai.

Area fasilitas pendidikan,meliputi ruang-ruang kelas,studio,rg.komputer dan perpustakaan

Sebagai area ruang-ruang pengelola,yang menghubungkan kegiatan pendidikan dan komersial.

Area komersial,terdapat retail-retail dan beberapa fasilitas untuk publik.

Area parkir kendaraan khusus pengunjung pada fasilitas komersial.

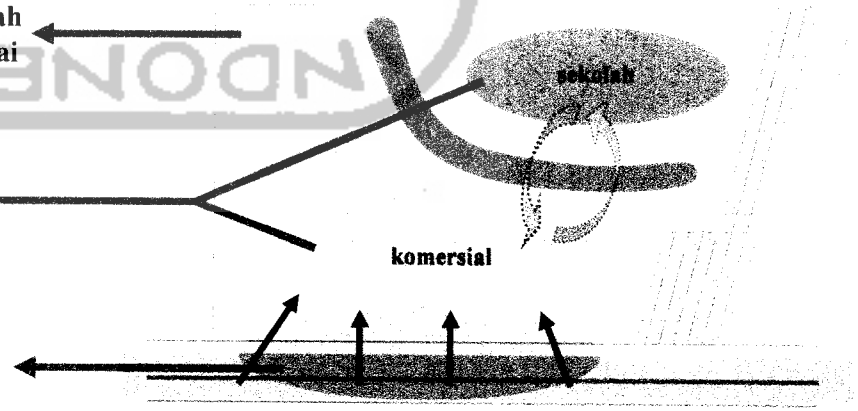
Jalan raya,ring road utara

Sebagai jalan masuk kedalam site.Baik kendaraan yang menuju bangunan retail maupun sekolah.

Untuk fasilitas pendidikan area parkir terpisah dengan area parkir pertokoan dan mempunyai daya tampung yang lebih kecil.

Area pendidikan terpisah dengan area komersial,dan diletakan didalam site bagian belakang karena manghindarkan dari kondisi lalu lintas yang padat.

Arus kendaraan yang langsung menuju area komersial,dapat menimbulkan kebisingan dan keramaian lalu lintas.



BLOK PLAN

SCHEMATIC DESIGN

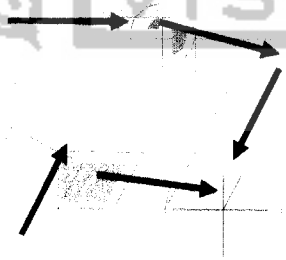
WORLD FASHION CENTER

Gubahan Massa

Konsep yang diterapkan pada gubahan massa adalah transformasi dari beberapa karakter fashion.Diantaranya yaitu : *dinamis*, *bebas* dan *menonjolkan diri.*

DINAMIS :
Yang dimaksud kedinamisan dalam hal ini adalah bentukan dari gubahan massa merupakan penggabungan dari berbagai elemen bentuk dasar,seperti segitiga,lingkaran,dan persegi.Sehingga menciptakan kesan yang tidak monoton,bagi pengguna yang berada didalam ruangan.

BEBAS :
Bebas dalam pemilihan bentukan dasar sebagai bentuk dari gubahan massa itu sendiri.Sehingga jumlah penggunaan pada bentuk tidak dibatasi.



MENONJOLKAN DIRI :
Konsep ini disimbolkan dengan penerapan "hierarki" pada bentuk gubahan massa.Tingkatan derajat ruang (hirarki) dimulai dari ruang yang kurang penting ke-ruang yang sangat penting.

parkir
garmen
kelas
Rg.pengelola
Rg.pagelaran
retail

TRANSFORMASI KONSEP

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

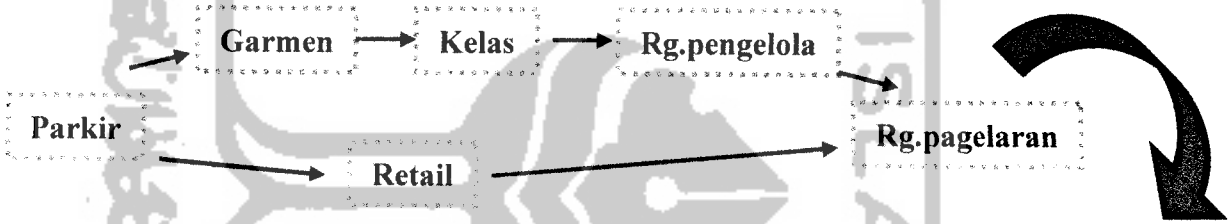
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Gubahan Massa

Pada konsep menonjolkan diri,bangunan ditonjolkan dengan sistem "hierarki",yaitu penekanan pada fungsi ruang di dalamnya.Hierarki ditunjukan dimulai dari tingkatan fungsi ruang yang kurang penting hingga yang terpenting sebagai ruang publik.

Fungsi ruang yang kurang penting dimulai dari luar yaitu area parkir,kemudian diakhiri hingga ruang yang terpenting yaitu ruang pagelaran.



Rg.Pagelaran dijadikan ruang yang penting (hirarki) karena fasilitas ini adalah merupakan ruang publik yang berfungsi sebagai daya tarik utama bagi pengunjung (terutama pecinta mode).Sebagai wadah kegiatan promosi dan pemasaran bagi hasil karya rancangan.

Fasad Bangunan

Fasad adalah salah satu elemen terpenting pada bangunan sebagai daya tarik bagi masyarakat dan sebagai perwujudan dari karakter bangunan itu sendiri.

Sebagai bangunan yang memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan dunia fashion,maka penampilan bangunan harus dapat mewujudkan citra dari fungsi bangunan tersebut.

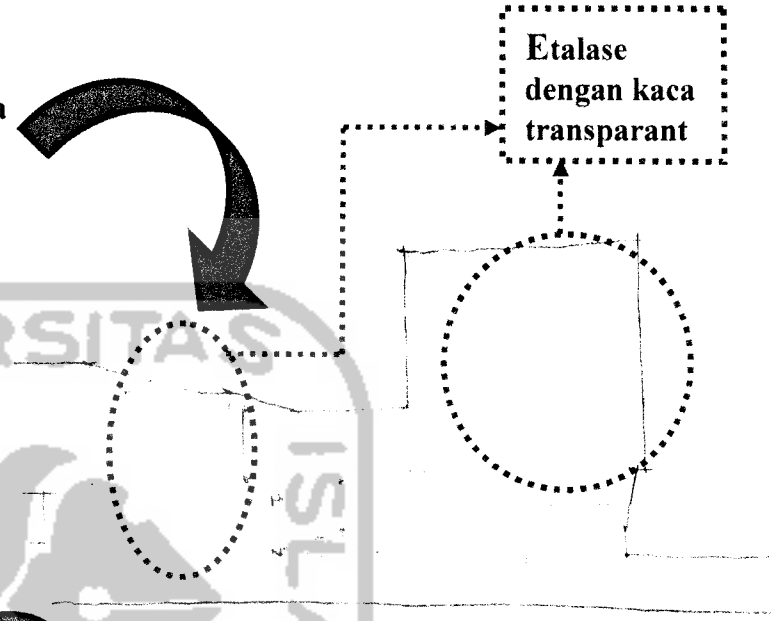
Karakter fashion yang diambil sebagai konsep fasad pada bangunan World Fashion Center yaitu menonjolkan diri, atraktif, dinamis dan penuh warna.

TRANSFORMASI KONSEP

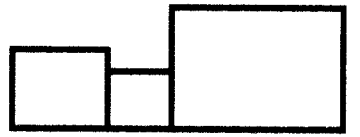
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

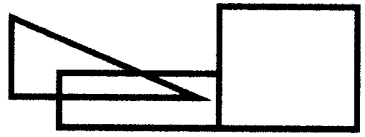
MENONJOLKAN DIRI / ATRAKTIF :
Bagaimana sebuah bangunan dapat menonjolkan apa yang terdapat di dalamnya,sebagaimana fungsi dari bangunan itu sendiri.Pada bangunan komesial,bangunan dapat menonjolkan apa yang dimilikinya dengan menerapkan penggunaan media-media pamer dengan bidang-bidang transparant (kaca).



PENUH WARNA :
Konsep yang digunakan pada pemilihan warna bagi fasad bangunan yaitu berdasarkan dari warna spektrum yang terdiri dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu. Dari warna tersebut kemudian dipilih dan dipadu-padankan supaya tercipta suatu warna yang kontras dan selaras.



Perbedaan pada ketinggian bangunan



Kedinamisan pada bentuk

DINAMIS :
Penggunaan konsep dinamis dimaksudkan agar penampilan bangunan / fasad tidak nampak monoton sehingga dapat mengurangi kebosanan bagi pengguna fasilitas tersebut. Kedinamisan diterapkan pada perbedaan ketinggian bangunan, bentuk fasad dan tekstur pada permukaan bangunan

TRANSFORMASI KONSEP

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

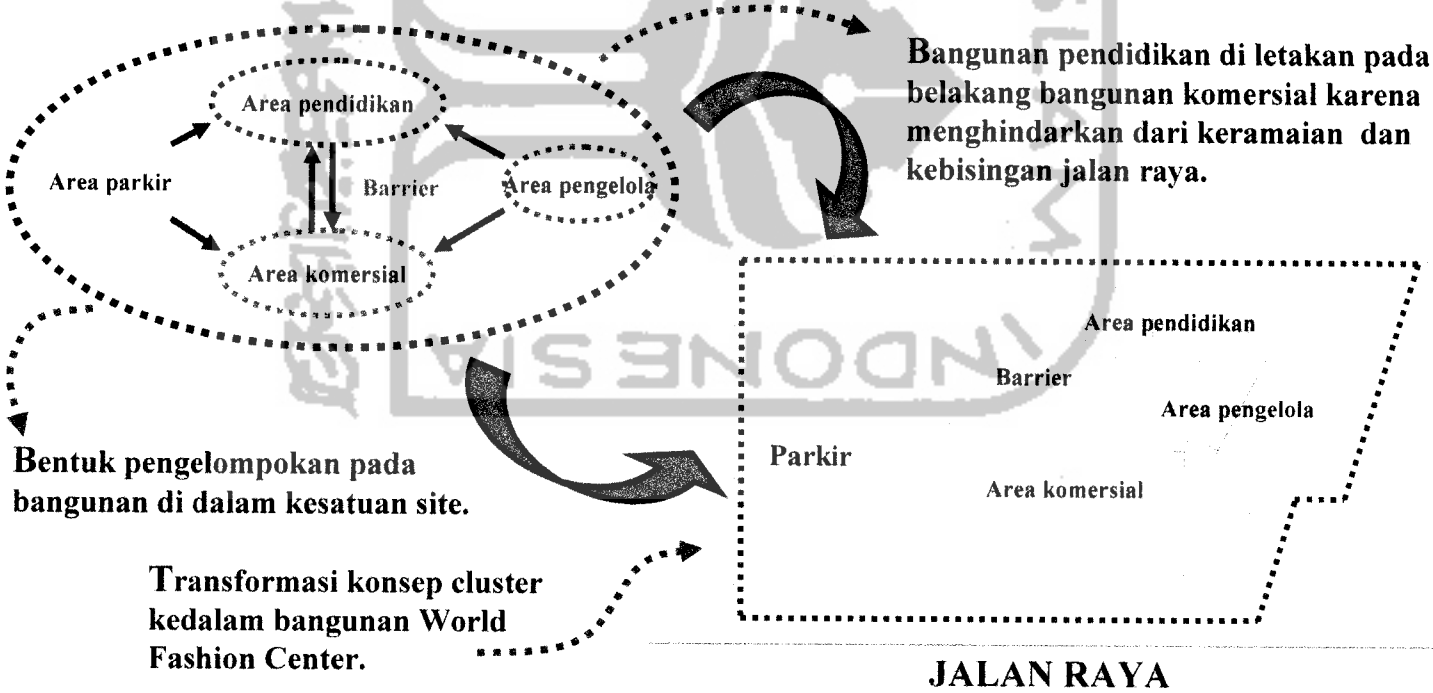
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Layout Bangunan

Sistem cluster berkelompok diterapkan sebagai konsep dari layout bangunan,karena masing-masing bangunan yang mempunyai fungsi yang berbeda-beda,yang berada di dalam satu kawasan dan saling berhubungan satu sama lainnya.

Di samping itu karena perbedaan karakter dan fungsi pada masing-masing bangunan maka diberikan sebuah pembatas Barrier berupa pedestrisan dan vegetasi diantara kedua fasilitas tersebut (pendidikan dan komersial) supaya kegiatan yang bekerja di dalamnya dapat berjalan dengan selaras dan saling berhubungan.



Bangunan pendidikan di letakan pada sisi belakang bangunan komersial karena menghindarkan dari keramaian dan kebisingan jalan raya.

Bentuk pengelompokan pada bangunan di dalam kesatuan site.

Transformasi konsep cluster kedalam bangunan World Fashion Center.

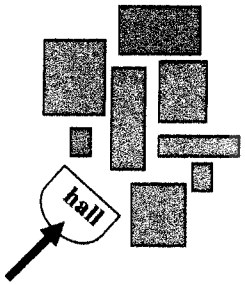
TRANSFORMASI KONSEP

SCHEMATIC DESIGN

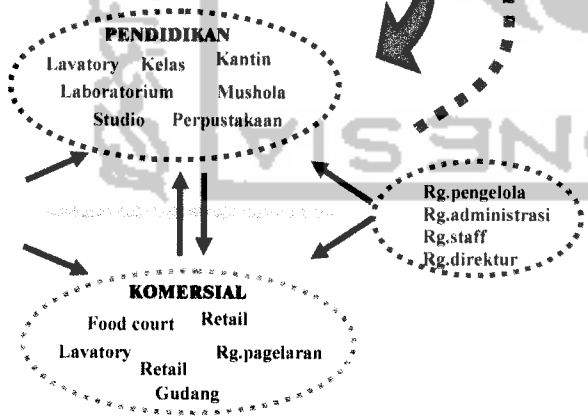
WORLD FASHION CENTER

Bangunan terdiri dari berbagai fungsi ruang yang saling berhubungan.Maka konsep yang digunakan pada layout ruang juga dengan pengelompokan organisasi atau cluster.Sama halnya dengan konsep gubahan massa,penggunaan konsep ini dimaksudkan agar kegiatan di dalamnya yang saling berhubungan dapat berjalan dengan lancar dan mudah pencapaiannya.

Konsep pengelompokan organisasi atau cluster :

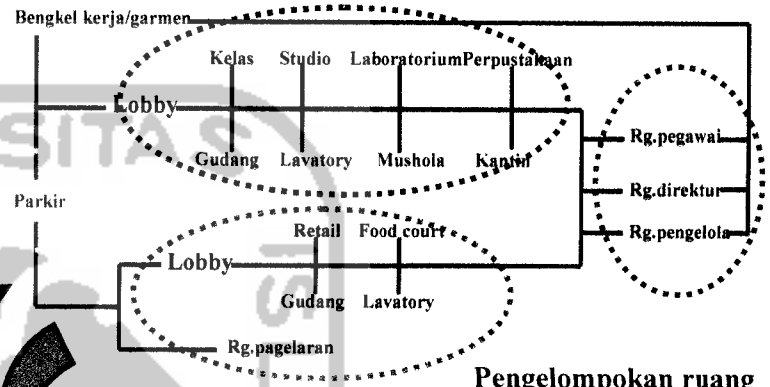


Organisasi kelompok dengan entrance.



Pengelompokan ruang-ruang dalam bangunan pendidikan dan komersial.

Layout Ruang



Pengelompokan ruang dengan hubungan antar ruang.

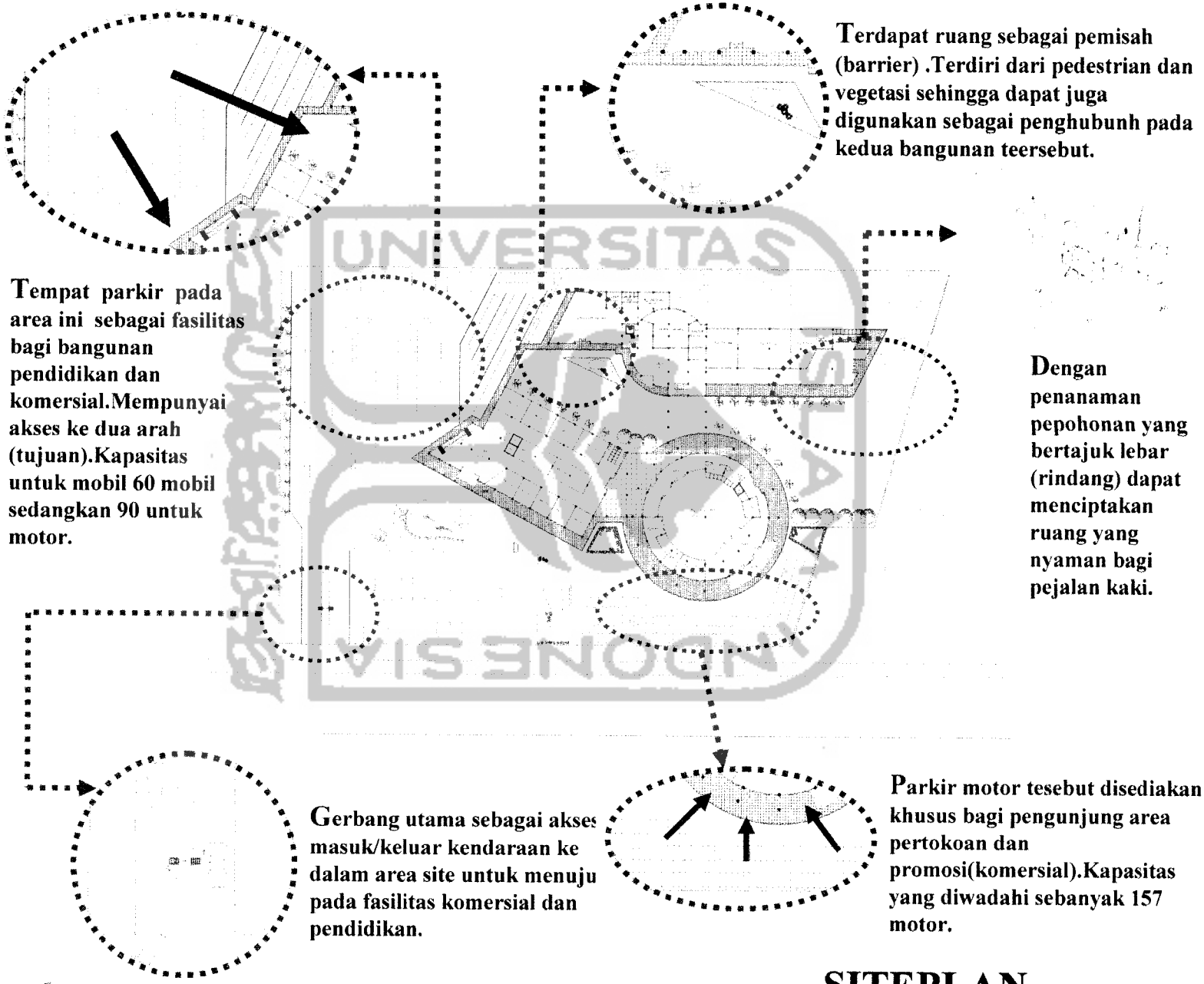
Transformasi konsep cluster pada denah.

TRANSFORMASI KONSEP

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER



Terdapat ruang sebagai pemisah (barrier) .Terdiri dari pedestrian dan vegetasi sehingga dapat juga digunakan sebagai penghubunh pada kedua bangunan teersebut.

Tempat parkir pada area ini sebagai fasilitas bagi bangunan pendidikan dan komersial.Mempunyai akses ke dua arah (tujuan).Kapasitas untuk mobil 60 mobil sedangkan 90 untuk motor.

Dengan penanaman pepohonan yang bertajuk lebar (rindang) dapat menciptakan ruang yang nyaman bagi pejalan kaki.

Gerbang utama sebagai akses masuk/keluar kendaraan ke dalam area site untuk menuju pada fasilitas komersial dan pendidikan.

Parkir motor tesebut disediakan khusus bagi pengunjung area pertokoan dan promosi(komersial).Kapasitas yang diwadahi sebanyak 157 motor.

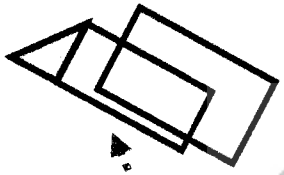
SITEPLAN

UNIVERSITAS MERDEKA MALANG

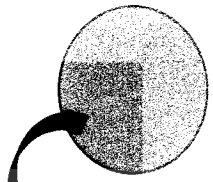
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Bentuk segitiga ditransformasikan pada bangunan,sebagai sudut atau ujung sebuah bangunan.

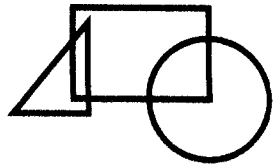


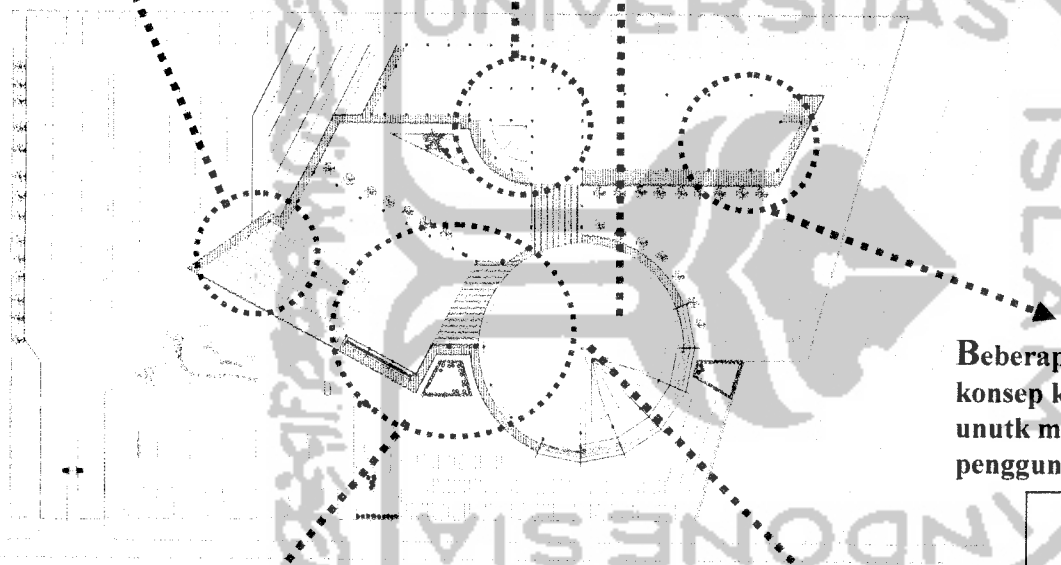
Penggabungan unsur lingkaran dan persegi.Penggunaan bentuk lingkaran diterapkan bagi ruang-ruang penerima bagi pengguna yaitu *hall.*



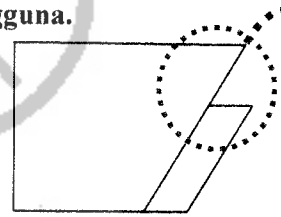
Sebagai massa penerima (*hall*).

Konsep gubahan massa merupakan penggabungan dari bentuk-bentukan dasar sesuai karakter fashion yang disusun secara dinamis,sehingga menciptakan ketidak-monotonan bagi pengguna di dalamnya.





Beberapa sisi yang ditonjolkan merupakan konsep kedinamisan bagi gubahan massa unutk menggurangi kebosanan bagi pengguna.

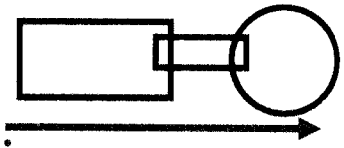


Penonjolan pada sisi bangunan.

Bebas dalam konsep ini berarti tidak dibatasi dalam penggunanan bentuk-bentuk dasar yang akan ditransformasikan kedalam massa bangunan.Perubahan bentuk secara tiba-tiba sebagai kejutan-kejutan bagi pengguna yang ada di dalamnya.

Konsep hirarki sebagai fungsi ruang yang penting pada gubahan massa diterapkan untuk ruang pagelaran.Dengan bentuk lingkaran yang paling besar.

Perubahan pada bentuk dari persegi menuju lingkaran.



SITUASI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

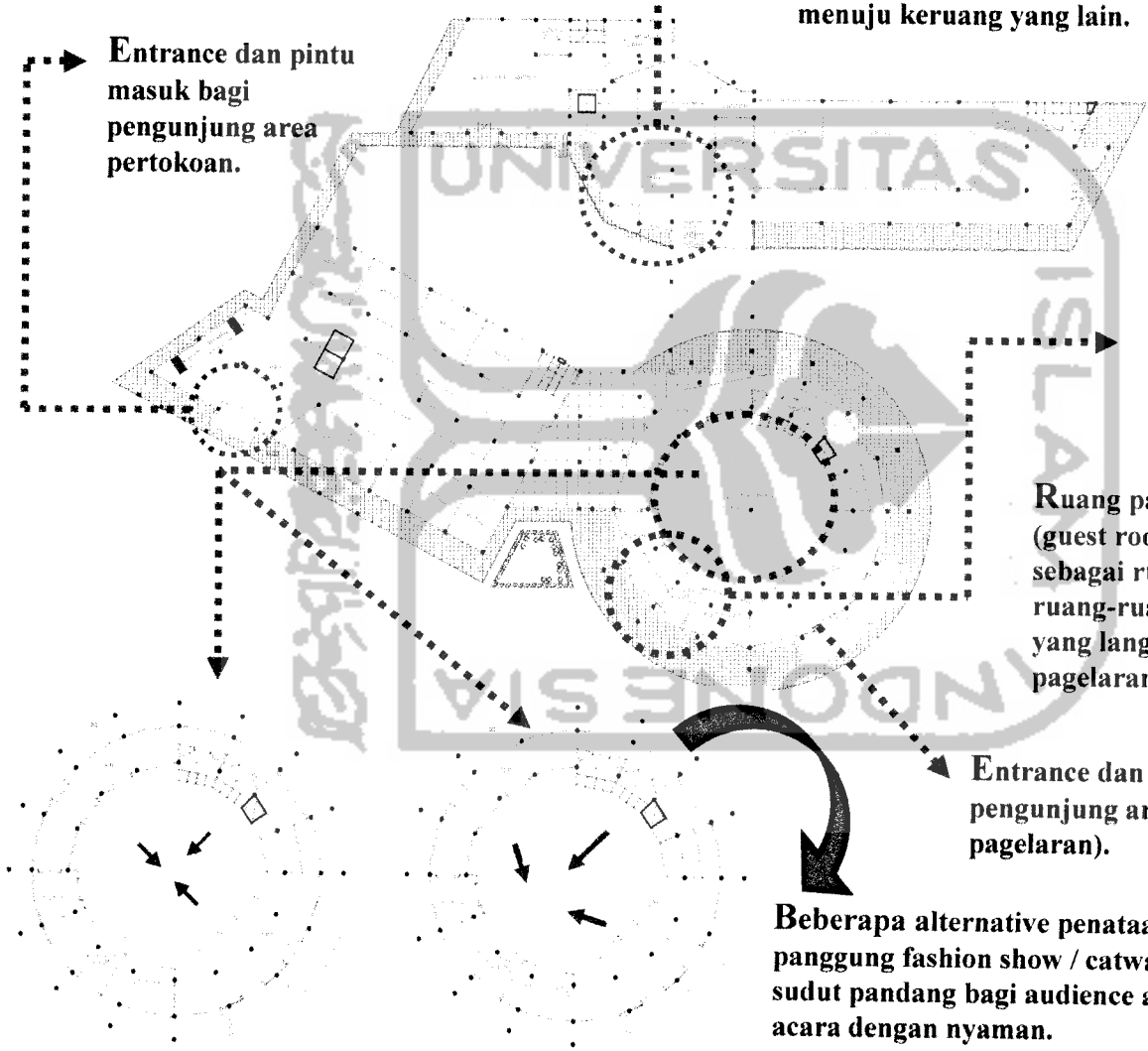
SCHEMATIC DESIGN

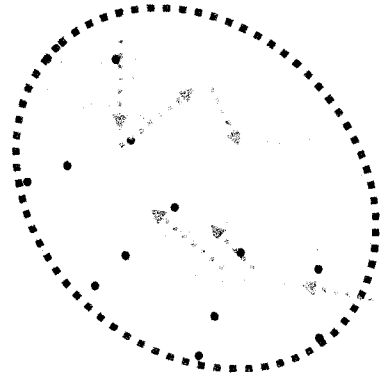
WORLD FASHION CENTER

Denah lt.1

Lobby sebagiai entrance bagi bangunan pendidikan.Seluruh kegiatan di dalam fasilitas tersebut masuk dari ruang lobby (dari area parkir) untuk dapat menuju keruang yang lain.

Entrance dan pintu masuk bagi pengunjung area pertokoan.





Ruang pagelaran meliputi ruang tunggu (guest room), ruang rias, ruang ganti sebagai ruang-ruang penunjang.Dari ruang-ruang tersebut terdapat akses yang langsung menuju pada ruang pagelaran (panggung).

Entrance dan pintu masuk bagi pengunjung area promosi (ruang pagelaran).

Beberapa alternative penataan / layout pada panggung fashion show / catwalk.Dengan pengaturan sudut pandang bagi audience agar dapat menyaksikan acara dengan nyaman.

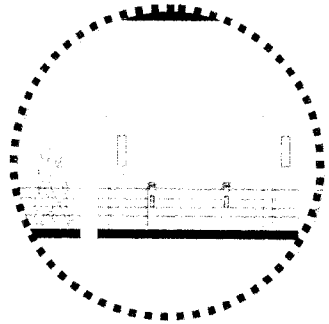
DENAH LANTAI 1

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

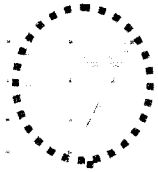
Denah lt.2

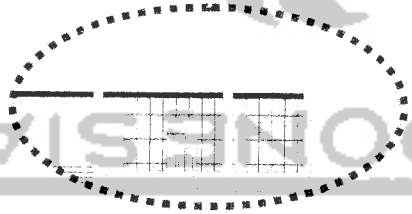


Terdapat selasar di sepanjang ruang kelas supaya sinar matahari dapat masuk dan mendapat penghawaan yang cukup. Dan juga menciptakan kesan luas pada ruangan.

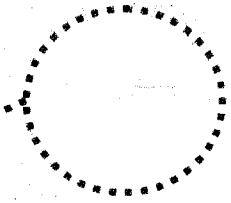
Ruang pengelola berada di lantai 2 dan 3.Sistem pengelolaan dijadikan satu yang mengurusi administrasi masing-masing fasilitas. Dan sebagai penghubung kedua fungsi bangunan yang berbeda.Ruang pengelola sebagai ruang privat sehingga diberi pembatas berupa pintu.

Denah lt.3





Terdapat balkon / beranda pada lantai 3 sebagai tempat beristirahat. Dari situ dapat menikmati view landcsape pada site dan juga jalan raya.



Food Court berada di lantai 3 (atas) difungsikan sebagai megnet bagi pengunjung.

DENAH BANGUNAN

UNIVERSITAS GUNADARMA INDONESIA

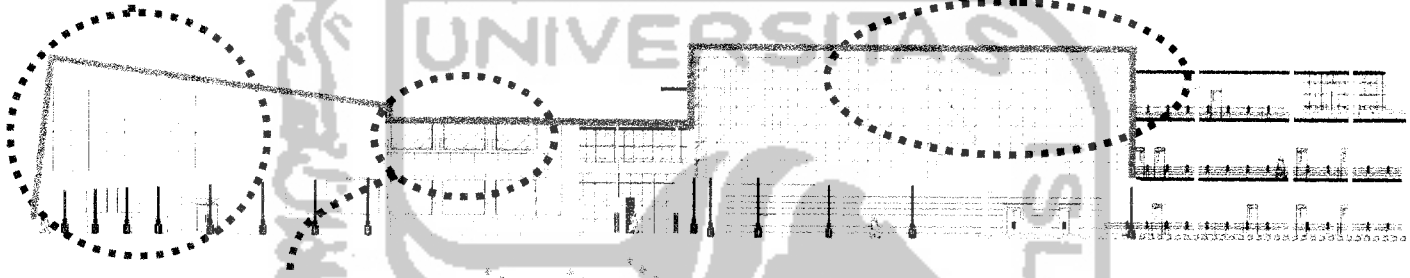
SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Kedinamisan pada fasad bangunan diwujudkan dari level ketinggian bangunan yang berfariasi.Dan juga trnasformasi dari beberapa bentukan dasar.

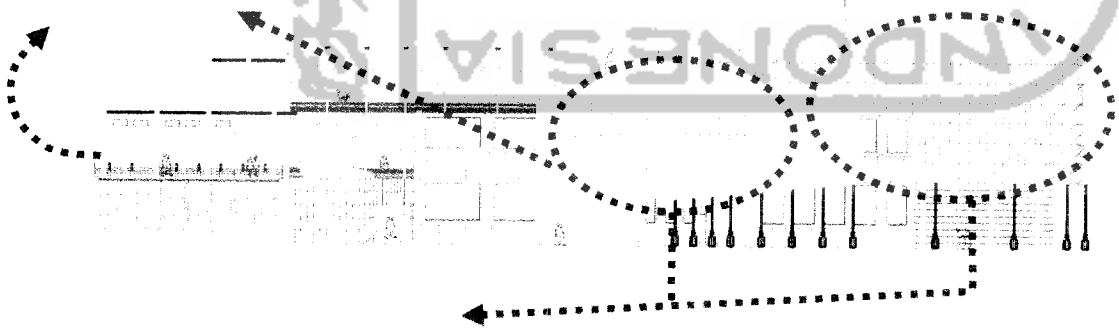
Bentuk segitiga yang mempunyai sudut yang berbeda pada setiap sisinya,merupakan salah satu bentuk kedinamisan pada bangunan.

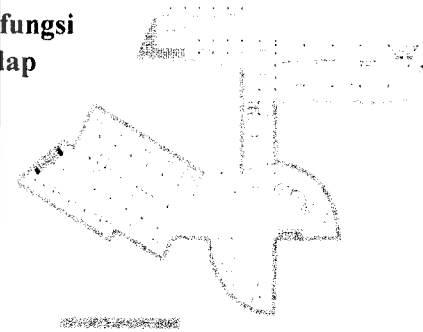
Perbedaan ketinggian pada bangunan terlihat jelas pada fasilitas ruang pagelaran sebagai ruang publik.



Penggunaan shading berfungsi sebagai sun screen terhadap faktor radiasi matahari.

Penggunan variasi warna juga dimaksudkan sebagai daya tarik bagi pengunjung,yang juga termasuk salah satu dari karakter fashion.





Sisi bangunan dengan penggunaan bidang transparant.

Sisi bangunan dengan selasar.Menciptakaan bukaan pada bangunan

Karakter fashion,menonjolkan diri ditransformasikan oleh perumpamaan pada penggunaan elemen kaca pada beberapa sisi bangunan yang dimaksudkan sebagai alat pamer bagi pengunjung.

FASAD BANGUNAN

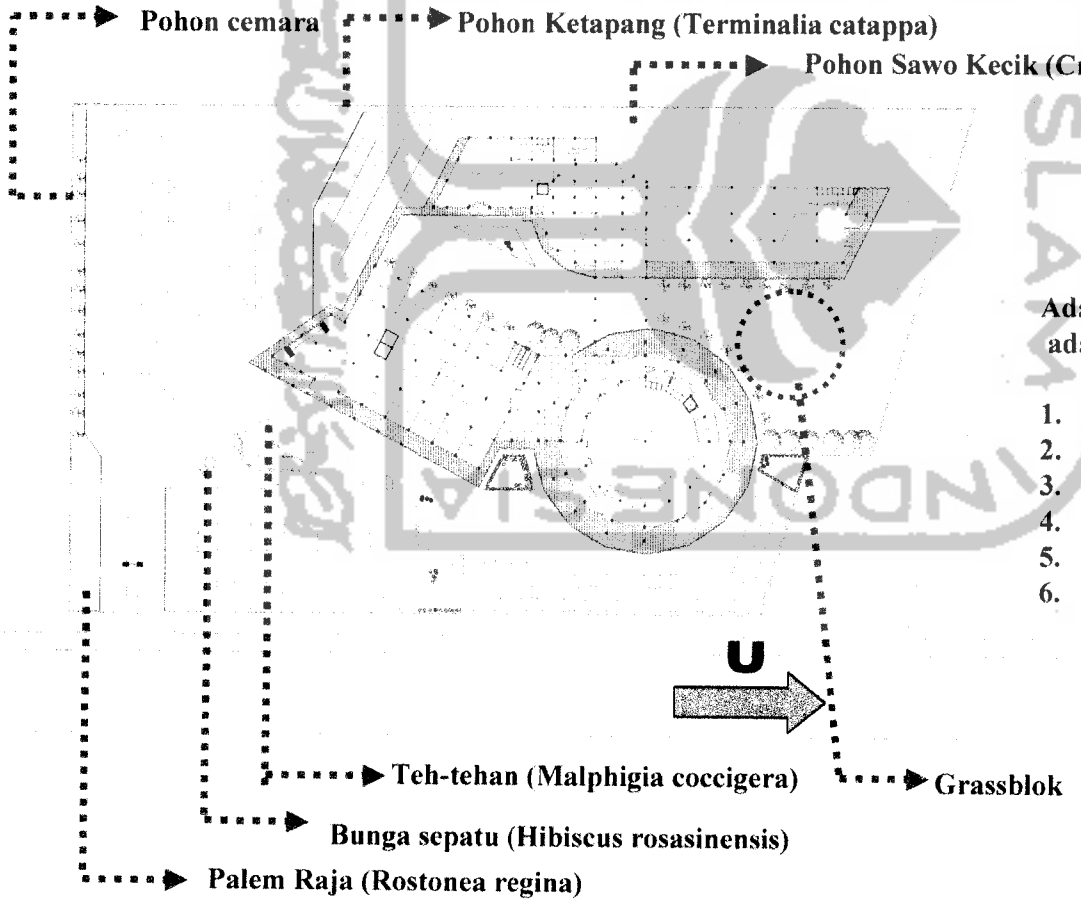
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER

Penataan landscape pada site berupa :

1. Perletakan vegetasi,disebelah selatan sebagai pengarah dari gerbang masuk menuju area parkir.
2. Penggunaan pohon-pohon bertajuk lebar di sisi utara site sebagai perindang sehingga dapat menciptakan ruang di bawahnya.
3. Pada bagian barat site,menggunakan pohon perindang dan penghias karena merupakan wajah dari bagunan itu sendiri.
4. Perletakakn pohon perindang disisi timur untuk mengurangi faktor panas dari sinar matahri yang masuk kedalam bangunan.



Adapun vegetasi yang akan digunakan adalah :

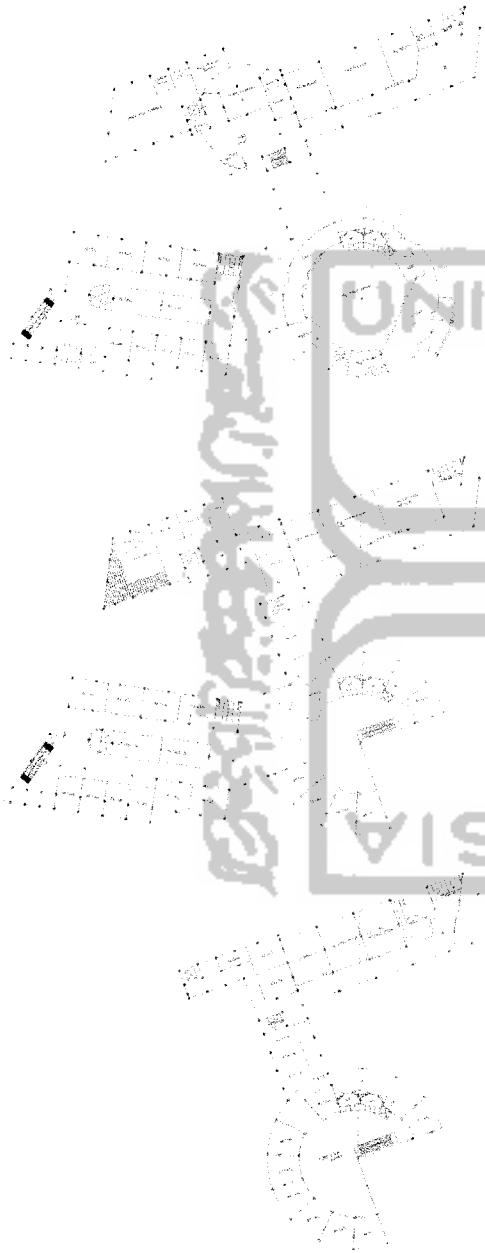
1. Pohon cemara
2. Palem raja, t : 5-7m / r :3m
3. Ketapang , t :3-4m / r :4m
4. Bunga sepatu, t :2-4m / r :1.5-2m
5. Teh-tehan
6. Sawo kecik, t :4-5m / r :4-5m

KONSEP LANDSCAPE

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER



Pada gubahan massa,area fungsi bangunan dibagi menjadi 3 zona yaitu :

FASILITAS PENDIDIKAN

LANTAI 1
-Workshop / garmen
-Perpustakaan
-Lobby
-Ruang seminar
-Ruang laboratorium tekstil
-Ruang dosen
-Ruang pengajaran

LANTAI 2
-Ruang-ruang kelas
-Laboratorium komputer
-Ruang pembuatan pola
-Ruang fashion desain

LANTAI 3
-Ruang-ruang kelas
-Ruang laboratorium bahasa
-Sewing room
-Pattern making room
-Kelas modelling

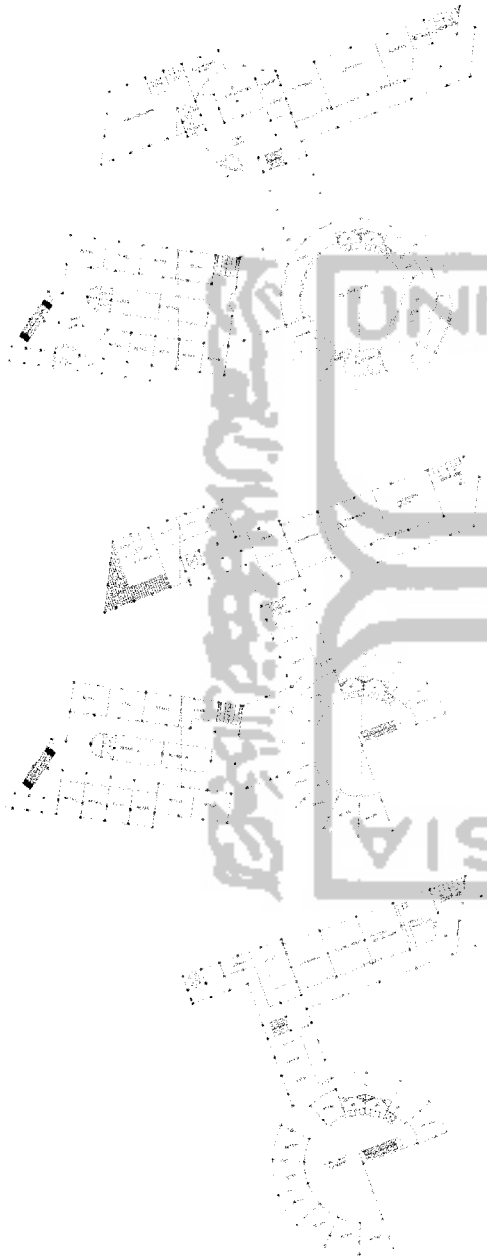
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ZONA ANTAR LANTAI

SCHEMATIC DESIGN

SCHEMATIC DESIGN

WORLD FASHION CENTER



FASILITAS KOMERSIAL

LANTAI 1
-lobby
-Retail-retail
-Ruang pagelaran /Fashion show
yang terdiri dari : -ruang tunggu / guest room
-ruang ganti
-ruang make up

LANTAI 2
-Retail-retail

LANTAI 3
-Retail
-Food Court / pujasera

RUANG PENGELOLA

LANTAI 2
-Kantor staff
-Ruang karyawan
-Gudang

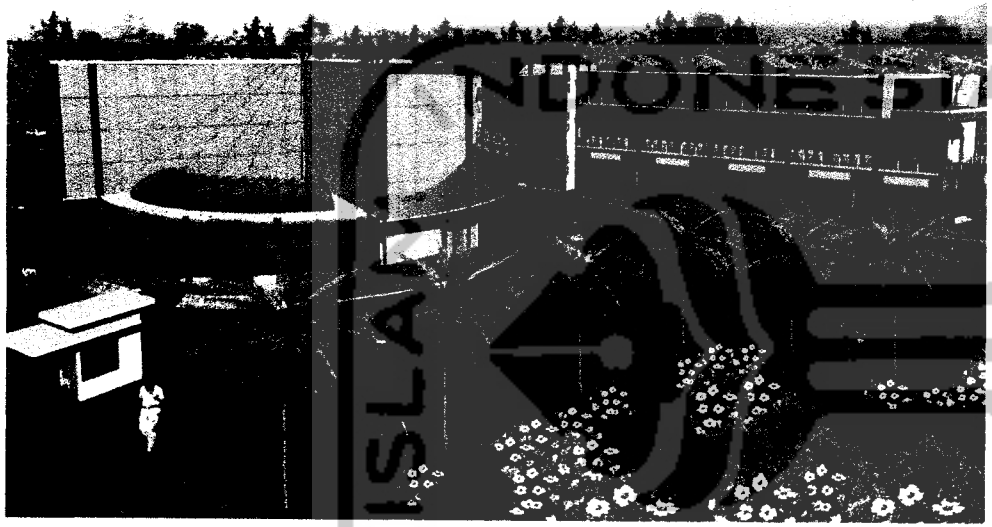
LANTAI 3
-Ruang direktur
-Ruang informasi
-Ruang tamu

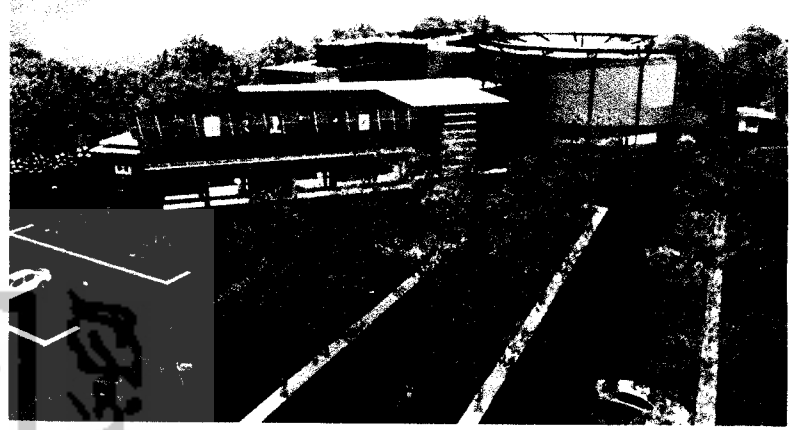
ZONA ANTAR LANTAI

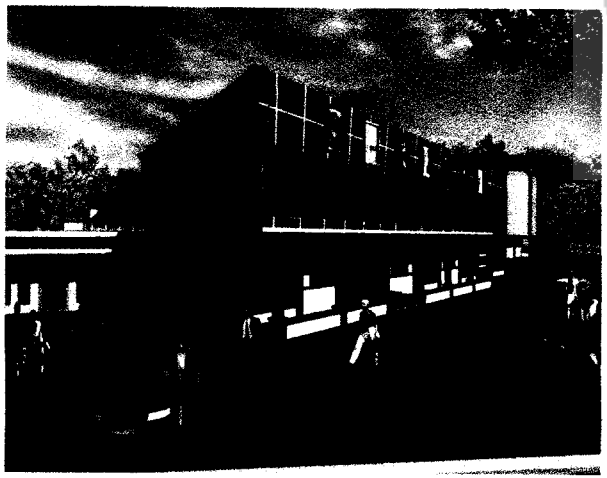
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

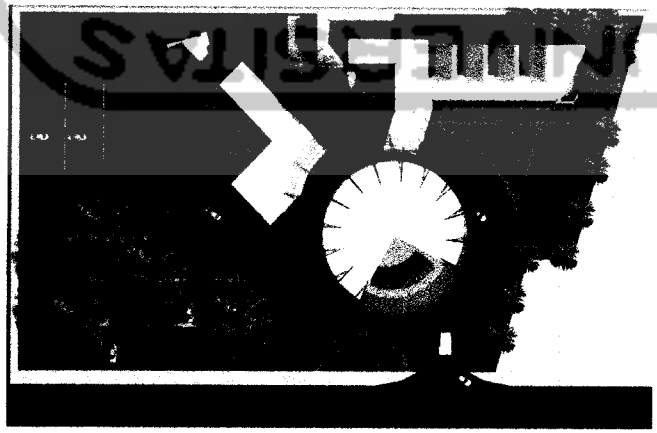
WORLD FASHION CENTER IN YOGYAKARTA

[redacted]X TE RI OR







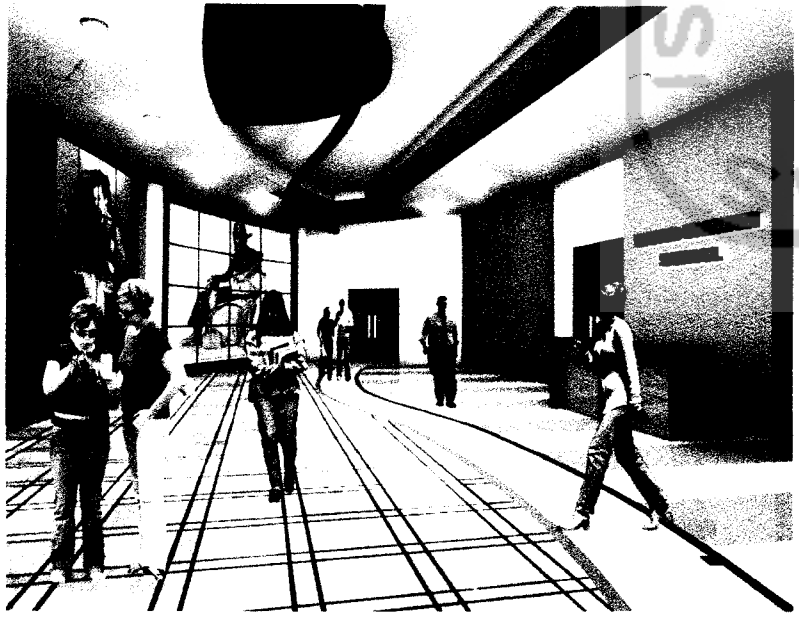


EXTERIOR

ISLAMIC UNIVERSITY OF INDONESIA

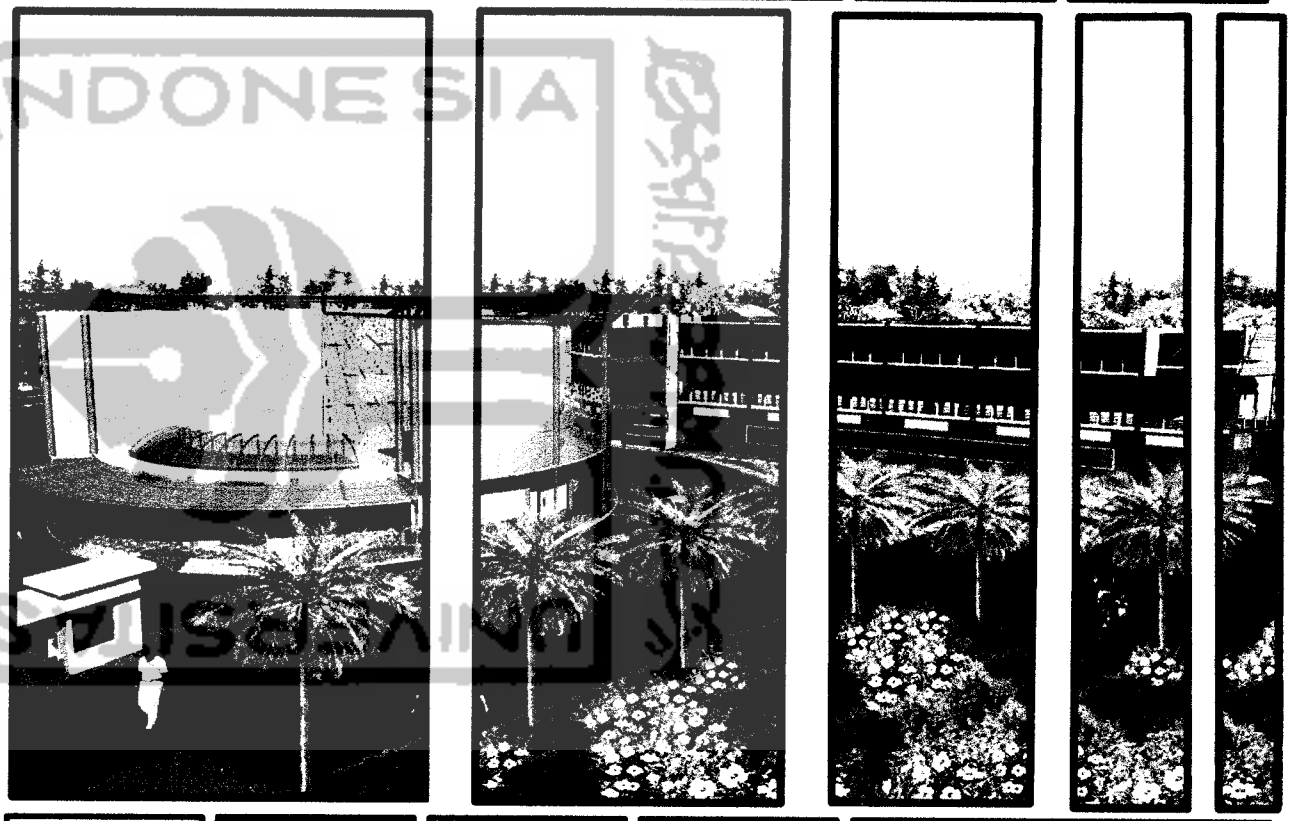
WORLD FASHION CENTER IN YOGYAKARTA

INTERIOR



INTERIOR

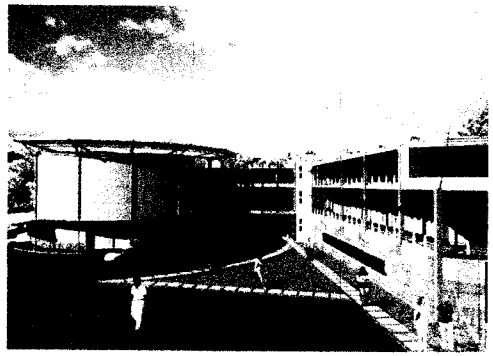
Pusat Pendidikan dan Komersial Mode Dunia yang Berkarakter Fashion pada Penampilan Bangunan

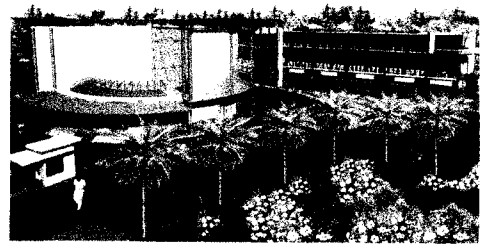


LAST R.E.P.O.R.T

ISLAM INDONESIA UNIVERSITAS

PROJECT
W.O.R.L.D FASHION CENTER





Lokasi Site :

- Berada di jl. Ring road utara;
- Berada di dekat kawasan pertokoan dan pemukiman penduduk;
- Dekat dengan kawasan real estate Casa Grande yang tepat berada di seberang jalan.

WORLD FASHION CENTER

bangunan komersil bangunan pendidikan

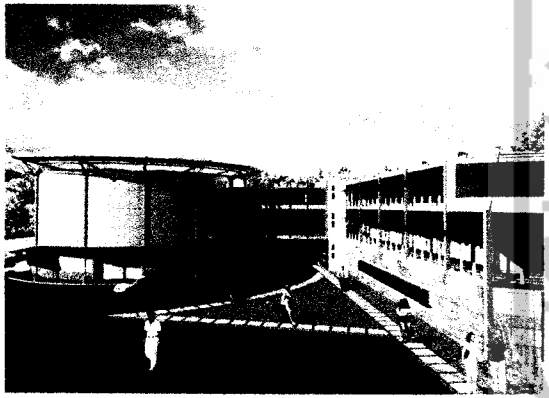
Sehingga **WORLD FASHION CENTER** dapat menjadi pusat kegiatan yang di dalamnya menggabungkan seluruh kegiatan yang berhubungann dengan fashion, mulai dari pembelajaran teori maupun praktek, kemudian produksi, promosi, hingga ke pemasaran.

PROJECT

W.O.R.L.D FASHION CENTER

WORLD FASHION CENTER [illegible]

WORLD FASHION CENTER juga menawarkan dan menjual barang- barang fashion mulai dari pakaian, sepatu, tas, aksesori, dan lain – lain; dari berbagai desainer mode di seluruh dunia.

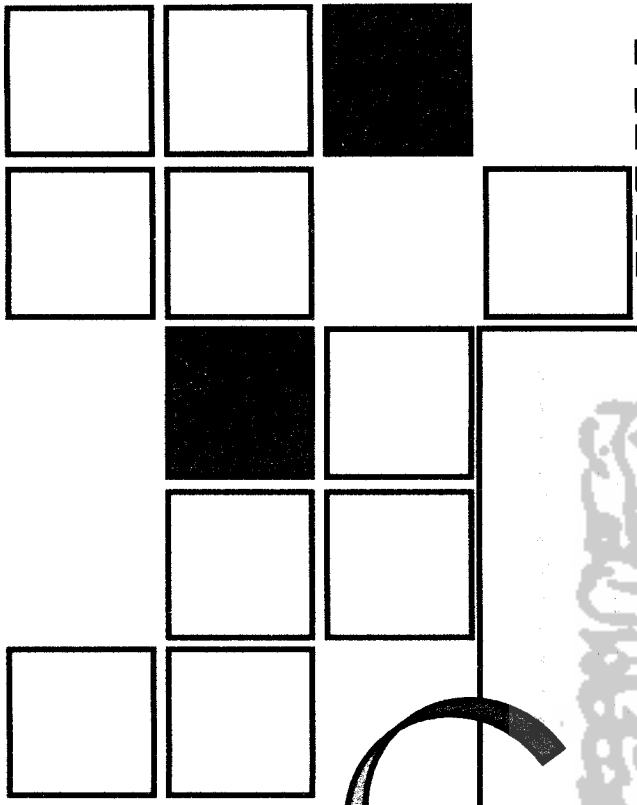


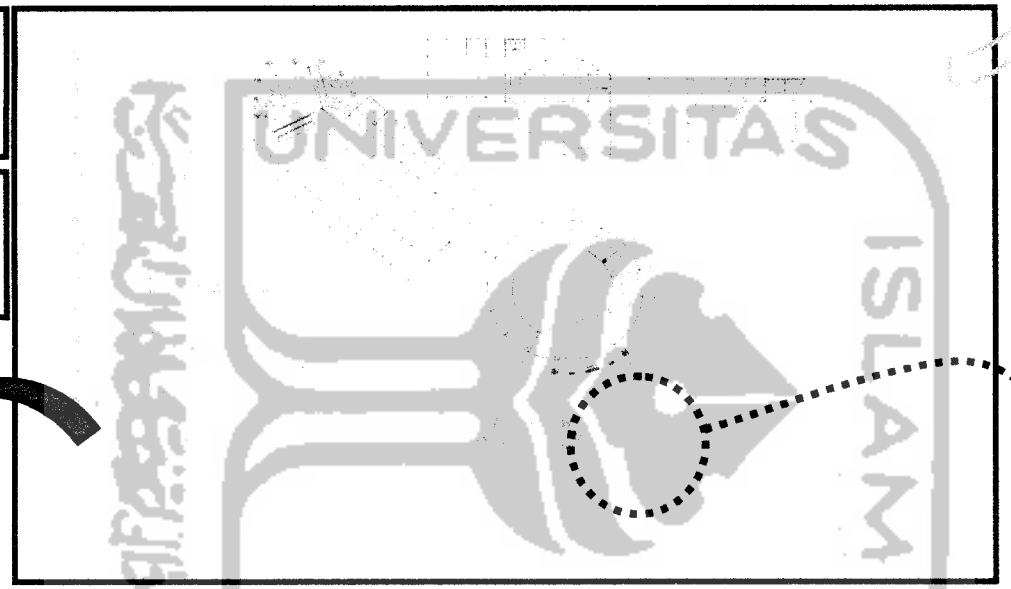
WORLD FASHION CENTER memiliki fasilitas – fasilitas yang dapat mendukung kegiatan – kegiatan tersebut. Fasilitas produksi / garmen, berfungsi untuk mendukung pendidikan siswa tentang bagaimana cara memproduksi sebuah produk yang sudah dirancang, dan hasilnya dapat ditawarkan bahkan dijual kepada masyarakat.

WORLD FASHION CENTER menyediakan ruang pagelaran yang berguna sebagai wadah apresiasi siswa terhadap hasil karyanya. Juga sebagai wadah promosi para desainer untuk menawarkan produknya supaya dapat dijual kepada konsumen. Dan pembeli dapat membeli produk tersebut di dalam retail – retail yang sudah disediakan.

SITEPLAN

Penataan vegetasi pada site, menggunakan pepohonan yang bertajuk lebar dan rindang. Karena luasnya area parkir dan jarak ke bangunan yang cukup jauh, sehingga dengan penataan tersebut dapat menciptakan kenyamanan bagi pengunjung.

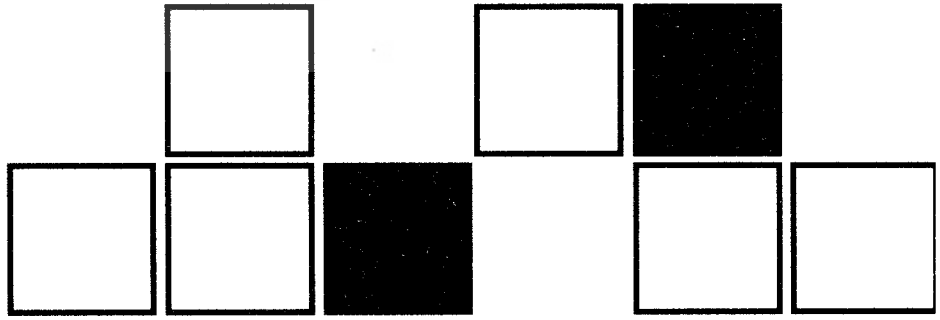




Pada sirkulasi kendaraan di dalam site, menggunakan konsep mengalir. Untuk dapat keluar dari site, kendaraan harus mengitari bangunan terlebih dahulu sehingga pengunjung dapat melihat keseluruhan fasad bangunan.

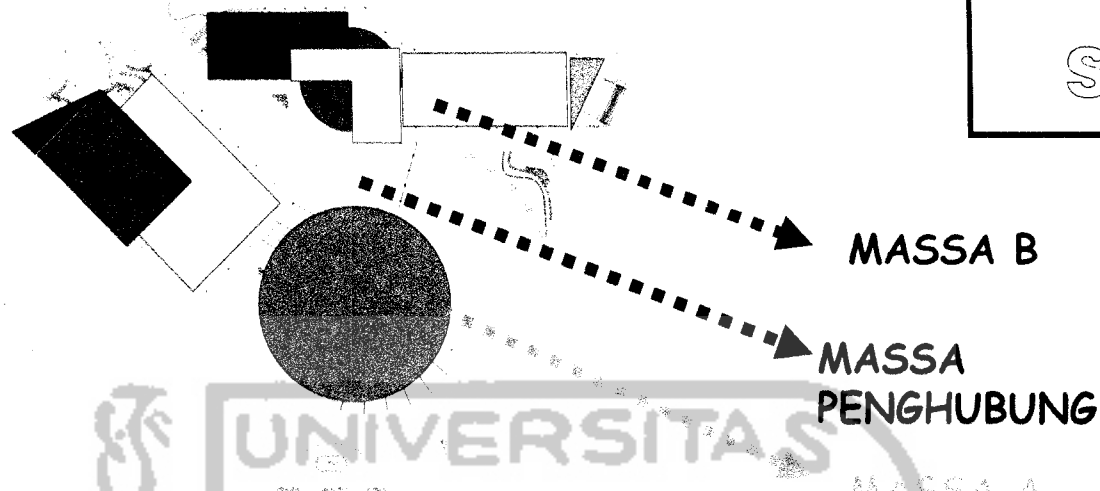
Lokasi site berada di jalan Ring Road utara. Kawasan dekat dengan jalan raya, permukiman dan pertokoan. Sehingga akses kendaraan untuk dapat masuk pada site menjadi mudah, dan fungsi bangunan berpotensi sebagai pusat keramaian juga hiburan bagi masyarakat.

Situasi dapat menunjukan akses sirkulasi beserta jalur keluar-masuk kendaraan yang terletak disebelah utara bangunan.



(outdoor).

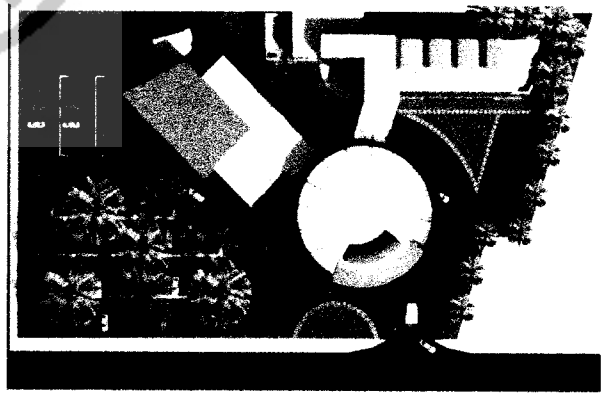
SITUASI



Bangunan dibagi menjadi 2 massa, dimana masing – masing bangunan mempunyai fungsi yang berbeda, namun masih berhubungan satu sama lain, dengan ruang-ruang pengelola sebagai penghubung kegiatan didalam fungsi kedua bangunan tersebut.

Pada situasi menunjukan bentuk gubahan massa yang menggunakan konsep kedinamisan dan kebebasan. Yaitu penggabungan dari berbagai bentukan dasar yang dirangkai secara bebas.

Massa bangunan pada bagian utara (menghadap jalan raya) digunakan sebagai bangunan mall (komersil), sedangkan bagian belakang (selatan) sebagai sekolah (pendidikan)

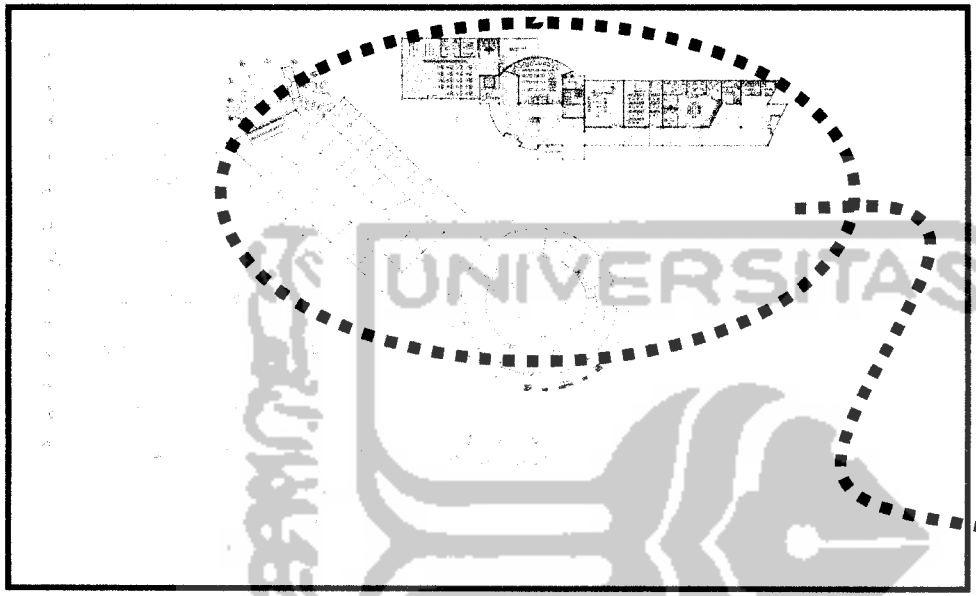


Bangunan tersebut berfungsi untuk mewadahi semua kegiatan dalam bidang fashion, mulai dari pendidikan, produksi, pengelolaan, hingga pemasaran.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

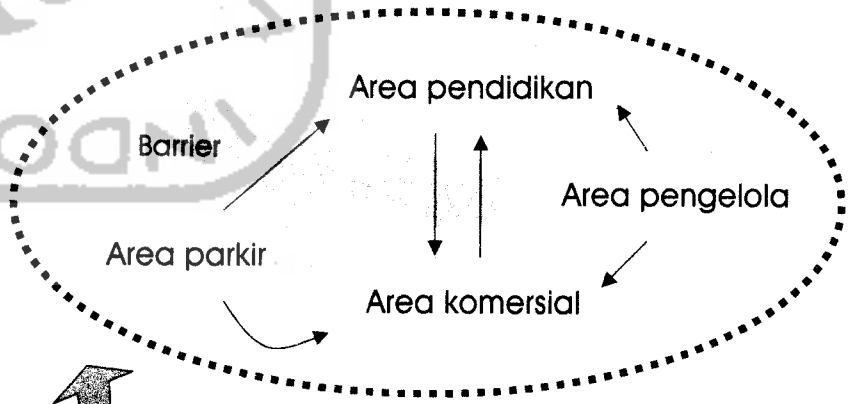
LAYOUT BANGUNAN

LAYOUT BANGUNAN



cluster / berkelompok

Di samping itu karena perbedaan karakter dan fungsi pada masing-masing bangunan maka diberikan sebuah pembatas / barrier berupa jalan kendaraan dan pedestrian diantara kedua fasilitas tersebut (pendidikan dan komersial) supaya kegiatan yang bekerja di dalamnya dapat berjalan dengan selaras dan tetap saling berhubungan.



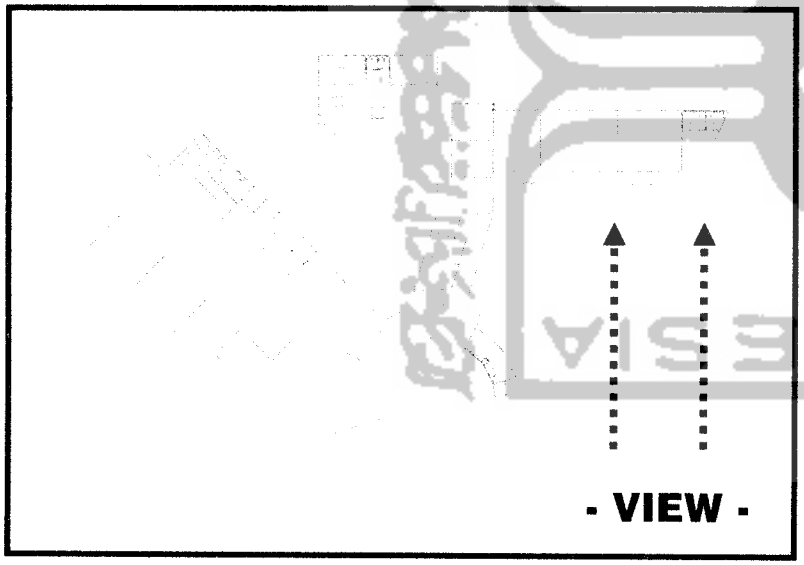
LAYOUT BANGUNAN

Perubahan yang terjadi dari desain ada pada layout bangunan. Dilihat dari posisi kemiringan bangunan satu dengan lainnya.

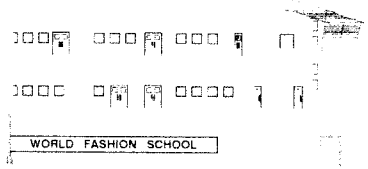
F.I.N.A.L. D.E.S.I.G.N. . .

1st DESIGN

2nd DESIGN



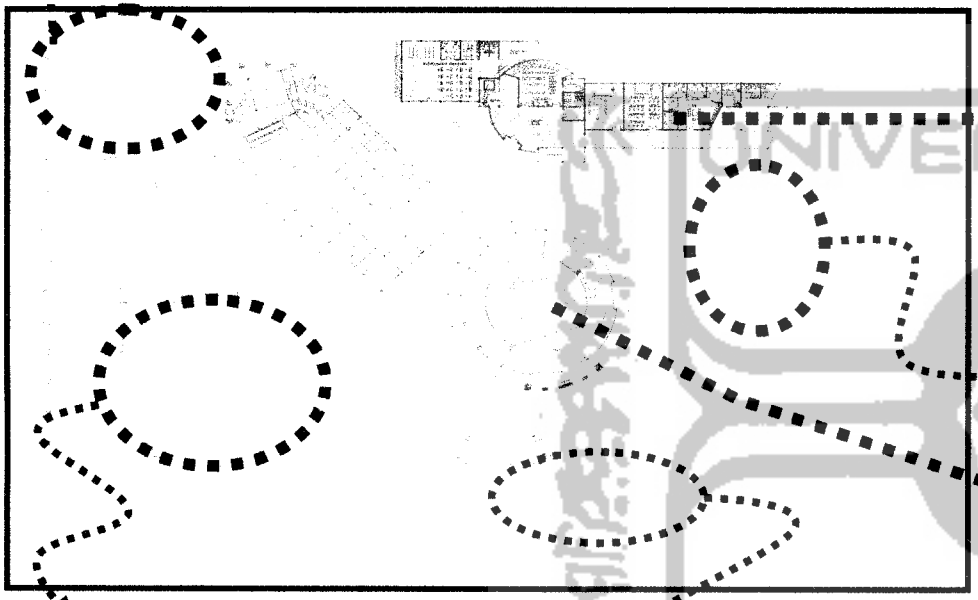
Layout bangunan dibuat miring, tidak sejajar satu sama lain dimaksudkan untuk membuka view bangunan yang berada di belakangnya. Sehingga bangunan sekolah dapat diketahui keberadaannya dari sudut pandang pengunjung yang masuk kedalam site.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BLOKPLAN

Area parkir motor bagi fasilitas pertokoan, tidak dikhususkan penggunaannya baik pengunjung maupun karyawan.



Bangunan sekolah diletakan didalam site bagian belakang, karena untuk menjaga privasi dan ketenangan bagi kegiatan belajar mengajar dari kondisi lalu lintas, juga keramaian bangunan pertokoan. Bangunan tersebut meliputi ruang-ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan studio.

Area parkir motor di sebelah utara dikhususkan bagi pengguna fasilitas pendidikan dan juga karyawan.

komersil

Area parkir mobil, digunakan baik pengguna fasilitas komersial maupun pendidikan.

Sebagai gerbang keluar dan masuk (entrance) kendaraan pengunjung kedalam site.

memudahkan akses kendaraan

pengundang / penarik

TAMPAK

K.O.N.S.E.P

Karakter fashion yang diterapkan sebagai konsep perancanagn pada tampak bangunan yaitu menonjolkan diri (atraktif), dinamis, dan penuh warna.

MENONJOLKAN DIRI / ATRAKTIF :

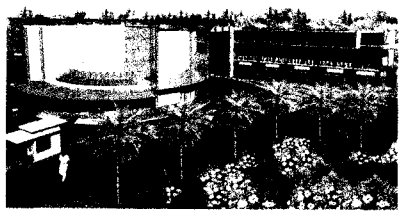
Bagaimana sebuah bangunan dapat menonjolkan apa yang terdapat di dalamnya sebagaimana fungsi dan bangunan itu sendiri. Pada bangunan [illegible] bangunan dapat menonjolkan [illegible] penggunaan media [illegible] transparant (kaca).

DINAMIS :

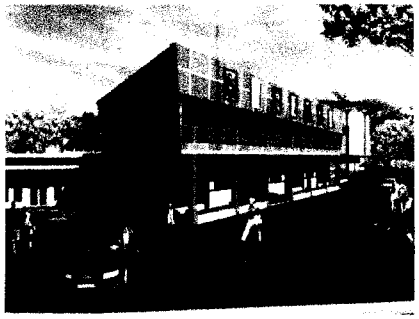
Penggunaan konsep dinamis dimaksudkan agar penampilan bangunan / fasad tidak nampak monoton sehingga dapat mengurangi kebosanan bagi pengguna fasilitas tersebut. Kedinamisan diterapkan pada perbedaan ketinggian bangunan, bentuk fasad dan tekstur pada permukaan bangunan

PENUH WARNA :

Di dalam dunia fashion, warna sebagai salah satu elemen penting untuk menarik pemakaian konsumen. Sama halnya dengan penilaian warna pada bangunan. Konsep warna bangunan menggunakan warna-warna dasar dengan alasan, warna dasar dapat menciptakan ke bagai macam warna yang bervariatif.



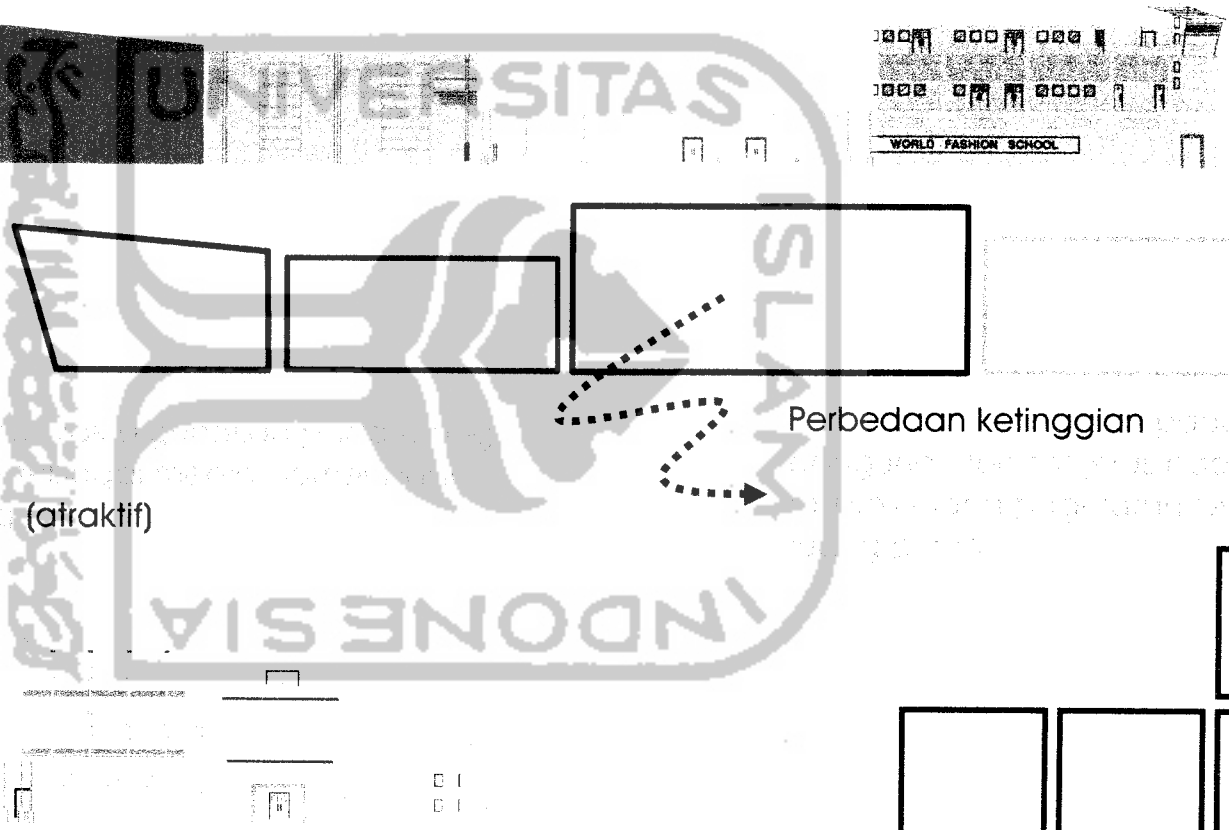
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



TAMPAK

Kedinamisan pada fasad bangunan diwujudkan dari level ketinggian bangunan yang berfariasi.Dan juga trnasformasi dari beberapa bentukan dasar.

Penggunaan bentukan segitiga sebagai sudut bangunan, merupakan salah satu penerapan konsep kedinamisan.



Karakter fashion,menonjolkan diri ditransformasikan oleh perumpamaan pada penggunaan elemen kaca pada beberapa sisi bangunan yang dimaksudkan sebagai alat pamer bagi pengunjung.

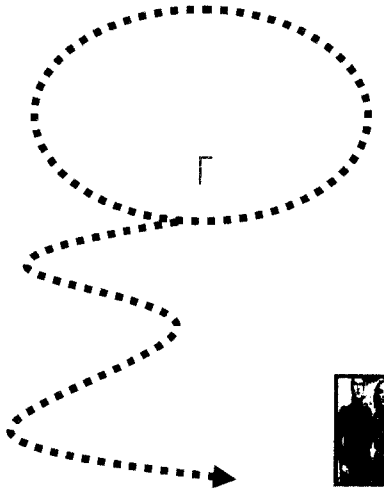
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAMPAK

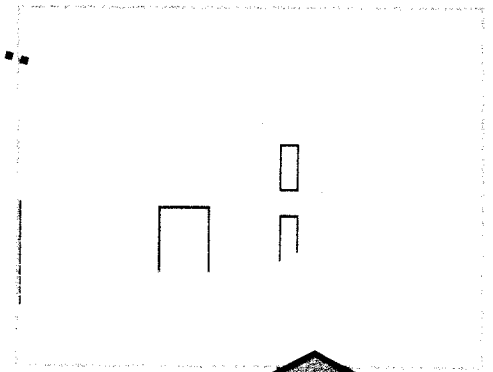
Penggunaan variasi warna dimaksudkan sebagai daya tarik bagi pengunjung yang juga termasuk salah satu dari karakter fashion

C.O.L.O.U.R...

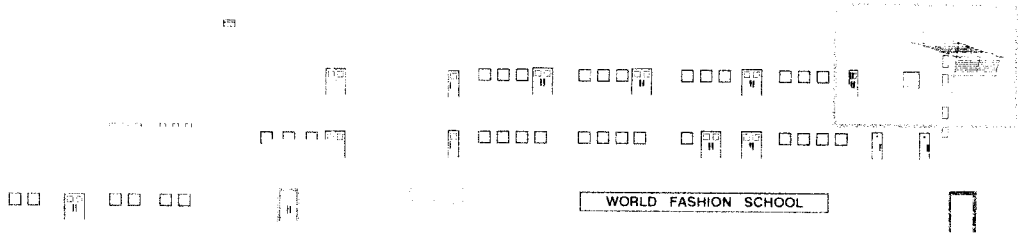
Konsep warna pada bangunan yaitu dengan penerapan warna – warna dasar seperti; biru, merah, dan warna abu-abu sebagai penggabungan warna netral untuk menciptakan kekontrasan pada bangunan.



Bidang solid pada bangunan mall di bagian entrance digunakan sebagai space iklan dengan dimensi 1.5x2 m.

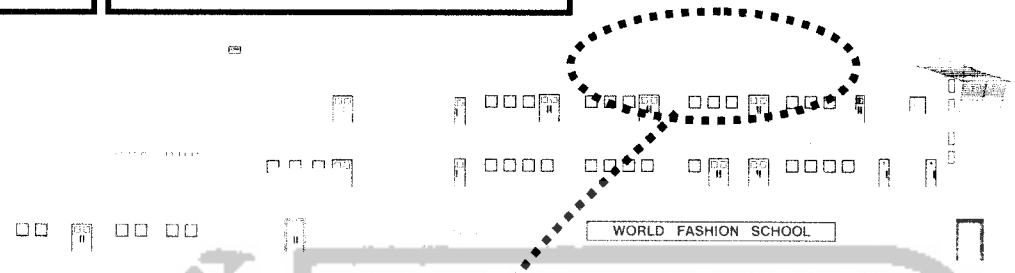


Penggunaan sunshading pada teras untuk mengurangi sinar/panas matahari yang jatuh kepermukaan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI

TAMPAK



Sunshading menggunakan bahan baja H pada strukturnya dan alumunium pada rangka.

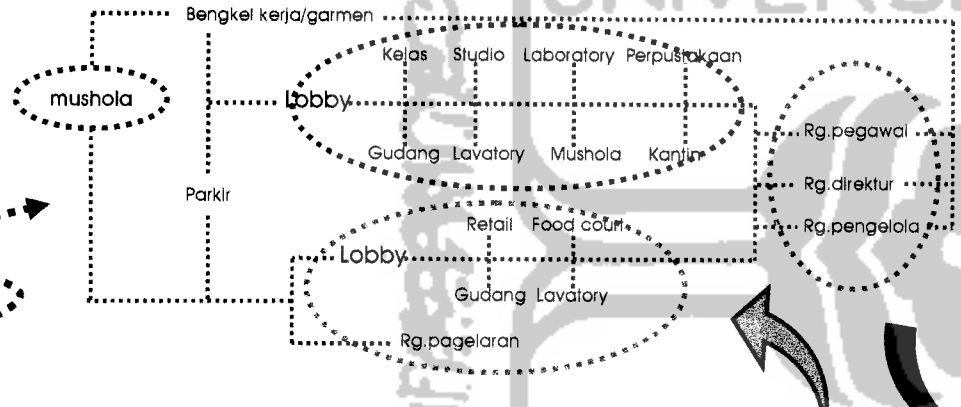
Penggunakan atap lengkung dengan sistem rangka akan mengurangi kesan monoton pada atap, yang sebagian besar menggunakan atap dak. Atap rangka memakai penutup atap dengan bahan zincolum .

Sunshading untuk mengurangi radiasi matahari, juga berfungsi sebagai tampias air hujan agar dapat menciptakan kenyamanan bagi pengguna.

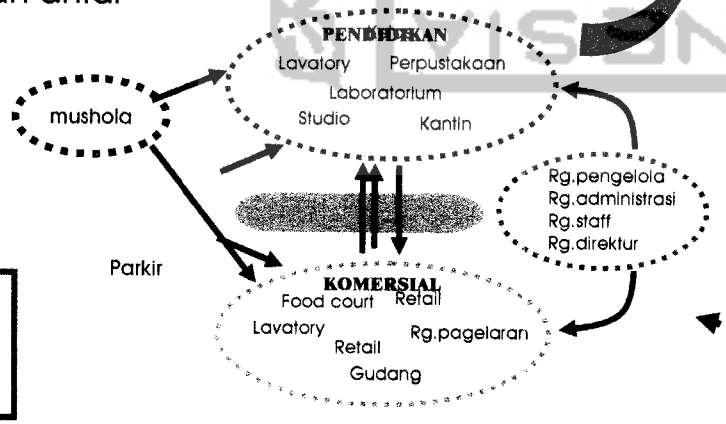
Pada entrance ruang pagelaran menggunakan canopy untuk mengurangi sinar dan radiasi matahari yang jatuh kepermukaan, dan struktur kabel untuk menahan beban yang ditanggung oleh canopy itu sendiri.

D.E.N.A.H.

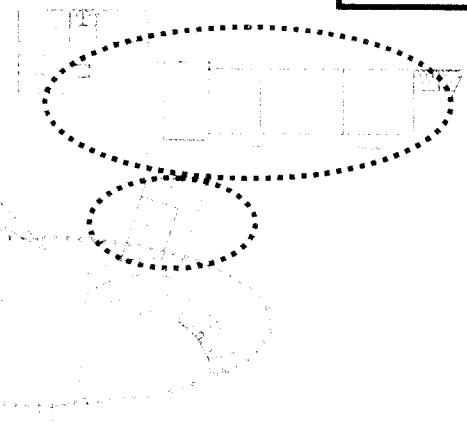
Bangunan terdiri dari berbagai fungsi ruang yang saling berhubungan. Maka konsep yang digunakan pada layout ruang juga dengan pengelompokan organisasi atau cluster. Sama halnya dengan konsep gubahan massa,penggunaan konsep ini dimaksudkan agar kegiatan di dalamnya yang saling berhubungan dapat berjalan dengan lancar dan mudah pencapaiannya.



Pengelompokan ruang dengan hubungan antar ruang.



Pengelompokan ruang-ruang dalam bangunan pendidikan dan komersial.



Transformasi Denah

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

D.E.N.A.H.

Mushola diletakan terpisah diantara kedua bangunan (outdoor), agar dapat memenuhi kebutuhan bagi pengunjung dengan akses yang mudah dicapai baik dari mall maupun sekolahan.

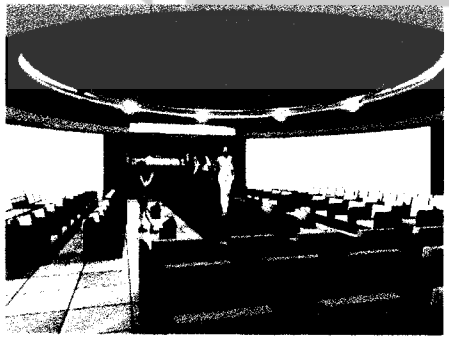
Lantai I dari bangunan mall terdiri dari retail, ruang pagelaran dan ruang penunjang lainnya.

Pada bangunan sekolah, lantai 1 mencakup fasilitas garmen (produksi), ruang seminar, perpustakaan, laboratorium dan ruang pengajar.

LANTAI I

Entrance khusus bagi pengunjung fasilitas pagelaran.

Bangunan pertokoan khusus menjual barang yang berhubungan dengan fashion, memiliki kapasitas berskala kecil dengan 9 retail pada lantai 1.



Pada lantai 1 terdapat ruang pagelaran meliputi ruang tunggu (guest room), ruang rias, ruang ganti dan ruang-ruang penunjang lainnya. Dari ruang-ruang tersebut terdapat akses yang langsung menuju pada ruang pagelaran (panggung).

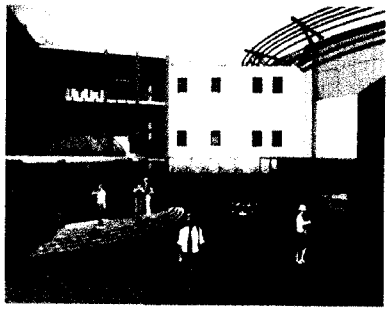
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

D.E.N.A.H.

LANTAI I

selasar

Entrance sekaligus ruang penerima bagi pengguna fasilitas pendidikan.



Sebagian besar bangunan pertokoan menggunakan dinding kaca (etalase) sebagai media pamer, sehingga menciptakan daya tarik bagi pengunjung.

Ruang penerima bagi pengujung fasilitas pertokoan.

Pengunaan bentuk lingkaran diterapkan sebagai entrance dan ruang-ruang penerima (hall) bagi pengguna, baik fasilitas pendidikan maupun mall .

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

D.E.N.A.H.

Lantai 2 pada bangunan pendidikan meliputi ruang – ruang kelas, lab. Komputer, koperasi, dan ruang pengelola yang juga bekerja pada bangunan komersil.

Terdapat open space pada lantai 2 yang disediakan untuk tempat duduk – duduk (istirahat) sehingga pengguna dapat melihat view disekitar bangunan.

LANTAI II

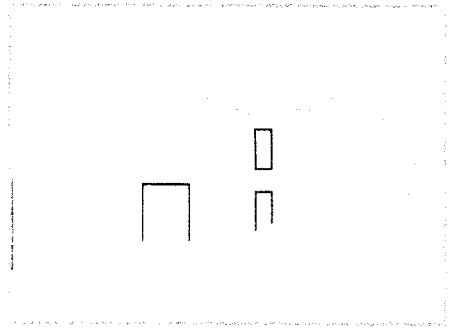
Eskalator sebagai satu – satunya akses vertikal yang terdapat pada lantai 1 dan 2 bangunan mall.

Pada lantai 2, bangunan komersil hanya menyediakan fasilitas pertokoan berupa retail –retail penjualan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Terdapat balkon / beranda pada lantai 3 sebagai tempat beristirahat. Dari situ dapat menikmati view landcsape pada site dan juga jalan raya.

LANTAI III



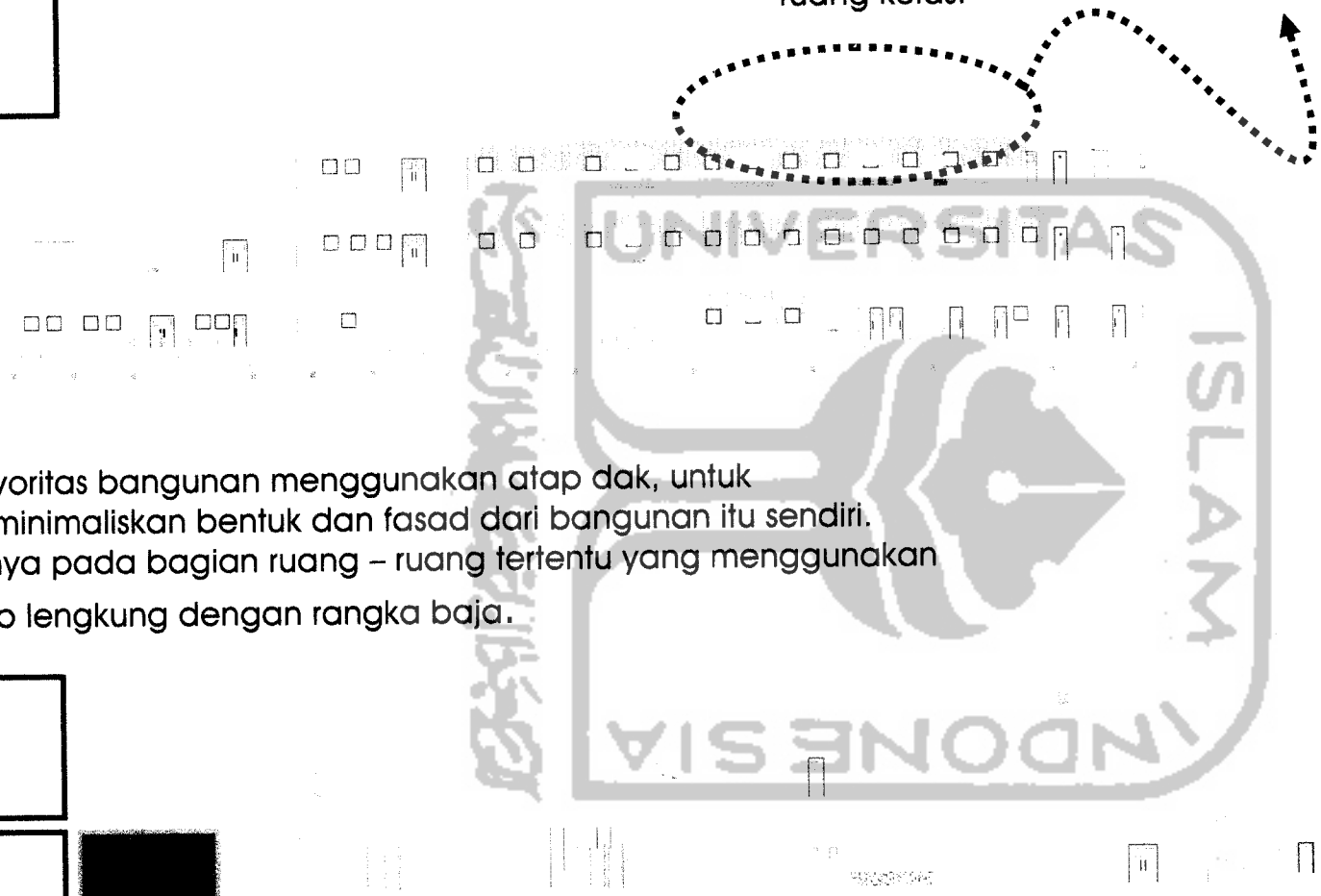
Selasar berada di sepanjang ruang kelas supaya sinar matahari dapat masuk dan mendapat penghawaan yang cukup. Dan juga menciptakan kesan luas pada ruangan.

Ruang pengelola berada di lantai 2 dan 3.Sistem pengelolaan dijadikan satu yang mengurusi administrasi masing-masing fasilitas. Dan sebagai penghubung kedua fungsi bangunan yang berbeda. Ruang pengelola sebagai ruang privat sehingga diberi pembatas berupa pintu.

Food Court berada di lantai 3 (atas) difungsikan sebagai megnet bagi pengunjung.

POTONGAN

Penggunaan atap rangka untuk menciptakan penghawaan yang baik, terutama bagi ruang – ruang seperti ruang kelas.

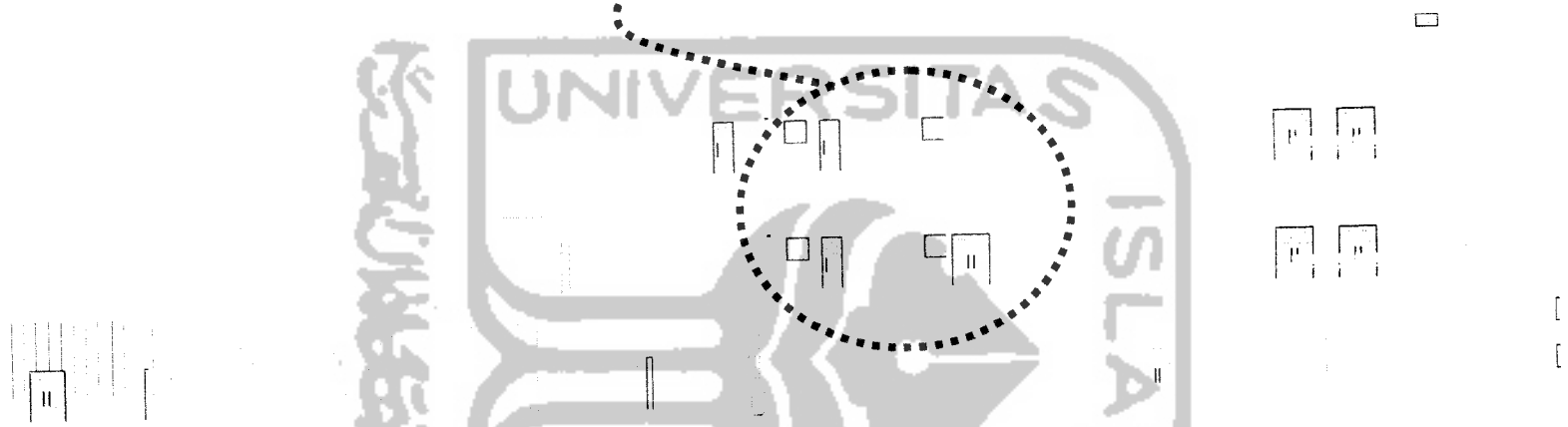


Mayoritas bangunan menggunakan atap dak, untuk meminimaliskan bentuk dan fasad dari bangunan itu sendiri. Hanya pada bagian ruang – ruang tertentu yang menggunakan atap lengkung dengan rangka baja.

Karena kurangnya bukaan pada lobby ruang pagelaran, maka atap menggunakan [illegible] supaya mendapat pencahayaan yang cukup.

POTONGAN

Terdapat jembatan penghubung diantara kedua bangunan yang berisi ruang – ruang pengelola yang bekerja untuk seluruh kegiatan di dalam Fasilitas Word Fashion Center tersebut.



Ruang pagelaran termasuk ruangan berbentang lebar (32 m) tanpa struktur kolom sebagai penopang, maka bangunan menggunakan perkuatan beton pada struktrur baloknya.

pondasi batu kali dan footplat sebagai [illegible] dengan bentang [illegible] bangunan lebih dari 2

Bangunan berjumlah 3 lantai yang memiliki level ketinggian yang berbeda - beda. Hal ini untuk menciptakan kedinamisan pada ketinggian yang dilihat dari fasad bangunan.