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.

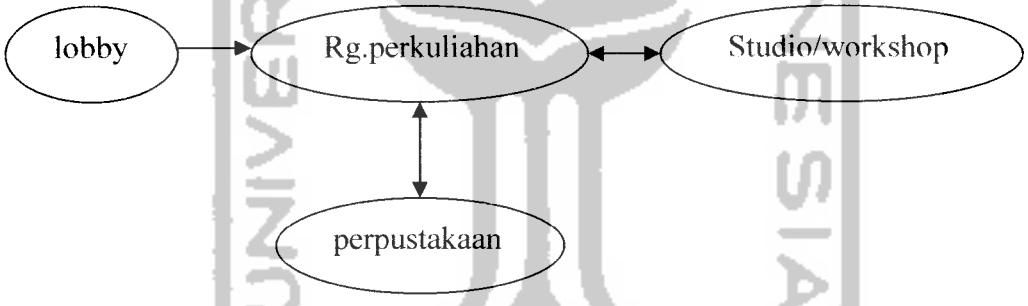


Diagram. II.1. Pelaku kegiatan siswa

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.

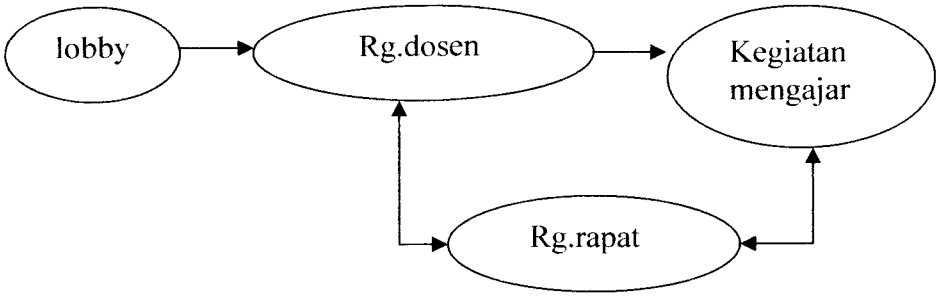


Diagram. II.2. Pelaku kegiatan staff edukatif

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.

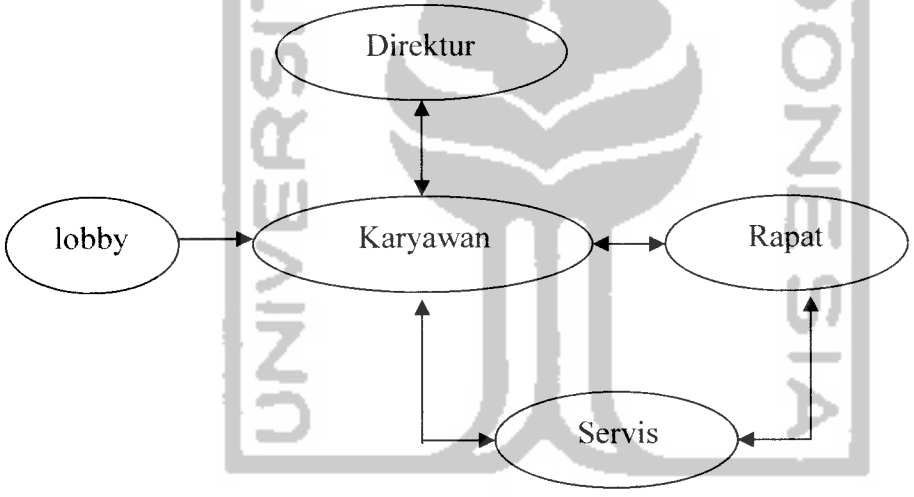


Diagram. II.3. Pelaku kegiatan staff non edukatif

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)

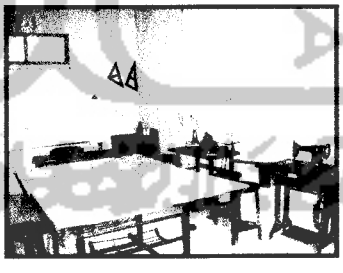
Sekolah ini terletak di jalan Wachid Hasyim 187 A Condong Catur, Yogyakarta. Memiliki beberapa program pendidikan seperti desain fashion,fashion merchandishing dan manajemen mode. Lembaga ini menawarkan alternatif perkembangan potensi pribadi dalam bentuk leahlian dan keterampilan di bidang desain, sekaligus 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.

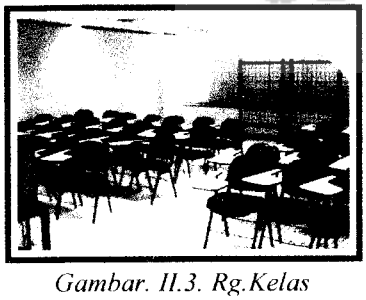
4) Pengembangan karier dan penempatan

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

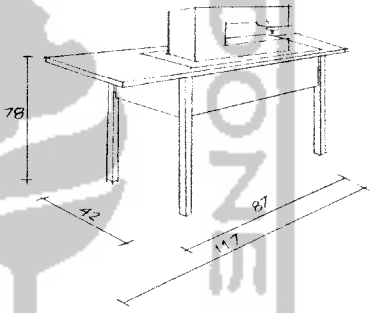
Kapasitas setiap ruang kelas diharuskan dapat menampung jumlah siswa yang diterima pada setiap jenjang pendidikan.Ruang kelas digunakan sebagai ruangan yang memfasilitasi pendidikan yang sifatnya hanya teoristis, atau penyampaian materi tentang pengetahuan penunjang di dalam dunia fashion. Adapun ketentuan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

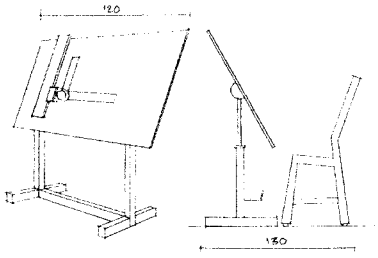
Studio jahit sebagai sarana pendidikan dalam program pattern making. Kegiatan di dalamnya mengajarkan siswa tentang teknik-teknik menjahit pakaian termasuk membuat gambar dengan mesin jahit (bordir).



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 :

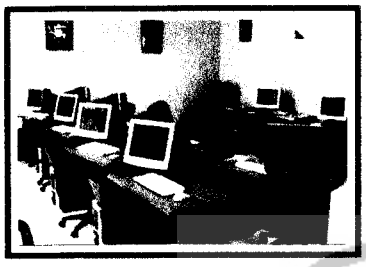
1. Kegiatan Informasi

   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

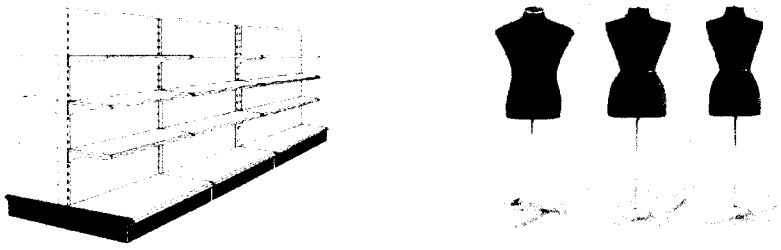
Area tersebut dibagi menjadi 3 bagian,yaitu :

- 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

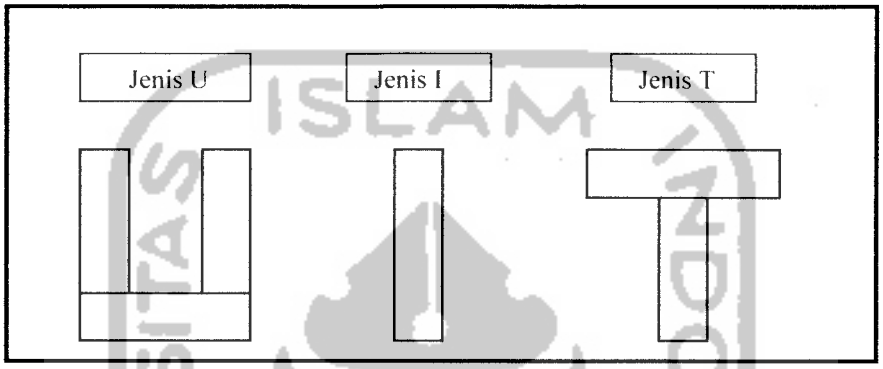
Sesuai dengan fasilitas gedung komersial yang sudah dijabarkan diatas, setiap ruangan pada fasilitas tersebut pun mempunyai persyaratan masing-masing. Berikut uraiannya :

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*).