

PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAN/BELI
TGL. TERIMA : 27-3-2001
NO. JUDUL : _____
NO. INV. : 207
NO. INDUK : _____

5120000516001

TUGAS AKHIR
**FASHION CENTER
(PUSAT INFORMASI MODE)
Di YOGYAKARTA**

XVIII, 184 : 30.700



MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

DAVID EKA PUTRA

No Mhs : 92 340 063
NIRM : 920051013116120058

Dosen Pembimbing

1. Ir. Hadi Setiyawan, MT
2. Inung Purwati S, ST

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2000**

TUGAS AKHIR

**FASHION CENTER
(PUSAT INFORMASI MODE)
Di YOGYAKARTA**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

*Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh
Gelar sarjana Teknik
Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia*

Disusun Oleh :

Nama : David Eka Putra
No Mhs : 92 340 063
NIRM : 920051013116120058

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2000**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini, merupakan persembahan ku pada:

*Ibundaku/Ama
Ibundaku/Ama
Ibundaku/Ama
Ayahandaku/Apa
Yang tercinta*

Berkat ketenangan hati melalui do'a-do'a yang tak pernah putus dan memberikan curahan kasih sayang yang tiada sebanding dengan nilai material sebarangpun.

*Yang tersayang,
Adik-adikku Andi, Evi, Arman, Eva, Ibnu dan Hanif yang lagi lucu-lucunya.
Dan takkalah pentingnya orang-orang yang telah memberikan motifasi dan dorongan serta keritikan kalian semua teman-teman dekat ku.*

*Yang mengasihi ku,
dik Lia,
Atas kesabarannya, dorongannya, dan memberikan semangat*

KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahim
Assalaamualaikum warahmatullahi wabarakaatuh*

Segala puji syukur kehadirat Allah Swt senantiasa penulis panjatkan atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga dengan kekuatanNya pula penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan judul :

**FASHION CENTER
(Pusat Informasi Mode)
di Yogyakarta**

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat jenjang ke-sarjanaan pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih atas segala bimbingan, bantuan, dorongan dan kerjasamanya. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bpk. Ir. Munichy B. Edress, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur.
2. Bpk. Ir. Hadi setiyawan, MT selaku pembimbing I Tugas Akhir, Terima kasih atas arahan, bimbingan dan kesabarannya selama ini.
3. Ibu. Inung Purwati S, ST, selaku pembimbing II Tugas Akhir, atas arahan, bimbingan dan masukan-masukannya selama ini.
4. Bpk. Goed Puspo selaku perancang mode yang telah banyak berkiprah di dunia mode, Terima Kasih atas wawancaranya dan masukan seputar dunia mode.

5. Bpk. Ir. Winarno selaku pengajar/pengelola PAPMI Yogyakarta dan perancang mode, terima kasih atas masukan-masukannya seputar dunia pendidikan sekolah fashion.
6. Untuk sahabat-sahabatku serta semua pihak yang telah membantu selama penulisan Tugas Akhir ini, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuannya.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan umumnya bagi pihak lain yang memerlukannya.

Wassalaamualaikum warahmatullahi wabarakaatuh.

Yogyakarta, September 2000

Penulis

DAVID EKA PUTRA

92340063

ABSTRAKSI

Mode adalah sesuatu yang dinamis, cepat berubah, dan desainer adalah seorang yang menawarkan alternatif baru dalam berbusana kepada masyarakat pemakai. Inovasi-inovasi baru yang muncul dari tangan desainer akan dilihat oleh pengamat maupun masyarakat pemakai, tetapi yang menjadi penentu selanjutnya adalah masyarakat itu sendiri. Dengan demikian mempelajari mode berarti mempelajari kebiasaan, gaya hidup dan budaya masyarakat.

Ini berarti pula bahwa antara desainer dan masyarakat harus mempunyai titik temu, dimana pada titik tersebut insan-insan mode dapat bertemu, berinteraksi dan menyatukan aspirasi. Diharapkan hubungan yang saling menguntungkan dapat terjadi: dimana terjadi proses *take and give* antara calon desainer, pengusaha dan masyarakat.

Pusat informasi mode (*Fashion Center*) adalah titik temu dimana siswa (calon desainer) dan masyarakat saling belajar. Pusat informasi mode merupakan penggabungan kegiatan siswa yang belajar secara formal melalui pendidikan (sekolah mode) dan kegiatan masyarakat yang belajar secara non formal melalui kegiatan komersial (promosi dan informasi). Diharapkan wadah ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari perilaku mode masyarakat dan sebaliknya, masyarakat dapat memperoleh informasi mode melalui peragaan, seminar, ceramah, konsultasi mode maupun galeri karya siswa sekolah mode.

Kegiatan pendidikan dan komersial yang ditampung dalam pusat informasi mode tersebut mempunyai karakter yang berbeda, oleh karena itu diperlukan tolok ukur tolok ukur yang dapat digunakan untuk menyatukan kedua kegiatan *fashion* tersebut. Tolok ukur tersebut diharapkan dapat menyatukan kedua kegiatan tersebut secara fungsional maupun secara spasial.

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Halaman pengesahan	ii
Halaman persembahan	iii
Kata pengantar	iv
Abstraksi	v
Daftar isi	vi
Daftar gambar	xi
Daftar tabel	xii
Daftar Bagan	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang masalah	1
1.1.1. Kegiatan Pendidikan	2
1.1.2. Kegiatan Komersial	2
1.1.3. Penggabungan Pendidikan Mode dan Komersial	3
1.2. Permasalahan	3
1.2.1. Permasalahan Umum	3
1.2.2. Permasalahan Khusus	3
1.3. Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1. Tujuan	4
1.3.2. Sasaran	4
1.4. Lingkup Pembahasan	4
1.5. Metode	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Analisis	4
1.5.3. Sintesis	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.7. Keaslian Penulisan	6

BAB II TATA RUANG PENDIDIKAN MODE DAN KOMERSIAL

2.1. Tinjauan Pendidikan dan Komersial di Yogyakarta	7
2.1.1. Pengertian Pendidikan	7
2.1.2. Pendidikan Non Formal	8
2.1.2.1. Latar Belakang Pendidikan	9
2.1.2.2. Tujuan Pendidikan Non Formal	9
2.1.2.3. Sifat Pendidikan Non Formal	10
2.1.2.4. Sasaran Pelayanan Pendidikan Non Forma	10
2.2. Tinjauan Khusus Fashion	11
2.2.1. Pengertian	11
2.2.2. Sejarah Perkembangan	11
2.2.3. Sifat-Sifat Fashion	13
2.2.4. Unsur-Unsur Yang Terlibat Dalam Dunia Fashion	14
2.3. Tinjauan Kegiatan Pendidikan Dalam Fashion	15
2.3.1. Pendidikan Fashion	15
2.3.2. Bentuk-Bentuk Pendidikan Fashion	15
2.3.3. Metode Pendidikan	17
2.3.4. Kurikulum	17
2.3.5. Kegiatan	20
2.3.6. Fasilitas Pendidikan	21
2.4. Pendidikan Fashion Di Yogyakarta	22
2.4.1. Kondisi Umum	22
2.4.2. Studi Pendidikan Fashion	22
2.4.3. Yogya Desain School	22
2.4.4. PAPMI	24
2.4.5. Trends	25
2.5. Ketentuan Dan Perancangan	25
2.5.1. Ketentuan Lokasi	26
2.5.2. Persyaratan Ruang	27
2.6. Tinjauan Fasilitas Komersial	34
2.6.1. Pengertian	34

2.6.2. Pertokoan	34
2.7. Kegiatan Komersial Sebagai Penunjang Pendidikan <i>Fashion</i>	36
2.7.1. Pengertian	36
2.7.2. Kegiatan Komersial	36
2.7.3. Bentuk-Bentuk Komersial Dalam Dunia Fashion	36
2.7.4. Persyaratan Fasilitas	38

BAB III FASHION CENTER DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG

3.1. Analisis Lokasi/site	46
3.1.1. Penentuan Lokasi	46
3.1.2. Pendekatan Pemilihan Lokasi	47
3.1.3. Penentuan Site	49
3.1.4. Pendekatan Penentuan Site	50
3.1.5. Kriteria Terpadu	51
3.2. Analisa Ruang dan Tata Ruang	52
3.2.1. Pendekatan Pewadahan Kegiatan	56
3.2.2. Pengelompokan Ruang	56
3.2.3. Analisa penggabungan Kegiatan Fasilitas Pendidikan Dan Komersial	57
3.2.3.1. Penggabungan	57
3.2.3.2. Hubungan Terpadu	57
3.2.4. Matriks Pola Hubungan Ruang	58
3.3. Tata Ruang Dalam	59
3.3.1. Landasan Spesifik	59
3.3.2. Dasar Pertimbangan	61
3.3.3. Pendekatan Tata Ruang Dalam	61
3.3.4. Pendekatan Ungkapan Fisik Ruang Dalam	66
3.3.4.1. Pengelolaan Fisik Ruang	71
3.3.5. Pendekatan Pergerakan Ruang Dalam	72
3.4. Pendekatan Kenyamanan	74

3.4.1. Kualitas Ruang Secara Khusus	79
3.5. Tata Ruang Luar	84
3.5.1. Pemintakatan	84
3.5.1.1. Hubungan Kelompok Ruang Kegiatan	85
3.5.1.2. Gubahan Massa	85
3.5.1.3. Orientasi Dan Tata Letak Massa	86
3.5.1.4. Elemen Ruang	86
3.5.2. Ungkapan Karakter Fisik Bangunan	88
3.6. Pendekatan Pencapaian Bangunan	91
3.6.1. Sirkulasi Ruang Luar	91

BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Fashion Center di Yogyakarta	92
4.1.1. Konsep Lokasi Dan Site	92
4.2. Konsep Ruang Luar	93
4.2.1. Pemintakatan	93
4.2.2. Hubungan Antar Kelompok Ruang Kegiatan	93
4.2.3. Gubahan Massa	94
4.2.4. Orientasi Dan Tata Letak Massa	94
4.2.5. Facade	95
4.2.6. Elemen Ruang Luar	95
4.2.7. Sirkulasi Ruang Luar	95
4.3. Konsep Struktur Dan Utilitas	96
4.3.1. Konsep Struktur	96
4.3.2. Konsep Utilitas	96
4.4. Kebutuhan Dan Besaran Ruang	96
4.4.1. Kelompok Ruang Pendidikan	97
4.4.2. Kelompok Ruang Komersial	97
4.4.3. Kelompok Ruang Pengelola	98
4.4.4. Kelompok Ruang Penunjang	98
4.5. Konsep Organisasi Ruang	98

4.5.1. Organisasi Ruang Pada Kelompok Ruang Pendidikan	99
4.5.2. Organisasi Ruang Pada Kelompok Ruang Komersial	100
4.5.3. Organisasi Ruang Pada Kelompok Ruang Pengelola	101
4.5.4. Organisasi Ruang (Makro) Pusat Informasi Mode	101
4.6. Konsep Ruang Dalam	102
4.6.1. Konsep Ruang Dalam Pada Komersial Ruang Pendidikan	102
4.6.1.1. Konsep Tata Ruang	102
4.6.1.2. Konsep Kualitas Ruang	102
4.6.1.3. Pergerakan Ruang Dalam	103
4.6.2. Tata Ruang Dalam Pada Kelompok Ruang Komersial	103
4.6.2.1. Konsep Tata Ruang	103
4.6.2.2. Konsep Kualitas Ruang	103
4.6.2.3. Pergerakan Ruang Dalam	104
4.6.2.4. Konsep Kenyamanan	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Denah YDS	23
Gambar 2.2.	Kondisi pendidikan fahion	25
Gambar 2.3.	Ruangkelasyangmendukung keaktifan siswa	27
Gambar 2.4.	Bentuk-bentuk auditorium atau seminar	28
Gambar 2.5.	Penataan ruang studio	29
Gambar 2.6.	Penataan bengkel kerja	30
Gambar 2.7.	Alternatif penataan meja pengawas untuk memudahkan pengawasan	31
Gambar 2.8.	Perpustakaan cabang Durham, Inggris	32
Gambar 2.9.	Standar ruang kantor	33
Gambar 2.10.	Penataan ruang kantor	33
Gambar 2.11.	Kegiatan promosi	37
Gambar 2.12.	Kegiatan penjualan	38
Gambar 2.13.	Penataan ruang pada gedung peragaan	40
Gambar 2.14.	Jenis-jenis penataan panggung peragaan	40
Gambar 2.15.	Jenis-jenis penataan ruangan <i>audience</i>	41
Gambar 2.16.	Pengaruh pola sirkulasi terhadap panjang unit pertokoan	42
Gambar 2.17.	Thierry Mugler boutique	43
Gambar 2.18.	Persyaratan citra fasilitas komersial	45
Gambar 3.1.	Alternatif Lokasi (di Sleman)	48
Gambar 3.2.	Penempatan Ruang	62
Gambar 3.3.	Organisasi Ruang	64
Gambar 3.4.	Pergerakan Hirarkhis pada Gedung Serbaguna	65
Gambar 3.5.	Hubungan Ruang dan Pergerakan	65
Gambar 3.6.	Elemen Interior	67
Gambar 3.7.	Pembentukan atau Penggabungan Ruang Beraturan dan Tidak Beraturan	68
Gambar 3.8.	Bukaan Ruang	68
Gambar 3.9.	Jenis-jenis Tekstur	70
Gambar 3.10.	Skala Ruang	70
Gambar 3.11.	Bentuk Jalur Pergerakan	72
Gambar 3.12.	Bentuk Ruang Pergerakan	73
Gambar 3.13.	Antisivasi Kebisingan	74
Gambar 3.14.	Penyelesaian Akustik	75
Gambar 3.15.	Karakteristik Penglihatan	75
Gambar 3.16.	Alternatif Penyelesaian Pencahayaan Alami	76
Gambar 3.17.	Perbedaan Tingkat Terang akibat Perbedaan Bukaan Ruang	77
Gambar 3.18.	Pencahayaan Buatan	78

Gambar 3.19. Pemanfaatan Penghawaan Alami	78
Gambar 3.20. Pemintakatan Berdasar Karakter Kegiatan	84
Gambar 3.21. Tata Letak Massa berdasarkan Kegiatan	86
Gambar 3.22. Bentuk-bentuk Penataan Vegetasi	87
Gambar 3.23. Bentuk-bentuk Dasar	88
Gambar 3.24. Pengolahan Bentuk-bentuk Dasar	89
Gambar 3.25. Pencapaian Bangunan	91
Gambar 4.1. Pemintakatan pada Pusat Informasi Mode	93
Gambar 4.2. Hubungan antar kelompok kegiatan pada Informasi Mode	94
Gambar 4.3. Organisasi ruang pada kelompok ruang pendidikan	99
Gambar 4.4. Organisasi ruang pada kelompok ruang komersial	100
Gambar 4.5. Organisasi ruang pada kelompok ruang pengelola	100
Gambar 4.6. Organisasi ruang (makro) pada Pusat Informasi Mode	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan ruang fasilitas pendidikan	53
Tabel 3.2	Kebutuhan Ruang Fasilitas Komersial	54
Tabel 3.3	Ruang Fasilitas Komersial	55
Tabel 3.4	Kebutuhan Ruang Servis	56
Tabel 3.5	Landasan Spesifik	58
Tabel 3.6.	Pengaruh warna terhadap karakter ruang dan perilaku manusia	69
Tabel 3.7.	Ruang Kelas	79
Tabel 3.8.	Ruang fotografi	80
Tabel 3.9.	Ruang Seminar	81
Tabel 3.10.	Ruang Serbaguna	81
Tabel 3.11.	Ruang Pertokoan	82
Tabel 3.12	Ruang Penunjang	83

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1.	Sistem Pendidikan Nasional	8
Bagan 2.2.	Ruang Perkuliahan	20
Bagan 2.3.	Ruang Dosen	20
Bagan 2.4.	Ruang Direktur	21
Bagan 2.5.	Stage	39
Bagan 2.6.	Audience	39
Bagan 3.1.	Kebutuhan Ruang	52
Bagan 3.2.	Pola Pergerakan Kegiatan Pendidikan	53
Bagan 3.3.	Pola Pergerakan Kegiatan Komersial	54
Bagan 3.4.	Pola Pergerakan Kegiatan Pengelolaan dan Administrasi	55
Bagan 3.5.	Hubungan Antar Kelompok Kegiatan	85

Penentuan Lokasi

Untuk menentukan lokasi terlebih dahulu perlu ditinjau hal-hal yang mampu mendukung, yaitu:

1. Lingkup Fashion Center
 - a. Fungsi Fashion center sebagai fasilitas promosi/informasi dan pemasaran.
 - b. Fungsi fashion center sebagai fasilitas pendidikan dan melayani masyarakat

Dari beberapa hal di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa fashion center kegiatan utamanya pendidikan, maka lokasi yang terbaik pada daerah pinggir kota.

2. Yogyakarta sebagai lokasi

Kota Yogyakarta sebagai kota budaya dan pendidikan di Indonesia, adapun yang menjadi potensi-potensi tersebut diatas adalah: tuntutan hidup kegiatan dunia mode. Masyarakat yang sudah fashion minded, sebagai kota pelajar maka sudah wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan, tingkat konsumsi fashion yang semakin tumbuh, peran swasta terhadap dunia mode yang baik, merupakan yang mendukung terselenggaranya fashion center.

Persyaratan pemilihan

Hal yang harus diperhatikan dalam menentukan lokasi fashion center adalah sebagai berikut:

- a) Pendidikan
 1. Persyaratan ketenangan dan kenyamanan dari gangguan fisik dari lingkungan sekitarnya
 2. Persyaratan keamanan dan gangguan bencana dan gangguan lainnya
 3. Jauh dari jalan raya angkutan berat
 4. Memenuhi syarat kelancaran pencapaian (accessibility)
- b) Komersial

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi dan site adalah:

1. Aksesibilitas lahan terhadap fungsi-fungsi pendukung
2. Letak strategis lokasi/kawasan terhadap kota
3. Berada pada lingkungan aman dari gangguan bencana

Pendekatan Pemilihan Lokasi

Lokasi yang diperlukan adalah lokasi yang strategis, tetapi tidak perlu berada pada sentra primer, karena ada fungsi pendidikan yang diwadahi. Selain itu harus mempunyai lingkungan yang baik dan bebas dari gangguan fisik. Adapun yang dimaksud strategis adalah lokasi yang memenuhi kriteria:

- a. Fungsi fashion center sebagai fasilitas pendidikan dan promosi/informasi dan sebagai fasilitas yang melayani masyarakat.
- b. Mudah dijangkau oleh jalur transportasi kota.
- c. Ketersediaan sarana dan prasarana yang cukup baik untuk menunjang pelayanan: kondisi jalan, jaringan listrik, jaringan komunikasi, dan sumber air bersih.
- d. Mempunyai akses yang bagus dari segmen pasar. Segmen pasar yang dimaksud adalah golongan masyarakat dengan pendapatan menengah keatas.
- e. Dukungan kawasan yang berupa kegiatan komersial khusus

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas, ada tiga bagian wilayah kota yang akan ditinjau yaitu:

1. Kawasan Monjali
2. Kawasan Gejayan
3. Kawasan Condong Catur

Tinjauan Kawasan Monjali

Keuntungan:

- Dilalui jalur transportasi umum dengan mobilitas rendah.
- Dukungan kawasan yang berada jauh dari gangguan dan aman
- Berada di wilayah komersial yang sudah sedang berkembang
- Berada di daerah dekat dengan perguruan tinggi
- Berada dekat dengan hotel berbintang dan bagus dari segmen pasar.

Tinjauan Kawasan Gejayan

- Dilalui jalur transportasi umum dengan mobilitas tinggi.
- Terletak di daerah perkembangan bisnis/komersial

- Kondisi sarana dan prasarana yang cukup baik.

Kerugian :

Merupakan kawasan yang banyak dilalui oleh kendaraan pribadi, umum dan angkutan berat. Karena berada di dekat jalan lingkar dan lalu lintas bebas hambatan sehingga dapat menyebabkan kecelakaan dan kemacetan.

Kawasan Condong Catur

Keuntungan:

- Berada di wilayah pemukiman dan pendidikan
- Kondisi sarana dan prasarana yang baik
- Karakteristik arsitektur yang mendukung yaitu dengan façade bangunan perguruan tinggi.
- Radius pencapaian yang cukup merata dari arah pemukiman penduduk kota.

Kerugian:

Akses pencapaian ke lokasi ke dalam, sehingga susah dalam pencapaian.

Dengan melihat potensi yang dimiliki oleh ketiga kawasan diatas, maka lokasi yang terpilih adalah Kawasan Monjali.

Penentuan Site

Di dalam menentukan site fashion center yang berfungsi sebagai bangunan pendidikan dan informasi/promosi, maka hal-hal yang perlu menjadi pertimbangan antara lain:

- Segi atraktivitas lahan yang menunjang aktivitas kegiatan, sehingga dihindari kemiringan yang mendasar yaitu antara lain.
- Luasan lahan yang dapat menampung aktivitas kegiatan. Luasan minimal lahan diperlukan untuk fashion center yaitu 10.000 m².
- Sesuai dengan peruntukan dan rencana kota
- Faktor pencapaian

Simpul-simpul transportasi kota, berguna untuk menampilkan atraktivitas bangunan yang mengundang, selain itu lebih menjamin tingkat kunjungan masyarakat karena faktor kemudahannya.

Pendekatan Penentuan Site

Adapun pendekatan penentuan site didasarkan pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Luasan lahan yang cukup
2. Kemudahan pencapaian ke site.
 - Letak site dekat atau dilalui kendaraan umum
 - Keamanan dalam pencapaian ke site terhadap bahaya kecelakaan lalu lintas.
 - Bebas dari kemacetan lalu lintas.
3. Kelengkapan sarana utilitas kota.
4. Karakter fungsi kegiatan dan bangunan sekitar site diupayakan mendukung fungsi dan kegiatan fashion center.

Dengan pertimbangan keadaan lokasi yang telah terpilih, maka diajukan beberapa alternatif site, yaitu:

1. Jalan monjali
2. Jalan ring Road
3. Jalan

Tinjauan Site Monjali

- Luasan lahan yang cukup, mudah dalam pengembangan
- Atraktivitas lokasi cukup baik
- Tersedianya sarana dan prasarana utilitas kota yang baik.
- Letak site berada di depan hotel Hyaat merupakan keuntungan tersendiri, karena pengunjung hotel dapat sebagai salah satu masyarakat konsumen.
- Pencapaian lumayan mudah dari jalur kendaraan umum.
- Merupakan daerah komersial yang mulai berkembang.

Tinjauan Site Ring Road

Luasan site yang cukup baik.

Kemudahan pencapaian ke dalam site kendaraan kurang baik

Lingkungan komersial yang sangat baik dan berkembang.

Tersedianya sarana dan prasarana kota yang baik.

Tinjauan Site Di STIE

- Luasan site yang cukup
- Pencapaian kedalam site menjorok kedalam dan relatif jauh dari jalan utama, sehingga kemungkinan kurang mengundang pengunjung yang datang.
- Lingkungan komersial yang ada terlihat kurang berkembang.
- Sudah tersedianya sarana dan prasarana kota yang baik

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dunia mode adalah dunia yang selalu berubah, hal ini disebabkan karena adanya aspek-aspek kehidupan manusia yang selalu berubah-ubah pula. Dengan semakin banyaknya selera mode dari masyarakat yang menuntut kebutuhan akan mode sebanyak-banyaknya dan karena perkembangan mode, maka semua golongan masyarakat, baik lapisan masyarakat yang taraf ekonominya tinggi, menengah (sedang) maupun ekonomi rendah, semuanya ingin mengikuti perkembangan mode.

"*Pret-a-porter de luxe*" pakaian berkualitas tinggi, memakai merk dari si perancang mode, dibuat di bengkel kerjanya serta dapat dirubah sana sini. Harga dari pakaian ini jauh lebih murah dibandingkan dengan pakaian "*Houte Couture*", karena eksklusif dan cukup mahal. Bisa dikatakan adi busana hanya di konsumsi khusus masyarakat tertentu yang lebih mementingkan dengan kualitas pakaian.¹

Dengan adanya perubahan mode yang cepat sekali, otomatis para perancang dituntut bekerja secara sungguh-sungguh. Dia harus mampu menunjukkan kemahirannya dalam menciptakan busana, maka tiap-tiap perancang mode harus selalu jeli terhadap perkembangan dunia mode itu. Para desainer mode dituntut untuk kreatif, dinamis, orisinil. Namun disisi lain ada fakta yang tidak bisa dibantah, kreatifitas dan imajinasi ibarat biji disebar di tanah gersang, bila tak mampu di jual ini merupakan suatu kemunduran dan tidak mendapatkan keuntungan dalam dunia adi busana dunia.

Menurut Andreas, seorang designer di Bandung, profesi designer banyak menjadikan penghasilan yang lumayan. Disamping lapangan pekerjaan masih terbuka, kesempatan membuka jasa desain masih terbentang luas. Akan permintaan ini tak diiringi bertambahnya designer. Belum banyak lembaga pendidikan yang dapat menyiapkan designer siap pakai untuk mengisi kekosongan ini.²

¹ Perkembangan Mode dan aliran-aliran, qiek sugihardjo, SB

² (PARON, 1994:7)

1.1.1. Kegiatan Pendidikan

Fenomena ini memaksa kita untuk kembali lagi pada penyediaan lembaga pendidikan seperti yang diharapkan. Melihat kondisi seperti itu pihak swasta membantu dengan menyelenggarakan pendidikan non formal di bidang disain. Hal ini terbukti dengan munculnya sekolah sekolah disain seperti di Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Di Yogyakarta sendiri muncul beberapa sekolah disain yang dikelola oleh pihak swasta.

Sebagai kota pelajar maka sudah wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan. Fasilitas pendidikan disain di Yogyakarta secara kuantitas masih sangat kurang dibandingkan dengan besarnya jumlah peminat. Daya tampung pendidikan formal hanya menampung sekitar 75-80 siswa pertahunnya, padahal jumlah peminat hampir 15 kalinya.³

Khusus untuk sekolah disain mode yang ada di Yogyakarta belum sepenuhnya mempelajari fashion secara keseluruhan, tapi hanya sepenggal-sepenggal dengan cepat dan tepat untuk berkarir profesional. Tidak ada sekolah fashion yang mengadakan penelitian yang mendalam terhadap budaya dan kekayaan ragam yang dimiliki tanah air ini. Tuntutan untuk profesional dalam waktu singkat itulah yang membuat sekolah fashion di tanah air kita kekurangan tenaga pengajar, karena tenaga pengajar haruslah orang yang mempunyai pengetahuan fashion yang mantap dan luas disamping memiliki pengalaman praktis yang baik.

1.1.2. Kegiatan Komersial

Fasilitas komersial adalah wadah/tempat yang memudahkan manusia melakukan kegiatan perniagaan, pembelian dan penjualan barang/jasa (kamus ekonomi). Pada dasarnya pendidikan dalam dunia fashion merupakan pendidikan yang tidak dapat dilepaskan dengan kegiatan komersial. Seseorang siswa pendidikan fashion harus dapat mengetahui bagaimana cara mengkomunikasikan karyanya kepada masyarakat.

Untuk pagelaran fashion show yang diadakan setahun sekali bagi siswa sekolah mode, dan untuk perancang mode terkenal yang terhimpun dalam

³ Institut Seni Indonesia, 1992.

persatuan perancang mode, dalam satu tahun mengadakan fashion show 3 sampai 4 kali. Sekaligus sebagai ajang mempromosikan hasil rancangannya kepada masyarakat. Ini dapat dilihat betapa besar minat masyarakat akan perkembangan mode di Indonesia.⁴

1.1.3. Penggabungan Pendidikan Mode dan Komersial

Dalam pemenuhan kebutuhan fasilitas kota itu walaupun masing-masing fasilitas mempunyai fasilitas yang berbeda tetapi mengingat adanya integritas jenis kegiatan, sehingga dalam penggunaan lahan terutama lahan perkotaan Yogyakarta sebagai pusat pertumbuhan sangatlah bijaksana bila penggunaan lahan tersebut di gunakan secara efektif dan efisien sehingga kedua fasilitas tersebut di integrasikan menjadi satu kesatuan. Dikaitkan pula dengan prinsip efisiensi dan optimasi kegiatan, sulit dan mahal nya harga lahan yang dianggap strategis dan potensi memunculkan gagasan penggabungan 2 macam fasilitas. Lebih jauh lagi penggabungan tersebut diharapkan dapat membantu memberikan solusi dari segi efektifitas dan efisiensi penggunaan lahan di kota Yogyakarta.

1.2. PERMASALAHAN

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan dan merancang fashion center (pusat informasi mode) fasilitas pendidikan dan komersial yang terpadu, yang mendukung terciptanya pepaduan penggabungan kegiatan, sehingga proses pendidikan dan komersial berjalan dengan baik.

1.2.2. Permasalahan khusus

Permasalahan khusus yang ditekankan pada tugas akhir, pada dasarnya dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- Bagaimana merencanakan merancang tata ruang
- Olahan ruang dalam dan ruang luar untuk menciptakan keselarasan dan kesinambungan dari dua fungsi kegiatan.

⁴ (Wawancara, Sanny Puspo, 1999, Yogyakarta.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Merumuskan konsep *tata ruang* fasilitas pendidikan dan komersial sehingga menciptakan satu efisiensi ruang dan efektifitas ruang muncul melalui 2 kegiatan pendidikan dan komersial.

1.3.2. Sasaran

- A. Memahami tentang ruang:
 - Organisasi ruang
 - Besaran ruang
 - Sirkulasi ruang
 - Hubungan ruang
- B. Memahami syarat-syarat ruang
- C. Memahami efektifitas dan efisiensi
- D. Arsitektural

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

- Fashion Center (pusat informasi mode)
- Organisasi ruang/tata ruang
- Arsitektur untuk Commercial and Education Building.

1.5. METODE

Metode yang digunakan dalam menyusun pendekatan pemecahan permasalahan dan konsep perencanaan dan perancangan ini adalah:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

- *Pengamatan langsung (observasi)*

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer di lapangan melalui survei ke lembaga-lembaga pemerintah, studi banding ke lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Yogyakarta seperti Yoga Desain School (YDS), Perhimpunan Perancang Mode Indonesia (PAPMI), dan TREND.
- Wawancara

- *Studi literatur*

Untuk mendapatkan data-data skunder melalui studi literatur, referensi, artikel majalah untuk lebih memahami materi.

1.5.2. Metode Analisis

Klasifikasi dan penguraian masalah dalam identifikasi permasalahan yang lebih khusus sehingga dapat di bahas secara detail, mendalam dan menjurus.

1.5.3. Metode Sintesis

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

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I Merupakan bab pendahuluan yang akan mengungkapkan latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan metoda pembahasan.

Bab II Berisi tinjauan umum kegiatan pendidikan *mode* dan komersial di kota Yogyakarta secara umum, diantaranya:

- Tinjauan teoritis untuk pendidikan *mode*.
- Tinjauan teoritis untuk komersial diambil dari literatur yang ada untuk ditentukan jenis fasilitas komersial.
- Tinjauan teoritis tentang tata ruang dalam dan tata ruang luar yang dapat menciptakan penggabungan.
- Tinjauan pemilihan lokasi.

Bab III Berisi analisa dan pendekatan tentang tata ruang pendidikan dan komersial, dan penggabungan keduanya. Analisa ini berkaitan langsung dengan penyelesaian dari aspek permasalahan khusus yang kemudian akan dibuat suatu konsep perancangan.

Bab IV Dasar dalam proses disain arsitektur transformasi perwujudan arsitektur bangunan pendidikan *mode* dan komersial.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

1. **Diananta Pramitasari** . 90/77785/TK/17273, UGM

Judul: *Surabaya International School*.

Merencanakan konsep perencanaan fasilitas pendidikan yang terpadu antara pendekatan aspek fungsional sekolah dan pendekatan suasana dan citra bangunan.

2. **Triadi Rinaldi**. UGM

Judul: *Fasilitas komersial di Surabaya*.

Merencanakan sebuah fasilitas komersial yang multi fungsi dengan penekanan faktor eksternal mempertimbangkan pemilihan tapak dan studi area layan, perencanaan lingkungan, pencapaian, fungsional, perencanaan pusat kawasan.

3. **Agus Saifurrijal**. 94 340 050/TA/UII

Judul: *Penggabungan Kantor Sewa dan Pusat Perbelanjaan di Cilegon*.

Merencanakan sebuah penggabungan kantor sewa dan pusat perbelanjaan dengan penekanan sirkulasi dan tata letak ruang.

BAB II

PENDIDIKAN FASHION DAN KOMERSIAL

2.1. Tinjauan Pendidikan dan Komersial di Yogyakarta

2.1.1. Pengertian Pendidikan

Batasan pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli tergantung dari sudut pandang dipergunakan dalam memberi arti pendidikan, sudut pandang ini dapat bersumber dari aliran falsafah, pandangan hidup, ataupun ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia. Sejalan dengan itu, berbagai pengertian definisi telah banyak dikemukakan para ahli, diantaranya sebagai berikut :

Pengertian dari *Dictionary of Education* menyebutkan bahwa pendidikan ialah proses, dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol sehingga ia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.

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

Dari uraian tentang pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, rohani (pikir, raksa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indera, serta keterampilan-keterampilan).
- b. Pendidikan juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita tujuan pendidikan, isi, sistem dan organisasi pendidikan. Lembaga-lembaga ini dapat meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ruang lingkup pendidikan meliputi :

1. *Pendidikan Informal*

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

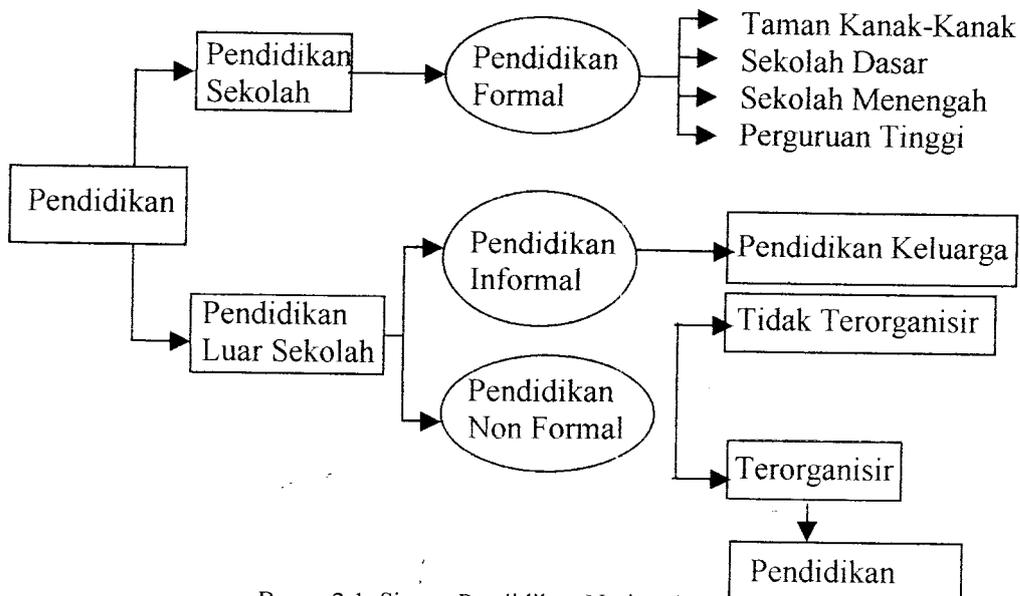
2. *Pendidikan Formal*

Pendidikan yang mempunyai atau organisasi tertentu seperti terdapat pada sekolah dan universitas.

3. *Pendidikan Non Formal*

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

Perbandingan antara pendidikan informal, pendidikan non formal dan pendidikan formal dapat dilihat dalam gambar berikut : Sub sistem pendidikan sekolah dan sub sistem pendidikan luar sekolah dapat dibagi lagi-lagi menjadi sub-sub sistem yang lebih kecil. Pembagian tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2.1. Sistem Pendidikan Nasional
(Sumber : Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah)

2.1.2. Pendidikan Non Formal⁵

2.1.2.1. Latar Belakang Pendidikan

Ada dua hal pokok yang melatarbelakangi keberadaan pendidikan non formal, yaitu :

1. Peningkatan Pendidikan Informal

Pendidikan informal dapat berlangsung terus-menerus dalam keadaan terbatas, tetapi hanya berlaku pada masyarakat yang masih sederhana dengan ruang lingkup yang terbatas, atau perkembangan zaman yang belum pesat. Akan tetapi dalam masyarakat yang sudah kompleks dengan sistem pembagian kerja yang tajam, pendidikan informal kurang memberi kepuasan pada manusia karena dirasakan kurang efektif. Untuk itulah diperlukan sistem pendidikan non formal yang makin komplek, tidak hanya isinya tapi juga sasaran populasinya.

2. Kelengkapan Pendidikan Formal

Pendidikan formal dapat menolong tugas yang seharusnya diberikan oleh pendidikan informal dalam hal pengetahuan dan keterampilan bagi seseorang. Namun pendidikan formal juga mengakibatkan manusia terus-menerus berada dalam setting buatan yang bersifat modern, yang kadang-kadang membahayakan anak didik menjadi golongan manusia tersendiri dalam masyarakatnya. Pendidikan formal hanya mengkhususkan seseorang menjadi manusia yang hanya menguasai bidang tertentu yang sifatnya cenderung akademis dan teoritis dan buta pada bidang-bidang yang sifatnya lebih praktis. Dengan demikian, pengadaan pendidikan non formal yang sifatnya lebih praktis diharapkan dapat melengkapi keterbatasan pendidikan formal.

2.1.2.2. Tujuan Pendidikan Non Formal

Dengan melihat uraian mengenai latar belakang diperlukannya pendidikan non formal dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan non formal adalah menyiapkan manusia yang mempunyai keterampilan dan profesional serta pengetahuan luas sesuai dengan bidang yang dipelajarinya.

⁵ Joesoef, Soelaiman Prof. Drs., *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, Bumi Aksara. November 1992.

2.1.2.3. Sifat Pendidikan Non Formal

Pendidikan non formal mempunyai sifat-sifat yang 'lebih' dibandingkan pendidikan formal. Sifat-sifat yang dimaksud 'lebih' tersebut adalah :

1. Fleksibel

Sifat ini berarti tidak ada tuntutan persyaratan credensial yang keras bagi anak didiknya, waktu penyelenggaraan disesuaikan dengan kesempatan yang ada. Artinya dapat dijalankan dalam beberapa tahun, beberapa bulan atau bahkan hanya dalam beberapa hari sesuai dengan kecenderungan yang dikehendaki.

2. Efektif dan efisien untuk bidang-bidang tertentu

Ini berarti bahwa pendidikan non formal bisa disesuaikan secara spesifik dengan kebutuhan suatu waktu tertentu dan tidak memerlukan syarat-syarat yang keras dan ketat.

3. *Quick Yielding*

Artinya dengan waktu yang singkat dapat digunakan untuk melatih tenaga kerja yang dibutuhkan pada suatu masa, terutama tenaga kerja yang terampil dan profesional pada bidangnya.

4. Sangat Instrumental

Artinya pendidikan yang bersangkutan bersifat luwes, mudah dan murah serta dapat menghasilkan dalam waktu yang singkat.

2.1.2.4. Sasaran Pelayanan Pendidikan Non Formal

1. Usia pra-sekolah (0-6 tahun)

Termasuk pada kategori ini adalah tempat penitipan anak dan kelompok permainan. Fungsi lembaga ini mempersiapkan anak-anak menjelang masuk ke sekolah formal sehingga mereka telah terbiasa untuk hidup dalam situasi yang berbeda dengan lingkungan keluarga.

2. Usia Dasar (6-12 tahun)

Dijumpai pada program wajib belajar, seperti kejar paket A ataupun kegiatan kepramukaan. Lembaga ini berperan ikut menampung pendidikan anak usia tersebut walaupun dengan sistem pendidikan yang berbeda.

3. Usia Menengah (13-18 tahun)
Penyelenggaraan pendidikan non formal untuk usia ini diarahkan untuk mengganti, melengkapi dan sebagai penambah program bagi mereka.
4. Usia Pendidikan Tinggi (19-24 tahun)
Lingkup ini menjadi tujuan bagi siswa yang tidak tertampung pada Perguruan Tinggi dan yang ingin segera terjun ke dunia profesional. Oleh karena itu, pendidikan non formal menyiapkan mereka untuk siap bekerja melalui pemberian berbagai keterampilan sehingga mereka menjadi tenaga yang profesional dan produktif, siap kerja dan siap untuk usaha mandiri.

2.2. Tinjauan Khusus Fashion

2.2.1. Pengertian

Fashion, berasal dari bahasa Inggris, berarti cara, gaya ataupun 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 berubah-ubah bisa diterapkan pada berbagai hal, seperti pakaian, perabotan, dekorasi atau barang-barang elektronik.⁶ Namun dalam perkembangan selanjutnya fashion, yang dalam bahasa sehari-hari disebut sebagai mode, cenderung digunakan untuk menunjukkan gaya pakaian pada masa tertentu.

2.2.2. Sejarah Perkembangan

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

Pakaian berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia. Masing-masing masa mempunyai gaya pakaian yang berbeda. Contohnya pada masa Yunani. Pada masa Yunani orang-orang menganut gaya pakaian yang sangat

⁶ Barry, Sir Gerald, *The Art, Man's Creative Imagination*, Doubleday & Company Inc., New York

..... sederhana, sampai akhirnya ditemukan peradaban Kreta. Sebuah kebudayaan baru muncul dan gaya pakaian dengan sendirinya berkembang pesat mengikuti budaya yang baru tersebut. Kondisi ini juga berlaku pada masa-masa sesudahnya, yaitu masa permulaan Eropa, masa Renaissance dan abad ke-16, abad ke-17 dan abad sesudahnya. Saat ini gaya pakaian sudah sangat beragam karena banyaknya 'literatur' dalam sejarah perkembangan pakaian.⁷

Perkembangan dalam dunia pakaian dipercepat dengan adanya kemajuan pesat di bidang teknologi dan sistem komunikasi serta informasi. Pakaian tidak hanya sebagai suatu barang, tapi lebih sebagai komoditi. Pada abad ke-14 Paris sudah diakui sebagai pusat mode, lebih karena keunggulan mesin-mesin dan banyaknya saudagar/pedagang barang-barang modern. Pengusaha Perancis mempromosikan barang-barang mereka dengan mengirim boneka yang didandani dengan busana dengan gaya mutakhir ke seluruh Eropah. Kebiasaan ini berlangsung hingga abad ke-19.⁸ Cara promosi inilah selanjutnya dikembangkan oleh desainer mode dari berbagai rumah mode di seluruh dunia dengan mengadakan *fashion show* atau peragaan busana. Dengan cara-cara seperti inilah pakaian diperkenalkan kepada pemakai di seluruh dunia.

Gaya pakaian yang diperkenalkan oleh para pencipta sangat beragam dan selalu berubah-ubah menurut waktu. Dalam dunia mode gaya pakaian dikelompokkan dengan aliran-aliran,⁹ yaitu :

1. Aliran *Classic*; yaitu aliran dari masa ke masa. Hampir tidak mengalami perubahan dalam penampilan busana. Contohnya adalah pakaian adat ataupun pakaian nasional suatu bangsa.
2. Aliran *New Classic*; yaitu aliran yang lambat mengalami perubahan dalam penampilan busana. Perubahan tersebut terjadi berkisar setiap sepuluh tahun sekali. Contohnya bisa ditemui pada busana pria atau busana wanita dewasa.
3. *Trend*; yaitu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan berpakaian sekitar setahun sekali, bahkan sering terjadi dalam satu aliran terjadi beberapa tema gaya. Contohnya gaya pakaian tahun 1970 (*trend 70-an*)

⁷ Laver, James, *Costume And Fashion, Inc.*, A Concise History, Thames and Hudson Ltd. 1995.

⁸ Grolier Electronic Publishing, Inc., *Fashion Design*, 1993.

yang hanya menampilkan gaya tertentu seperti celana panjang *cut brai (bell bottom)* yang diilhami oleh gaya pakaian penyanyi Elvis Presley atau gaun mini yang dipelopori oleh Mary Quant.

4. Aliran *New Waves*; yaitu aliran yang mengalami perubahan dalam penampilan berpakaian yang cepat sekali, sekitar 3 bulan sekali. Disain-disain aliran *New Waves* ini tampak segar, murah dan meriah yang sengaja dirancang untuk diikuti oleh remaja dan ibu-ibu muda.

Jenis pakaian menurut kuantitas dan kualitas produksinya ada 3, yaitu :

1. *Houte Couture*; adalah jenis pakaian berselera dan bermutu tinggi dengan bahan-bahan yang dipilih cermat, garis-garis rancangannya dipelajari secara mendalam dan pola-polanya dipersiapkan secara mendetail dan dikerjakan oleh tenaga-tenaga ahli dan terlatih. Pakaian jenis ini 80% dikerjakan dengan tangan. Contohnya adalah jenis-jenis pakaian berdasarkan pesanan atau pakaian yang diperagakan untuk memperkenalkan garis-garis rancangan baru dengan bahan dan warna baru.
2. *Semi Houte Couture*; merupakan jenis *Houte Couture* yang diproduksi sejumlah tertentu dan sekian proses pekerjaan tangan diambil alih oleh mesin. Produk ini lebih komersial sifatnya, agar harga pakaian-pakaian yang bermutu dapat ditekan harganya dan para produsen mengalami peningkatan bisnis. Sifat pakaian jenis ini adalah eksklusif namun tidak unik.
3. *Ready to Wear/Pret-a-porter*; adalah produksi pakaian dalam jumlah besar dan untuk dipasarkan secara luas, sehingga hasilnya dapat dinikmati oleh sebagian besar konsumen.

2.2.3. Sifat-sifat *Fashion*

1. Bebas, penuh surprises

Karena sifat fashion yang selalu berubah-ubah setiap saat, maka fashion selalu memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhatinya.

2. Dinamis, tidak monoton

Ini berarti Fashion merupakan sesuatu yang selalu berkembang variatif.

⁹ Ellisa, Evawani, *Wisma Busana*, Skripsi Jur. T. Arsitektur UGM, 1986.

3. Menonjolkan diri

Seringkali Fashion dimanfaatkan untuk menarik perhatian orang lain, dengan berbagai cara sehingga lebih menonjol dibandingkan lainnya.

4. Berputar/perulangan, mengalir

Suatu gaya yang sudah lalu dapat menjadi *in* lagi masa suatu masa, sehingga *fashion* merupakan siklus yang selalu berputar.

5. Beradaptasi

Walaupun pada dasarnya sama namun *fashion* sangat beragam karena selalu beradaptasi dengan tempat ataupun waktu.

2.2.4. Unsur-unsur yang Terlibat Dalam Dunia Fashion

Fashion/mode selalu berkembang dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi perkembangan dan perubahan tersebut adalah :

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

2. Perancang dan Penata

Perancang adalah orang yang membuat disain pakaian, berupa konsep dasar dengan suatu tema tertentu, sedangkan penata adalah orang yang mengembangkan rancangan dengan tidak merubah konsep ataupun tema yang dibuat oleh perancang.

3. Produsen/Pembuat

Produsen adalah orang atau lembaga yang memproduksi pakaian dalam skala besar ataupun skala 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 pembuat/produsen dengan unsur pemakai dan pengamat.

5. Pemakai

Pemakai adalah orang yang menggunakan pakaian karya perancang ataupun hasil produksi produsen. Pemakai ini berpengaruh besar pada perkembangan *fashion*/mode karena usia, kondisi budaya, sosial dan ekonomi pemakai yang sangat beragam.

6. Pengamat

Pengamat yang dimaksud disini dapat siapa saja yang mengikuti perkembangan mode, seperti penulis mode atau bahkan masyarakat awam. Informasi mengenai *fashion* tersebut dapat diperoleh dengan berbagai media, media cetak, media *audio-visual* maupun pengalaman sehari-hari.

2.3. Tinjauan Kegiatan Pendidikan Dalam *Fashion*

2.3.1. Pendidikan *Fashion*

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

Dengan demikian, pendidikan mode adalah pendidikan yang mengajarkan pengetahuan mode dan memberikan latihan-latihan keterampilan yang cukup sehingga melahirkan lulusan yang terampil dan profesional untuk mengisi kebutuhan industri mode.

Pendidikan mode berperan untuk menyiapkan pelaku-pelaku mode yang berlatar belakang/pendidikan yang baik dalam industri mode, seperti : perancang, penata *gaya/stylist*, *fashion merchandiser*, penata display, ilustrator mode dan pengamat/penulis mode.

2.3.2. Bentuk-bentuk Pendidikan *Fashion*

Pendidikan mode yang ada sekarang sudah sangat beragam, yaitu :¹⁰

1. Kursus Mode

Jenis pendidikan mode ini cenderung bersifat non formal dan praktis dengan usia dan latar belakang peserta bervariasi. Biasanya dibagi menjadi 3 tingkatan, yaitu tingkat dasar, tingkat terampil dan tingkat mahir. Pendidikan diselenggarakan dalam waktu yang relatif lebih pendek dibandingkan jenis pendidikan mode lainnya. Contohnya pada kursus mode TRENDS Yogyakarta (6 bulan), Pusat Pendidikan Disain Bandung (6 bulan) dan Sekolah mode Susan Budiharjo Jakarta (9 bulan).

2. Pendidikan Kejuruan

Pendidikan ini sifatnya cenderung formal dalam suatu wadah atau lembaga yang formal juga. Usia peserta cenderung homogen. Materi yang diajarkan tidak hanya materi keterampilan tetapi juga materi-materi pelajaran umum. Contohnya adalah Jurusan Tata Busana yang dapat dijumpai pada Sekolah Menengah Kejuruan ataupun pada Pendidikan Tinggi seperti IKIP.

3. Akademi Seni Rupa dan Disain atau Pendidikan Diploma *Fashion Design*

Pendidikan ini merupakan pendidikan tinggi profesional yang dipimpin oleh seorang direktur.¹¹ Dalam akademi ini pendidikan mode termasuk dalam pendidikan disain, yang merupakan kegiatan ajang perpaduan antara seni dan teknologi. Lembaga ini meletakkan asas pendidikannya pada 'pemanduan seni dan keterampilan'. Sebagai pendidikan 'praktika' maka pendidikan disain memberi paket-paket latihan dan keterampilan yang cukup banyak dalam proses belajar mengajarnya, sehingga terkesan bahwa pendidikan ini bertujuan menyiapkan sarjana yang 'siap pakai'. Pada dasarnya pendidikan disain harus memberikan lima wawasan keilmuan,¹² yaitu :

- Wawasan Teknologi
- Wawasan Sains
- Wawasan Seni
- Wawasan Sosial dan Budaya

¹⁰ Broşur-brosur dan Artikel-artikel Mengenai Pendidikan Mode.

¹¹ Peraturan Pemerintah R.I. No. 30 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Tinggi, Dikti-Depdikbud.

¹² Anonim, *Pendidikan Tinggi Desain Di Indonesia dan Beberapa Permasalahannya*, Makalah.

– Wawasan Filsafat dan Etika

Perimbangan dari berbagai wawasan keilmuan ini tidak saja sebagai upaya membenahan kurikulum pendidikan tetapi terlebih lagi untuk memberi kejelasan arah dan sikap dari lembaga pendidikan disain sebagai usaha antisipasi ke masa depan.

Pendidikan disain diselenggarakan dengan sitem *full time*/setiap hari. Karena merupakan pendidikan yang formal ke depan, maka sistem penerimaan, pendidikan dan evaluasi diselenggarakan dengan prosedur yang ditentukan secara khusus. Contohnya adalah Jurusan Desain Mode pada Akademi Seni rupa dan Desain ISWI dan Sekolah Mode ESMOD di Jakarta. Lama pendidikan pada diploma ini adalah 3 tahun.

2.3.3. Metoda Pendidikan

Ada dua metoda yang dijalankan dalam pendidikan mode :

1. Part Time

Diselenggarakan tidak setiap hari dan hanya dimanfaatkan sebagai pengisi waktu luang. Metoda ini bisa dijumpai pada Pusat Pendidikan Disain Bandung dengan frekuensi tatap muka dua kali seminggu dan lama tatap muka untuk satu kali pertemuan adalah 2,5 jam, sedangkan Sekolah Mode Susan Budiharjo menyediakan waktu 3 jam sehari.

2. Full Time

Diselenggarakan secara penuh setiap hari dengan menyediakan fasilitas yang dapat digunakan setiap waktu. Pendidikan yang menerapkan sistem ini adalah Akademi Seni Rupa dan PAPMI dan Yogya Desain School di Yogyakarta. Sekolah ini memberikan pelajaran 5 kali seminggu, dari hari Senin sampai Jum'at, dari pukul 08.00 – 13.00.

2.3.4. Kurikulum

Secara umum kurikulum pendidikan mode terbagi dalam teori dan praktek dengan perbandingan 25% teori dan 75% praktek, pada pendidikan non formal, atau dengan perbandingan 40% teori dan 60% praktek dalam pendidikan formal.¹³

¹³ Brosur-brosur dan Pedoman Akademis Berbagai Pendidikan Mode.

Contoh kurikulum yang tergolong teori, yaitu : Sejarah Mode, Tinjauan Mode, Anatomi dan Ilustrasi, Desain Mode, Manajemen Mode, Pengetahuan tekstile, dan lain-lain. Perkuliahan teori adalah kegiatan belajar mengajar antara pengajar dan siswa dengan tujuan memberikan wawasan dan ilmu kepada siswa. Teori diberikan dengan berbagai metoda, yaitu :

- Metoda pengajaran 1 arah

Pada metoda ini pengajar merupakan pelaku yang aktif, sedangkan siswa sebagai pelaku yang cenderung pasif. Metoda ini diterapkan dengan tujuan agar teori yang diberikan dapat diterima dengan semaksimal mungkin oleh siswa. Penerapan metoda ini adalah pada pemberian materi pendidikan di ruang kelas, seperti Sejarah Mode, Tujuan Mode, Pengetahuan Tekstil, dan lain-lain.

- Metoda pengajaran 2 arah

Pada metoda ini terjadi kegiatan yang aktif dari pengajar maupun siswa yang belajar dengan cara diskusi/tanya jawab. Metoda ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan informasi seluas mungkin. Metoda ini diterapkan pada akhir pemberian teori oleh pengajar di ruang kelas ataupun pada materi pengajaran yang berhubungan dengan praktek di ruang kelas ataupun di studio dan bengkel kerja, seperti anatomi dan ilustrasi mode, pola dan jahit.

- *Audio Visual*

Metoda ini digunakan sebagai pelengkap kedua metode sebelumnya. Metoda ini dimaksudkan untuk memberi gambaran yang lebih jelas mengenai apa yang digambarkan oleh pengajar. Sistem *audio-visual* ini dapat diberikan di ruang kelas ataupun di studio.

Perkuliahan Praktek adalah kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberikan teknik perwujudan desain mode. Jenis-jenis materi pelajaran yang membutuhkan praktek antara lain : Pola dan Jahit, Ilustrasi Mode, Pengembangan Tekstil, Penatan busana, atau Karya Akhir siswa.

Praktek diberikan dengan metoda :

- Studio

Menurut Scon (1985), studio adalah tempat merancang secara grafis dan bahasa ucapan, dimana gambar dan penyampaiannya mengambil bagian secara bersama.¹⁴ Sedangkan metoda studio pada sekolah mode berlaku untuk pembuatan karya yang cenderung dua dimensi, seperti sketsa-sketsa rancangan berikut keterangan-keterangannya.

- Bengkel Kerja

Metoda ini cenderung digunakan untuk perwujudan karya tiga dimensi, yaitu pakaian dan aksesoris pelengkapannya.

Disamping pendidikan resmi yang tertuang dalam kurikulum tersebut di atas, siswa seharusnya dilibatkan dengan kegiatan-kegiatan ekstra kurikuler seperti kegiatan kepastakaan, seminar, ceramah, atau pameran. Yang tidak kalah pentingnya adalah kegiatan magang yang dilaksanakan oleh siswa pada butik-butik milik desainer, pada perusahaan konveksi, ataupun sebagai penata display pada toko-toko dan Departement Store. Kegiatan magang ini sangat penting karena dengan sistem ini siswa sekolah mode dapat dapat mengetahui bagaimana kerja profesional pelaku-pelaku industri mode. Seperti pendapat Ronald V. Gaghana, mendapatkan pendidikan sebagai desainer melalui sekolah mode memang penting, tetapi bila ingin memperkokoh pondasi sebagai desainer, maka setelah selesai dari pendidikan si calon desainer harus magang dulu pada seorang desainer senior.

Dengan magang calon desainer langsung berhadapan dengan realitas, baik yang berhubungan dengan teknik maupun konsep industrinya. Sebelum menjadi desainer yang profesional, Ronald adalah lulusan Sekolah Mode Susan Budiharjo yang kemudian menjadi 'murid' desainer senior Biyan.¹⁵ Pada dasarnya, seperti juga pada semua bidang, sebenarnya teknik dalam dunia adalah sebuah proses belajar secara terus menerus.¹⁶ Kebanyakan desainer adalah muda yang berpotensi

¹⁴ Windu Noeryati, *Studio*, Suatu Teknik Pengajaran Kreatif Terhadap Pemecahan Masalah Rancangan Arsitektural, Makalah Seminar Arsitektur, 26 September 1987.

¹⁵ Anonim, *Perjuangan Seorang Calon Desainer*, Kompas, 26 Maret 1995.

¹⁶ Anonim, *Sukseksi Rumah Mode Paris : Mewariskan Teknik, Melahirkan Bintang*, Kompas, 26 Maret 1995

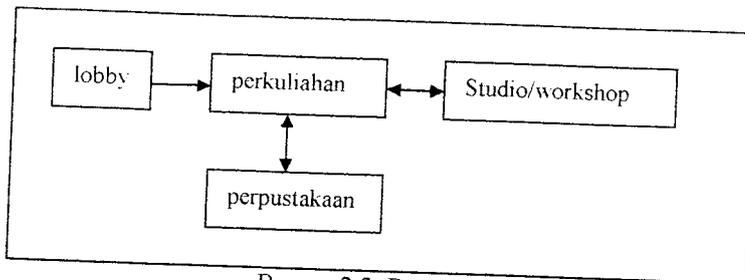
menjadi bintang abad ke-21 umumnya adalah mereka yang pernah menjadi sistem desainer ternama.

2.3.5. Pelaku Kegiatan

Pada dasarnya pelaku kegiatan mode ada 3, yaitu :

1. Siswa

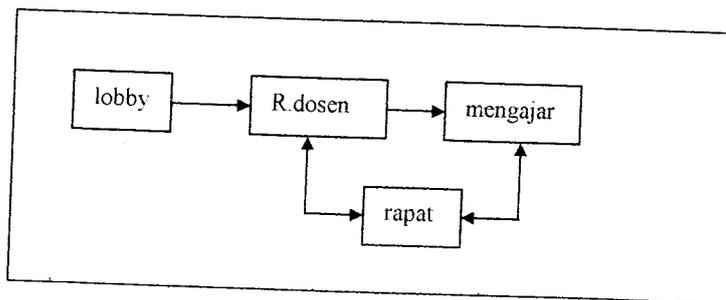
Yang dimaksud dengan siswa adalah orang yang melakukan kegiatan belajar pada sekolah mode.



Bagan. 2.2. Ruang Perkuliahan
Sumber:

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,¹⁷ yaitu dengan lebih banyak mengundang ahli mode dari luar untuk membagi pengalaman dan pengetahuan kepada siswa.

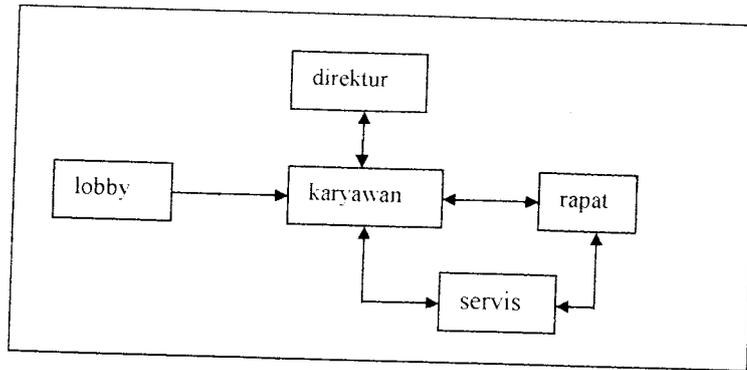


Bagan.2.3. Ruang Dosen

¹⁷ Anonim, *Peran Sekolah Mode Tidak melulu Mencetak Perancang Mode*, Kompas, 4 Desember 1994.

3. Staff non Edukatif

Yaitu pelaku yang mengurus kegiatan pengelolaan dan berada di luar kegiatan belajar mengajar. Biasanya pelaku ini melakukan kegiatan dalam kantor atau kegiatan servis.



Bagan. 2.4. Ruang Direktur

2.3.6. Fasilitas Pendidikan

Fasilitas yang diperlukan oleh sekolah mode didasarkan pada jenis-jenis kegiatan yang diwadahnya. Adapun kegiatan sekolah mode dikategorikan menjadi :

1. Kegiatan akademis, meliputi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pendidikan dan pengajaran.
2. Kegiatan administrasi, merupakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan sekolah mode.
3. Kegiatan penunjang/servis, merupakan kegiatan di luar kegiatan akademis dan administrasi yang berfungsi sebagai kegiatan pelengkap.

Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan indikasi yang digunakan untuk menentukan kebutuhan ruang dalam sekolah mode. Adapun ruang-ruang standar yang diperlukan dalam suatu sekolah dikelompokkan menjadi lima bagian :¹⁸

1. Bagian Akademis (*Instruction*), meliputi ruang kelas, auditorium, perpustakaan, studio, bengkel kerja dan ruang-ruang belajar yang lain.
2. Bagian Administrasi (*Administration*), meliputi ruang-ruang pimpinan, ruang sekretaris, ruangan untuk pengajar, dan ruang-ruang tata usaha dan pengajaran.
3. Bagian Sirkulasi (*Circulation*), meliputi koridor, lobby dan tangga.

¹⁸ Perkins, Lawrence B, School, Reinhold Publishing Corp., 1949.

4. Bagian Servis (*Services*), meliputi toilet, kafetaria, dapur, locker, dan ruang-ruang peralatan servis.
5. Bagian Pelengkap (*Accessories*), meliputi gudang penyimpanan, unit pemanas, parkir, plaza dan lain-lain.

2.4. Pendidikan Fashion di Yogyakarta

2.4.1. Kondisi Umum

Selama ini penampilan dan tata ruang sekolah desain khususnya sekolah desain mode tidak memenuhi syarat keruangan yang selama ini ruang tidak mengikuti fungsi asal sudah memenuhi kapasitas. Dengan penampilan bercitra arsitektur tropis masih kuat dan melekat. Belum adanya kampus yang berani tampil beda di sekitar lingkungannya. Bahwa Fashion itu dinamis dan selalu mengikuti perkembangan dan sangat sinkron sekali kalau bangunan bisa tampil lebih menarik, Atraktif, Dinamis tanpa harus kaku terhadap lingkungan sekitarnya serta tetap fungsional.

Ruang-ruang yang ada masih konvensional dan kaku sehingga siswa lebih merasa bosan dan susah mendapatkan ide. Sebaliknya ruang yang dinamis dan menarik menambah suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam mencari ide-ide dan mendukung proses berkreasi bagi siswa.

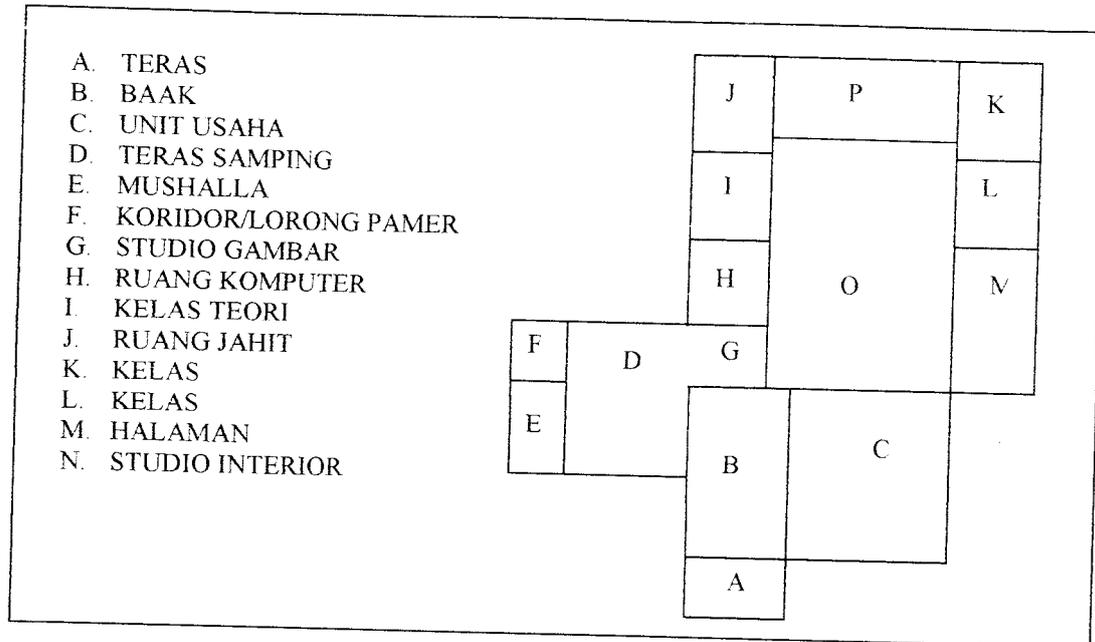
2.4.2. Studi Pendidikan Fashion

2.4.3. Yogya Desain School

Kampus ini terletak di jalan Kaliurang Km. 5 No. 53 Yogyakarta. Memiliki tiga jurusan, yaitu Desain Mode, Interior dan Visual Merchandising. Lembaga pendidikan ini menawarkan alternatif perkembangan potensi pribadi dalam bentuk keahlian dan keterampilan bidang desain, sekaligus menjawab tantangan masa depan akan kebutuhan profesional handal yang siap bersaing merebut pasar dan menciptakan lapangan pekerjaan dalam bidang kerja yang profesional.

Siswa dilatih untuk terampil mendisain secara praktis dan benar. Program profesional satu tahun ini dikemas dalam modul dan kurikulum yang padat dalam tiga cawu dengan materi keahlian khusus dan penunjang.

Area sekolah ini sangat kecil. Memiliki beberapa ruang kelas ukuran kecil yang digunakan secara bergantian oleh siswa, memiliki fasilitas perpustakaan, ruang komputer, ruang jahit, kantin serta parkir yang luas. Kelebihannya dari lembaga pendidikan desain yang ada di Yogyakarta adalah bahwa YDS ini sudah memiliki unit usaha yang dikelola oleh mahasiswa dan alumni.

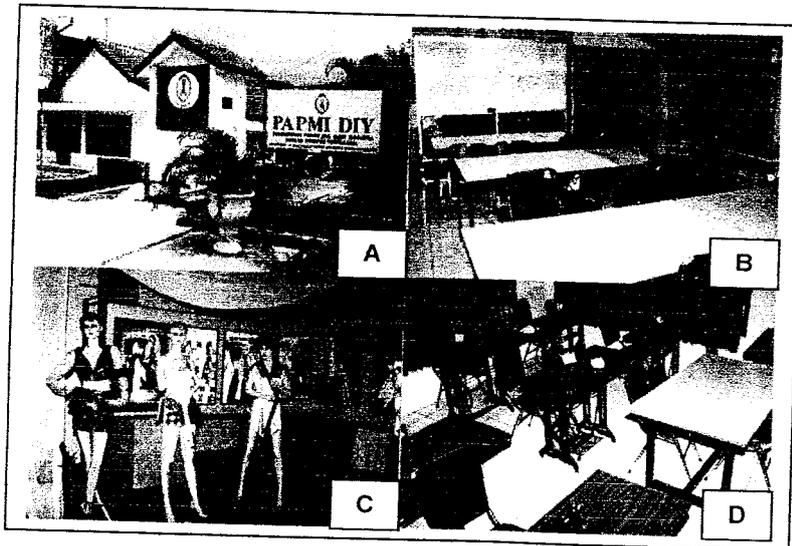


Gambar 2.1. Denah YDS

Penampilan bangunan YDS ini sudah mulai berani terutama pada permainan warnanya. Sehingga meskipun bentuknya masih sederhana bangunan yang terletak di pinggir jalan Kaliurang ini tampil cukup menarik. Bangunan ini bercitra arsitektur tropis terlihat dari bentuk atap dan overhangnya yang lebar. Tata ruang dalam berupa kotak-kotak yang di jalin dalam satu open space yang cukup memberi kesegaran pada suasana sekitarnya. Ruang-ruang yang ada terkesan sempit karena keterbatasan lahan. Tidak ada ruang khusus untuk unjuk karya mahasiswa. Padahal galeri atau area pameran merupakan kebutuhan yang sangat pokok pada suatu sekolah desain. Akibatnya di kampus ini karya mahasiswa di tempel bersama dengan plakat-plakat pada papan pengumuman.

2.4.4. PAPMI

LPK PAPMI DIY bermula dari adanya organisasi PAPMI. PAPMI adalah kependekan dari Perhimpunan Ahli Perancang Mode Indonesia, sebuah yayasan yang dikelola oleh para ahli mode, baik desainer, peragawan/wati/foto model, maupun pengusaha mode yang sudah profesional diseluruh wilayah indonesia. PAPMI yang semula kependekan dari Perhimpunan Ahli Perancang Mode Indonesia itu diubah menjadi Perhimpunan Perancang Mode Indonesia. Bertujuan menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi putra-putri Indonesia yang ingin mengenal, menekuni dunia mode. Lembaga pendidikan yang mengajarkan bagaimana seseorang menjadi perancang, Penjahit Busana, Peragawan/wati dan sebagai Fotomodel profesional dan memdidik peserta kursus memiliki sikap penuh rasa tanggung jawab, penuh kesadaran, mencintai dan bertekad mengembangkan kebudayaan nasional dalam rangka pengabdian pada pembangunan bangsa. PAPMI terletak di tengah kota dan tidak begitu jauh dari kawasan Keraton, dari segi penampilan bangunan PAPMI arsitektur tropis dan sekitarnya terdapat bangunan tua yang masih satu kompleks yang masih dipertahankan



Gambar 2.2. Kondisi pendidikan fashion

- Tampak bangunan PAPMI**, Bergaya tropis dan belum menunjukkan bangunan yang berani tampil beda dengan bangunan sekitarnya.
- Desain mode**, yaitu mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan Ruang kelas praktek dengan sketsa dan lukisan. Lebih nampak sederhana dan apa adanya.
- Hasil karya**, pada drees form adalah menunjukkan kreatifitas siswa perancang mode pada tugas akhir atau pada saat wisuda.
- Ruang praktek menjahit**, sebagai tugas siswa dalam pembuatan pola dan jahit atau mengimplementasikan hasil rancangan.

2.4.5. Trends

Lokasi Trend terletak di jalan Ronodigdayan no. 63 (jl. DR. Sutomo) Yogyakarta. Adalah sebuah pendidikan dalam bidang rancang busana/mode, dengan menawarkan merancang, pola & jahit (Total Design), Disain Mode dan Pola & jahit dasar. Lama pendidikannya selama 6 bulan, akhir dari pendidikan siswa harus menghasilkan karya akhir (wisuda). Siswa yang masuk ke Trend tidak dibatasi berdasarkan umur siswa yang akan masuk. Pendidikan ini semacam kursus yang mendidik siswa sesuai paket yang di ambil sehingga siswa dilatih trampil sesuai dengan bidangnya masing-masing secara peraktis dan benar.

Area sekolah ini satu bangunan dengan salon kecantikan dimana Trend di lantai dua, dan terletak didaerah pemukiman dikiri kanan bangunan pun terdapat rumah-rumah penduduk. Tetapi untuk semacam pendidikan kursus tidak terlalu bermasalah yang tidak begitu mementingkan akan strategi dalam pemilihan lokasi, fasilitas yang tersedia saat ini ruang jahit, ruang kelas (Merancang, Pola & Jahit dan Disain Mode) dan parkir yang cukup luas.

Dari segi penampilan bangunan Trend sudah nampak modern tetapi tidak begitu menonjol. Tata ruang dalam berupa kotak-kotak dimana terdapat ruang Resepsionis sebagai segala aktivitas administrasi dan pengajaran bagi siswa dan masih minimnya fasilitas siswa yang tersedia, tidak adanya ruang-ruang sebagai penunjang kreativitas bagi siswa di karenakan keterbatasan lahan.

2.5. Ketentuan Perencanaan dan Perancangan

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan dan merancang suatu fasilitas pendidikan, baik makro (lokasi) maupun yang mikro (ruang-ruang, hubungan antar ruang).

2.5.1. Ketentuan Lokasi¹⁹

Secara umum, pertimbangan pendidikan lokasi untuk fasilitas pendidikan didasarkan pada :

1. Syarat Lingkungan, meliputi :

¹⁹ Pramasari, Diananta, *Surabaya International School*, Skripsi JUTA UGM, 1995

- 1) Kedekatan dengan kawasan pemukiman
- 2) Bebas dari gangguan kegiatan komersial dan bisnis, dalam arti tidak dekat dengan pusat pertokoan atau bangunan perindustrian yang dapat menimbulkan kondisi yang tidak diinginkan.
2. Syarat Ketenangan, jauh dari gangguan kebisingan yang ditimbulkan oleh suara kendaraan, mesin-mesin dan penyebab kebisingan lainnya.
3. Syarat Keamanan
 - 1) Keamanan dari bencana dan gangguan lain
 - 2) Keamanan menuju dan keluar dari komplek
4. Syarat Kenyamanan, meliputi :
 - 1) Bebas dari kebisingan, bau/polusi udara dan lalu lintas pabrik/industri. Terpisah jelas dari komplek industri yang dapat mengganggu kondisi atmosfer
 - 2) Jauh dari jalur kereta api, landasan pesawat terbang, dan pelabuhan atau dermaga, sehingga terhindar dari pengaruh kondisi yang mengganggu dari pusat traffic tersebut
 - 3) Jauh dari jalan raya angkutan berat, cukup terlindung dari keramaian dan bahaya/resiko jalan raya (*highways*)
5. Syarat kelancaran pencapaian (*accessibility*), meliputi :
 - 1) Pencapaian secara layak dimungkinkan bagi pejalan kaki dan kendaraan tanpa adanya kemacetan yang berarti
 - 2) Pencapaian secara aman, yaitu bebas dari persimpangan dan memenuhi persyaratan yang baik untuk trotoir dan badan jalan
 - 3) Kemudahan ke fasilitas lain yang mendukung

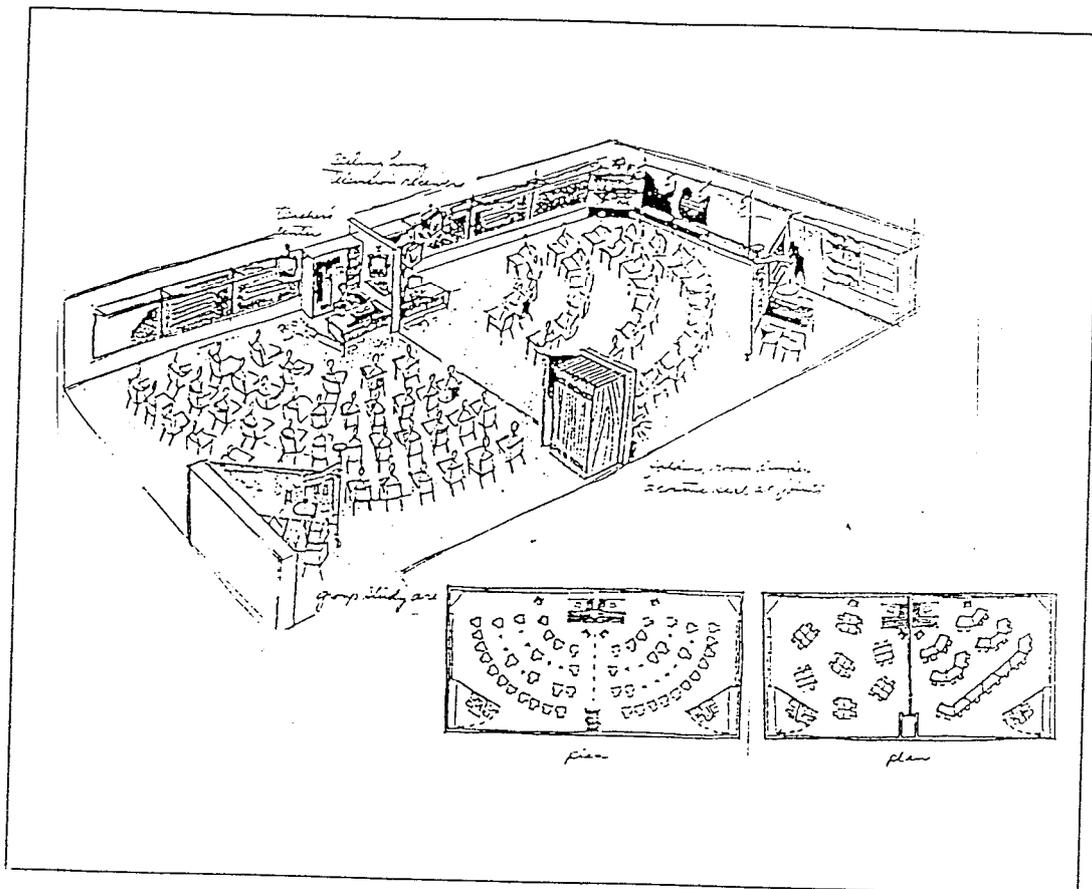
2.5.2. Persyaratan Ruang²⁰

Tiap-tiap ruang yang dikelompokkan dalam kelima bagian sebelumnya mempunyai persyaratan yang berbeda satu sama lain. Berikut akan diuraikan persyaratan teknis masing-masing ruang :

1. Ruang Kelas

FASHION CENTER
(Pusat Informasi Mode)

- Pengaturan tempat duduk harus memenuhi syarat-syarat kenyamanan pandangan.
- Segi pendengaran sama pentingnya dengan penglihatan, oleh karena itu, harus pertimbangkan juga segi akustiknya. Syarat ini terutama berlaku pada ruang kelas yang menggunakan sistem *audio-visual*.
- Untuk sistem pengajaran yang menginginkan siswa bersikap aktif, maka siswa harus berada sedekat mungkin dengan pengajar.



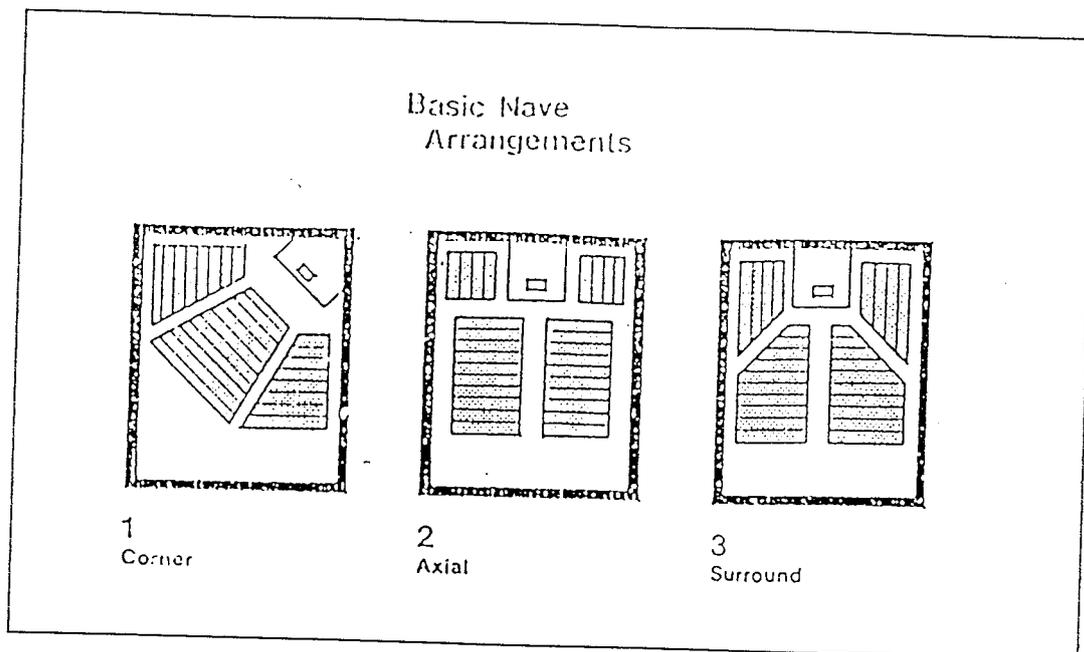
Gambar 2.3. Ruang kelas yang mendukung keaktifan siswa
Sumber : School with Television

- Pencahayaan yang baik, baik pencahayaan buatan ataupun pencahayaan alami, jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur.
- Tidak terlalu banyak bukaan, terutama bukaan persis di depan pengajar atau siswa.
- Peletakan pintu masuk yang tepat, yaitu dari arah samping (kiri/kanan).

²⁰ Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Erlangga, 1991.

2. Auditorium

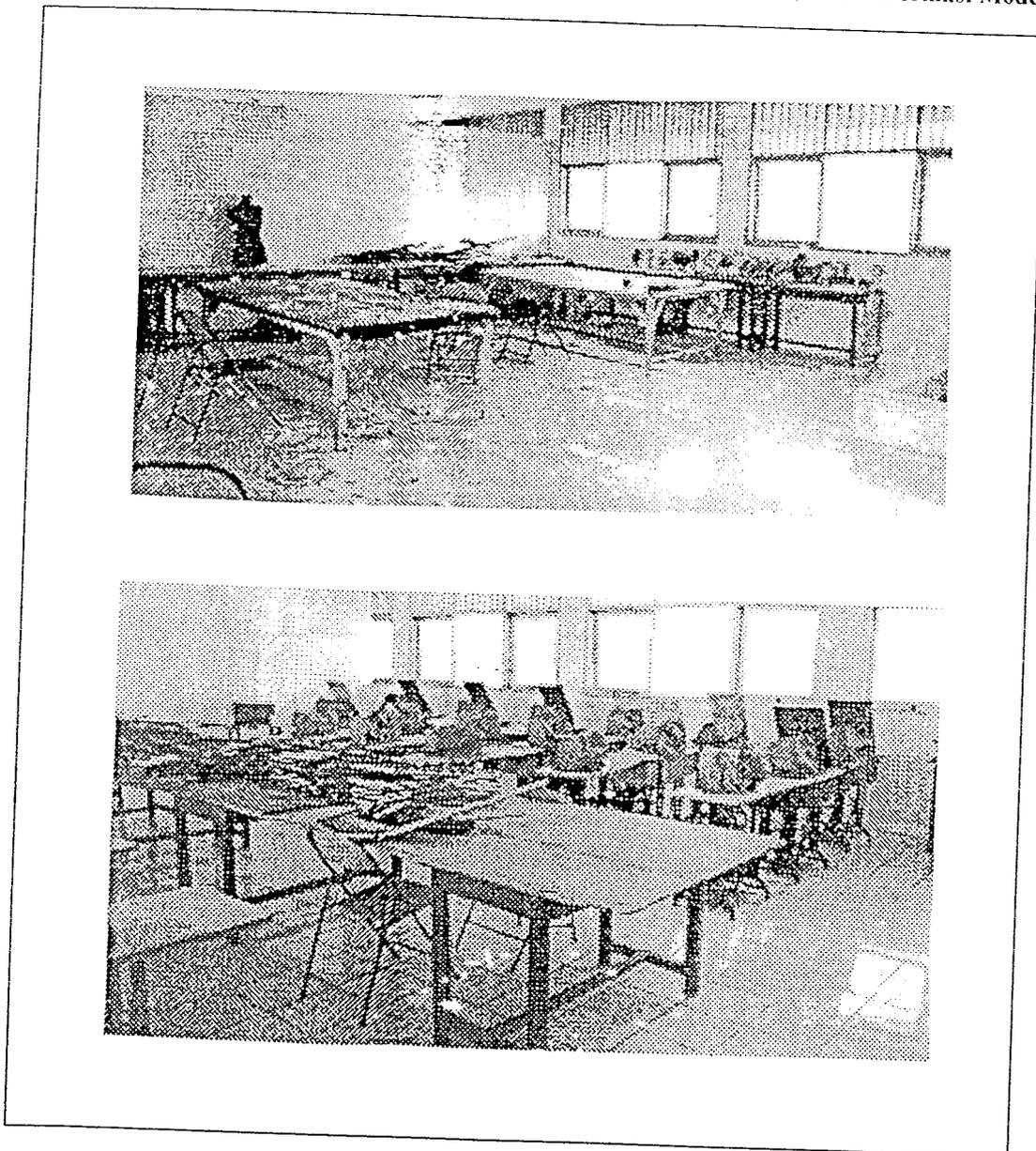
- Ruang berbentuk segi empat memang baik, tetapi sebaiknya berbentuk kipas karena sesuai dengan rumus untuk bidang pandangan.
- Harus memenuhi tuntutan akustik ruang dan pencahayaan khusus.
- Pintu keluar harus terbuka ke arah luar dan disesuaikan dengan kebutuhan berdasar jumlah pemakai dan jarak capainya.
- Mempertimbangkan langit-langit sebagai sarana pendukung akustik ruangan. Langit-langit tinggi menyebabkan waktu pantulnya lebih pendek.



Gambar 2.4. Bentuk-bentuk auditorium atau seminar
Sumber : Behavioural Architecture

3. Studio

- Pencahayaan yang baik, baik pencahayaan buatan ataupun pencahayaan alami. Jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur.
- Luasan ruangan yang diperlukan disesuaikan dengan peralatan dan bahan yang digunakan di studio.
- Sebaiknya letaknya berdekatan dengan bengkel kerja, tetapi perlu dipertimbangkan juga debu dan kebisingan yang mungkin timbul.
- Ruang untuk penyimpanan gambar-gambar, buku pegangan dan model-model sebaiknya mempunyai akses yang baik dengan ruang studio.



Gambar 2.6. Penataan bengkel kerja
Sumber : Akademi Seni Rupa dan Disain ISWI

5. Perpustakaan

Terdapat 3 elemen penting dalam suatu perpustakaan, yaitu :

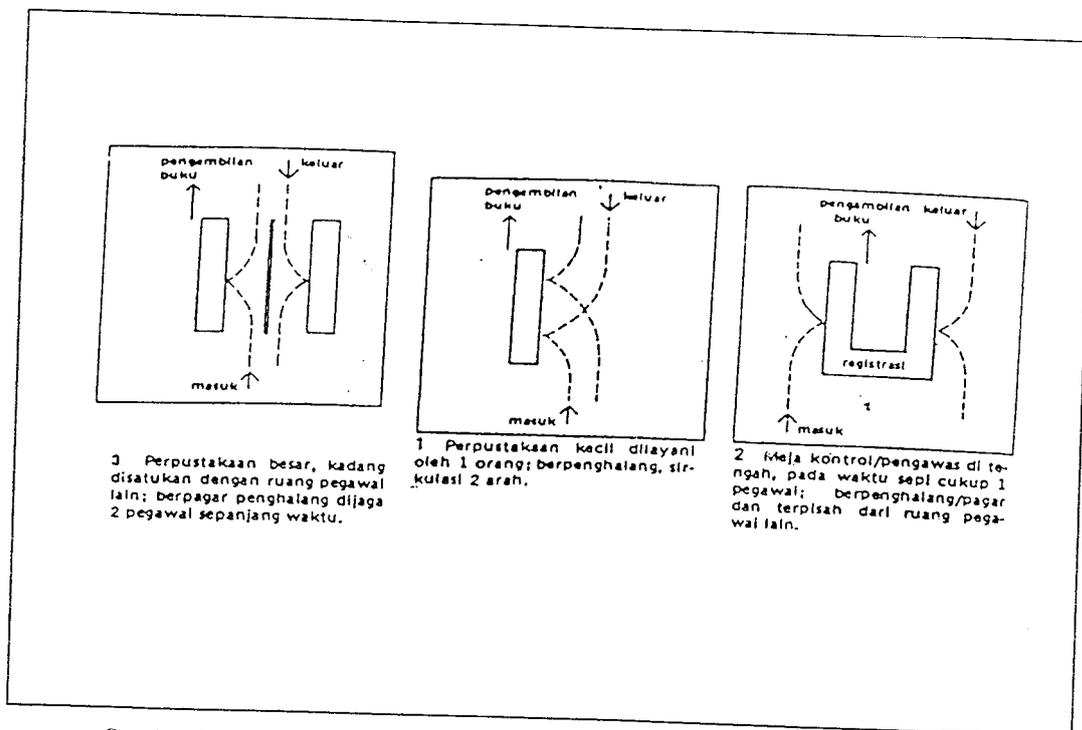
- 1) Bahan bacaan/pustaka
- 2) Pengunjung perpustakaan
- 3) Pegawai perpustakaan

Ketiga elemen tersebut akan menentukan pola pengaturan, yaitu :

- Pola Tertutup, dimana pembaca tidak dapat mengambil sendiri buku yang akan dibacanya, tetapi dilayani oleh petugas/pegawai.
- Pola Terbuka, dimana pembaca dapat mengambil dan mengambil sendiri buku yang akan dibacanya.

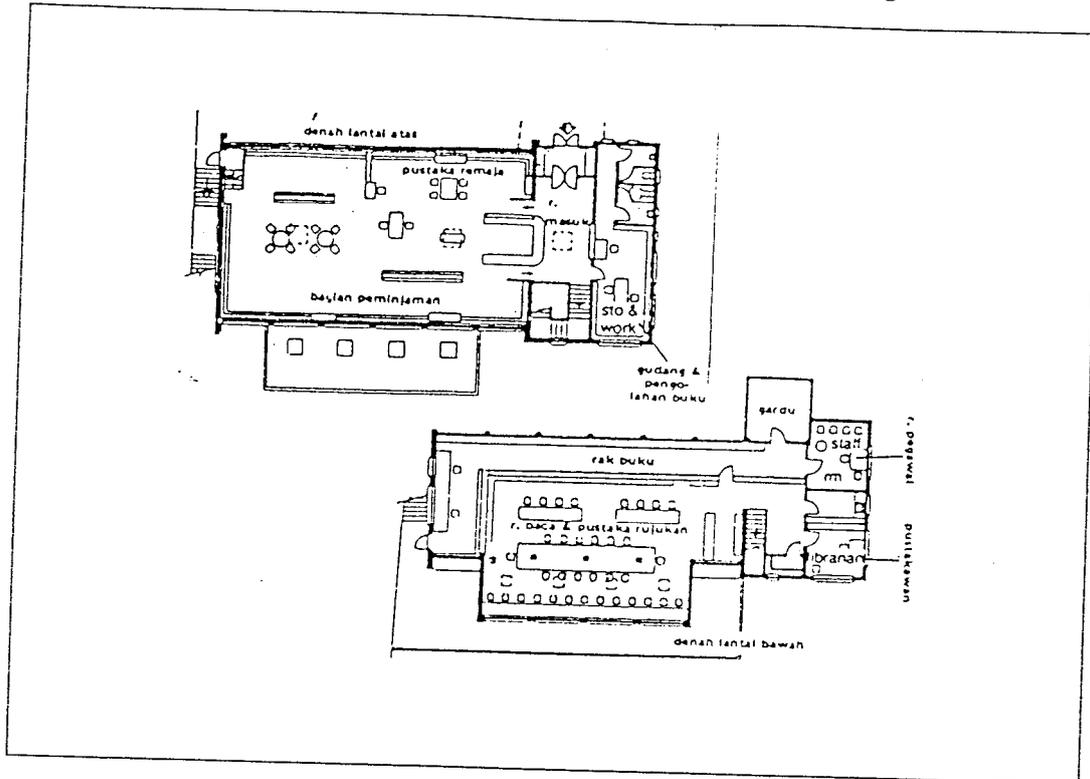
Beberapa ketentuan yang harus dipenuhi dalam merencanakan dan merancang sebuah perpustakaan adalah :

- Tersedia ruang lobby yang cukup luas untuk menyerap/menghalangi masuknya suara bising dari luar ruangan.
- Terdapat ruang pengawas yang terletak dekat atau tampak dari pintu masuk, tetapi juga mempunyai akses visual yang bagus ke seluruh ruangan.



Gambar 2.7. Alternatif penataan meja pengawas untuk memudahkan pengawasan
Sumber : Data Arsitek

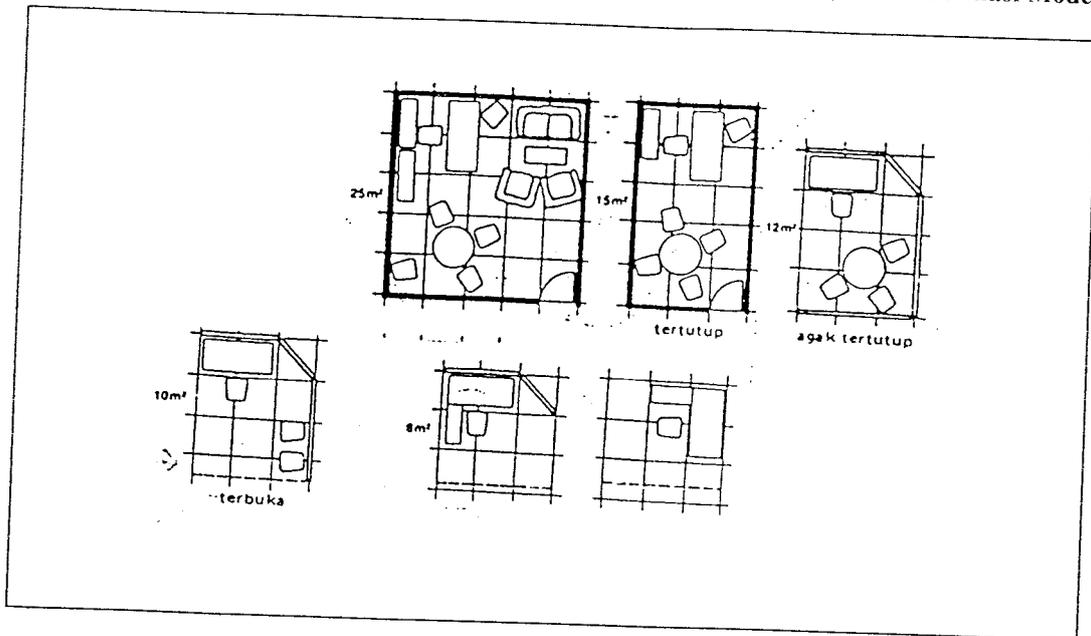
- Ruang yang tersedia harus cukup luwes pengaturannya untuk disesuaikan/menampung perkembangan di masa yang akan datang.
- Sebaiknya dihindari sinar matahari langsung ke dalam ruangan.



Gambar 2.8. Perpustakaan cabang Durham, Inggris
Sumber : Data Arsitek

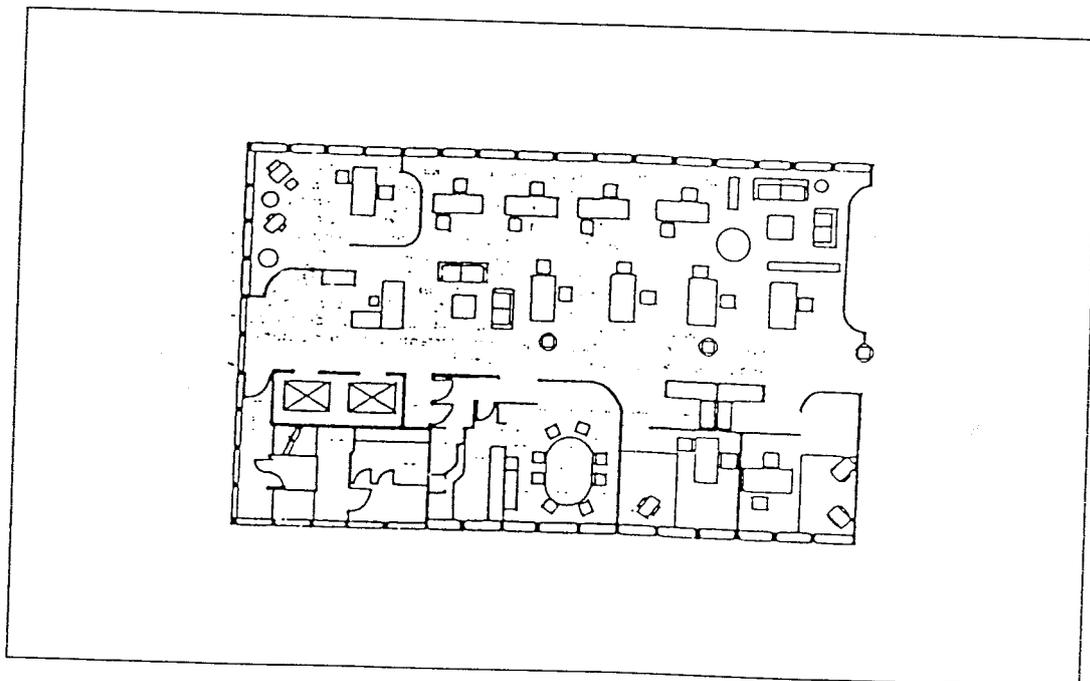
6. Administrasi

- Ukuran-ukuran ruang ditentukan oleh standart ruang yang mengalokasikan bidang dan ruang tertutup menurut tingkatan staff.



Gambar 2.9. Standar ruang kantor
Sumber : Data Arsitek

- Harus mempunyai sirkulasi dan aksesibilitas yang baik.
- Mempunyai kejelasan, terutama bagi orang luar yang mempunyai kepentingan tertentu.



Gambar 2.10. Penataan ruang kantor
Sumber : Data arsitek

2.6. Tinjauan Fasilitas Komersial

2.6.1. Pengertian

Kegiatan komersial adalah kegiatan perniagaan, pembelian atau penjualan barang-barang atau penyediaan jasa. Fasilitas komersial adalah sarana prasarana untuk melakukan kegiatan komersial.

Kegiatan komersial adalah sarana pra sarana untuk melakukan kegiatan perniagaan, pembelian atau penjualan barang dan jasa.

Adapun sifat dari kegiatan komersial adalah selalu berorientasi pada perolehan keuntungan (profit). Dasar kegiatan ini adalah prinsip ekonomi yaitu dengan pengorbanan sekecil-kecilnya untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya.

Kegiatan komersial sangat beragam, meliputi :

1. Kegiatan Industri, yang meliputi :

Industri besar

Industri sedang

Industri kecil

2. Kegiatan Perdagangan, meliputi :

Perdagangan skala besar/grosir

Perdagangan skala kecil/eceran

3. Kegiatan Jasa, terdiri dari :

Perbankan

Hiburan/rekreasi

Transfortasi

Pariwisata

Komunikasi, dll.

2.6.2. Pertokoan

Menurut Morris Ketchum,²¹ pertokoan pada dasarnya sangat sederhana, yaitu merupakan jajaran bangunan yang mempunyai fasad muka yang digunakan untuk menawarkan dan mempromosikan usaha yang ada didalamnya.

²¹ Ketchum, Morris, Ir., F.A.I.A., *Shop and Stores*, Reinhold Publishing Corp. 1957.

Menurut luasannya pertokoan digolongkan menjadi dua :²²

1. Unit kecil (*shop units*), adalah retail yang mempunyai area penjualan kurang dari 400 m². Biasanya panjang tiap-tiap unit sampai 20 m. unit-unit ini bisa digunakan untuk penjualan satu jenis barang atau lebih. Pengguna kadang-kadang menempati dua atau bahkan tiga unit sekaligus. Yang juga termasuk dalam kategori ini adalah kios-kios yang biasanya berukuran 15 m².
2. Unit besar (*stores*), adalah retail yang mempunyai area penjualan lebih dari 400 m². Kategori ini masih dibagi lagi menjadi empat, yaitu :
 - *Departement stores* : merupakan perbelanjaan yang menawarkan barang-barang yang sangat beragam dengan area penjualan lebih dari 10.000 m² atau bahkan 20.000 m².
 - *Variety stores* : merupakan perbelanjaan yang mempunyai area penjualan antara 1000 m² sampai 8000 m². berbagai jenis barang yang ditawarkan dengan rak-rak dengan sistem pelayanan self-selection.
 - *Specialtist stores* : adalah perbelanjaan dengan luas area penjualan berkisar antara 500 m² sampai 5000 m². barang-barang yang ditawarkan terutama adalah pakaian dan pelengkapannya.

Adapun barang-barang yang ditawarkan dalam pertokoan juga sangat beragam jenis-jenis barang yang ditawarkan dalam pertokoan yaitu :²³

1. *Impulse goods*; adalah barang-barang mewah ataupun jenis barang keperluan yang hanya digunakan/diperlukan pada waktu-waktu tertentu. Contohnya adalah parfum, perhiasan, asesoris wanita, kado dan lain-lain. Barang-barang jenis ini ditawarkan dengan cara menarik dengan akses/entrance yang jelas.
2. *Convenience goods*; merupakan barang-barang pokok yang biasa diperlukan sehari-hari, seperti makanan dan minuman. Barang-barang ini ditawarkan dengan cara yang tidak terlalu bervariasi, dengan penataan yang sederhana dan jelas.

²² Frics, RI Northen & M. Haskoll Friba Arias FFB, *Shopping Center*, College of Estate Management, March 1977.

²³ Ketchum, Morris, *Op.Cit.*

3. *Demand goods*; adalah barang-barang kebutuhan skunder seperti pakaian, perabot dan peralatan rumah tangga. Barang-barang ini ditata sedemikian sehingga pengunjung bergerak terus-menerus.

2.7. Kegiatan Komersial Sebagai Penunjang Pendidikan *Fashion*

2.7.1. Pengertian

Yang dimaksud dengan kegiatan komersial pada dunia mode adalah seluruh kegiatan dalam dunia mode yang berorientasi pada perolehan keuntungan. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang memberikan informasi dan sekaligus informasi mode bagi masyarakat secara umum sekaligus penunjang kegiatan pendidikan mode yang diselenggarakan secara khusus.

2.7.2. Kegiatan Komersial

Pada dasarnya pendidikan dalam dunia *fashion* merupakan pendidikan yang tidak dapat dilepaskan dengan kegiatan komersial. Seorang siswa pendidikan *fashion* harus dapat mengetahui bagaimana cara mengkomunikasikan karyanya kepada masyarakat yang dituju, yaitu masyarakat pemakai. Selama ini *fashion* diperkenalkan kepada masyarakat melalui suatu media yang disebut komersial, sehingga dalam membahas pendidikan *fashion* diperlukan juga pembahasan mengenai kegiatan komersial.

2.7.3. Bentuk-Bentuk Komersial Dalam Dunia *Fashion*

Kegiatan komersial dalam dunia mode meliputi :

1. Kegiatan Promosi

Kegiatan ini untuk memperkenalkan produk busana kepada masyarakat selaku pemakai. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempengaruhi pengunjung agar tertarik dan kemudian berminat untuk memiliki koleksi yang ditawarkan. Jadi pada dasarnya kegiatan ini adalah membentuk 'citra' pada suatu produk.

Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur, yaitu :

- Pembuat (Desainer dan Produsen)
- Peraga
- Fotografer
- Pengunjung/Konsumen
- Penyelenggara

Bentuk-bentuk kegiatan promosi ini cukup banyak, diantaranya dengan iklan di berbagai media, pameran dan peragaan. Khusus untuk pameran dan peragaan diselenggarakan dalam suatu gedung tertentu, misalnya ruang serbaguna, gedung konvensi, di hotel-hotel bahkan di ruang terbuka dengan tenda/fasilitas yang sifatnya temporer.



Gambar 2.11. Kegiatan promosi

2. Kegiatan Produksi

Yaitu kegiatan yang bertujuan untuk mewujudkan bahan mentah menjadi bahan jadi. Skala kegiatan sangat beragam. Ada jenis produksi yang besar-besaran, seperti pada industri konveksi, tetapi ada juga yang memproduksi dalam jumlah yang kecil, yaitu butik-butik milik perancang busana.

Unsur yang terlibat dalam urusan ini adalah :

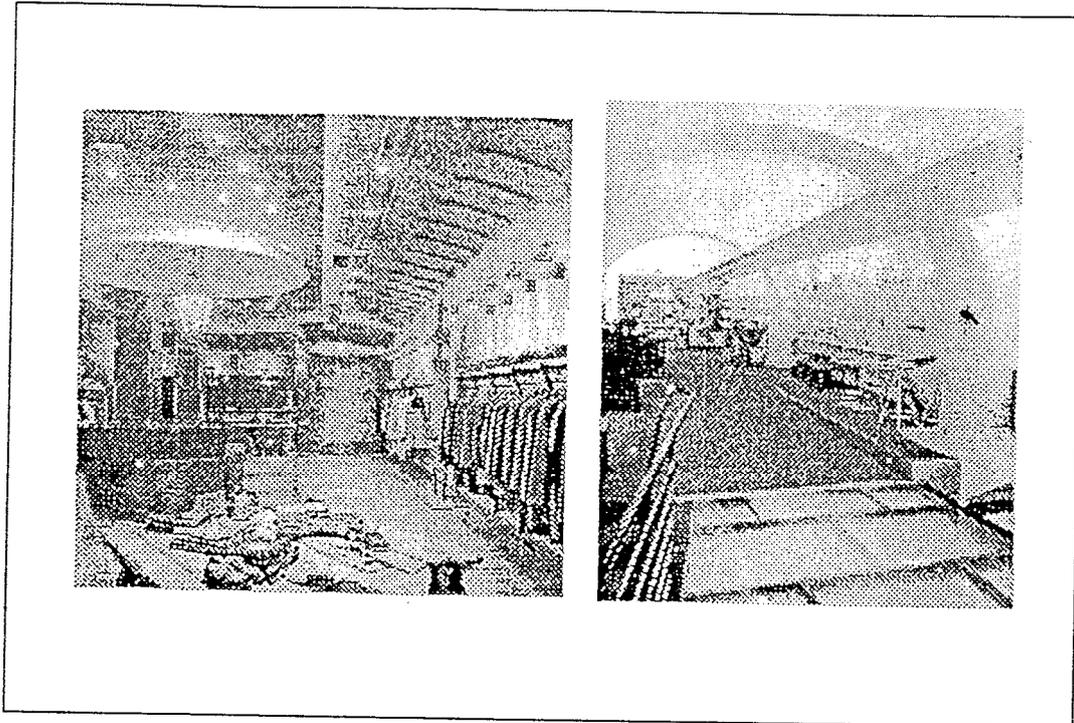
- Pembuat (Desainer dan Produsen)
- Penata/*stylist*

3. Kegiatan Pemasaran dan Penjualan

Yaitu kegiatan yang dilakukan sesudah kegiatan produksi, dilakukan dengan mendistribusikan hasil produksi sampai ketangan konsumen/pemakai. Kegiatan ini dapat dijumpai dalam berbagai toko dan pusat perbelanjaan.

Unsur yang terlibat pada kegiatan ini adalah :

- Penyelenggara
- Penata *display*
- *Fashion Merchandiser*
- Pengunjung/Konsumen



Gambar 2.12. Kegiatan penjualan

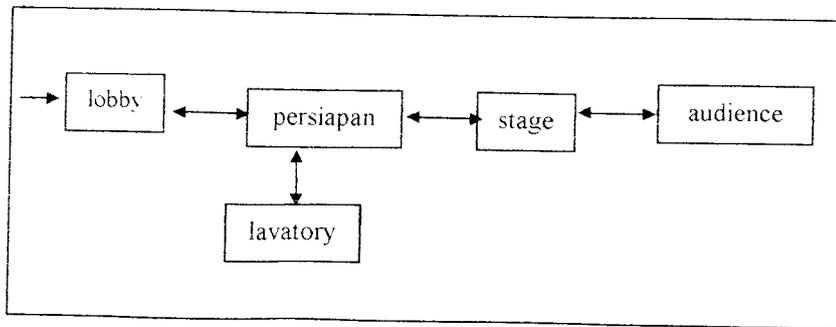
2.7.4. Persyaratan Fasilitas

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

1. Gedung/Ruang Peragaan

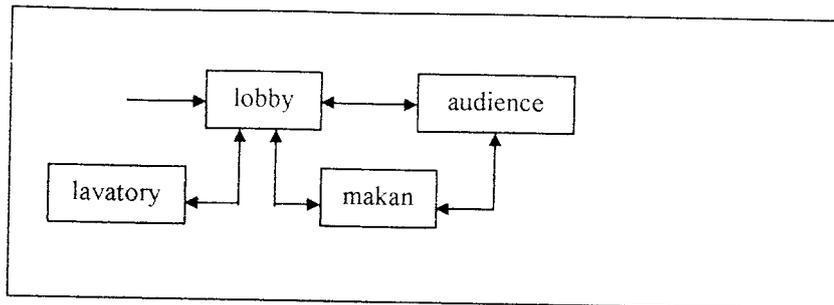
Pada dasarnya fasilitas ini terdiri dari 3 bagian, yaitu :

- *stage*, yang merupakan area pertunjukan atau panggung peragaan Peraga.



Bagan.2.5. stage

- *audience*, merupakan area untuk pengunjung dan penonton peragaan busana Penonton.

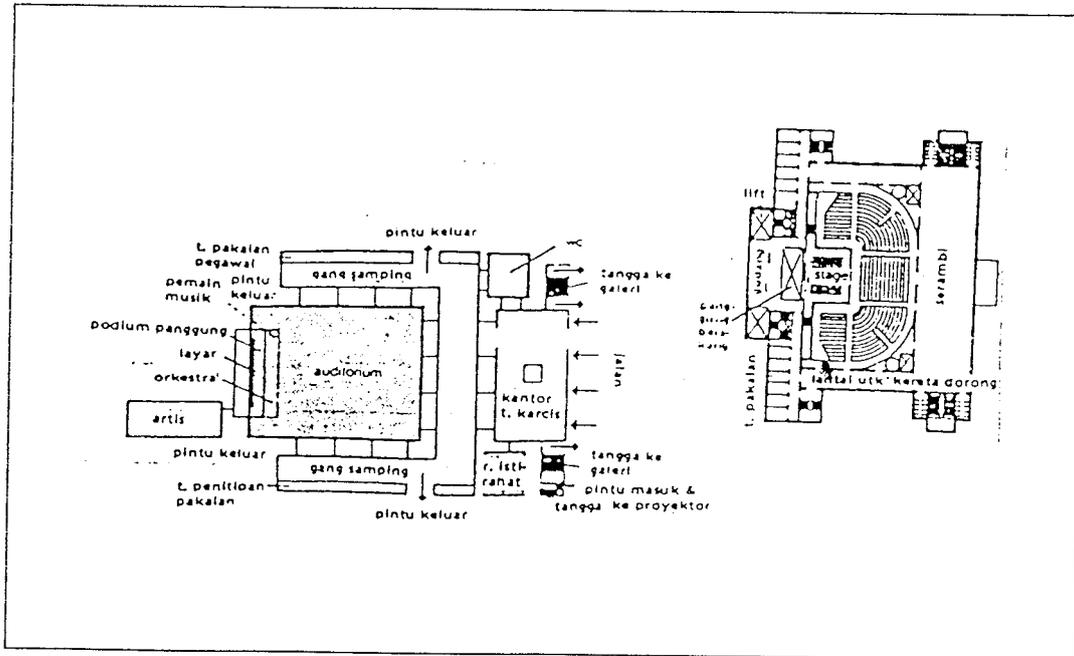


Bagan.2.6. Audience

- area penunjang, terdiri dari ruang persiapan (meliputi ruang ganti dan ruang rias), ruang servis dan lobby.

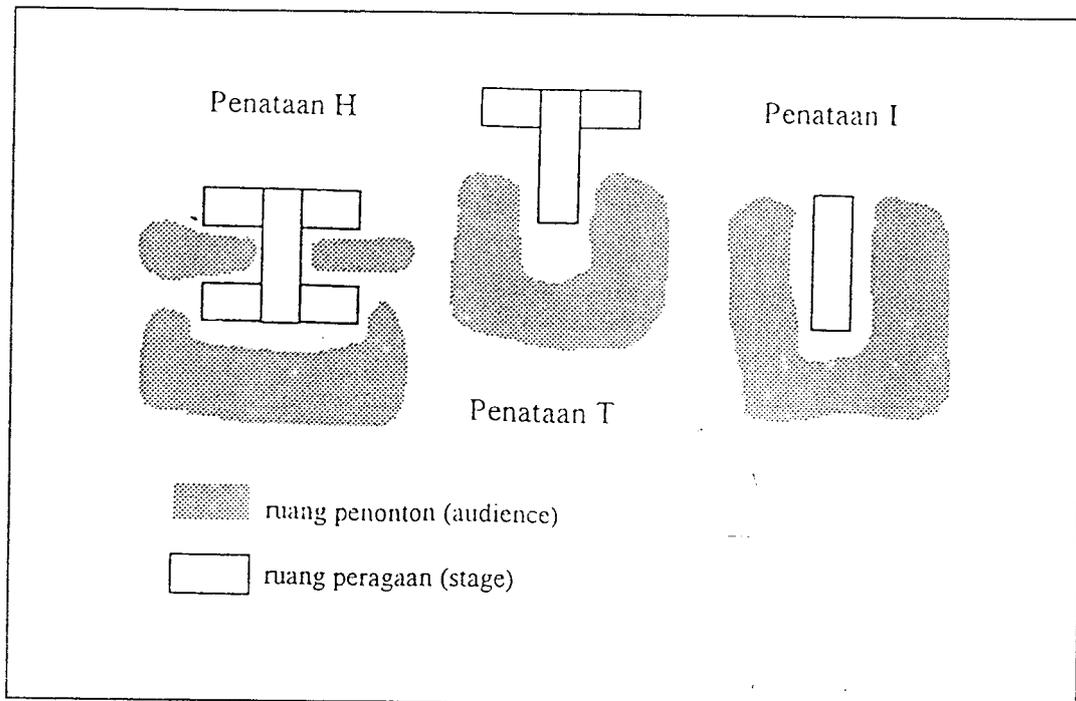
Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan dan merancang fasilitas ini adalah :

- Pengaturan sirkulasi yang jelas antara peraga, pengunjung dan servis. Misalnya sirkulasi peraga : dari belakang stage atau dari arah penonton ?
- Pengaturan ruang yang memungkinkan sistem akustik yang baik, termasuk pengaturan pencahayaan yang diharapkan kegiatan peragaan.



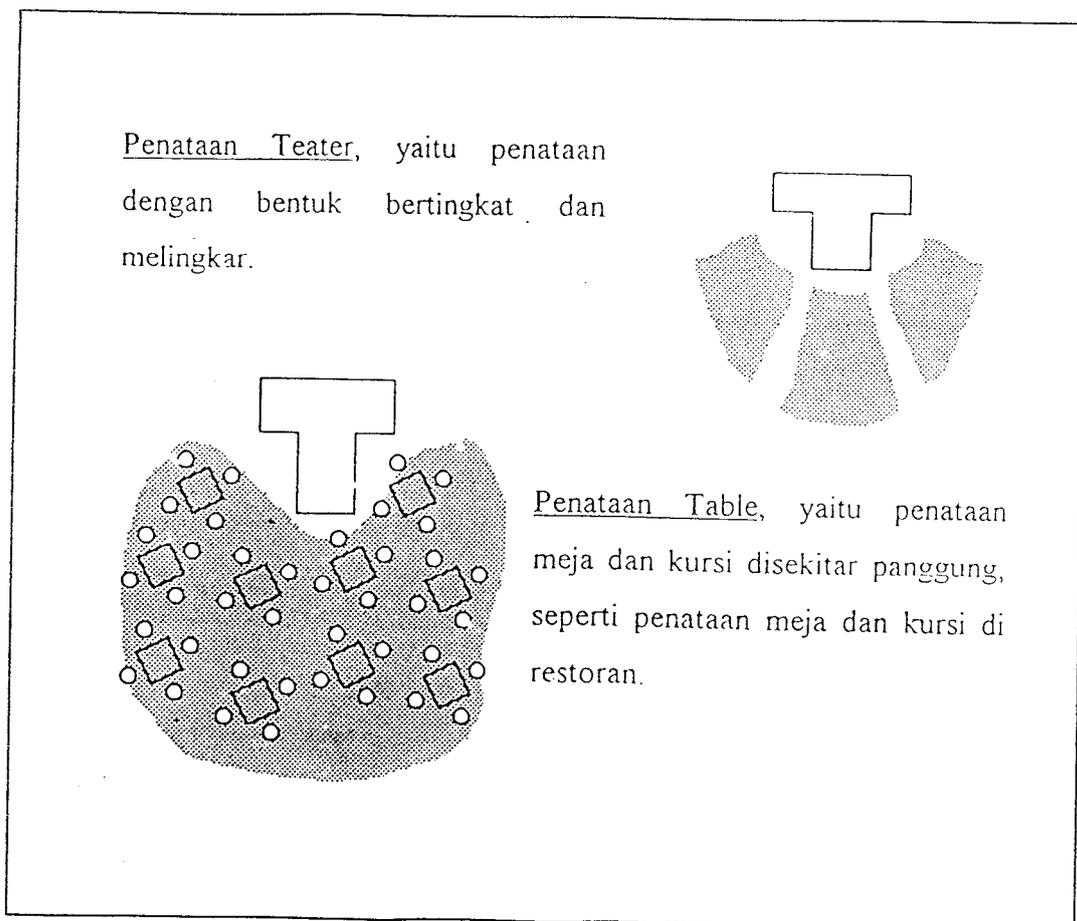
Gambar 2.13. Penataan ruang pada gedung peragaan
Sumber : Data Arsitek

- Penyediaan ruang yang memungkinkan perubahan-perubahan penataan, sehingga didapat suasana yang berubah-ubah sesuai keinginan. Terdapat beberapa jenis penataan *stage*, yaitu H, I dan T.



Gambar 2.14. Jenis-jenis penataan panggung peragaan
Sumber : Pemikiran

- Pengaturan yang memenuhi tuntutan kenyamanan pandangan penonton ke arah *stage*. Adapun penataan ruangan untuk penonton dan dua jenis, yaitu penataan *theater* dan penataan *table*. Diharapkan ruang peragaan cukup fleksibel sehingga memungkinkan untuk kedua jenis penataan tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud dengan penataan fleksibel adalah memungkinkan diubah-ubah tanpa mengurangi kenyamanan pandangan penonton ke arah panggung peragaan. Gambar berikut menunjukkan penataan ruangan *audience*.



Gambar 2.15. Jenis-jenis penataan ruangan *audience*
Sumber : Pemikiran

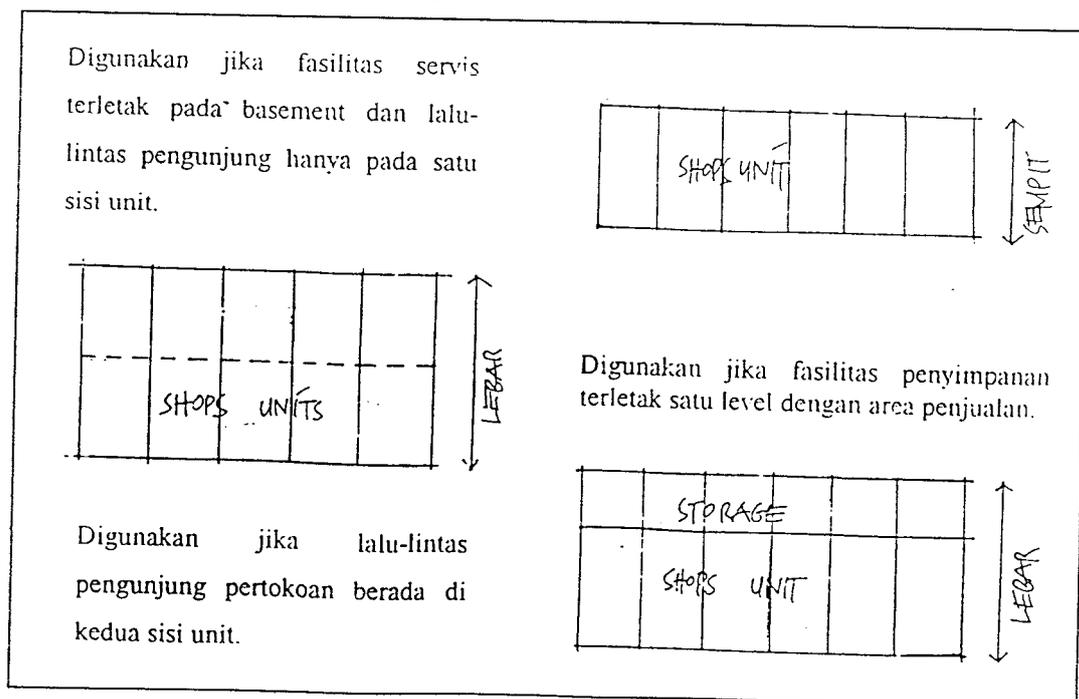
2. Fasilitas Pertokoan

Merupakan suatu kelompok *shop units* atau *specialist* yang hanya menjual pakaian dan asesoris pelengkapannya.

Secara umum ketentuan lokasi untuk kegiatan komersial, khususnya untuk mewadahi kegiatan fashion/mode, adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan pencapaian (aksesibilitas)
 - 1) menuju ke komplek pertokoan
 - 2) kedekatan dengan fasilitas lainnya
 - 3) terletak pada pusat suatu distrik lainnya/wilayah
2. Persyaratan keamanan
 - 1) keamanan dari bencana dan gangguan lain
 - 2) keamanan menuju dan keluar dari komplek
3. Persyaratan kenyamanan
 - 1) Bebas dari komplek industri yang bisa mengakibatkan polusi dan akibat buruk lainnya.
 - 2) Jauh dari jalan raya angkutan berat.

Panjang tiap-tiap unit biasanya dipengaruhi oleh pola sirkulasi pengunjung, penjual dan penyuplai barang.²⁴

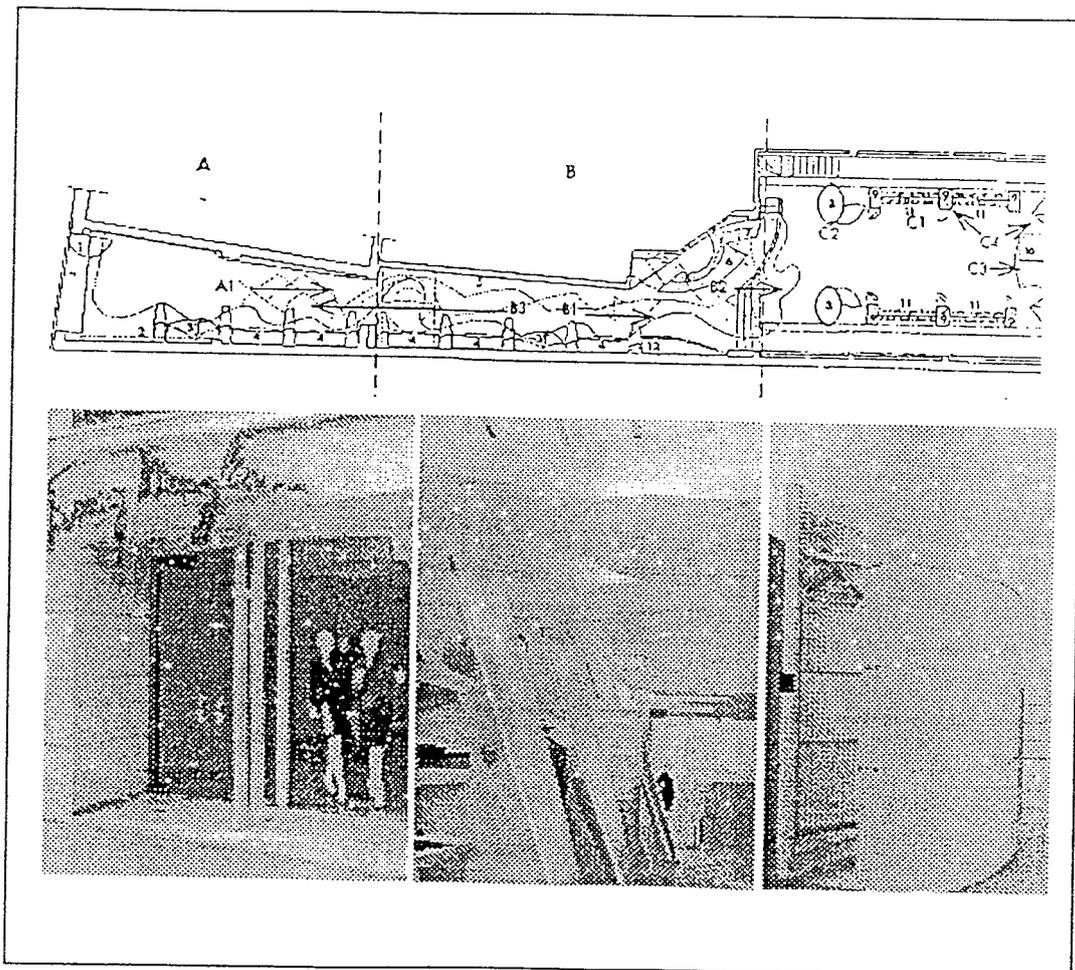


Gambar 2.16. Pengaruh pola sirkulasi terhadap panjang unit pertokoan
Sumber : Time Saver Standart for Building Type

²⁴ De Joseph, Chiarra, *Times Saver Standart for Building Types*,

Yang harus diperhatikan dalam merencanakan pertokoan, terutama pertokoan 'indoor', yaitu :²⁵

1. Memaksimalkan suasana yang atraktif dan efisien didalamnya untuk memaksimalkan promosi. Pengaturan elemen-elemen, seperti pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi sangat menentukan keberhasilan suatu fasilitas pertokoan.
2. Memberi batas pemisah (*border*) antara area penjualan dengan area servis dan penyimpanan barang (*storage*).
3. Menciptakan fasade yang atraktif untuk menarik pengunjung/pembeli ke dalam pertokoan.



Gambar 2.17. Thierry Mugler boutique
Sumber : Commercial Spaces : Shops, Malls and Boutiques

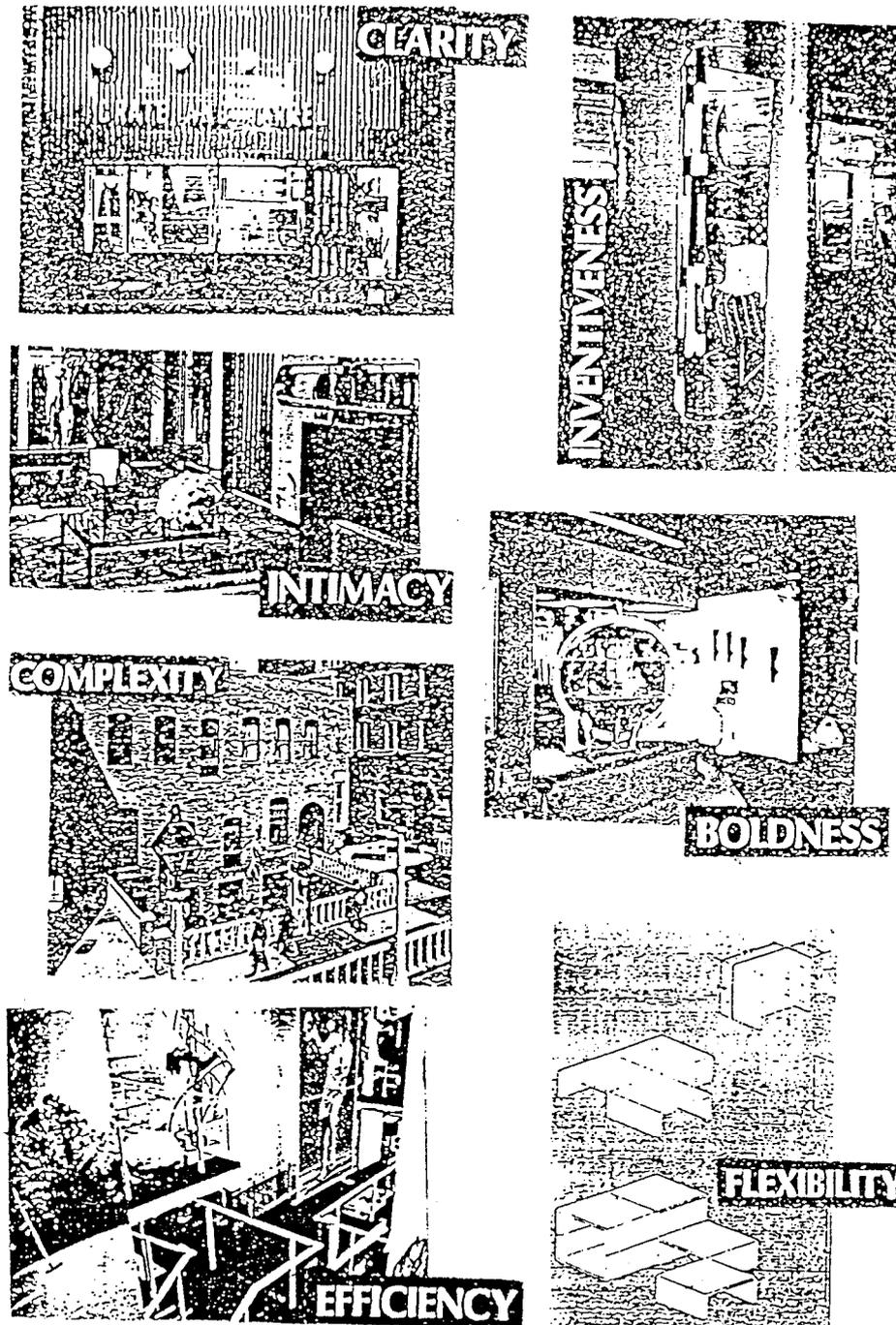
²⁵ Ketchum, Morris, *Op.Cit.*

Ada ketentuan lain yang juga harus diperhatikan dalam merencanakan pertokoan, yaitu ketentuan citra. Ketentuan citra fasilitas pertokoan adalah :²⁶

1. Kejelasan (*clarity*)
Yaitu perlunya memberi penyelesaian dengan suatu yang sangat penting untuk bisa menarik perhatian pengunjung dan memberikan penjelasan bagi seseorang mengenali suatu fasilitas dengan cepat dapat menemukan pintu utama (main entrance) dengan segera, dan dapat merasakan aktivitas yang diwadahnya.
2. Kemencolokan (*boldness*)
Suatu fasilitas komersil harus mempunyai sesuatu yang membuat orang segera mengenali dan senantiasa mengingat dalam memorinya.
3. Keakraban (*intimacy*)
Diperlukan suatu pertimbangan penyelesaian fisik yang memungkinkan terciptanya suasana yang membuat pengunjung merasa santai dan kerasan.
4. Fleksibilitas (*flexibility*)
Penggunaan aspek-aspek perencanaan dan perancangan yang memberi kemungkinan untuk alih fungsi dan alih citra, serta menciptakan suasana pertokoan yang tidak monoton sehingga pengunjung tidak bosan karena selalu menemukan suasana yang berubah-ubah.
5. Kekomplekan (*complexity*)
Perencanaan dan perancangan yang kompleks akan memungkinkan perubahan dan pengembangan pada fasilitas komersial yang telah dibangun.
6. Efisiensi (*efficiency*)
Karena fasilitas komersial selalu mengutamakan keuntungan profit, maka fasilitas komersial harus optimal dalam pengolahan setiap jengkal ruang dan pertimbangan biaya yang dikeluarkan untuk pembangunannya.
7. Kebaruan (*inventiveness*)

²⁶ Hoyt, Charles King, AIA, *Building for Commerce and Industry* Chapter Shops and Boutiques, Mc. Graw-Hill Book Company

Yaitu tuntutan akan tatanan massa dan ekspresi yang inovatif untuk mencegah kebosanan dan menciptakan atmosfer yang khas pada fasilitas komersial.



Gambar 2.18. Persyaratan citra fasilitas komersial
Sumber : Building for Commerce and Industry



.....

BAB III
FASHION CENTER
DENGAN PENEKANAN PADA TATA RUANG

3.1. Analisis Lokasi/Site

Pemilihan dan penentuan site Fashion Center Yogyakarta ini didasarkan pada kriteria-kriteria tertentu sebagaimana bangunan pada umumnya (aksesibilitas, jaringan, view, dll) dan bangunan pendidikan pada khususnya (ketenangan, kemungkinan pengembangan dimasa depan berdasarkan luasan site, dll).

3.1.1. Penentuan Lokasi

Untuk menentukan lokasi terlebih dahulu perlu ditinjau hal-hal yang mampu mendukung, yaitu:

1. Lingkup Fashion Center

- a. Fungsi Fashion center sebagai fasilitas promosi/informasi dan pemasaran.
- b. Fungsi fashion center sebagai fasilitas pendidikan dan melayani masyarakat

Dari beberapa hal di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa fashion center kegiatan utamanya pendidikan, maka lokasi yang terbaik pada daerah pinggir kota.

2. Yogyakarta sebagai lokasi

Kota Yogyakarta sebagai kota budaya dan pendidikan di Indonesia, adapun yang menjadi potensi-potensi tersebut diatas adalah: tuntutan hidup kegiatan dunia mode. Masyarakat yang sudah fashion minded, sebagai kota pelajar maka sudah wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan, tingkat konsumsi fashion yang semakin tumbuh, peran swasta terhadap dunia mode yang baik, merupakan yang mendukung terselenggaranya fashion center.

3. Persyaratan pemilihan

Hal yang harus diperhatikan dalam menentukan lokasi fashion center adalah sebagai berikut:

a) Pendidikan

1. Persyaratan ketenangan dan kenyamanan dari gangguan fisik dari lingkungan sekitarnya
2. Persyaratan keamanan dan gangguan bencana dan gangguan lainnya
3. Jauh dari jalan raya angkutan berat
4. Memenuhi syarat kelancaran pencapaian (accessibility)

b) Komersial

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi dan site adalah:

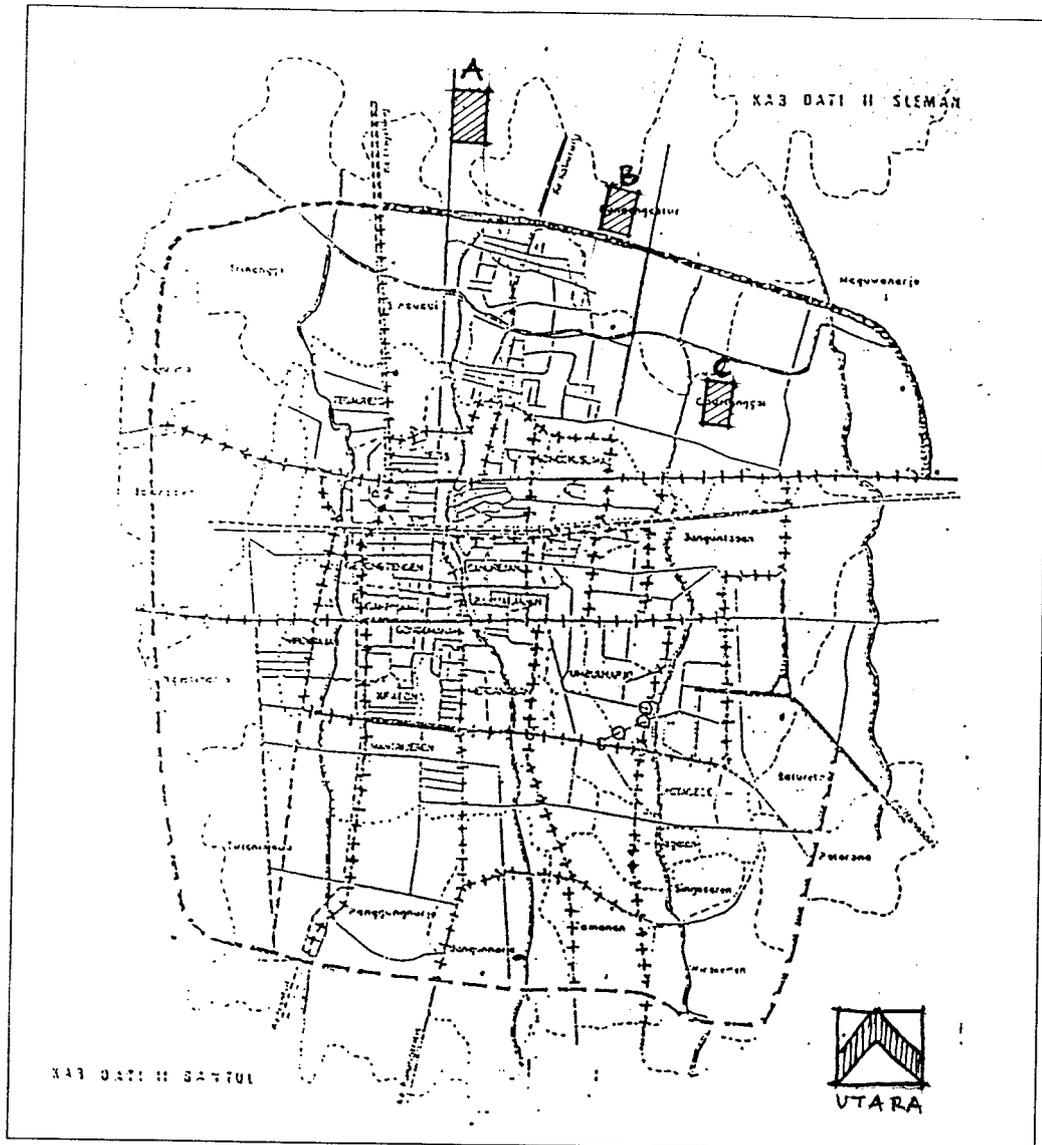
1. Aksesibilitas lahan terhadap fungsi-fungsi pendukung
2. Letak strategis lokasi/kawasan terhadap kota
3. Berada pada lingkungan aman dari gangguan bencana

3.1.2. Pendekatan Pemilihan Lokasi

Lokasi yang diperlukan adalah lokasi yang strategis, tetapi tidak perlu berada pada sentra primer, karena ada fungsi fungsi pendidikan yang diwadahi. Selain itu harus mempunyai lingkungan yang baik dan bebas Dari gangguan fisik. Adapun yang dimaksud strategis adalah lokasi yang memenuhi kriteria:

- a. Fungsi fashion center sebagai fasilitas pendidikan dan promosi/informasi dan sebagai fasilitas yang melayani masyarakat.
- b. Mudah dijangkau oleh jalur transportasi kota.
- c. Ketersediaan sarana dan prasarana yang cukup baik untuk menunjang pelayanan: kondisi jalan, jaringan listrik, jaringan komunikasi, dan sumber air bersih.
- d. Mempunyai akses yang bagus dari segmen pasar. Segmen pasar yang dimaksud adalah golongan masyarakat dengan pendapatan menengah keatas.
- e. Dukungan kawasan yang berupa kegiatan komersial khusus

Peta:



Gambar 3.1. Alternatif Lokasi (di Sleman)

Sumber: PEMDA Sleman

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas, ada tiga bagian wilayah kota yang akan ditinjau yaitu:

1. Kawasan Monjali
 2. Kawasan Gejayan
 3. Kawasan Condong Catur
- 1) Tinjauan Kawasan Monjali

Keuntungan:

- Dilalui jalur transportasi umum dengan mobilitas rendah.

- Dukungan kawasan yang berada jauh dari gangguan dan aman
- Berada di wilayah komersial yang sudah sedang berkembang
- Berada di daerah dekat dengan perguruan tinggi
- Berada dekat dengan hotel berbintang dan bagus dari segmen pasar.

2) Tinjauan Kawasan Gejayan

Keuntungan:

- Dilalui jalur transportasi umum dengan mobilitas tinggi.
- Terletak di daerah perkembangan bisnis/komersial
- Kondisi sarana dan prasarana yang cukup baik.

Kerugian :

Merupakan kawasan yang banyak dilalui oleh kendaraan pribadi, umum dan angkutan berat. Karena berada di dekat jalan lingkar dan lalu lintas bebas hambatan sehingga dapat menyebabkan kecelakaan dan kemacetan.

3) Tinjauan Kawasan Condong Catur

Keuntungan:

- Berada di wilayah pemukiman dan pendidikan
- Kondisi sarana dan prasarana yang baik
- Karakteristik arsitektur yang mendukung yaitu dengan façade bangunan perguruan tinggi.
- Radius pencapaian yang cukup merata dari arah pemukiman penduduk kota.

Kerugian: Akses pencapaian ke lokasi ke dalam, sehingga susah dalam pencapaian.

Dengan melihat potensi yang dimiliki oleh ketiga kawasan diatas, maka lokasi yang terpilih adalah Kawasan Monjali.

3.1.3. Penentuan Site

Di dalam menentukan site fashion center yang berfungsi sebagai bangunan pendidikan dan informasi/promosi, maka hal-hal yang perlu menjadi pertimbangan antara lain:

- Segi atraktivitas lahan yang menunjang aktivitas kegiatan, sehingga dihindari kemiringan yang terlalu tajam.
- Luasan lahan yang dapat menampung aktivitas kegiatan. Luasan minimal lahan diperlukan untuk fashion center yaitu 10.000 m².
- Sesuai dengan peruntukan dan rencana kota
- Faktor pencapaian
Simpul-simpul transportasi kota, berguna untuk menampilkan atraktivitas bangunan yang mengundang, selain itu lebih menjamin tingkat kunjungan masyarakat karena faktor kemudahannya.

3.1.4. Pendekatan Penentuan Site

Adapun pendekatan penentuan site didasarkan pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Luasan lahan yang cukup
2. Kemudahan pencapaian ke site.
 - Letak site dekat atau dilalui kendaraan umum
 - Keamanan dalam pencapaian ke site terhadap bahaya kecelakaan lalu lintas.
 - Bebas dari kemacetan lalu lintas.
3. Kelengkapan sarana utilitas kota.
4. Karakter fungsi kegiatan dan bangunan sekitar site diupayakan mendukung fungsi dan kegiatan fashion center.

Dengan pertimbangan keadaan lokasi yang telah terpilih, maka diajukan beberapa alternatif site, yaitu:

1. Jalan Tentara Pelajar
2. Jalan Ring Road
3. Jalan Seturan
- 1) Tinjauan Site Tentara Pelajar
 - Luasan lahan yang cukup, mudah dalam pengembangan
 - Atraktivitas lokasi cukup baik
 - Tersedianya sarana dan prasarana utilitas kota yang baik.

- Letak site berada di depan hotel Hyaat merupakan keuntungan tersendiri, karena pengunjung hotel dapat sebagai salah satu sebagai konsumen.
 - Pencapaian lumayan mudah dari jalur kendaraan umum.
 - Merupakan daerah komersial yang mulai berkembang.
- 2) Tinjauan Site Ring Road
- Luasan site yang cukup baik.
 - Kemudahan pencapaian ke dalam site kendaraan kurang baik
 - Lingkungan komersial yang sangat baik dan berkembang.
 - Tersedianya sarana dan prasarana kota yang baik.
- 3) Tinjauan Site Seturan
- Luasan site yang cukup
 - Pencapaian kedalam site menjorok kedalam dan relatif jauh dari jalan utama, sehingga kemungkinan kurang mengundang pengunjung yang datang.
 - Lingkungan komersial yang ada terlihat kurang berkembang.
 - Sudah tersedianya sarana dan prasarana kota yang baik

Berdasarkan kriteria penentuan site dan kondisi masing-masing alternatif site, maka site yang mempunyai kemampuan paling baik untuk mendukung fungsi fahion center adalah site di jalan Tentara Pelajar.

3.1.5. Kriteria Terpadu

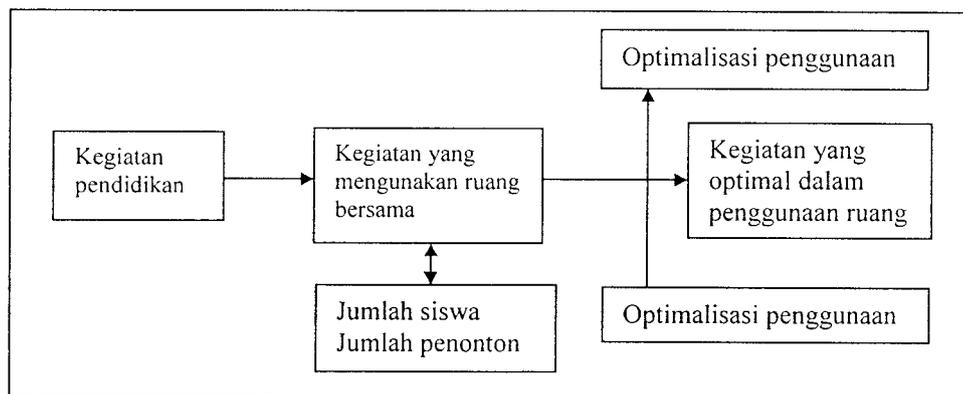
Bahwa kegiatan fashion center terdiri dari kegiatan pendidikan, kegiatan komersial dan penunjang. Dalam hal ini mencoba menyatukan kegiatan tersebut dalam satu kesatuan kegiatan bersama, yaitu mencoba kegiatan-kegiatan tersebut menjadi lebih terpadu. Adapun yang menjadi pertimbangan keterpaduan tersebut adalah:

1. Kegiatan pendidikan dan komersial di dalam satu site yang diletakkan terpisah.
2. Meletakkan fasilitas komersial berada di depan lahan dan pendidikan dibelakang di karenakan tuntutan karakter kegiatan yang diwadahi.

3. Untuk menjadikan fasilitas pendidikan dan komersial menjadi satu kesatuan yang saling berintegrasi dengan adanya fasilitas penunjang yaitu: kafetaria, ruang konsultasi desain, ruang pameran, mushola.

3.2. Kebutuhan Ruang

Studi pendekatan ruang pendidikan mode dan komersial diarahkan pada penerapan yang optimal walaupun tidak secara menyeluruh. Optimalisasi berasal dari kata optimal yang baik, tertinggi, paling menguntungkan. Optimalisasi atau mengoptimalkan berarti menjadikan paling baik, paling tinggi, paling menguntungkan. Dan optimalisasi di sini merupakan penggunaan ruang secara efisien dengan penggabungan beberapa fungsi ruang yang memiliki aktivitas kegiatan yang sama dengan begitu kegiatan yang ada lebih optimal dan berdaya guna lebih. Optimalisasi di sini juga mengenai pendekatan pemenuhan akan kenyamanan baik cahaya, udara, dan akustik.



Bagan. 3.1. Kebutuhan Ruang

Kelompok Kegiatan

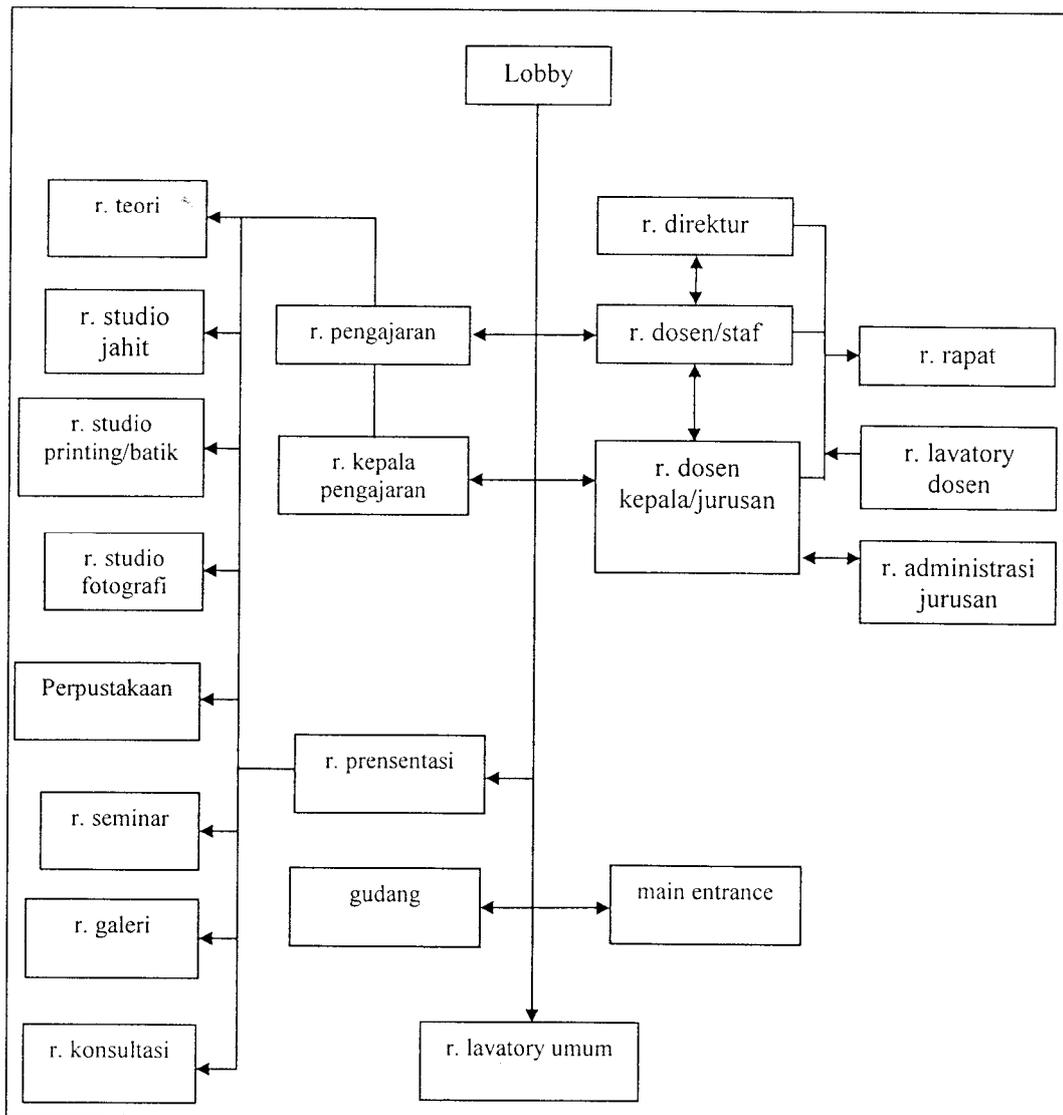
- Dalam kegiatan pelayanan umum ini ada beberapa kegiatan yang termasuk didalamnya di mana kegiatan tersebut menyangkut pendidikan dan komersial, penunjang yaitu:

Dari kajian-kajian sebelumnya dapat disimpulkan untuk kegiatan pendidikan ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kebutuhan ruang fasilitas pendidikan

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pendidikan	• Ruang kelas
	• Auditorium
	• Perpustakaan
	• Studio-studio
	• Galerry
	• Bengkel Kerja
	• Seminar

Dan pola pergerakan kegiatan pendidikan sebagai berikut:



Bagan.3.2. Pola Pergerakan Kegiatan Pendidikan

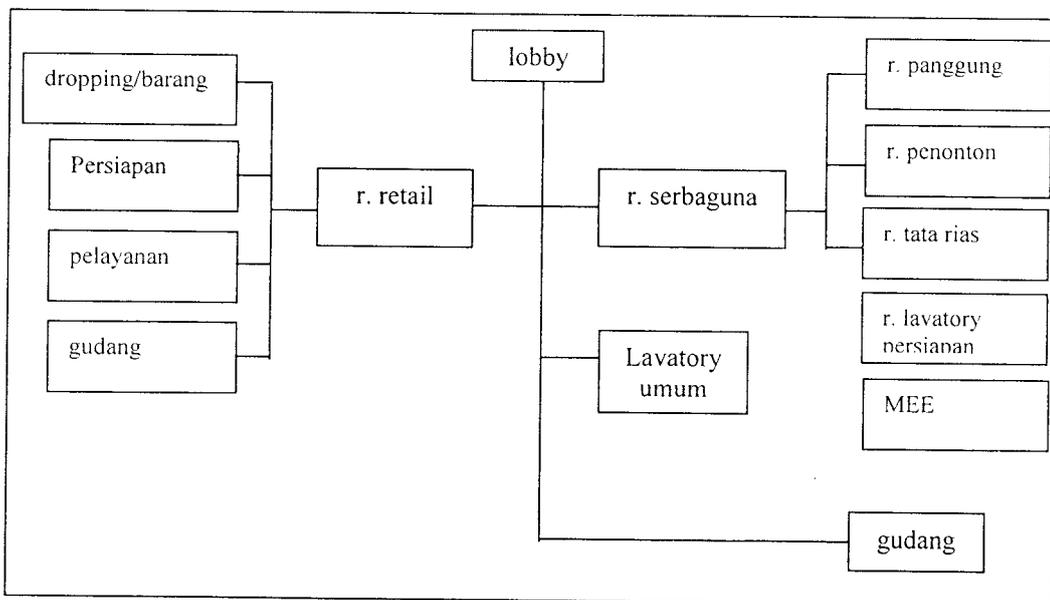
b) Kegiatan Komersial

Fasilitas komersial yaitu fasilitas perbelanjaan/penjualan busana dan aksesoris yang berada pada fasilitas pendidikan yang merupakan kelengkapan suatu Fashion Center.

Tabel 3.2.
 Kebutuhan Ruang Fasilitas Komersial

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Komersial	<ul style="list-style-type: none"> • Pertokoan • Promosi (pameran, peragaan) • Informasi (seminar, ceramah) • Konsultasi Design

Dan pola pergerakan kegiatan komersial sebagai berikut:



Bagan.3.3. Pola Pergerakan Kegiatan Komersial

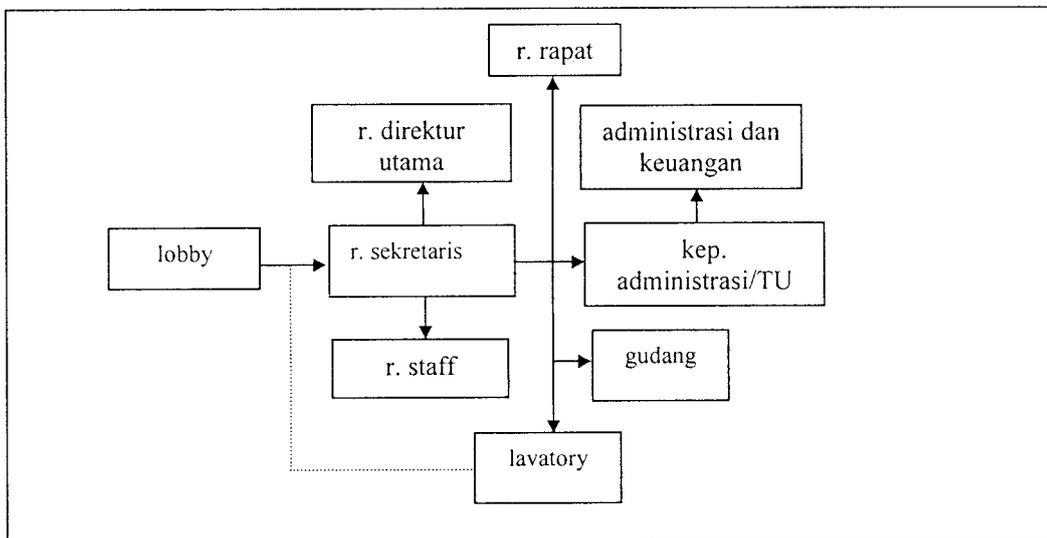
Kegiatan Pengelolaan dan Administrasi

- Yang merupakan kegiatan pengelolaan dan pengawasan dan melayani administrasi siswa dan prosedur rutin pada suatu metoda pengajaran. Segenap rangkaian intren perusahaan, mulai dari kegiatan administrasi umum, administrasi keuangan dalam *fashion center*.

Tabel 3.3.
Kebutuhan Ruang Fasilitas Komersial

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pengelolaan Dan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Direktur Utama • Ruang Sekretaris • Ruang Staff • Ruang Kepala administrasi • Ruang Administrasi/TU • Ruang Rapat • Ruang Tunggu • Lavatory • Gudang

Dan pola pergerakan kegiatan pengelolaan dan administrasi sebagai berikut:



Bagan.3.4. Pola Pergerakan Kegiatan Pengelolaan Dan Administrasi

Kegiatan Penunjang

Fasilitas yang melayani seluruh kegiatan tetapi secara terpisah/sendiri-sendiri. Maksudnya adalah setiap fasilitas sedapat mungkin mempunyai ruang servis sendiri-sendiri, yang oleh bangunan tersebut digunakan untuk menjaga, merawat dan memelihara bangunan tersebut.

Tabel 3.4. Kebutuhan Ruang Servis

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
<p>Servis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • Kafetaria • Ruang Pos Jaga • Ruang Keamanan • Ruang Kontrol dan Panel • Ruang Generator • Lavatory • Gudang

3.2.1. Pendekatan Pewadahan Kegiatan

Akibat penggabungan kegiatan pendidikan dan komersial, maka dalam Pusat Informasi Mode (Fashion Center) terdapat fungsi-fungsi lain yang mendukung kedua kegiatan tersebut, yaitu pengelola dan pengunjung.

3.2.2. Pengelompokan Ruang

Yang digunakan sebagai landasan untuk menentukan ruang dan pengelompokannya dalam uraian jenis kegiatan. Di dalam *fashion center* terdapat pengelompokan kegiatan sebagai berikut:

Kelompok Ruang Pendidikan, meliputi:

- Ruang-ruang akademis formal, yaitu kelas, studio, perpustakaan, ruang dosen/asisten, dan ruang seminar
- Ruang-ruang akademis non formal, yaitu galeri siswa dan konsultasi mode untuk masyarakat
- Kelompok ruang non akademis, yaitu ruang administrasi dan servis

Kelompok Ruang Komersial, meliputi:

- Ruang serbaguna, yang merupakan kelompok kegiatan promosi dan informasi
- Unit-unit retail
- Kelompok ruang penunjang, yaitu pelaksana harian dan servis

Kelompok Ruang Pengelola, meliputi:

- Kelompok ruang administrasi, yaitu pimpinan, staff dan ruang rapat
- Kelompok ruang servis

Kelompok Ruang Penunjang, meliputi:

- Kafetaria

- Musholla
- Parkir dan *dropping*

3.2.3. Analisa Penggabungan kegiatan Fasilitas Pendidikan dan Komersial

3.2.3.1 Penggabungan

Bertitik tolak dari fasilitas pendidikan dan fasilitas komersial memiliki beragam kegiatan, maka yang mempengaruhi penggabungan fasilitas-fasilitas tersebut adalah:

- a. Adanya kesamaan sifat kegiatan antara fasilitas pendidikan dan fasilitas komersial.
- b. Sifat kegiatan fasilitas pendidikan dan fasilitas komersial berkaitan erat dengan dunia fashion.
- c. Adanya penggunaan ruang-ruang kegiatan yang sama sebagai ajang integrasi siswa, pengunjung, pengusaha dan lainnya.
- d. Lokasi pendidikan dan komersial yang strategis, untuk lokasi fasilitas komersial tidak perlu berada pada sentra primer karena ada fungsi pendidikan.
- e. Kemungkinan pengembangan dimasa akan datang, berdasarkan luas lahan yang masih tersedia.

3.2.3.2. Hubungan Terpadu

Yang menjadi hubungan bangunan terpadu yaitu:

1. Sistem pengelolaan bangunan menjadi satu antara pendidikan dan komersial.
2. Adanya kelompok penunjang yang mengaitkan dari kedua kegiatan, misalnya penggunaan gedung serbaguna baik perancang/desainer, masyarakat dan siswa-siswa, ruang konsultasi, ruang pameran, perpustakaan, mushola.
3. Bahwa hubungan bangunan menjadi terpadu sangat erat, karena kedua kegiatan tersebut tidak lepas dari dunia fashion yang saling mendukung

Intensitas hubungan kegiatan antar ruang, sifat kegiatan (*private*, publik, *service*) dan sirkulasi. Pola sirkulasi pada bangunan di dasarkan atas hubungan ruang dan pola sirkulasi pendidikan serta pola sirkulasi komersial. Hubungan antar ruang dapat digambarkan seperti yang ada dibawah ini:

spesifik yang pada akhirnya dipakai untuk menentukan pendekatan yang mengarah kepada konsep perencanaan dan perancangan.

Dari uraian kegiatan pada bab sebelumnya dapat dianalisa karakter spesifik *fashion* yaitu:

1. Dinamis, tidak monoton
 Ini dapat diartikan fashion dapat selalu berkembang
2. Bebas, penuh *surprises*
 Sifat fashion yang selalu berubah-ubah setiap saat memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhatinya.
3. Berputar/perulangan, mengalir
 Mode yang telah lalu bisa menjadi trend lagi di suatu masa, untuk itu fashion menjadi siklus yang selalu berputar
4. Menonjolkan diri
 Fashion selalu dimanfaatkan untuk menarik perhatian orang lain, agar bisa lebih menonjolkan dibandingkan lainnya
5. Beradaptasi
 Walaupun fashion sangat beragam tetapi selalu beradaptasi dengan tempat dan waktu.

Karakter tersebut mempengaruhi kegiatan pendidikan dan komersial didalamnya sehingga kegiatan pendidikan dan kegiatan komersial tersebut memiliki karakter khusus yang berbeda dengan karakter pendidikan dan komersial pada umumnya. Karakter spesifik tersebut adalah:

Tabel 3.5. Landasan Spesifik
 Sumber: Analisa Subyektif

Pendidikan	Komersial
<u>Simpel, akrab</u> : pada dasarnya hanya mewadahi satu proses kegiatan, yaitu kegiatan belajar yang terjalin akrab antar pelaku kegiatan	<u>Atraktif, surprais</u> : yang dapat memberikan atraksi yang menarik bagi pengunjung. Pada saat terjadi kejadian diharapkan suatu kejutan (surprise) yang selalu menarik keingintahuan pengujung terhadap kegiatan yang terjadi di dalamnya.
<u>Aktif, kreatif</u> : karena merupakan proses pelatihan ketrampilan dan penggalian kreatifitas siswa, dengan penekanan pada peningkatan kualitas.	<u>Santai/bebas, rekreatif</u> : membuat pengunjung merasa lega, nyaman dan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung.

<u>Tenang, teratur</u> : tidak diharapkan terjadi perubahan kegiatan yang dapat memberikan kejutan pada kegiatan yang cenderung merupakan rutinitas dalam kegiatan pendidikan.	<u>Insidental, fleksibel</u> : merupakan kegiatan tidak yang tidak teratur dan menampung beragam kegiatan, sehingga memerlukan ruang-ruang yang dapat ditata fleksibel.
<u>Privat</u> : hanya mewadahi kegiatan pelaku-pelaku khusus pendidikan.	<u>Publik, terbuka</u> : memungkinkan setiap pelaku, baik pelaku umum maupun khusus datang ke fashion center.

3.3.2. Dasar Pertimbangan

a) Pendidikan

Ruang yang dikehendaki dalam pendidikan/sekolah mode ini adalah penataan ruang dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Penciptaan karakter tenang, akrab dan kreatif pada ruang-ruang akademis
2. Perwujudan karakter sederhana, rutin dan tenang pada ruang administrasi
3. Aspek rutinitas kegiatan mengharapakan pengaturan pergerakan yang tidak ruwet dan berbelit-belit.

b) Komersial

Kegiatan ini memerlukan penataan ruang yang dapat mewadahi karakter sebagai berikut:

1. Sifat kegiatan yang cenderung bebas dan rekreatif ditemui pada pertokoan, sedangkan pada ruang serbaguna didominasi oleh karakter pergerakan yang bebas tetapi mempunyai hierarki
2. Penciptaan pergerakan yang bebas tetapi cukup jelas bagi pengunjung di dalam bangunan
3. Penciptaan ruang-ruang yang efisien untuk segala jenis kegiatan promosi-informasi
4. Kegiatan promosi merupakan kegiatan yang cenderung insidental, tidak setiap hari

3.3.3. Pendekatan Tata Ruang Dalam

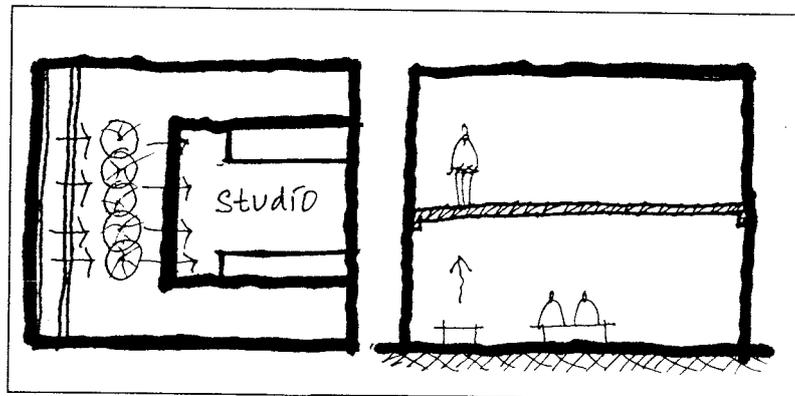
Tata ruang yang diinginkan adalah tata ruang yang mampu mengakomodasi semua kegiatan yang ada di pendidikan dan fasilitas komersial dimana aktivitas-aktivitas tersebut dapat berlangsung dengan baik tanpa satu sama lain merasa terganggu.

Untuk itu beberapa hal yang perlu dilakukan adalah:

1. Kelompok Ruang Kegiatan Pendidikan

a). Penempatan Ruang

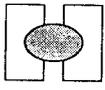
Penempatan ruang-ruang yang memiliki tingkat privasi yang sama pada satu area sehingga aktivitas yang terjadi didalamnya tidak terganggu oleh kegiatan lain. Misalnya ruang kelas dan studio yang membutuhkan ketenangan dapat diletakkan pada satu area yang jauh dari kebisingan. Penempatan ruang-ruang ini pun memperhatikan fasilitas yang ada pada ruang-ruang tersebut dimana ruang-ruang yang memiliki alat berat diletakkan dilantai bawah selain efisien juga menghindarkan merembetnya kebisingan kelantai bawahnya.



Gambar 3.2. Penempatan Ruang

b). Penghubung Antar Ruang

No	Alternatif	Bentuk	Uraian	Implementasi
1	Ruang dalam ruang		Adanya ruang yang melingkupi ruang-ruang yang lain	Ruang-ruang penunjang (administrasi, pengelola, kantor, yang terlengkap satu ruang
2	Ruang yang saling berkaitan		Memiliki irisan yang berfungsi sebagai penghubung	Galeri dengan ruang konsultasi
3	Ruang yang bersebelahan		Adanya bidang pemisah baik masif maupun tidak	Ruang kelas, studio gambar, studio fotografi, studio printing

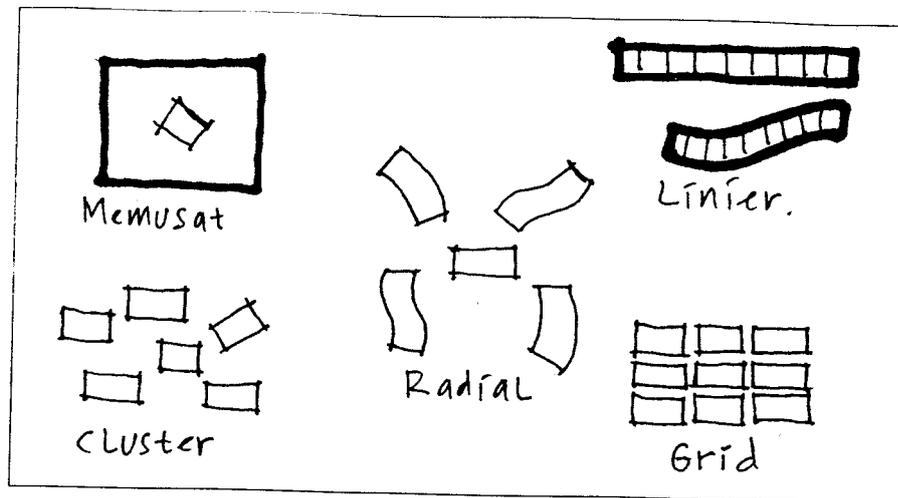
4	Dihubungkan oleh ruang bersama		Dihubungkan oleh ruang lain sebagai perantara	Studio jahit, kadar kebisingan tinggi dan membutuhkan ruang perantara
---	--------------------------------	---	---	---

Dari beberapa alternatif di atas sebenarnya semuanya dapat digunakan tergantung pada jenis-jenis ruang yang dihubungkan. Untuk ruang-ruang penunjang seperti administrasi dan pengajaran pola yang digunakan dapat berupa ruang dalam ruang dimana satu ruang besar melingkupi beberapa ruang kecil. Dengan pertimbangan tersebut maka ruang-ruang akademis ruang kelas dan ruang studio menggunakan pola no. 3 dengan orientasi kearah jalur pergerakan yang terbentuk oleh hubungan ruang tersebut, sehingga tidak dimungkinkan gangguan akibat adanya simpul-simpul keramaian. Ruang administrasi yang ruang-ruang yang mempunyai kadar kebisingan tinggi (studio jahit) membutuhkan ruang perantara, sehingga ruang-ruang disebelahnya tidak terganggu. Secara keseluruhan ruang-ruang dalam fasilitas pendidikan dihubungkan dengan ruang perantara yang mengikat ruang-ruang sekitarnya.

2. Kelompok Ruang komersial

a). Ruang Pertokoan

Meskipun susunan ruang tidak dipengaruhi karakter ruang peruang, namun tautan ruang-ruang dan elemen-elemen ruang yang dipadukan dalam sebuah komposisi akan menciptakan karakter yang dirasakan lebih menyeluruh. Penyusunan ruang dapat dilakukan dengan cara mengorganisasikan ruang-ruang tersebut dalam sebuah pola tertentu. Jenis-jenis pengorganisasian ruang yaitu:

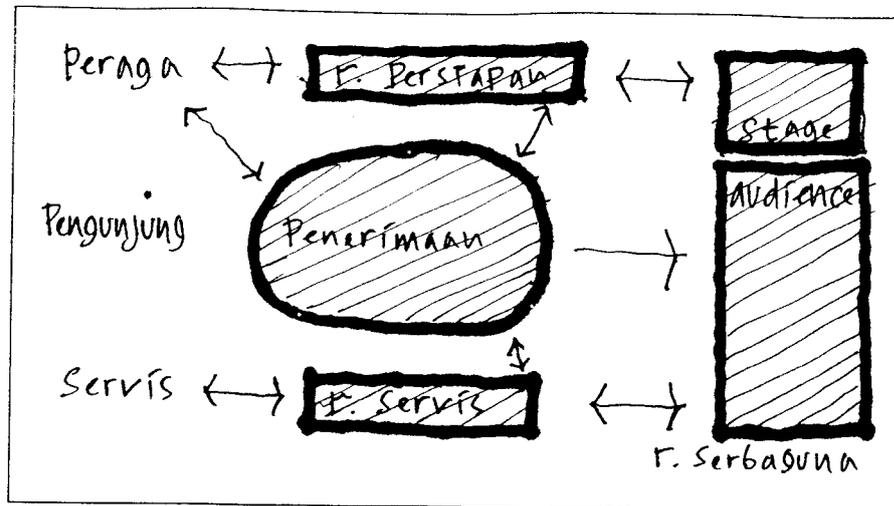


Gambar 3.3. Organisasi Ruang
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

Pengunjung pertokoan walaupun dibiarkan bebas bergerak tetapi mereka tetap terarah, sehingga dapat melihat keseluruhan lokasi yang ditawarkan. Kejelasan akan membimbing pengunjung untuk tidak melewatkan ruang-ruang komersial. Untuk itu dipilih organisasi yang memungkinkan pergerakan yang bebas, mengalir tetapi tetap sederhana dan jelas. Dengan pertimbangan tersebut organisasi ruang yang dipilih pada fasilitas pertokoan adalah organisasi linier. Adapun karakter rekreatif dapat diwujudkan dengan menghindari bentuk-bentuk ruang/unit yang terlalu formal.

b). Ruang Serbaguna

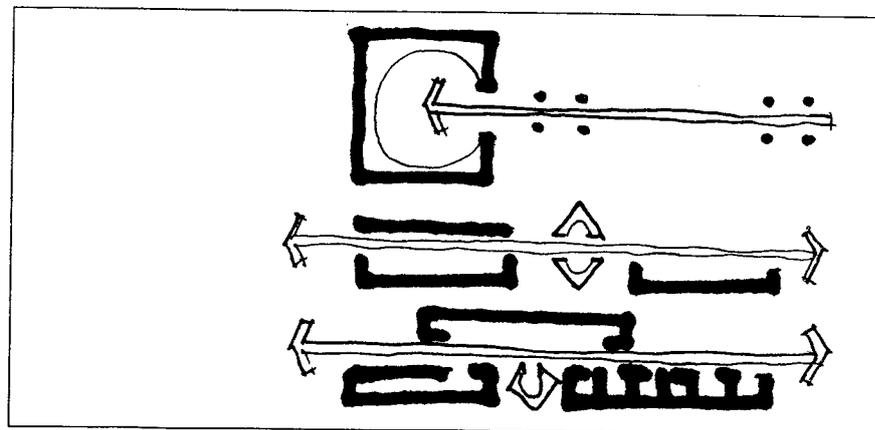
Yang paling berpengaruh untuk menentukan bentukan ruang dalam fasilitas ini adalah pola bergerak. Pergerakan utama yang terjadi selama acara peragaan adalah pergerakan pengunjung, pergerakan pelaku peragaan dan pergerakan servis ketiga jenis pergerakan utama tersebut merupakan pergerakan yang hirarkhis dan berakhir pada ruangan yang serbaguna.



Gambar. 3.4. Pergerakan Hirarkhis pada Gedung Serbaguna
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

Untuk menciptakan ruang yang dapat memenuhi tuntutan pergerakan tersebut, maka sifat pergerakan harus menjadi acuan untuk menentukan ruang. Kesatuan antara ruang-ruang dengan jalur pergerakan diperoleh dengan cara menciptakan jalur pergerakan yang:

- Melewati ruang-ruang
- Menembus ruang-ruang
- Berakhir dalam ruang



Gambar. 3.5. Hubungan Ruang dan Pergerakan
Sumber: Ching Bentuk Ruang dan Susunannya

Pergerakan melewati ruang-ruang dimaksudkan untuk tetap mempertahankan integritas masing-masing ruang. Ruang-ruang yang dilewati mempunyai kepentingan yang sama. Antara jalur pergerakan dan ruang-ruang yang dilewati dapat ditambahkan ruang perantara. Ini dapat digunakan antar ruang

perkuliahan, perpustakaan, ruang studio-studio dan untuk komrsial yaitu retail-retail.

Pergerakan yang dapat menembus ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya. Hubungan ini dimaksudkan untuk menimbulkan pola-pola untuk istirahat dan gerak didalamnya. Ini dapat digunakan pada ruang kafetaria, galery, ruang konsultasi.

Pergerakan yang berakhir didalam ruang untuk mencapai atau memasuki secara fungsional, atau melambangkan ruang-ruang yang penting dan mempunyai hirarkhi tertinggi. ini dapat digunakan pada ruang pengelolaan/administrasi yaitu berakhir pada ruang pimpinan.

Berdasarkan pada sifat masing-masing hubungan dipilih gabungan antara pergerakan menembus ruang berlaku pada ruang-ruang yang hirarkhinya sebelum menuju ruangan serbaguna, yaitu lobby, servis, ruang persiapan, dan lainnya. Keseluruhan pergerakan menembus ruang tersebut berakhir pada sebuah ruang, yaitu ruang serbaguna.

Kegiatan promosi-informasi berupa peragaan busana, ceramah/seminar dan kegiatan eksibisi yang memerlukan penataan yang berbeda-beda. Khusus ruangan peragaan memerlukan persyaratan efisien, artinya ruang tersebut harus dapat digunakan untuk berbagai aktivitas promosi-informasi tersebut.

3.3.4. Pendekatan Ungkapan Fisik Ruang Dalam

Untuk mendefenisikan atau menggambarkan kualitas ruang, sangat sulit dikarenakan banyak batasan-batasan yang mempengaruhi. Dan biasanya orang akan menilai kualitas ruang dengan kata-kata bahwa ruang itu; kecil, tinggi, rendah, nyaman, dingin, panas, hangat, bersahabat, dan sebagainya. Ungkapan-ungkapan tersebut lebih kearah penilaian secara visual dan apa yang dirasakan saat itu.

White, Memberi cakupan kualitas ruang antara lain : cerah, hangat, mekanis, sejuk, suram, intim, organik, aggun dan mengundang (*white, 1985*).

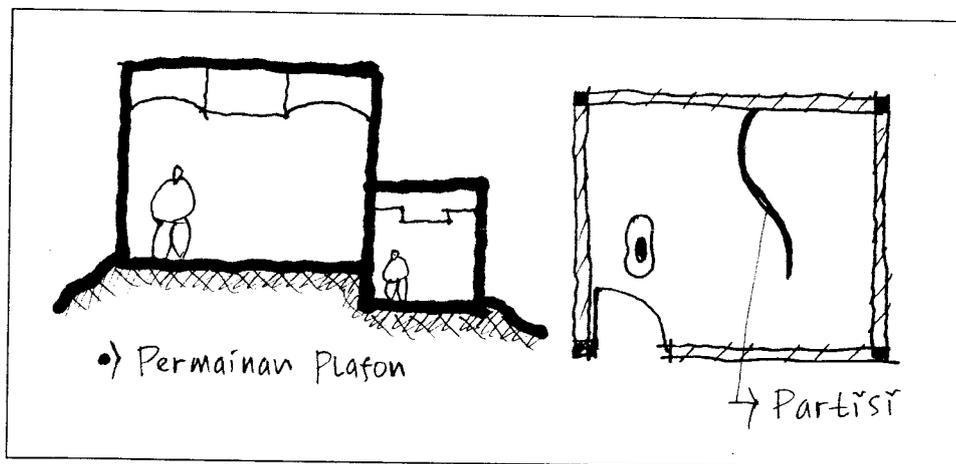
Penampilan interior bangunan direncanakan bersifat pendidikan dan komersial, hal ini memperkuat keberadaanya. Kualitas ruang juga dipengaruhi bentuk dasar ruang dalam bangunan, dipilih atas dasar pertimbangan agar

memberikan kesan yang dinamis, kreatif, aktif, maka diterapkan bentuk dasar segi empat dalam pengolahan massa bangunan yang kemungkinan akan dikembangkan atau adanya penggabungan bentuk segi empat dengan bentuk-bentuk dasar geometris lainnya.

Kualitas sebuah ruang ditentukan oleh:

a). Penggunaan Pendekatan Elemen Interior

Ungkapan fisik ruang dibentuk oleh karakter kegiatan yang diwadahi oleh ruang-ruang tersebut. Penggunaan elemen interior yang atraktif selain akan memperoleh daya tarik visual juga akan dapat memberi kondisi yang lebih inspiratif bagi mahasiswa dibandingkan bentuk yang kaku dan menonton. Elemen interior ini dapat berupa plafond, partisi-partisi, permainan ketinggian lantai dan sebagainya.



Gambar. 3.6. Elemen Interior

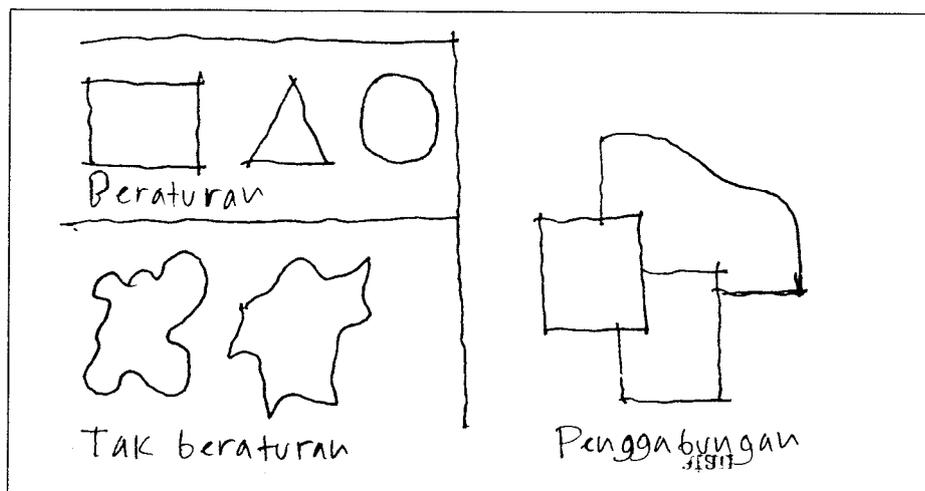
b). Bentuk ruang

Bentuk ruang sangat mempengaruhi segala kegiatan yang terjadi didalam fashion center.

- Harus memperhatikan kemudahan dalam hubungan antar ruang, pergerakan, kenyamanan visual, termal, audial dan kecepatan dalam pelayanannya sebagai fasilitas pendidikan dan komersial.
- Bentuk yang menarik, secara tidak langsung mempengaruhi perasaan nyaman bagi pergerakan kegiatan didalamnya.

Bentuk-bentuk yang beraturan (baku) pada umumnya bersifat stabil, konsisten dan simetris terhadap sisi atau sumbu. Sedangkan bentuk-bentuk tidak teratur (organis) bersifat lebih dinamis, tidak konsisten dan asimetris.

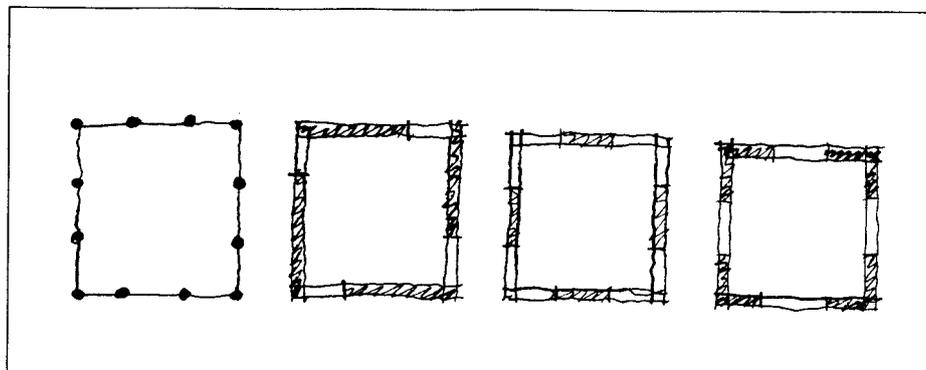
Untuk mendapatkan suasana ruang yang lebih aktif, dinamis dan menghilangkan bentuk kaku dapat membantu proses interaksi pelaku kegiatan yaitu dengan menggabungkan antara bentuk beraturan dan tidak beraturan akan menghilangkan sifat kaku. Sisi dinding yang tidak beraturan akan memberi kesan aktif pada ruang, yang mendukung proses pelatihan kreatifitas pelaku kegiatan. Sedangkan sisi dinding yang beraturan memberi kesan disiplin.



Gambar. 3.7. Pembentukan atau Penggabungan Ruang Beraturan dan Tidak Beraturan

c). Bukaan (tingkat penutupan, cahaya masuk)

Bukaan ruang dipengaruhi bidang batas, bidang masif menunjukkan ketertutupan ruang introvert dan konsentrasi kedalam. Sedangkan bidang terbuka menunjukkan fleksibilitas ruang keterbukaan dan mengundang.



Gambar. 3.8. Bukaan Ruang
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

d). Bahan, Tekstur dan Warna

Warna dan tekstur menentukan karakter suatu ruang, tetapi warna ditentukan oleh hadirnya warna-warna lain disekitarnya. Bahan, tekstur dan warna dalam kaitannya dengan arsitektur adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek disamping bentuk. Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan dan mempunyai efek psikologis, seperti kesan sempit, luas sejuk, hangat, ringan dan beratnya suatu ruang. Dalam hal ini perlu digunakan warna-warna yang selain memberi kesan lapang juga menarik misalnya warna pastel dikombinasikan dengan warna primer.

Bahan dapat memberikan kesan pada bangunan misalnya penggunaan kaca, metal memberikan kesan modern sementara penggunaan batu alam memberikan kesan natural. Sedangkan tekstur dapat memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual, seperti misalnya pada bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna yang gelap terlihat sebagai bayangan warna yang terang sehingga timbul kesan seolah-olah bidang tersebut tidak rata.

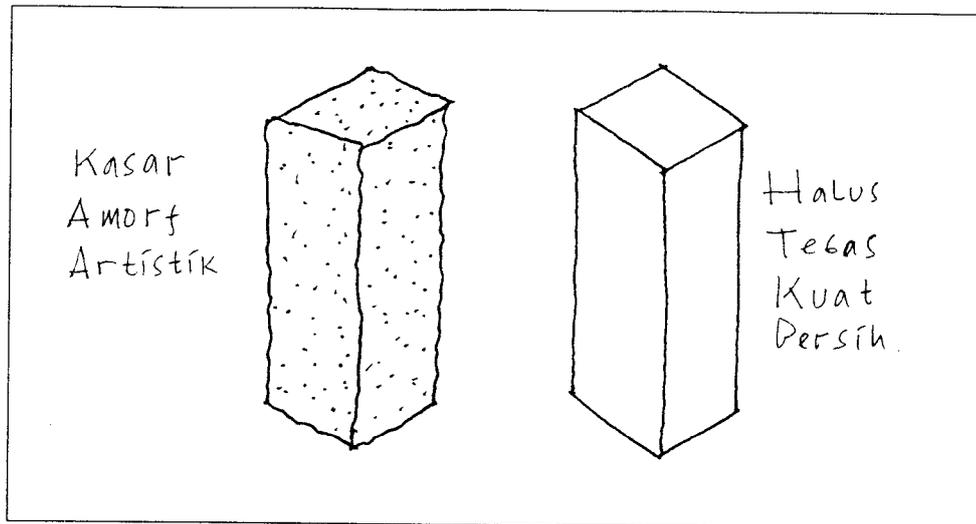
Tabel 3.6. Pengaruh warna terhadap karakter ruang dan perilaku manusia
 Sumber: Color in Environmental Design

Warna / jenis	Karakter Ruang	Efek pada manusia
Warna panas (merah, jingga, kuning, ungu kemerahan)	Ceria, riang, hangat dan terbuka	Suasana aktif, merangsang kreatifitas, menghilangkan depresi dan suasana gembira
Warna dingin (biru, hijau, ungu kebiruan)	Sejuk, dingin, tenang dan tertutup	Perasaan sehat, ketenangan, kesejukan, dan menurunkan suasana hati
Putih	Lembut, riang, netral dan bersih	Menimbulkan suasana lamban, statis dan bersih
Hitam	Tertekan, murung	Menimbulkan suasana tertekan kurang bergairah dan murung

Pengolahan warna pada kelompok pendidikan dengan penggunaan warna terang untuk mendapatkan kesan ceria, riang, kreatif. Ruang administrasi dan manajemen dan kelompok ruang informasi menggunakan warna-warna muda cenderung panas untuk membuat kesan anggun, akrab, hangat. Ruang

workshop/pelayanan jasa menggunakan warna yang sama dengan ruang-ruang pendidikan karena pada intinya sifat kegiatan hampir sama.

Sedangkan untuk kelompok komersial dengan nuansa warna kuning untuk arena jual seperti retail-retail, untuk ruang lain yang bersifat semi publik dengan pewarnaan netral, yakni krem.

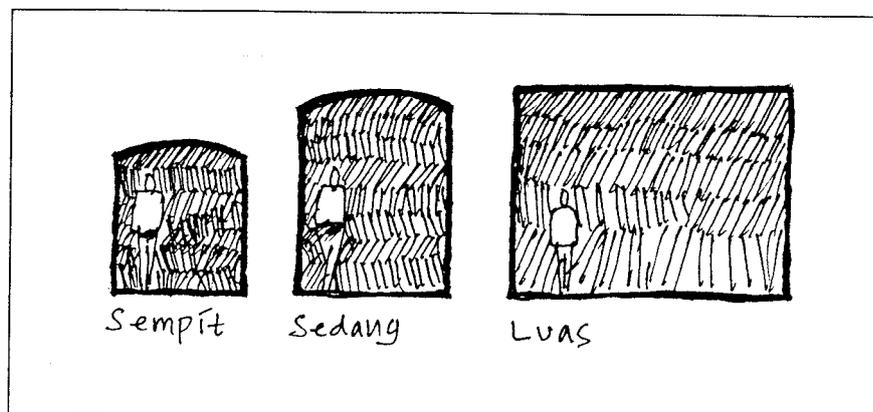


Gambar. 3.9. Jenis-jenis Tekstur
Sumber: peran, Kesan dan Pesan dalam Arsitektur

e). Skala (proporsi, dimensi)

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya.

Skala ruang digunakan untuk menentukan karakter ruang yang di harapkan. Skala yang besar akan memberikan kesan lega, leluasa; sedangkan skala ruang yang kecil menimbulkan suasana ruang yang tertutup, hangat, akrab.



Gambar. 3.10. Skala Ruang
Sumber: White, Buku Pedoman Konsep

Untuk skala pendidikan pada umumnya dapat menggunakan skala ruang normal karena sifat kegiatannya lebih aktif. Sedangkan untuk skala komersial khususnya gedung serbaguna menggunakan skala sangat lapang/monumental, yaitu ruang yang lega dan bebas.

3.3.4.1. Pengolahan Fisik Ruang

Dari prinsip-prinsip pendekatan tersebut dapat diperoleh patokan-patokan yang dapat digunakan untuk membentuk karakter yang diinginkan oleh masing-masing kegiatan.

Ruang-ruang pendidikan mempunyai karakter ruang yang akrab dan kreatif. Bentuk fisik ruang yang bisa mewadahi karakter tersebut diperoleh dengan tolok ukur sebagai berikut:

1. Karakter privat yang dapat mendukung konsentrasi pelaku kepada kegiatan. Karakter tersebut dapat di bentuk dengan ruang-ruang tertutup dengan bukaan-bukaan secukupnya, misalnya untuk keperluan pergerakan dan kenyamanan.
2. Karakter akrab dapat diwujudkan dengan penggunaan skala yang tepat, yaitu skala normal untuk manusia. (skala intim tidak digunakan karena tidak cocok untuk kegiatan yang aktif).
3. Penggunaan gabungan bentuk beraturan dan tidak beraturan pada ruang-ruang studio untuk mewujudkan karakter kreatif dan aktif.
4. Penggunaan warna-warna tenang dan ceria, yaitu penggunaan warna-warna terang.

Fasilitas komersial (pertokoan dan serbaguna) mempunyai karakter santai rekreatif. Karakter tersebut dipenuhi dengan tolok ukur sebagai berikut:

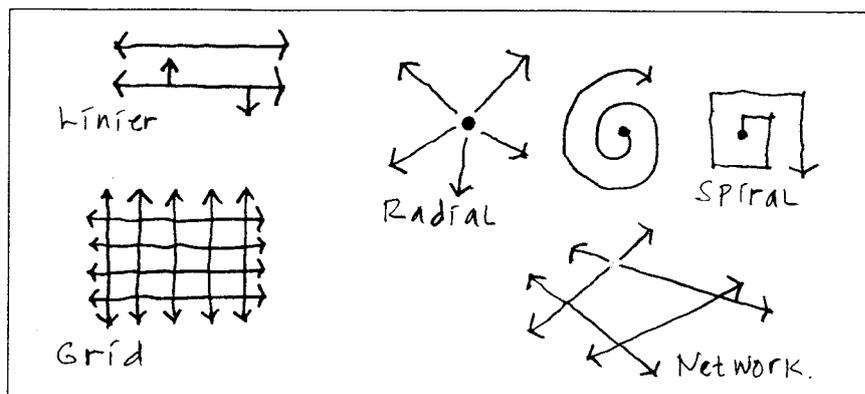
1. Ruang-ruang yang lega/bebas diperoleh dengan menggunakan skala yang lebih besar dari skala normal. Misalnya penggunaan skala monumental pada ruang serbaguna.
2. Penciptaan ruang komersial diharapkan tetap mempertahankan kesinambungan visual. (untuk itu digunakan metoda substitusi dan transparansi bidang vertikal)

3. Penggunaan ruang tertutup (dengan bukaan-bukaan minimal) pada ruangan yang memerlukan konsentrasi ke dalam dan persyaratan akustikal, misalnya ruang-ruangan penonton peragaan atau peserta seminar.

3.3.5. Pendekatan Pergerakan Ruang Dalam

a. Sirkulasi

Pergerakan pada ruang dalam dapat meliputi bentuk jalur sirkulasi yang berupa linier, radial, spiral, grid, dan network ataupun campuran dari bentuk-bentuk tersebut. Adapun sirkulasi yang digunakan pada fashion center banyak digunakan berbentuk linier paralel pada pendidikan dan pada komersial berbentuk linier.



Gambar. 3.11. Bentuk Jalur Pergerakan
Sumber: White, Buku Pedoman Konsep

b. Bentuk ruang sirkulasi

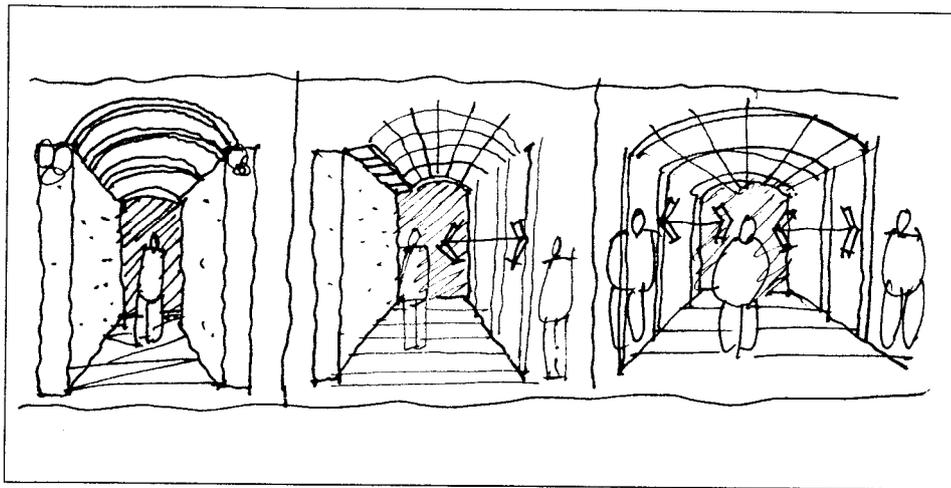
Ruang pergerakan dapat terbentuk mejadi beberapa tipe, berdasarkan:

- Batas-batasnya
- Kaitannya dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkan
- Kualitas skala, proporsvi, cahaya, dan pandangan yang dipertegas
- Jalan masuk kedalamnya terbuka

Bentuk ruang pergerakan menurut batas/pelingkup vertikalnya ada 3 jenis, yaitu:

1. Tertutup, membentuk sebuah lorong yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding. Bentuk ruang pergerakan ini berkesan menekan dan digunakan pada ruang-ruang kantor yang menuntut karakter formal.

2. Terbuka pada salah satu sisi, untuk memberikan kontinuitas visual maupun ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan. Pembukaan pada salah satu sisi ini dimanfaatkan pada kelompok ruang-ruang perkuliahan, studio-studio yang tidak terlalu formal.
3. Terbuka pada kedua sisi, menjadi perluasan fisik dan visual dari ruang yang ditembusnya. Bentuk ruang sirkulasi ini dapat juga menjadi ruang di dalam ruang dan merupakan ruang yang mempunyai tingkat kepentingan cukup tinggi. Merupakan ruang sirkulasi yang lega dan cenderung bersifat santai dan rekreatif.



Gambar. 3.12. Bentuk Ruang Pergerakan
Sumber: White, Buku Pedoman Konsep

Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain.

Sirkulasi dalam bangunan

- memberikan kemudahan pencapaian ruang.
- Jalur sirkulasi dapat menembus atau melewati ruang-ruang dan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya
- Pola sirkulasi sesuai dengan pola hubungan ruang yang ada.

Sirkulasi luar bangunan

Sirkulasi kendaraan keluar atau masuk Fashion Center tidak mengganggu khususnya kegiatan belajar mengajar. Area entrance dan exit terletak di pinggir jalan untuk memudahkan sirkulasi.

3.4. Pendekatan Kenyamanan

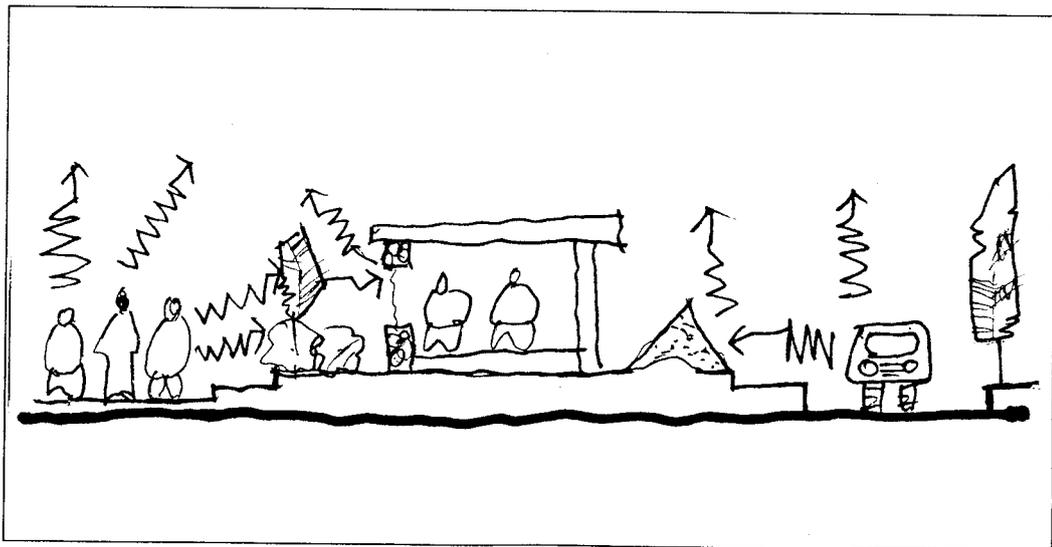
a. Noise

Kebisingan dapat ditimbulkan oleh dua sumber:

1. Kebisingan dari dalam bangunan, misalnya pada kegiatan peragaan atau suara yang ditimbulkan oleh studio mesin jahit.
2. Kebisingan dari luar bangunan, yang ditimbulkan oleh mesin atau kendaraan bermotor.

Kegiatan yang mempunyai tingkat kebisingan tinggi (ruang serbaguna) harus diberi border agar tidak mengganggu kegiatan yang membutuhkan ketenangan. Pengaturan terhadap bising sangat berpengaruh pada fasilitas public dilakukan dengan:

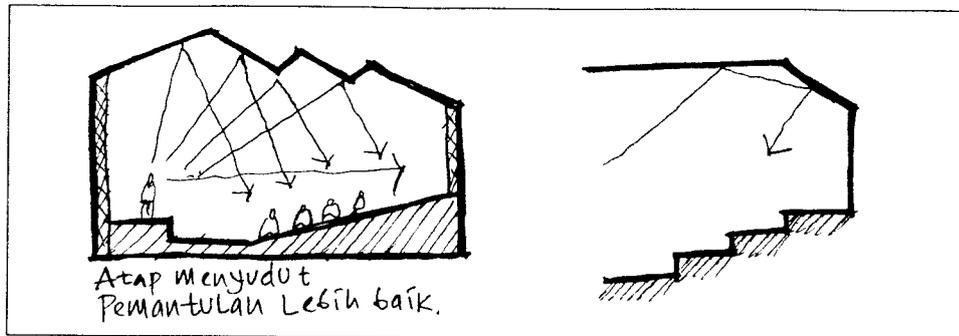
- Pengaturan tingkat toleransi kebisingan
- Pemanfaatan bahan bangunan yang dapat meredam bunyi
- Pemanfaatan elemen lain untuk mengurangi kebisingan yaitu pohon, tembok.



Gambar. 3.13. Antisipasi Kebisingan
Sumber: White, Buku Pedoman konsep

b. Akustik

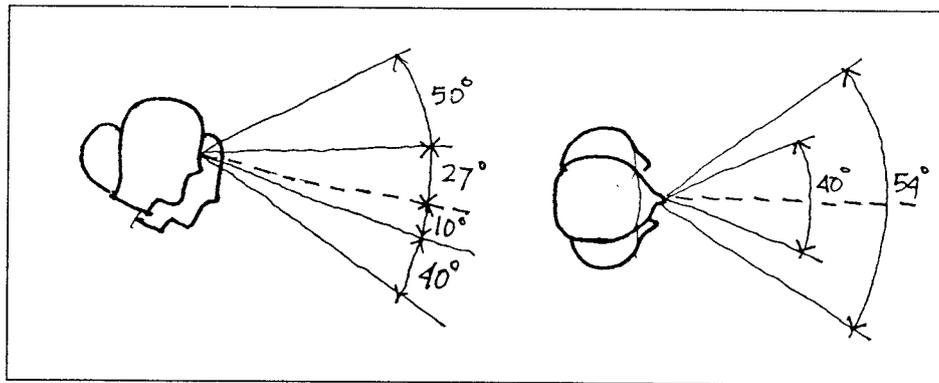
Pada ruang-ruang tertentu, seperti ruang serbaguna diperlukan persyaratan khusus, yaitu persyaratan akustik. Persyaratan ini dipenuhi dengan pengolahan pelingkup ruangan, vertikal dan horizontal, ataupun dengan menggunakan pelapisan bahan tertentu pada pelingkup ruang.



Gambar. 3.14. Penyelesaian Akustik
Sumber: Neufert

c. Visual

Kenikmatan visual merupakan yang sangat penting dalam usaha menikmati jenis seni pertunjukan. Obyek yang berupa tontonan akan mampu mempengaruhi emosi penikmat tersebut berada dalam posisi penikmatan yang memenuhi syarat. Terutama pada peragaan busana perlunya mempertimbangkan tata ruang pertunjukan dan bentuk-bentuk stage apa yang terbaik bagi penikmat untuk dapat melihat dengan jelas.



Gambar. 3.15. Karakteristik Penglihatan
Sumber: Human Dimension

Untuk ruang kuliah teori menggunakan sistem melingkar untuk menghilangkan kesan datar dan jenuh pada mahasiswa dan memberikan kenyamanan visual, selain itu penggunaan meja kuliah yang fleksibel yang dapat dilipat dengan mudah, mengkondisikan ruang lebih optimal dalam penggunaannya dan pemanfaatan ruang

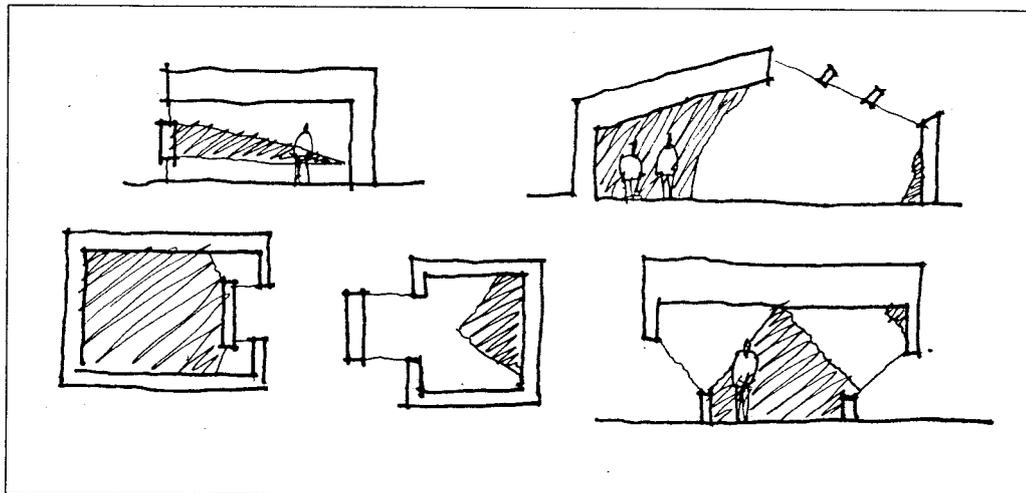
d. Pencahayaan

Penentuan sistem pencahayaan dipertimbangkan atas:

1. Cahaya alami dapat mendukung suasana alami pada ruang-ruang kegiatan.
2. Untuk menimbulkan suasana terhadap benda yang ditampilkan maka digunakan pencahayaan buatan lebih fleksibel dalam penataannya.

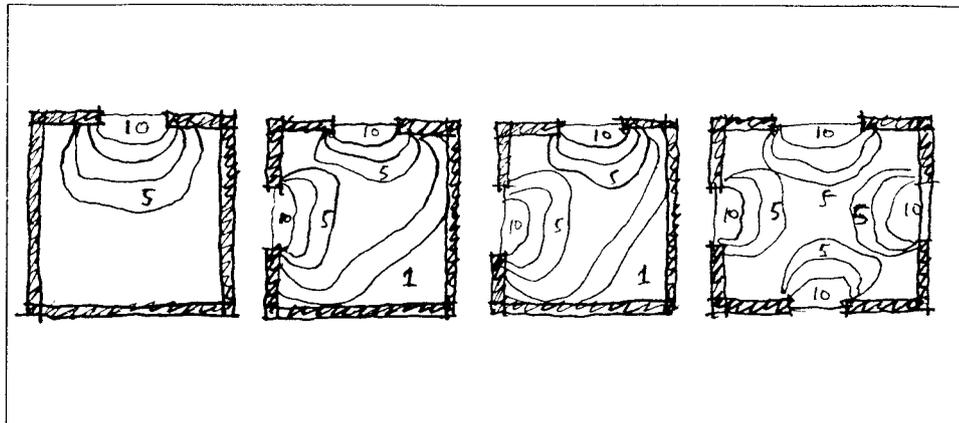
Pencahayaan alami diolah dengan membuat bukaan-bukaan khusus pada bidang vertikal maupun bidang horisontal (atap). Bukaan-bukaan tersebut mempunyai peran tertentu untuk menciptakan karakter ruang dan memberikan arah sirkulasi.

Semua ruang kelas memerlukan banyak pencahayaan alami dengan prosentase bukaan sampai dengan 25%-33% luas lantai.



Gambar.3.16. Alternatif Penyelesaian Pencahayaan Alami
Sumber: Hopkinson & Kay, 1969

Ruang-ruang pendidikan memerlukan pencahayaan yang alami dan sederhana, karena sifat kegiatannya yang teratur dan menerus; sehingga dalam kondisi apapun ruang-ruang pendidikan tetap terang. Sedangkan pencahayaan buatan pada ruang pendidikan merupakan pencahayaan yang merata dengan peletakan beberapa spot pada ruang-ruang tertentu



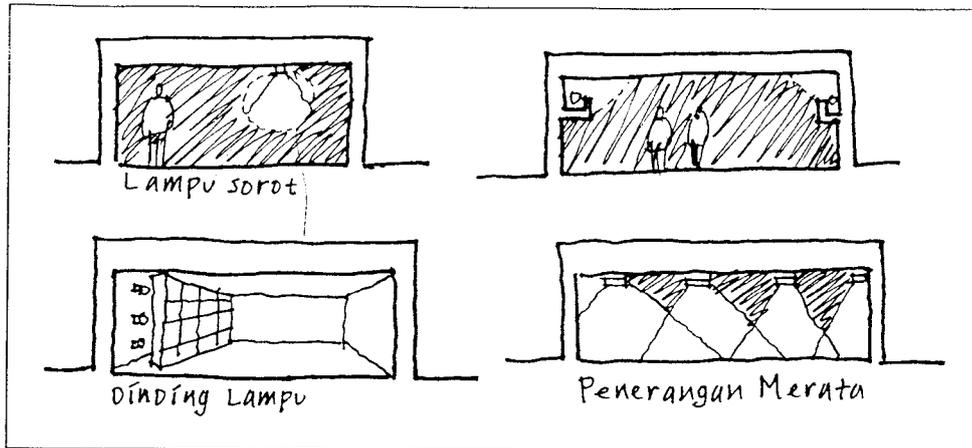
Gambar. 3.17. Perbedaan Tingkat Terang akibat Perbedaan Bukaannya Ruang
Sumber: Hopkinson & Kay, 1969

Pencahayaan buatan digunakan untuk meningkatkan kualitas karakter ruang, mempertegas ruang dan pengungkapan karakter materi yang dipamerkan. Dikategorikan menjadi 5 bentuk:

- Cahaya tidak langsung; sumber cahaya disembunyikan untuk mengarahkan orang menuju obyek.
- Cahaya langsung; dipancarkan langsung dari sumber cahaya, menghasilkan sinar monoton.
- Pencahayaan setempat; menerangi obyek/suatu tempat. Untuk mengekspos obyek pameran, atau kegiatan promosi.
- Pencahayaan membias; sinar memancar langsung melalui bahan yang menyebarkan sinar, digunakan untuk tempat-tempat umum seperti ruang servis, kantor, ruang tunggu dan sebagainya.
- Pencahayaan khusus; lampu sorot di pertokoan dan serbaguna.

Untuk ruang-ruang komersial perlunya tambahan pencahayaan buatan yang dapat mendukung karakter atraktif dan pencahayaan yang dapat membimbing pergerakan pengunjung serta menunjukkan pengunjung kepada sesuatu yang istimewa/menarik. Pencahayaan pada kiri-kanan atau bidang atap sebuah koridor seakan-akan membimbing orang untuk terus bergerak lurus atau membelok mengikuti cahaya. Peletakan spot-spot cahaya pada obyek-obyek akan memaksa pengunjung untuk melihat obyek tersebut. Dengan adanya perbedaan pencahayaan

akan menciptakan suasana yang dramatis. Bagian toko yang harus cukup mendapatkan cahaya adalah bagian pintu masuk.



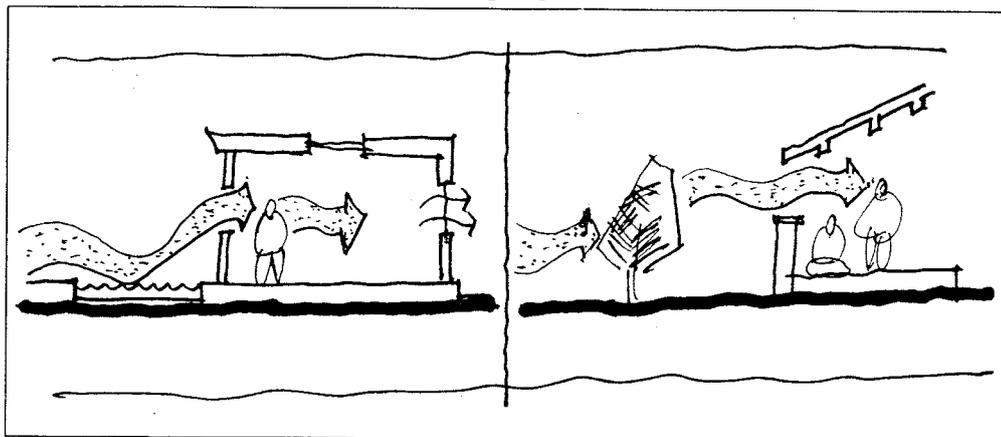
Gambar. 3.18 Pencahayaan Buatan
Sumber: White, Buku Pedoman Konsep

e. Penghawaan

Sistem penghawaan ada dua jenis:

1. Penghawaan alami ;

- Penghawaan berasal dari angin
- Pemanfaatan perlu memperhatikan kondisi temperatur kelembaban dan tekanan udara dalam ruang yang stabil.
- Bentuk dan besarnya pelubangan untuk memasukkan udara, dibuat sedemikian rupa dengan memperhatikan aspek keindahan ruang,
- Pengolahan ruang terbuka hijau disekitar bangunan menjadi potensi dalam usaha mengoptimalkan penghawaan alami.



Gambar. 3.19 Pemanfaatan Penghawaan Alami
Sumber: Concept Source Book, E.T. White

2. Penghawaan Buatan

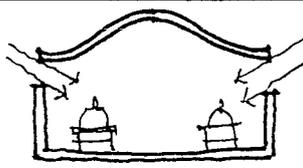
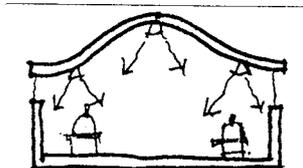
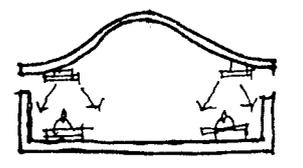
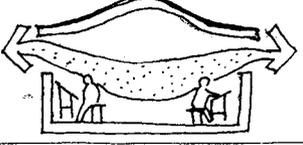
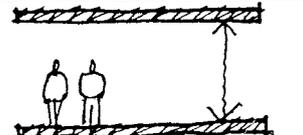
- Menggunakan AC atau alat-alat lain yang berfungsi menghasilkan penghawaan dalam ruang.
- Sifatnya untuk mendukung penghawaan buatan yang diterapkan dalam bangunan fashion center.

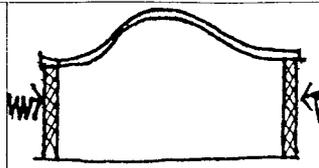
Untuk pemanfaatan penghawaan alami secara optimal yang penuh dengan aktivitas pergerakan (hall/lobby). Ruang-ruang yang menggunakan pemanfaatan penghawaan buatan (ruang serbaguna, kantor, pertokoan, fotografi) dikarenakan tingkat ketertutupan tinggi dan menghindari optimalisasi penghawaan buatan.

3.4.1 Kualitas Ruang Secara Khusus

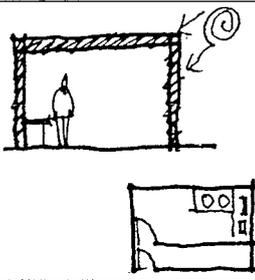
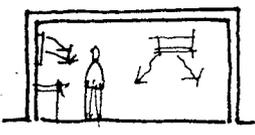
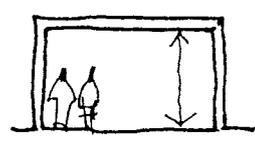
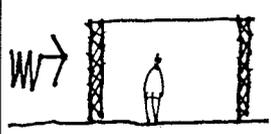
Yaitu kualitas ruang yang diperlukan sesuai karakter masing-masing kegiatan. Dimana perbedaan karakter kegiatan akan menuntut kualitas ruang yang berbeda pula.

Tabel 3.7. Ruang Kelas

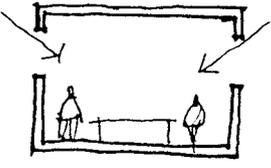
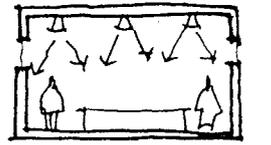
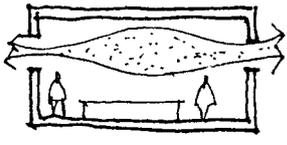
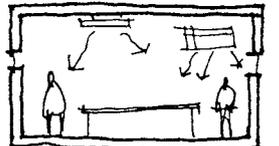
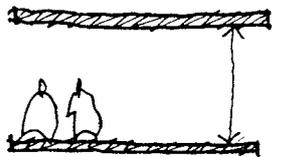
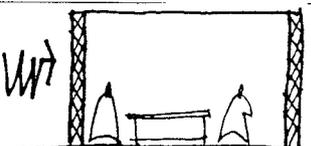
No	Kriteria	Kualitas ruang	Implementasi	Gambar
1	Pencahayaannya	Alami	Ruang kelas memerlukan banyak bukaan-bukaan, sifat kegiatan teratur dan menerus	
		Buatan	Penempatan beberapa spot pada ruang kelas	
2	Penghawaan	Alami	Pada studio printing batik diperlukan mempercepat pengeringan motif batik	
		Buatan	Pada studio gambar, studio jahit, agar mahasiswa lebih nyaman dan tidak cepat berkeringat	
3	Skala	Normal	Pada ruang kelas, studio-studio, karena sifat kegiatan aktif.	

4	Noise	Perlu adanya treatment terhadap noise baik yang berasal dari luar maupun dari dalam	Pemanfaatan bahan peredam	
			Barrier alami pohon	
			Barrier alami air	
5	Elemen interior	Agar kesan ruangan tidak menonjol	Penggunaan bahan, warna, tekstur interior ruang	

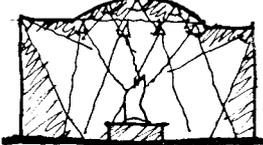
Tabel 3.8. Ruang fotografi

No	Kriteria	Kualitas ruang	Implementasi	Gambar
1	Pencahayaan	Alami	Ruang tidak memerlukan bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari. Untuk menghindari masuknya sinar matahari pintu di buat double, dengan lampu sebagai penanda bahwa ada orang di dalam ruangan	
2	Penghawaan	Buatan	Karena tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara, maka ruang sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan	
3	Skala	Sangat lapang	Ruang pemrosesan harus mampu menampung 1-2 orang bersama-sama.	
4	Noise	Barrier	Kondisinya yang serba tertutup sudah merupakan treatment ruang ini terhadap noise	

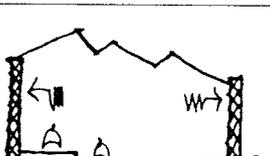
Tabel 3.9. Ruang Seminar

No	Kriteria		Ruang	Uraian	Implementasi
			Seminar		
1	Pencahayaan	Alami	Memfaatkan terang matahari secukupnya	Adanya bukaan-bukaan untuk pencahayaan	
		Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan lampu sesuai dengan kebutuhan	
2	Penghawaan	Alami	Memfaatkan penghawaan alami	Adanya bukaan-bukaan untuk sirkulasi udara	
		buatan	Menggunakan blower		
3	Skala		Lapang		
4	Noise		Ruang ini memerlukan treatment buatan terhadap kebisingan	Menggunakan bahan peredam suara	

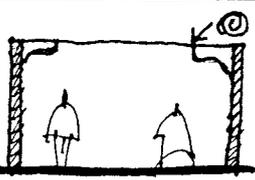
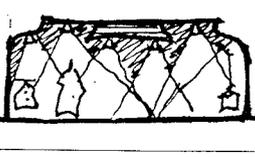
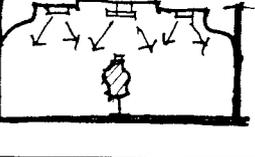
Tabel 3.10. Ruang Serbaguna

No	Kriteria		Ruang	Uraian	Implementasi
			Serbaguna		
1	Pencahayaan	Alami	Memfaatkan terang buatan	Ruang memerlukan bukaan-bukaan masuknya matahari.	
		Buatan	Penerangan dengan lampu	Penempatan dan pengaturan secara khusus	

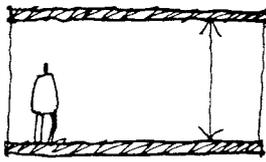
FASHION CENTER
(Pusat Informasi Mode)

2	Peng hawa an	Alami	Menghindari optimalisasi penghawaan alami	Karena tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara maka ruang sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan	
		Buatan	Dengan menggunakan blower	Ruang yang mempunyai ketertutupan tinggi	
3	Skala		Sangat lapang/monumental	Ruang yang lega dan bebas	
4	Noise		Barrier	Perlunya persyaratan khusus, yaitu persyaratan akustik. Penggunaan pelapisan bahan-bahan tertentu.	

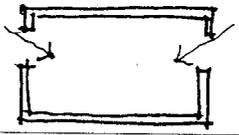
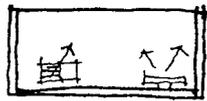
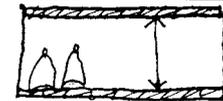
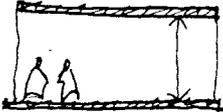
Tabel 3.11. Ruang Pertokoan

No	Kriteria	Ruang Pertokoan		Uraian	Implementasi
1	Penc ahaya an	Alami	Memfaatkan terang buatan	Ruang tidak memerlukan bukaan-bukaan untuk masuknya sinar matahari.	
		Buatan	Penerangan lampu dengan persyaratan khusus	Penempatan lampu perlunya pengaturan khusus yang mendukung karakter atraktif bagi pengunjung.	
2	Peng hawa an	Alami	Menghindari optimalisasi penghawaan alami	Karena tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara maka ruang sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan	
		Buatan		Ruang yang mempunyai persyaratan ketertutupan tinggi	

FASHION CENTER
(Pusat Informasi Mode)

3	Skala	Normal	Suasana ruang lebih akrab	
4	Noise	Barrier	Tidak perlunya persyaratan khusus	

Tabel 3.12
Ruang Penunjang

No	Kriteria		Ruang								Implementasi
			per pus	Ad m	Ma inte nace	Iba dah	Ko per asi	Gu da ng	Peng elola	Kafe taria	
1	Penc ahaya an	Alami									
		Buatan									
2	Peng hawa an	Alami									
		Buatan									
3	Skala	Normal									
		Lapang									
		Sangat Lapang									

3.5. Tata Ruang Luar

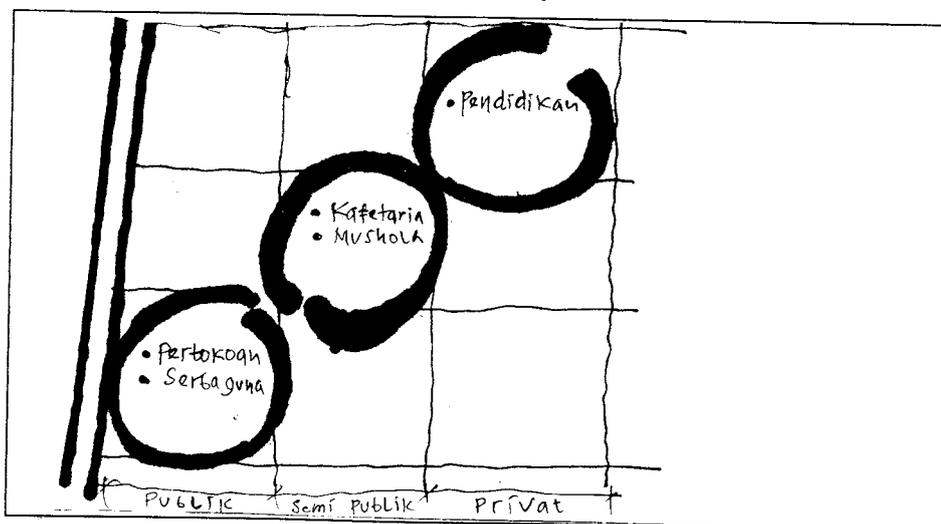
3.5.1. Pemintakatan

Untuk mencapai pola penataan ruang luar yang optimal, secara fungsional maka penyusunan pola pemintakatan didasarkan pada faktor:

1. Hubungan antar kegiatan yang diwadahi
2. Hubungan kegiatan dalam lingkungan sekitarnya
3. Adanya hirarkhi kegiatan (privat, semi privat, publik)
4. Sifat dan karakter kelompok kegiatan

Pemintakatan (zoning) pada fashion center ini berangkat karakter kelompok kegiatan, yaitu:

1. Zone privat, cocok untuk kegiatan yang merupakan kegiatan pelaku pendidikan dan pengelola (intern).
2. Zone semi publik, yang menampung kegiatan yang dapat menampung pelaku khusus (pendidikan) dan pelaku umum (pengunjung). Kegiatan yang berada pada zone ini adalah galeri, kafetaria, mushola.
3. Zone publik, yang didominasi oleh pelaku luar pendidikan. pertokoan, gedung serbaguna dan parkir umum dalam zone publik ini.



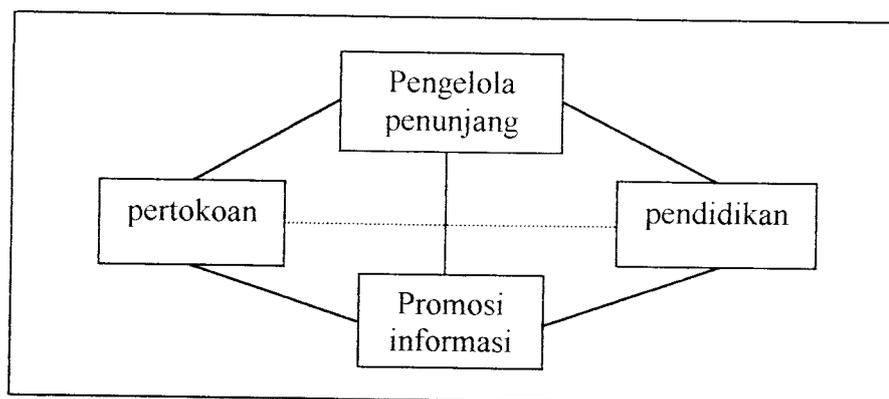
Gambar. 3.20. Pemintakatan Berdasar Karakter Kegiatan
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

3.5.1.1. Hubungan Kelompok Ruang Kegiatan

Hubungan kelompok-kelompok ruang kegiatan ini merupakan indikasi untuk menentukan tata letak kelompok ruang kegiatan (dalam satu massa). Tingkat hubungan kelompok ruang kegiatan dibagi menjadi:

1. Hubungan erat, dimana hubungan yang terjadi adalah secara langsung baik secara fisik maupun visual sehingga dimungkinkan pola pewadahan beberapa kegiatan di dalam ruang yang sama atau berdekatan.
2. Hubungan kurang erat, yaitu hubungan tidak langsung dimana terdapat ruang perantara yang dapat berupa kegiatan atau ruang yang mempunyai hubungan kegiatan dengan ruang tersebut.
3. Tidak ada hubungan, dimana diantara kedua kegiatan tersebut tidak ada hubungan, baik secara fisik ataupun visual.

Adapun hubungan kelompok-kelompok ruang kegiatan dalam fashion center dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan.3.5. Hubungan Antar Kelompok Kegiatan
Sumber: Analisa Subyektif

Hubungan erat —————
Hubungan kurang erat

3.5.1.2. Gubahan Massa

Gubahan massa yang memuat aspek karakter kegiatan Fashion Center tidak bisa lepas dari bentuk dan ruang arsitektur serta pendekatan filosofis yang diterapkan. Gubahan massa itu mempunyai ciri antara lain:

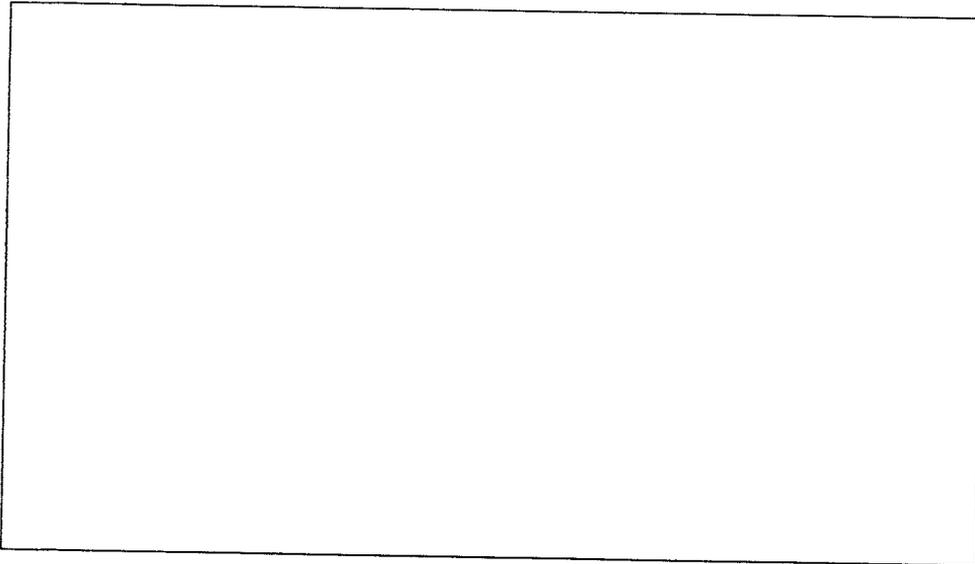
- Pengolahan massa bangunan dengan pertimbangan integrasi kegiatan utama fashion center terhadap kegiatan-kegiatan lain yang menunjang.

- Penggunaan bentuk-bentuk yang baru yang inovatif sebagai pengejawantahan kreatif.

3.5.1.3. Orientasi dan Tata Letak Massa

tata letak massa (lay out) atau pengorganisasian massa bangunan Fashion Center didasarkan pada karakter kegiatan:

- karakter dinamis
- karakter informatif
- karakter kreatif
- karakter ekspresif



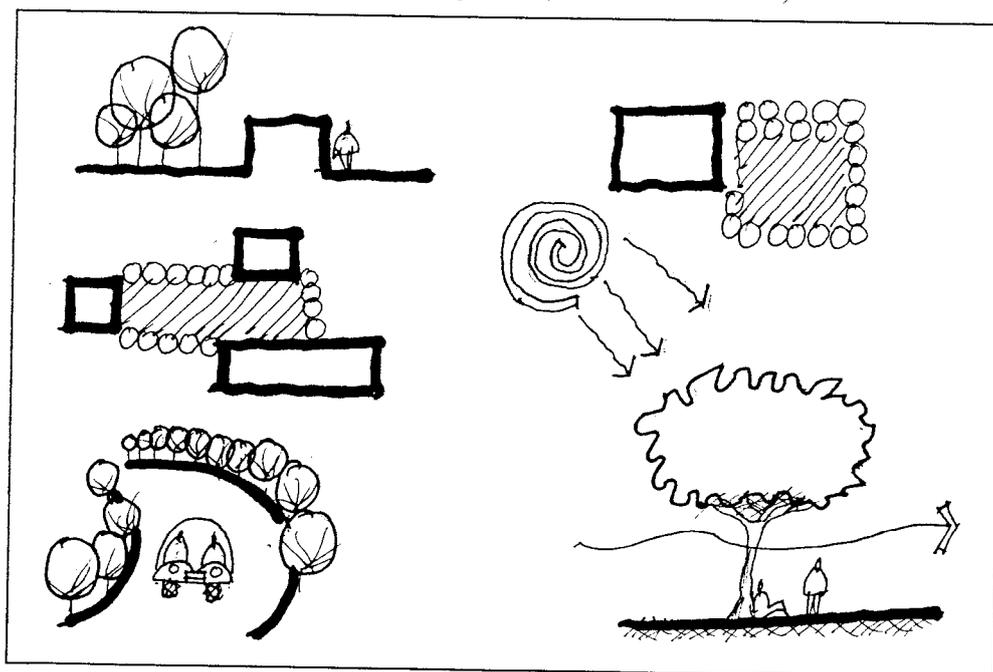
Gambar. 3.21. Tata Letak Massa berdasarkan Kegiatan
Sumber: Analisis

3.5.1.4. Elemen Ruang Luar

keberadaan Fashion Center sebagai lingkungan binaan tidak terlepas dari elemen ruang luar. Elemen ruang luar ini dapat berfungsi untuk mengikat kelompok-kelompok ruang kegiatan dalam fashion center yang sangat beragam. Disebutkan sebagai perlengkapan yang ada, cenderung memberi nilai lebih terhadap keberadaan wadah ini disamping fungsi yang lain.

- *Tata hijau / lanndscape*
 - Sebagai elemen pelindung kawasan/bangunan
 - Membentuk ruang (pemintakatan)
 - Pengarah/sirkulasi

- Sebagai soft elemen
- Dapat memanipulasi bentuk
- *Jalur pergerakan*
 - Sebagai sarana penghubung antar kegiatan
 - Sebagai bagian pembentuk ruang luar
 - Sebagai penguat kesan pada tata ruang luar
- *Ruang terbuka / plaza / openspace*
 - Sebagai elemen pengikat (visual dan fungsional)
 - Sebagai wadah kegiatan luar bangunan, misalnya kegiatan informal dan parkir
 - Dapat menjadi elemen orientasi bangunan
- *Elemen lain / sculpture*
 - Sebagai titik perhatian
 - Sebagai elemen pendukung bangunan (bercirikan artistik)



Gambar. 3.22. Bentuk-bentuk Penataan Vegetasi
Sumber:

3.5.2. Ungkapan Karakter Fisik Bangunan

Menurut Nicholas (1988) ada enam elemen yang dapat membentuk karakter visual bangunan. Elemen-elemen tersebut adalah:

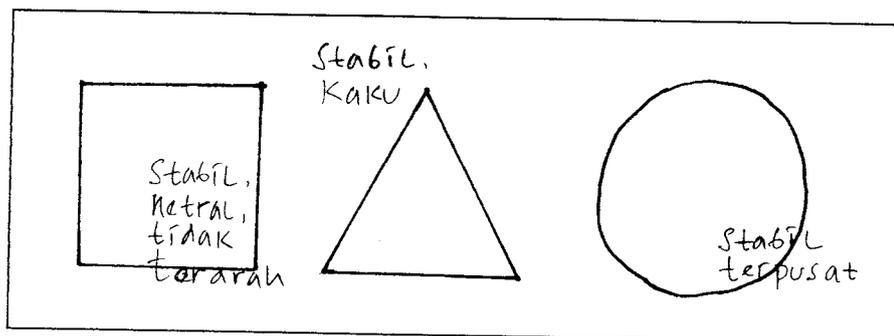
- Titik (point)
- Garis (line)
- Bentuk/massa (shape)
- Nilai (value)
- Tekstur (texture)
- Warna (color)

Selanjutnya yang akan digunakan untuk membentuk raut bangunan yang diinginkan adalah massa dan garis.

a. Massa Bangunan

Fashion center merupakan sekelompok massa-massa yang mewadahi berbagai aktifitas informatif. Kegiatan fashion merupakan kegiatan yang dinamis dan sifat dinamis ini dijadikan acuan untuk menentukan gubahan massa.

Ada tiga bentuk dasar yaitu lingkaran, segitiga dan bujursangkar. Lingkaran cenderung stabil dan menjadi pusat. Bentuk segitiga mempunyai karakter kukuh/stabil, cenderung kaku. Bujursangkar menunjukkan sesuatu yang statis, netral tidak mempunyai arah tertentu. Bentuk ini menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional.

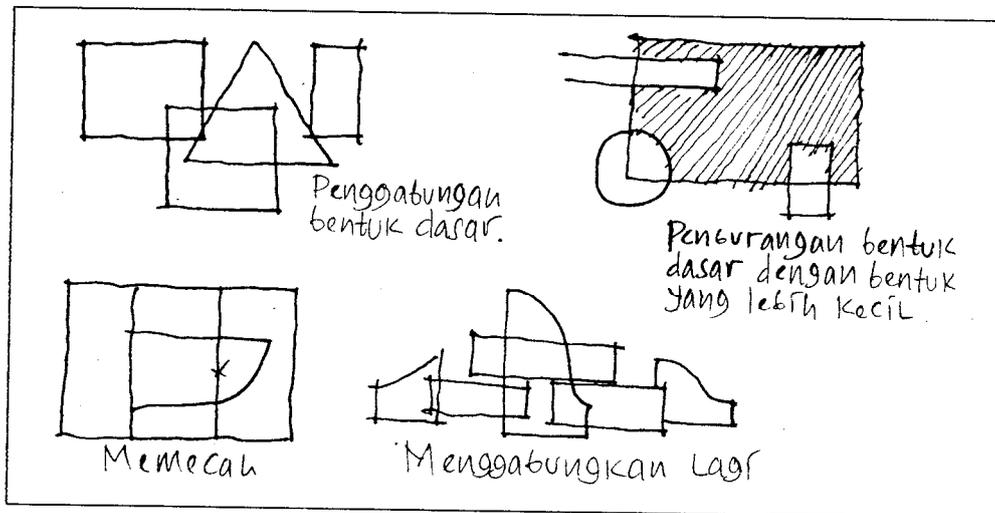


Gambar.3.23. Bentuk-bentuk Dasar
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

Bentuk-bentuk dasar cenderung bersifat statis, sehingga tidak dapat menggambarkan kedinamisan kegiatan yang diwadahnya. Olahan pada

bentuk-bentuk dasar dapat mengurangi kestatisan dan membuat massa menjadi lebih dinamis. Karakter dinamis diperoleh dengan cara:

- Penggabungan bentuk-bentuk dasar
- Mengurangi bentuk-bentuk dasar tersebut dengan bentuk-bentuk yang lebih kecil.
- Memecah bentuk-bentuk tersebut dan kemudian menggabungkan lagi menjadi bentuk yang berbeda.



Gambar.3.24. Pengolahan Bentuk-bentuk Dasar
Sumber: Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

b. Raut Bangunan

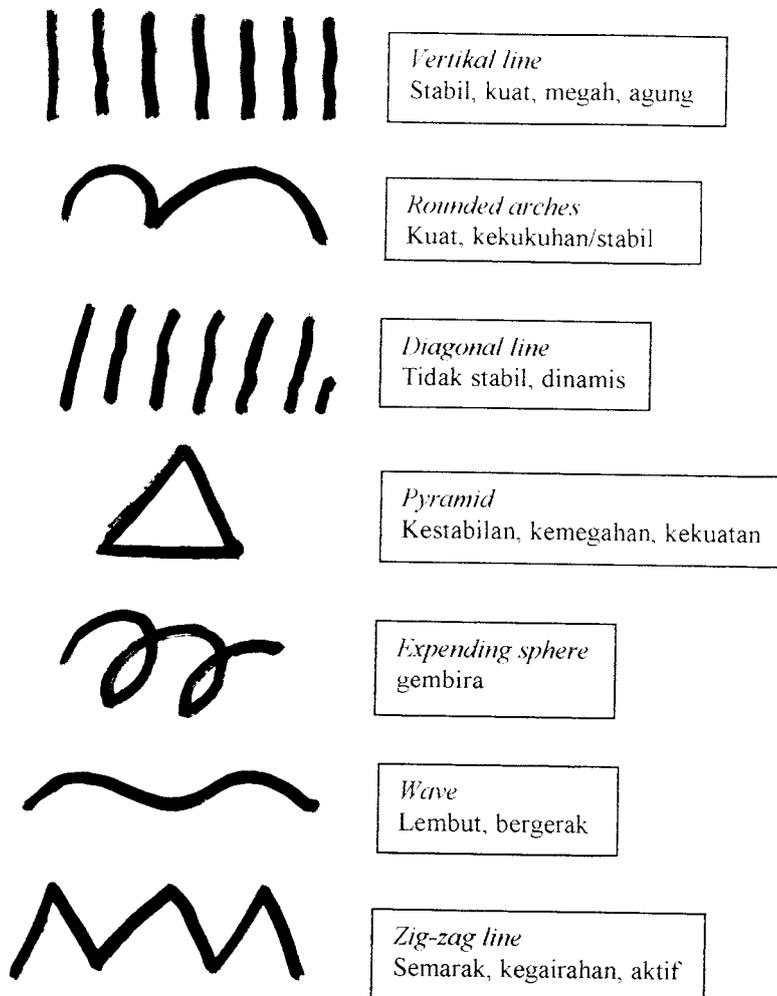
Untuk menciptakan kesatuan raut dan tampilan bangunan digunakan ekspresi garis yang mewujudkan karakter *fashion* yaitu dinamis, menonjol dan penuh surprise. Ekspresi garis memberikan sugesti dan raut yang berbeda dan dapat memperkuat karakter bangunan. Berikut ini adalah ekspresi garis berikut karakter yang dihasilkannya.



Up spray
Idealisme, spontanitas



Horisontal line
Ketenangan, istirahat, kematian, pasif



Karakter fashion digunakan sebagai pengikat tampilan massa dan fisik. Adapun pertimbangan yang digunakan adalah:

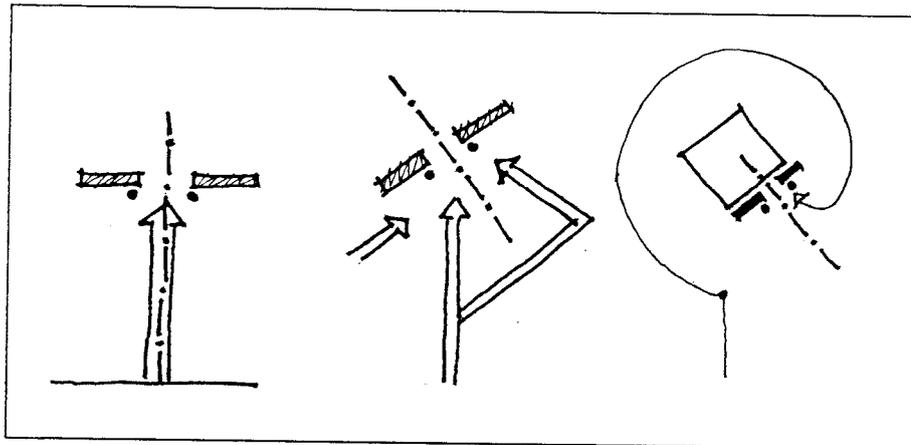
1. Penciptaan karakter sifat dinamis pada tampilan fisik bangunan dengan menampilkan *diagonal line* dan *wave*.
2. Sifat *informatif* diwujudkan dengan aksesibilitas dan pencapaian yang baik dan pengelompokan ruang-ruang yang mempunyai kedekatan sifat kegiatan.
3. Karakter *ekspresif* ini diwujudkan dengan keterbukaan, transparan dan kejutan-kejutan bentuk bangunan
4. Adapun sifat *kreatif* ini diwujudkan dengan bebas yaitu berbeda dengan lingkungan sekitarnya

3.6. Pendekatan Pencapaian Bangunan

3.6.1. Sirkulasi Ruang Luar

Memasuki sebuah ruang dalam dari suatu bangunan memerlukan sebuah jalur. Jalur tersebut merupakan tahapan pertama dari sistem untuk mengalami, melihat dan menggunakan ruang-ruang dalam bangunan (Ching, 1993). Tipe pencapaiannya sendiri terdiri dari 3 macam bentuk, yaitu:

1. Langsung
2. Tersamar
3. Melingkar



Gambar.3.25. Pencapaian Bangunan
Sumber: Ching, DK, 1983

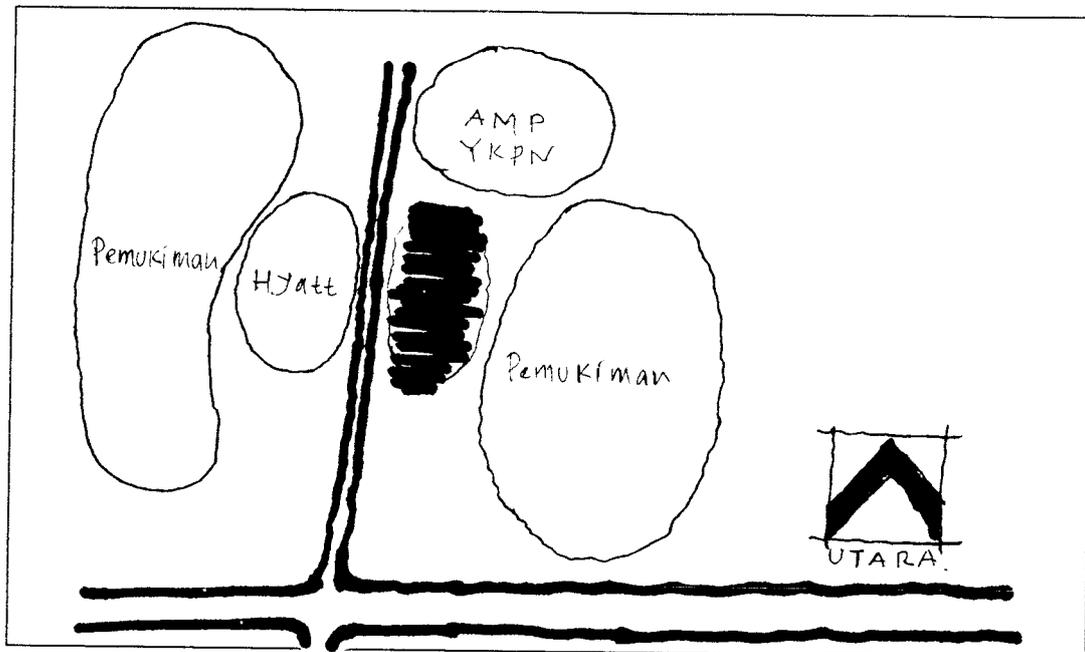
Dengan pertimbangan keperluan tenang dan keprivatan pada ruang pendidikan dan karakter terbuka pada ruang komersial, maka pencapaian ke bangunan komersial merupakan pencapaian yang langsung dari jalan raya, sedangkan kegiatan pendidikan lebih tersamar.

.....

BAB IV
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Fashion Center di Yogyakarta

4.1.1. Konsep Lokasi dan Site



Letak site pada daerah pinggir kota sangat mendukung bagi berdirinya sebuah institusi pendidikan dan daerah pengembangan sektor komersial yang representatif karena pinggir kota relatif lebih tenang, jauh dari hiruk pikuk kebisingan. Selain itu pengembangan bangunan di masa yang akan datang juga akan lebih mudah dilakukan karena lahan masih tersedia masih luas.

Lokasi yang terpilih berada di Desa Sari Harjo. Kelurahan, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman dengan mempertimbangkan nilai-nilai lokasi yang didasarkan pada:

1. Ketenangan dari aspek fisik dan non fisik
2. Pengembangan dimasa akan datang
3. Kedekatan dengan segmen yang dikehendaki

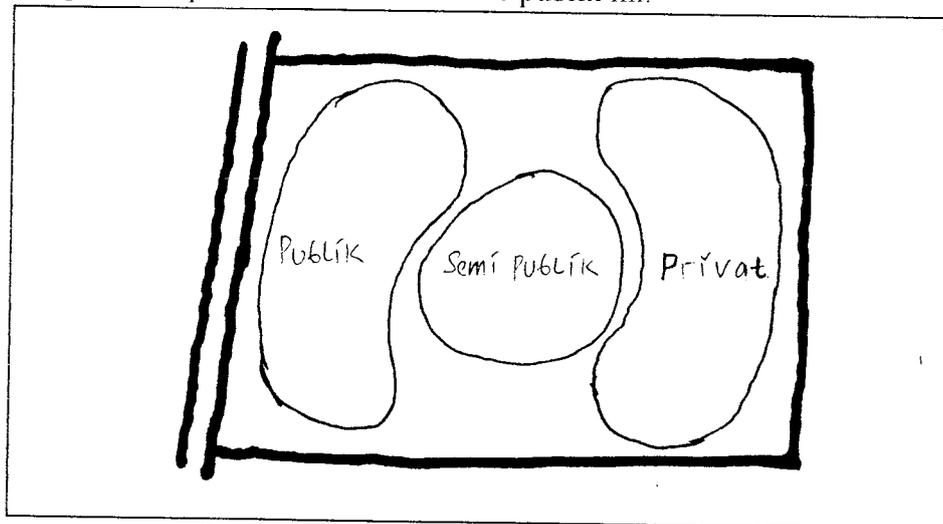
Adapun site terpilih berada diantara perguruan tinggi dan hotel Hyaat dan pemukiman. Dengan kondisi lahan relatif datar. Luasan site sekitar 20.000 m².

4.2. Konsep Ruang Luar

4.2.1. Pemintakatan

Pemintakatan (zoning) pada fashion center ini berangkat karakter kelompok kegiatan, yaitu:

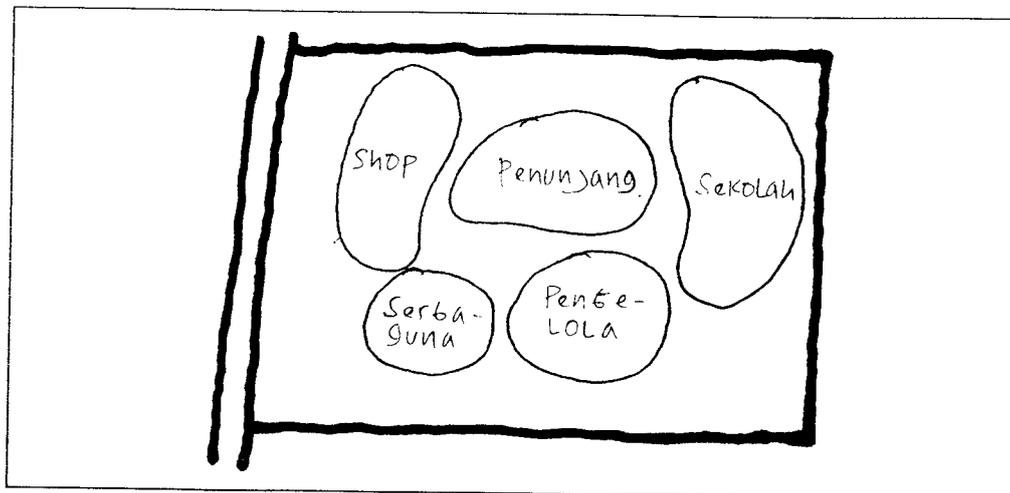
1. Zone privat, cocok untuk kegiatan yang merupakan kegiatan pelaku pendidikan dan pengelola (intern).
2. Zone semi publik, yang menampung kegiatan yang dapat menampung pelaku khusus (pendidikan) dan pelaku umum (pegunjung). Kegiatan yang berada pada zone ini adalah galeri, kafetaria, mushola.
3. Zone publik, yang didominasi oleh pelaku luar pendidikan. pertokoan, gedung serbaguna dan parkir umum dalam zone publik ini.



Gambar. 4.1. Pemintakatan pada Pusat Informasi Mode
Sumber: analisis

4.2.2. Hubungan antar Kelompok Ruang Kegiatan

Adapun hubungan kelompok-kelompok ruang kegiatan dalam fashion center dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar.4.2. Hubungan antar kelompok kegiatan pada Informasi Mode
Sumber: analisa subyektif

4.2.3 Gubahan Massa

Gubahan massa didasarkan pada sifat kebebasan dan kreatifitas pada bangunan.

- Pengolahan bentuk dasar massa, sesuai dengan ekspresi kegiatan di ruang dalam
- Pengolahan bentuk bangunan
 - Penampakan fisik – visual eksterior bangunan dengan unsur-unsur ekspresi garis dan
 - Komposisi ; masif – transparan, kesegarisan, perpotongan kasar – halus.

4.2.4. Orientasi dan Tata Letak Massa

Orientasi dan tata letak massa didasarkan pada karakter dari kelompok bangunan:

- Karakter dinamis merupakan dinamis dengan keadaan dan selalu bergerak.
- Karakter informatif bersifat memberi informasi atau bersifat menerangkan, berorientasi masalah-masalah pencapaian dan pengenalan ruang secara eksplisit alur dari tiap *approach*.
- Karakter ekspresif mempunyai orientasi terbuka dan transparan.
- Karakter kreatif diwujudkan dalam bentuk karakteristik bagian bangunan yang selalu bergerak.

4.2.5. Façade

Fashion center merupakan sekelompok massa yang mewadahi berbagai aktivitas informatif. Kegiatan *fashion* merupakan yang dinamis, informatif, kreatif, ekspresif dan sifat-sifat ini dijadikan acuan untuk menentukan tampilan massa.

Perwujudan karakter tersebut dapat diwujudkan dengan:

1. Penciptaan karakter sifat dinamis pada tampilan fisik bangunan dengan menampilkan *diagonal line dan wave*.
2. Sifat *informatif* diwujudkan dengan aksesibilitas dan pencapaian yang baik dan pengelompokan ruang-ruang yang mempunyai kedekatan sifat kegiatan.
3. Karakter *ekspresif* ini diwujudkan dengan keterbukaan, transparan dan kejutan-kejutan bentuk bangunan
4. Adapun sifat *kreatif* ini diwujudkan dengan bebas yaitu berbeda dengan lingkungan sekitarnya.

4.2.6. Elemen Ruang Luar

Keberadaan elemen-elemen tersebut diutamakan berfungsi untuk mengikat kelompok-kelompok ruang kegiatan dalam *fashion center* yang sangat beragam. Elemen-elemen tersebut sebagai integrasi pelaku kegiatan fashion juga sebagai penghubung antar edukasi dan umum. Elemen ruang luar yang diolah untuk mengikat tersebut adalah:

1. Ruang-ruang terbuka: plaza, *open space*.
2. Jalur pergerakan luar bangunan
3. *Follies dan sculpture*
4. Tata hijau

4.2.7 Sirkulasi Ruang Luar

Dengan pertimbangan keperluan tenang dan keprivatan pada ruang pendidikan dan karakter terbuka pada ruang komersial, maka pencapaian ke bangunan komersial merupakan pencapaian yang langsung dari jalan raya, sedangkan kegiatan pendidikan lebih tersamar.

.....

4.3. Konsep Struktur dan utilitas

4.3.1. Konsep Struktur

Struktur pada bangunan adalah struktur yang menunjang tuntutan karakter dinamis dan tampilan massa yang menonjolkan diri dari lingkungan sekitarnya. Sistem struktur utama yang dipilih adalah sistem struktur dalam rangka memudahkan penciptaan massa solid dengan bidang-bidang penutupnya. Stuktur rangka juga memudahkan pembentukan bidang-bidang (komposisi) horisontal dan vertikal.

4.3.2. Konsep Utilitas

1. Jaringan Air Bersih

Suatu sistem penyediaan air bersih untuk keseluruhan kompleks bangunan secara kontinyu yang cukup. Jaringan air bersih diambil dari dua sumber, yaitu sumber air kota (PAM) dan sumber air mandiri.

2. Jaringan Listrik

Agar selalu lancar dan kontinyu maka sumber listrik ada dua jenis, yaitu dari PLN dan diesel genset. Sistem jaringan yang dipakai adalah sistem sentralisasi dengan adanya satu gardu induk dengan beberapa sekering pada masing-masing unit bangunan serta masing-masing lantai.

3. Jaringan Pemadaman Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran dimulai dari sistem deteksi dini terjadinya kebakaran sehingga segera ada indikasi/sinyal begitu kebakaran terjadi.

4. Penangkal Petir

Penangkal petir dimanfaatkan untuk mengamankan bangunan dari petir. Sistem yang digunakan yaitu sistem sangkar faraday.

4.4. Kebutuhan Dan Besaran Ruang

Adapun besaran ruang pada prinsipnya ditentukan oleh kegiatan oleh kegiatan yang diwadahnya. Hal-hal yang ikut menentukan besaran ruang adalah:

1. Standar-standar yang digunakan sebagai patokan persyaratan besaran ruang
2. Kapasitas pemakai
3. Perhitungan persyaratan khusus berdasarkan fungsi dan spesifikasi kegiatan

Berikut ini adalah perhitungan luas Fashion Center yang terbagi dalam kelompok-kelompok kegiatan.

4.4.1. Kelompok Ruang Pendidikan

RUANG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)
Teori & studio disain	30 orang		72
Studio jahit	30 orang		126
Studio printing/batik	30 orang		126
Studio fotografi	2x2 ruang		18
Perpustakaan	asumsi		60
r. seminar	40 orang		72
galeri	asumsi		30
r. konsultasi	asumsi		10
r. rapat	40 orang		72
r. direktur	4 orang		60
r. dosen	16 orang		128
r. staff	15 orang		120
gudang	asumsi		18
lavatory dosen	asumsi		18
lavatory umum	asumsi		18
			948

4.4.2. Kelompok Ruang Komersial

RUANG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)
Panggung	25 orang	0,4 m ² /orang	10
Penonton	300 orang	1,2. m ² /orang	360
r. rias& r. ganti	50 orang	2,25 m ² /orang	112,5
Bengkel kerja	10 orang	2 m ² /orang	20
r. pengelola	10 orang	2 m ² /orang	20
gudang	asumsi	3 m ² /orang	40
servis	10 orang	40 m ² /unit	30
MEE	asumsi		30
Lavatory umum	asumsi		18
Lavatory persiapan	asumsi		18
Lavatory pengelola	asumsi		18
Retail	30 unit		1200
Total			1876,5

.....
4.4.3. Kelompok Ruang Pengelola

RUANG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)
r. pimpinan	1 orang	15 m ² /orang	15
r. manajer	4 orang	8 m ² /orang	32
r. staff	15 orang	8 m ² /orang	120
r. rapat	30 orang	1,8 m ² /oarang	54
gudang	Asumsi	3 m ² /orang	18
servis	10 orang		30
lavatory	Asumsi		18
Total			287

4.4.4. Kelompok Ruang Penunjang

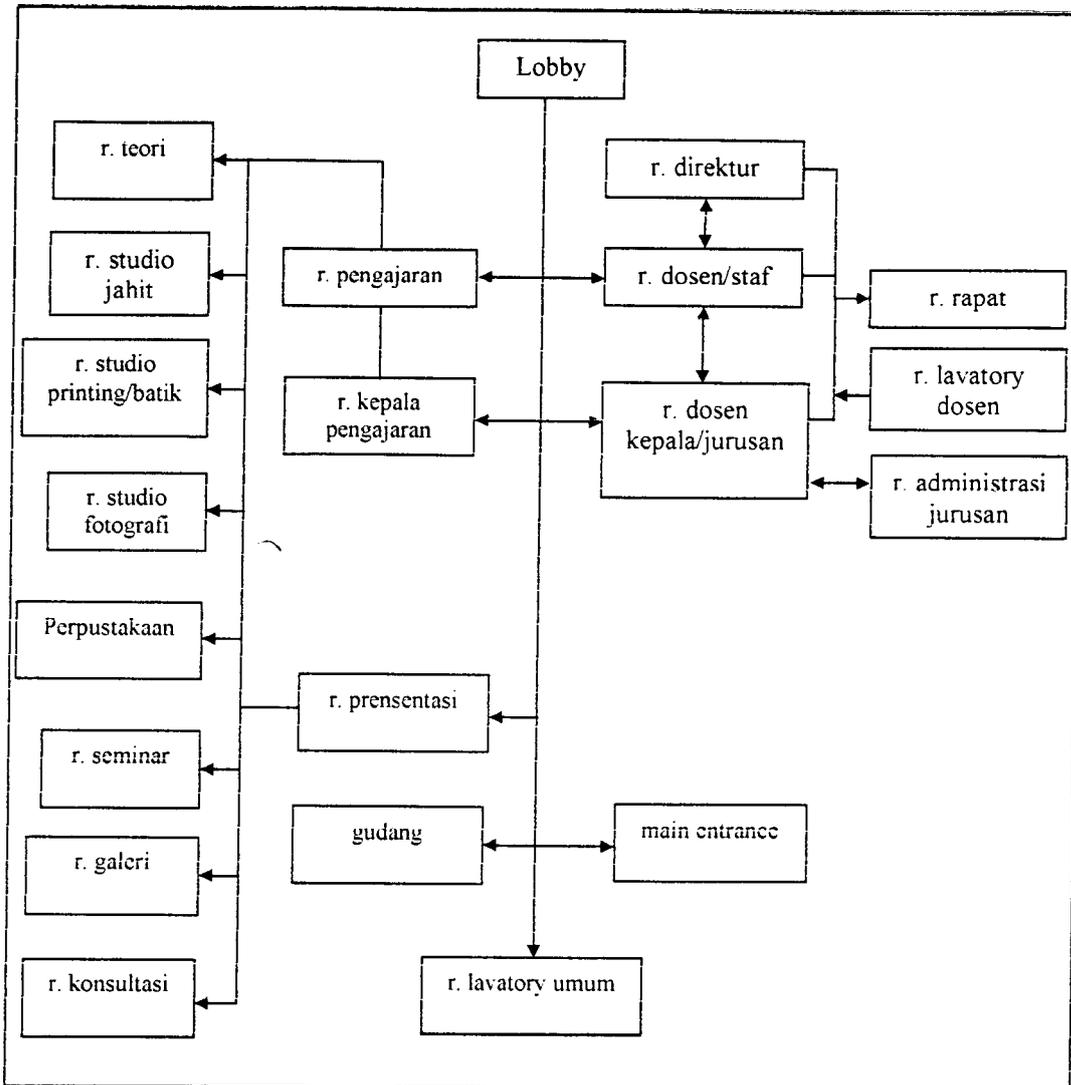
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)
Kafetaria	asumsi		180
Dropping	asumsi		60
Mushola	asumsi		25
Total			3376,5

Jumlah	3376,5
Sirkulasi & lobby	1012,5
Parkir 100 mobil x 20 m ² /mobil	2000
Luasan total	6389

4.5. Konsep Organisasi Ruang

Pada fashion center ini organisasi ruang dilakukan berdasarkan pada organisasi ruang kelompok kegiatan (skala besar) dan organisasi ruang pada tiap kelompok kegiatan (skala kecil) pada bab sebelumnya (lihat bab III).

4.5.1. Organisasi Ruang pada Kelompok Ruang Pendidikan



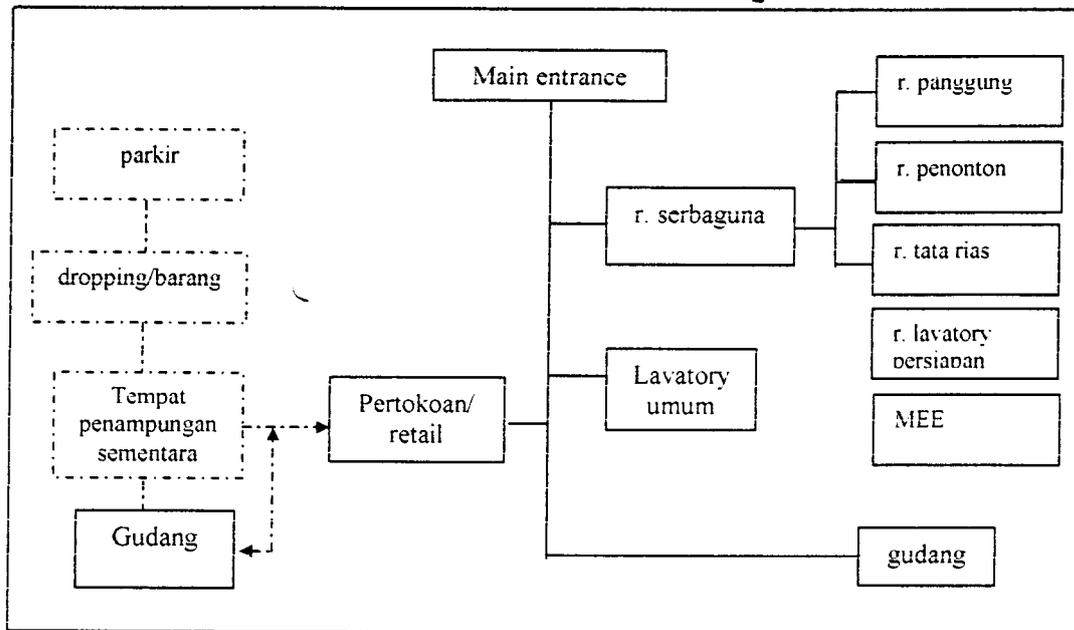
Gambar.4.3. Organisasi ruang pada kelompok ruang pendidikan

Untuk menggabungkan fasilitas pendidikan kedalam kelompok kegiatan informasi dan promosi yaitu dengan menarik sebagian fungsi kegiatan pendidikan kedalam sebuah wadah dan difungsikan secara bersama seperti kegiatan perpustakaan, gallery, dan konsultasi dan peragaan.

Dimana kegiatan tersebut dapat digunakan oleh siswa dan masyarakat, juga sebagai ruang integrasi kegiatan ke dalam satu wadah kegiatan bersama. Kegiatan

tersebut dapat digunakan sebagai kegiatan proses belajar secara tidak langsung antara siswa dan masyarakat. Dari segi aksesibilitas mudah dalam pencapaian dimana dapat digunakan pencapaian (sumbu) sebagai pengikat dari kegiatan-kegiatan yang ada.

4.5.2. Organisasi Ruang pada Kelompok Ruang Komersial



Gambar 4.4. Organisasi ruang pada kelompok ruang komersial

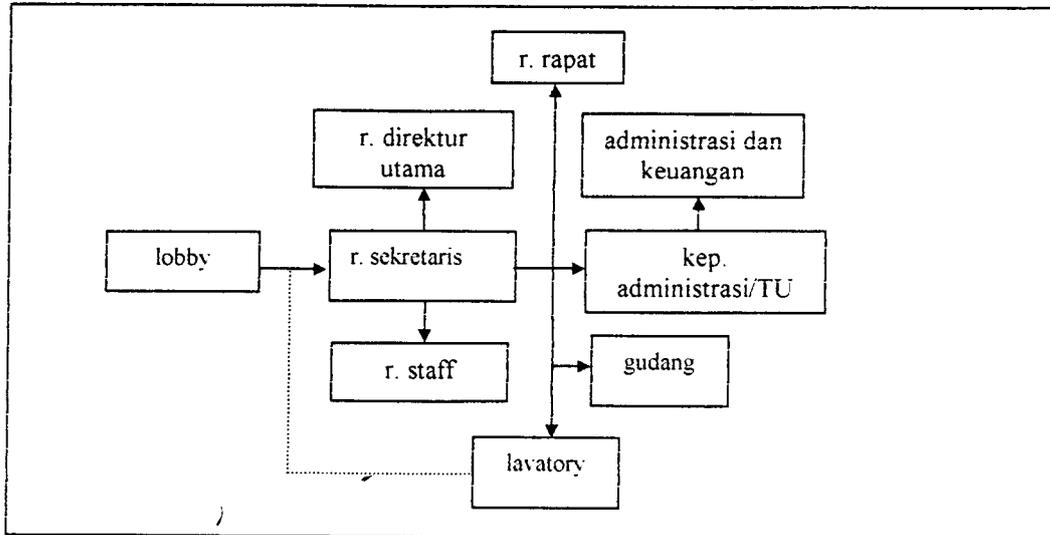
Keterangan:
Manusia : ———
Barang : - - - - -

Karena kegiatan komersial sebagai ajang kegiatan promosi dan informasi, dimanapun penempatannya tidak menjadi masalah karena kegiatan komersial adalah mencari konsumennya yaitu masyarakat dan pengusaha.

Untuk menggabungkan kegiatan komersial kedalam kegiatan bersama dengan kegiatan pendidikan, yaitu pada kegiatan peragaan busana, adalah kegiatan bagi siswa-siswa dan para desainer yang dapat digunakan pada gedung serbaguna.

Dalam aksesibilitas kegiatan, penempatan gedung serbaguna berada tidak jauh dari pendidikan dan jalur sirkulasi yang mengalir atau pada jalur sirkulasi yang dilewati oleh kegiatan pendidikan dan pengelola.

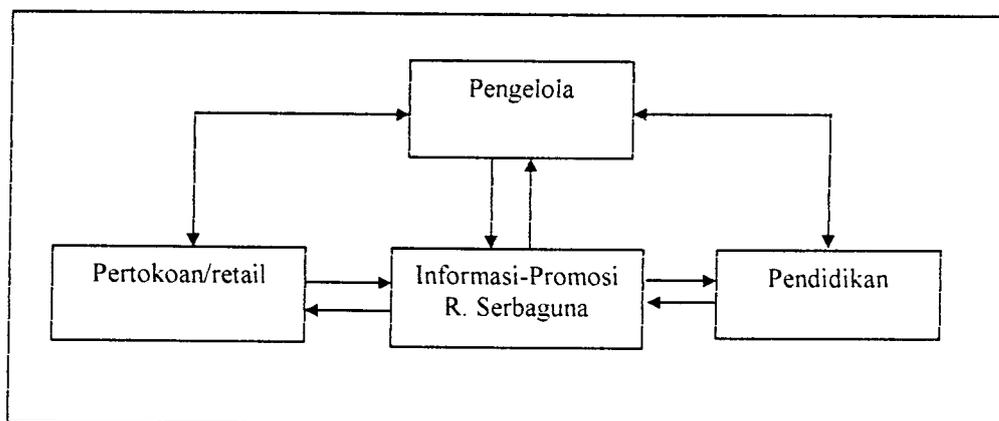
4.5.3. Organisasi Ruang pada Kelompok Ruang Pengelola



Gambar.4.5. Organisasi ruang pada kelompok ruang pengelola

Kegiatan pengelola adalah kegiatan pengelolaan dari kegiatan dua kegiatan antara pendidikan dan komersial yang ada, ini dapat ditempatkan antara kegiatan pendidikan dan komersial karena dalam mudah pengontrolan dan aksesibilitas dari dua kegiatan. Kegiatan pengelolaan juga sebagai kegiatan pendukung dapat digunakan sebagai pengikat fasilitas.

4.5.4. Organisasi Ruang (makro) Pusat Informasi Mode



Gambar.4.6. Organisasi ruang (makro) pada Pusat Informasi Mode

.....

4.6. Konsep Ruang Dalam

4.6.1 Konsep Ruang Dalam pada Komersial Ruang Pendidikan

4.6.1.1. Konsep Tata Ruang

Tuntutan karakter pendidikan yang lain, yaitu tenang, menghendaki hubungan ruang yang tidak menimbulkan keributan (crowded) yang ditimbulkan oleh pertemuan/persilangan aktivitas pada titik-titik hubungan ruang dan pergerakan yang semerawut (tidak terarah).

Dengan pertimbangan tersebut maka ruang-ruang akademis (kelas, studio) merupakan ruang-ruang bersebelahan dengan orientasi kearah jalur pergerakan yang terbentuk oleh hubungan ruang tersebut, sehingga tidak dimungkinkan gangguan akibat adanya simpul-simpul keramaian. Ruang-ruang yang mempunyai kadar kebisingan tinggi (studio jahit) membutuhkan ruang-ruang perantara, sehingga ruang-ruang disebelahnya tidak terganggu, dan yang memiliki alat berat diletakkan dilantai bawah selain efisien juga menghindari kebisingan yang merembet ke lantai bawah. Secara keseluruhan ruang-ruang dalam fasilitas pendidikan dihubungkan dengan ruang perantara yang mengikat ruang-ruang disekitarnya.

4.6.1.2. Konsep Kualitas Ruang

Untuk penampilan suasana ruang-ruang pendidikan direncanakan bersifat ruang yang akrab, disiplin dan kreatif, hal ini memperkuat karakter dari masing-masing ruang. Kualitas ruang dipengaruhi dari bentuk ruang dalam bangunan. Ukuran yang digunakan untuk membentuk karakter yaitu pengolahan bentuk ruang, tingkat penutupan, warna dan tekstur permukaan, dan skala ruang. Karakter tersebut diperoleh dengan tolok ukur sebagai berikut:

1. Karakter privat yang dapat mendukung konsentrasi pelaku kepada kegiatan.
Karakter tersebut dapat di bentuk dengan runag-ruang tertutup dengan bukaan-bukaan secukupnya.
2. Karakter akrab dapat diwujudkan dengan penggunaan skala yang tepat, yaitu skala normal untuk manusia. (skala intim tidak digunakan karena tidak cocok untuk kegiatan yang aktif)

3. Penggunaan gabungan bentuk beraturan dan tidak beraturan pada ruang-ruang studio untuk mewujudkan karakter kreatif dan aktif.
4. Penggunaan warna-warna tenang dan ceria, yaitu penggunaan warna-warna terang.

4.6.1.3. Pergerakan Ruang Dalam

Pada ruang dalam pendidikan cenderung mempunyai karakter santai tetapi jelas dan teratur. Jalur pergerakan yang digunakan berbentuk linier. Ruang yang tercipta yang sesuai dengan sifat pergerakan adalah ruang pergerakan melewati ruang-ruang.

4.6.2. Tata Ruang Dalam pada Kelompok Ruang Komersial

4.6.2.1. Konsep Tata Ruang

Untuk pengunjung pertokoan dipilih organisasi pergerakan bebas bergerak tetapi tetap terarah dan jelas. Dengan pertimbangan tersebut organisasi ruang yang terpilih pada fasilitas pertokoan adalah organisasi linier. Adapun karakter rekreatif dapat diwujudkan dengan menghindari bentuk-bentuk ruang formal. Pada tata ruang kelompok ruang promosi-informasi (serbaguna) didasarkan pada tingkat hirarkhi ruang berdasarkan pada sifat masing-masing hubungan dipilih gabungan antara pergerakan menembus ruang berlaku pada ruang-ruang yang hirarkhinya sebelum menuju ruangan serbaguna, yaitu lobby, servis, ruang persiapan, dan lainnya. Keseluruhan pergerakan menembus ruang tersebut berakhir pada sebuah ruang, yaitu ruang serbaguna.

4.6.2.2. Konsep Kualitas Ruang

Fasilitas komersial (pertokoan dan serbaguna) mempunyai karakter santai rekreatif. Karakter tersebut dipenuhi dengan tolok ukur sebagai berikut:

1. Ruang-ruang yang lega/bebas diperoleh dengan menggunakan skala yang lebih besar dari skala normal. Misalnya penggunaan skala monumental pada ruang serbaguna.
2. Penciptaan ruang komersial diharapkan tetap mempertahankan kesinambungan visual. (untuk itu digunakan metoda substitusi dan transparansi bidang vertikal)

-
3. Penggunaan ruang tertutup (dengan bukaan-bukaan minimal) pada ruangan yang memerlukan konsentrasi ke dalam dan persyaratan akustikal, misalnya ruang-ruangan penonton peragaan atau peserta seminar.

4.6.2.3. Pergerakan Ruang Dalam

Karakter pergerakan yang dikehendaki dalam kelompok ruang komersial adalah pergerakan linier. Karena pergerakan linier lebih bersifat santai dan rekreatif

4.6.2.4. Konsep Kenyamanan

1. Pencahayaan

Ruang-ruang pendidikan memerlukan pencahayaan yang sederhana, karena sifat kegiatannya yang teratur dan menerus: sehingga dalam kondisi apapun ruang-ruang pendidikan tetap terang.

Adapun ruang komersial kurang memanfaatkan pencahayaan langsung dari sinar matahari, karena lebih mementingkan pencahayaan buatan yang dapat mendukung suasana ruang lebih atraktif. Karena dengan adanya perbedaan pencahayaan akan menciptakan suasana dramatis, dan membuat pengunjung untuk lebih tertarik terhadap sesuatu yang lebih istimewa.

2. Penghawaan

Penghawaan dimaksudkan untuk mewujudkan karakter sederhana dan intergratif, misalnya dengan menggunakan bukaan-bukaan maksimal pada ruang tertentu.

3. Kebisingan

Pengendalian kebisingan dimaksudkan untuk memberi border antara area-area yang ramai dengan area yang memerlukan tingkat ketenangan cukup. Pengaturan terhadap kebisingan, pemanfaatan bahan peredam dan pemanfaatan elemen lain (tembok, pohon) untuk mengurangi kebisingan.

4. Akustik

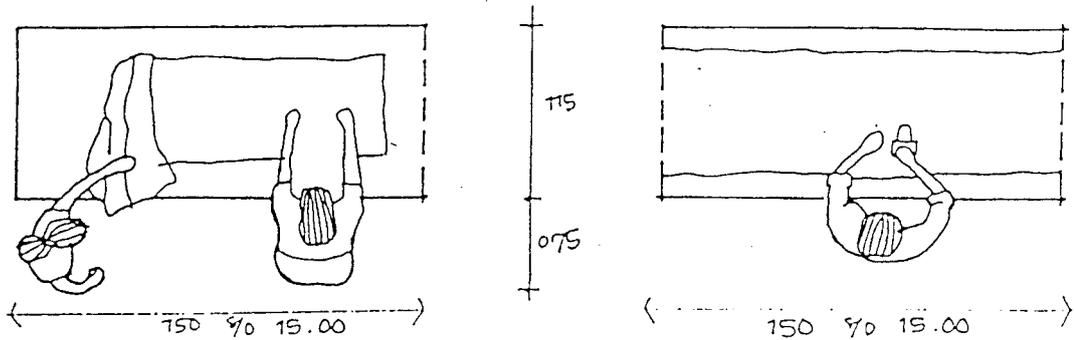
Persyaratan akustikal diperlukan pada ruang-ruang tertentu, seperti ruang serbaguna diperlukan persyaratan khusus, yaitu persyaratan akustik. Pengolahan

.....
pelingkup ruangan, vertikal dan horisontal, ataupun penggunaan pelapisan bahan teretentu pada pelingkup ruang.

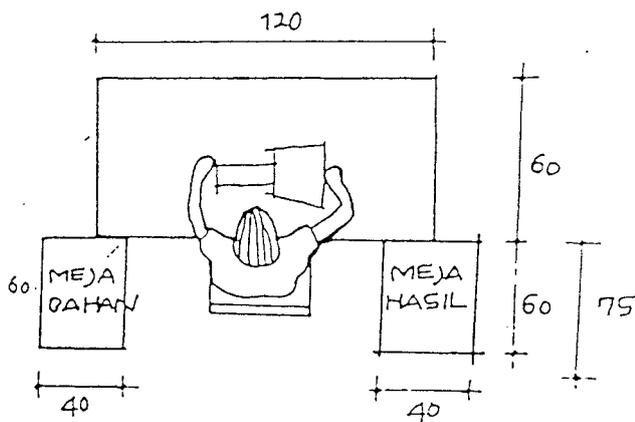
2). Dasar-dasar Dimensi Dan Konfigurasi Kegiatan

1. PEMOTONGAN

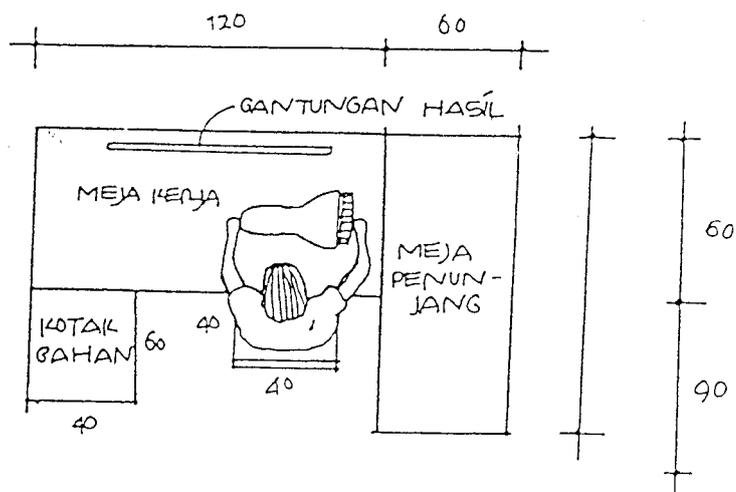
a). PENYUSUNAN, PENGAMBARAN POLA



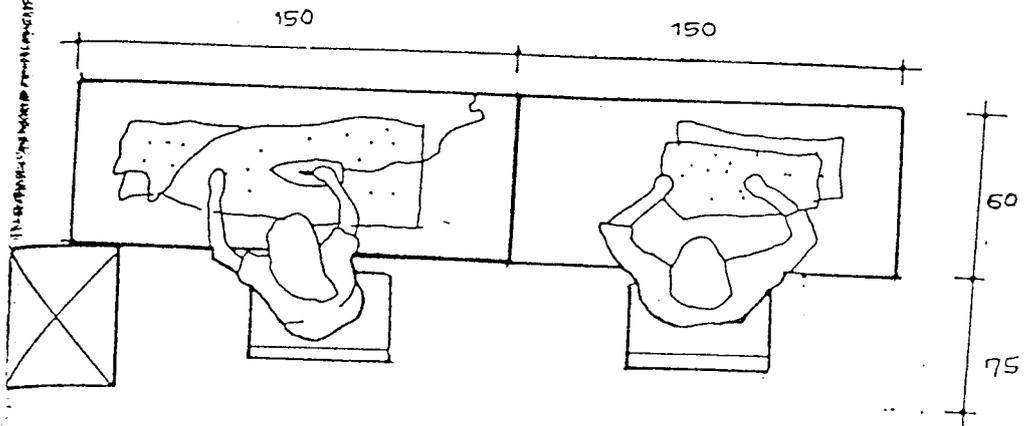
2. OBRAS, JELUJUR, PELENGKAP.



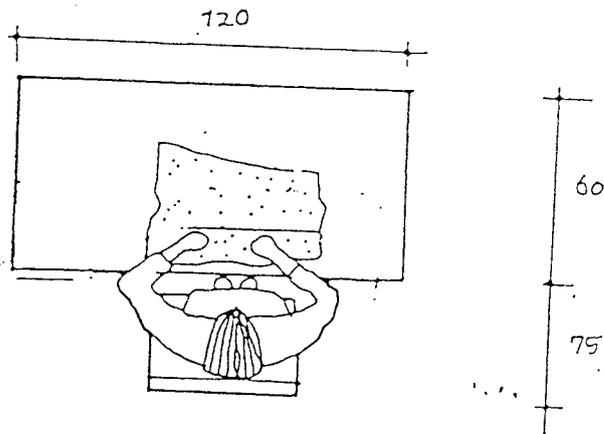
3. PENJAHITAN



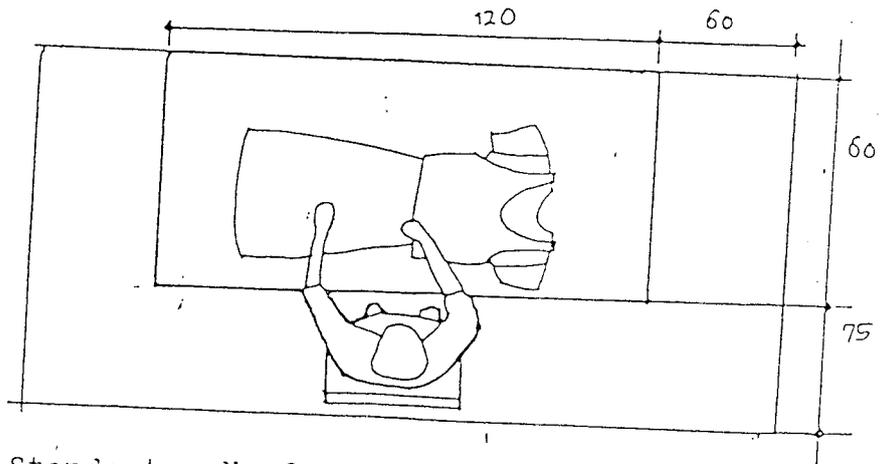
A. SETIHA & PELIPATAN



5. PRESS RAHAN



6. PEMBERSIHAN, SORTASI

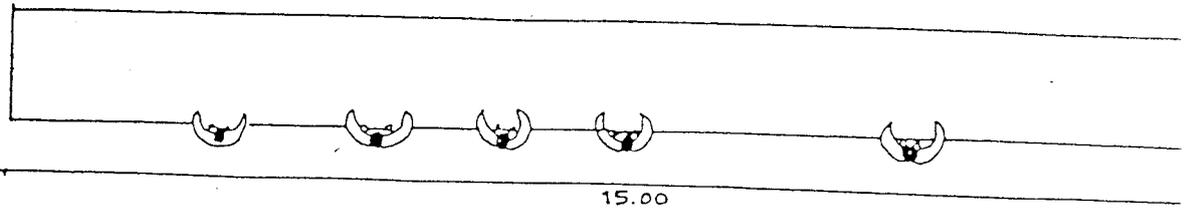


Sumber : Standart : Neufert Architect Data
Observasi Lapangan.

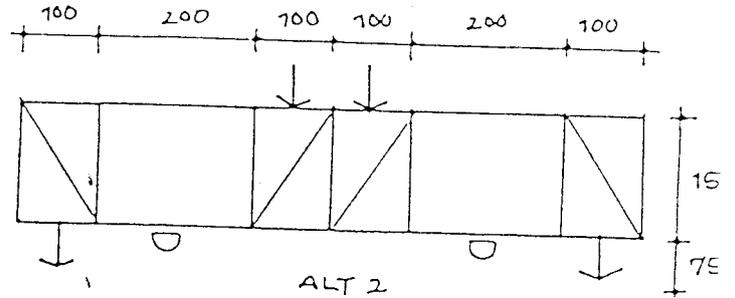
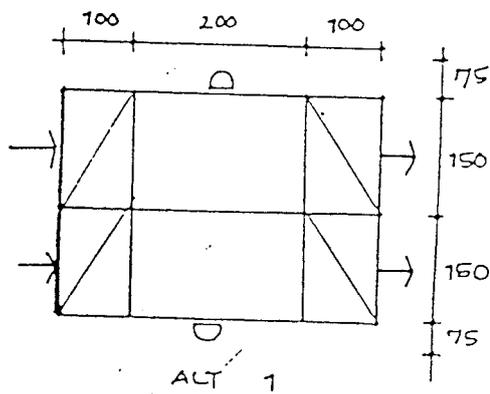
3. Studi Dasar Flow Unit Produksi

A. PERSIAPAN JAHIT

1). PEMOTONGAN



2). KOREKSI



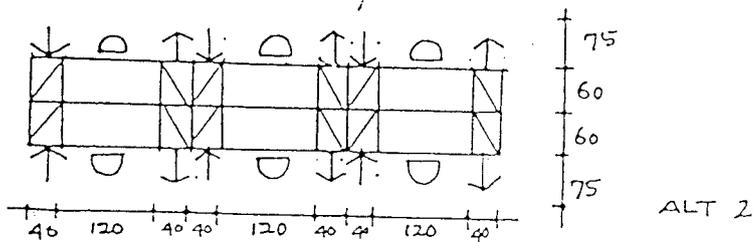
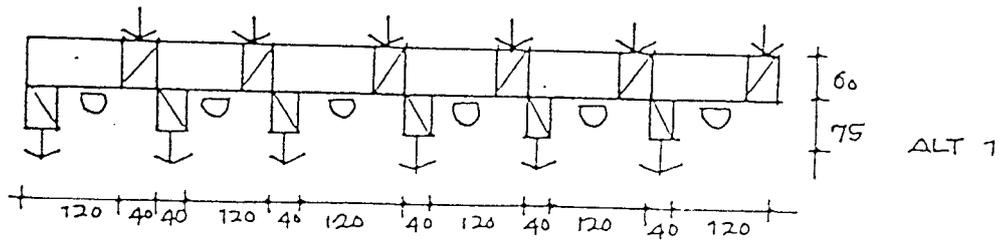
NOTASI :

→ INPUT / OUT PUT

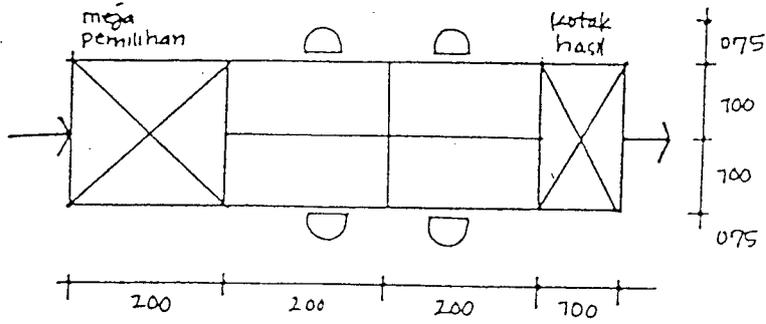
▤ KOTAK SIMPAN BAHAN

▥ KOTAK SIMPAIN HASIL

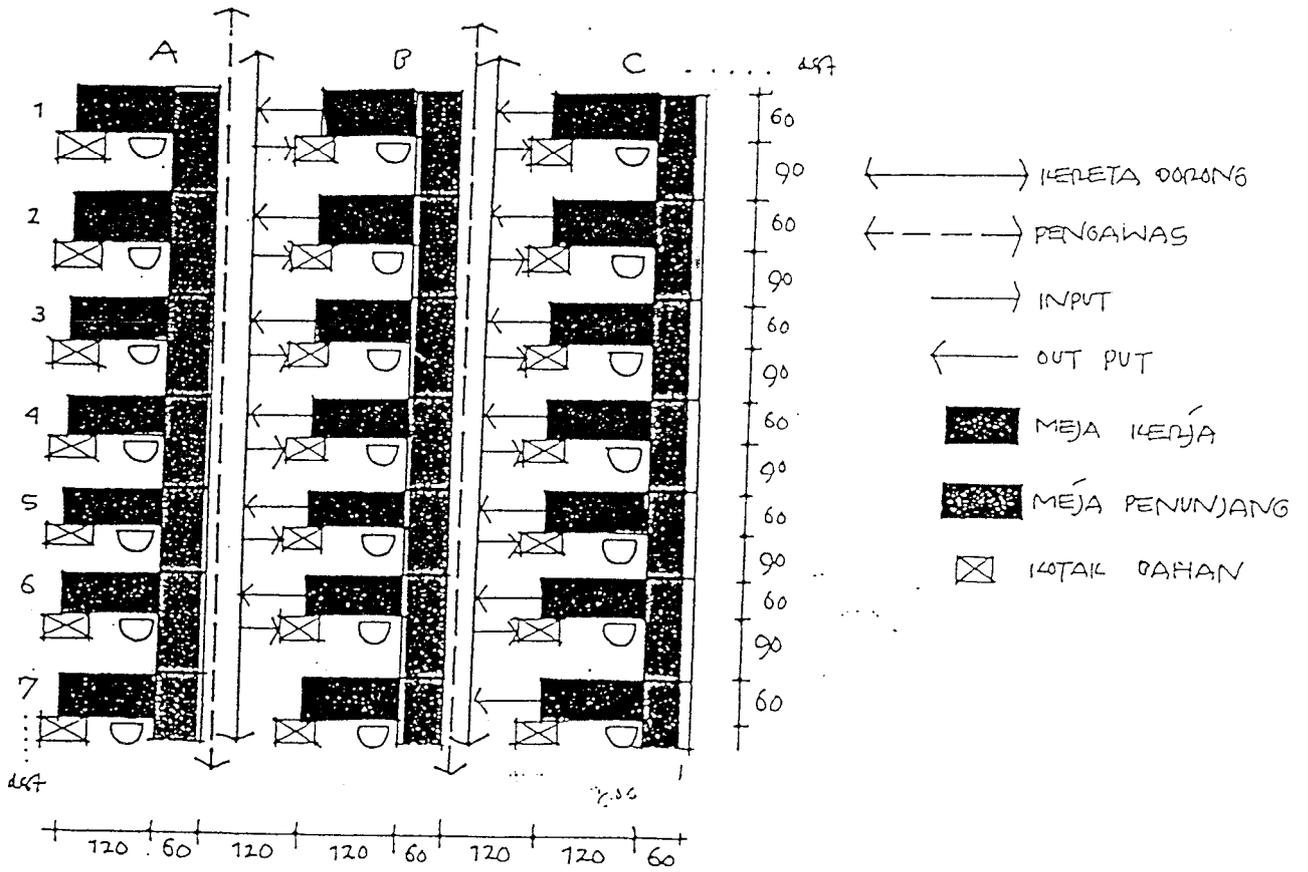
3). OBRAS, JELUJUR, ROL



4). PEMBAGIAN



B). PENJAHITAN

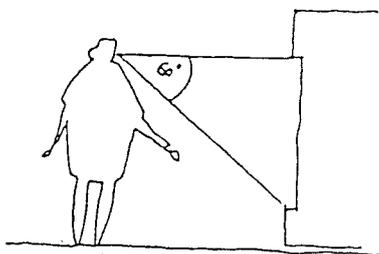


1. Faktor Penentu

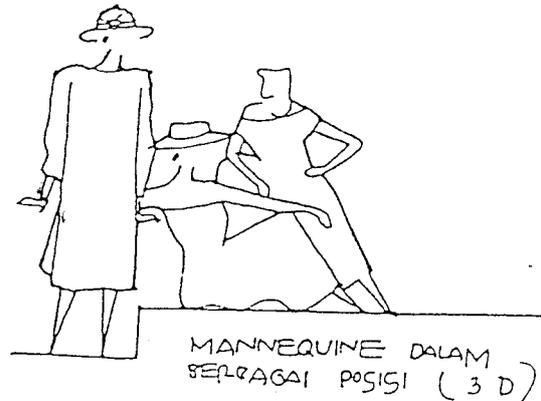
a. Macam Cara Penyajian.

1. Show Window (2 dimensi)
2. Mannequinne/boneka (3 dimensi)
3. Digantung (3 dimensi)
4. Ditempel pada panil (2 dimensi)
5. Disimpan dalam 'show case' dengan bentuk penyajian :

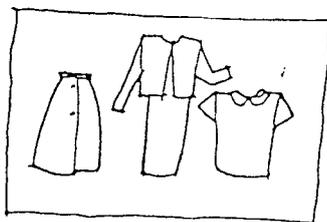
- 1). Table Ficture (meja menerus)
- 2). Cases Ficture (rak terbuka/transparan)
- 3). Box Ficture (kotak terbuka) dengan variasi bentuk dasar segi tiga, segi 4, segi 8, dsb.



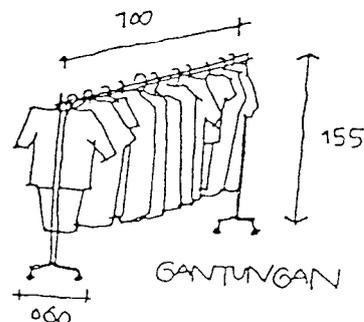
SHOW WINDOW (2 D)



MANNEQUINE DALAM BERBAGAI POSISI (3 D)



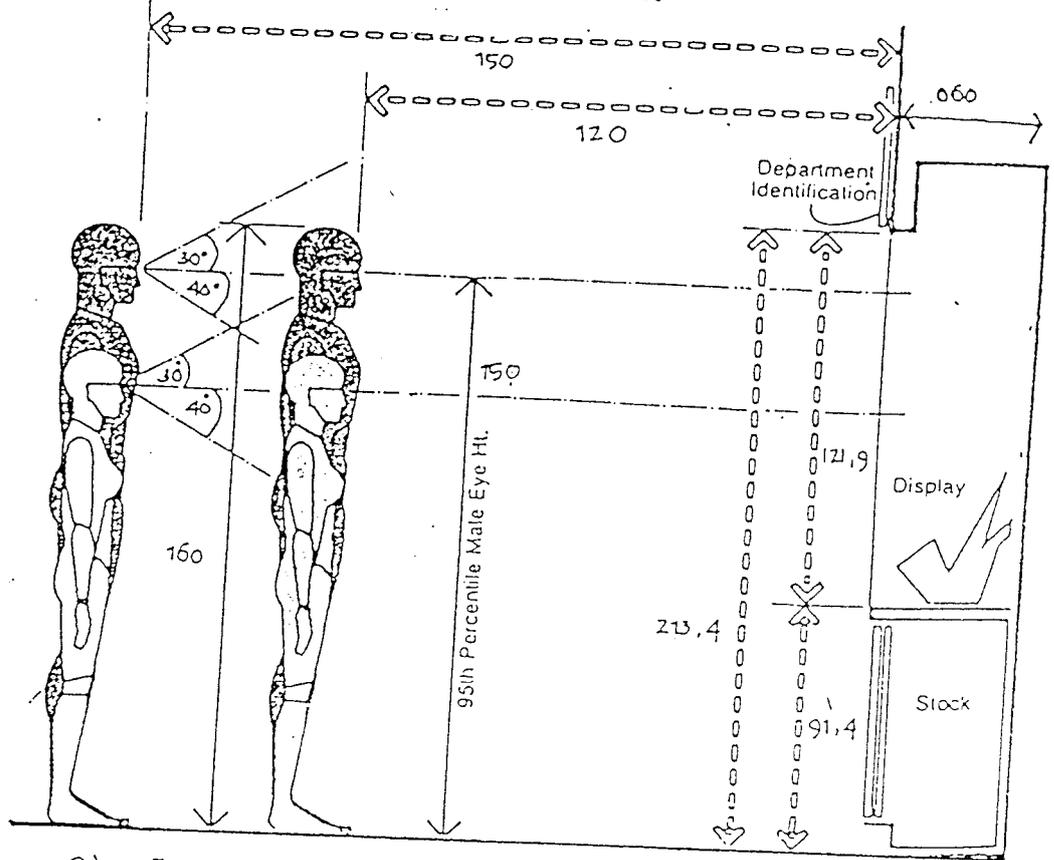
PANIL (2 D)



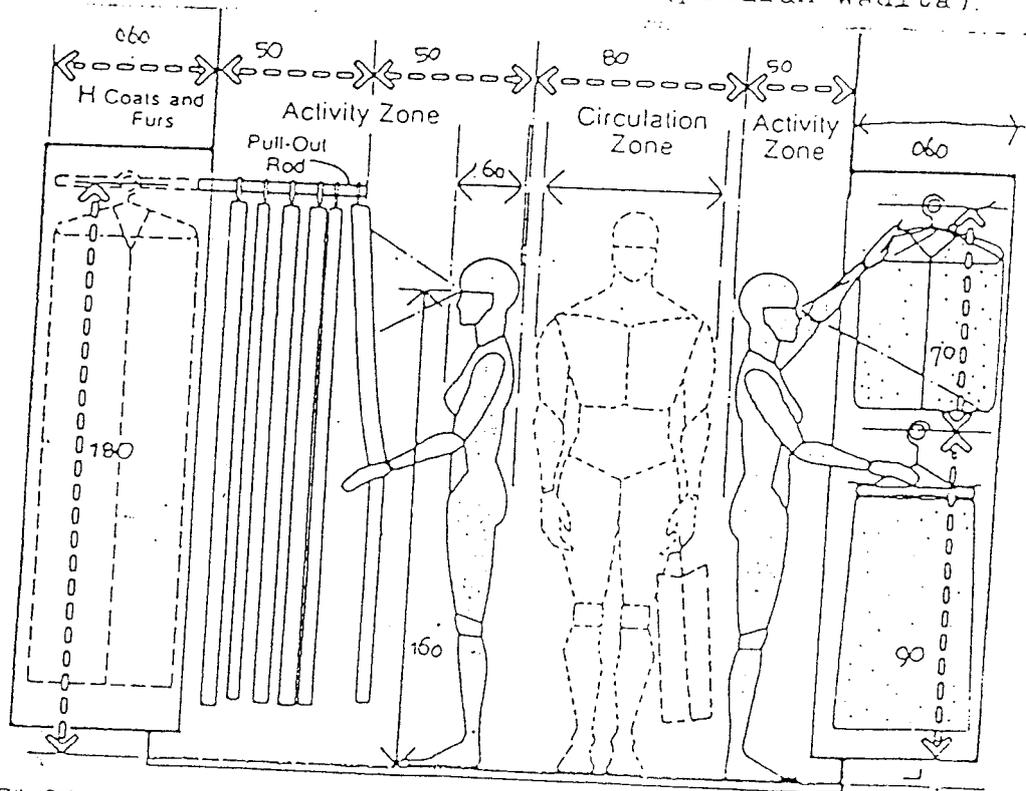
GANTUNGAN (3 D)

b. Persyaratan Jarak Pandang dan area pengamatan.

1). Jarak pengamatan normal.



2). Jarak pengamatan detail (pakaian wanita).



SUMBER : HUMAN DIMENTION & INTERIOR SPACE

gedung Perkantoran

RUANG RAPAT/PERTEMUAN,

di hal. 13

Persentase luas ruang bersih utk ruang rapat pada tempat kerja terdapat

ruang penunjang	alokasi ruang dinyatakan untuk % luas bersih			
	% rata-rata dari jumlah luas kantor keseluruhan	% rata-rata dari penggunaan perabotan jenis "Kew"	% rata-rata dari penggunaan perabotan kantor umumnya	% rata-rata dari ruang kantor yg tergambar
r. rapat/pertemuan	3	3	4	2
r. gudang	4	4	6	2
r. istirahat	5	3	6	—
r. penitipan	2	2	2	—
r. pelayanan/utilitas	7	7	4	8
sirkulasi	18	15	19	15
Jumlah keseluruhan ruang penunjang	31	34	29	31

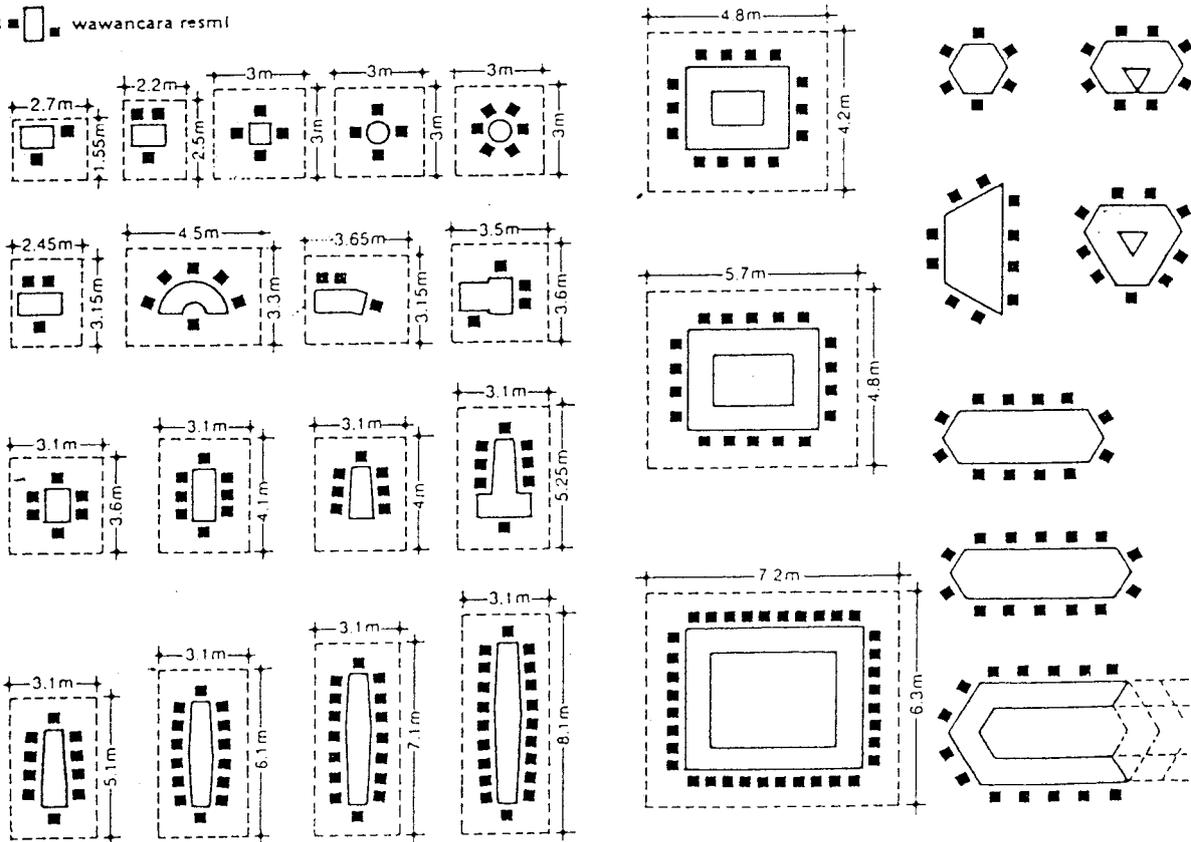
Daftar pengadaan ruang rapat/pertemuan utk berbagai jenis organisasi yang berbeda

	di r. kerja bersama	di r. kerja bersama utk masing ¹ klpk.	untuk 6-8 orang	r. istirahat/r. tunggu	untuk 12-16 orang	untuk 16-20 orang	konperensi utk 22-28 orang	kelas/kln untuk 100-150 orang
akomodasi kantor pusat perusahaan rekayasa (pegawai 1200 orang)	1 per 15 pegawai	1 per 10	1 per 80	1 per 280	1 per 120	—	1 per 1.200	1 per 1.200
administrasi perusahaan perapabrik (pegawai 400 orang)	1 per 40	1 per 12	1 per 45	1 per 80	—	1 per 60	1 per 200	—
akomodasi kantor pusat utk perusahaan ketenaga kerjaan (pegawai 1.400 orang)	1 per 18	1 per 26	1 per 55 ¹	1 per 400 ¹	1 per 280 ¹	1 per 230 ¹	1 per 1.400	—
perusahaan konsultansi (pegawai 80 orang)	1 per 16	1 per 20	—	—	—	1 per 80	—	—

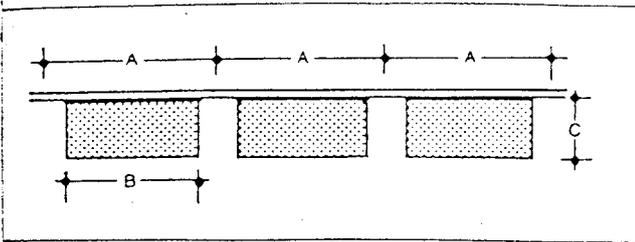
¹ terbagi rata setiap perusahaan di setiap lantai

Kondisi & pengaturan tempat duduk

- 1 Situasi tidak resmi dengan masing-masing pihak berkedudukan sama
- 2 Situasi tidak resmi dengan kemungkinan ada perbedaan tingkat dari masing-masing pihak
- 3 wawancara serius atau penjelasan singkat ke bawah
- 4 wawancara resmi

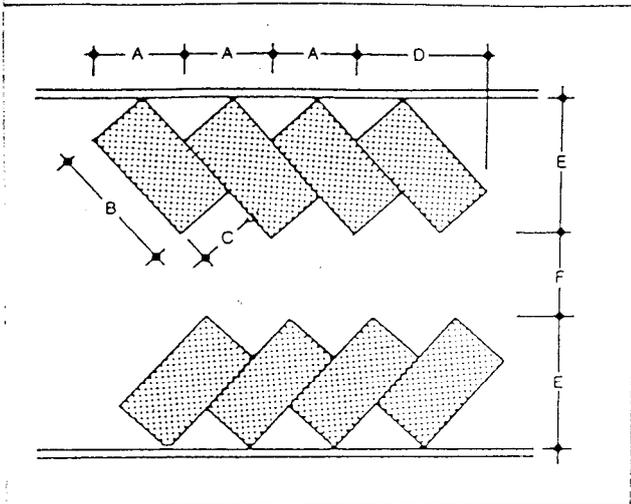


Manusia & huniannya



Parkir sejajar jalan (pararel parking)

	A	B	C
dim bangunan	5800	4600	2200-2300
di luar/terbuka	6100-6700	5500	2400



Parkir miring dengan sudut 45°

	A	B	C	D	E	F
dim bangunan	3000	4600	2300	3260	5000	2800
di luar/terbuka	3390	5500	2400	3890	5500	2800-3000

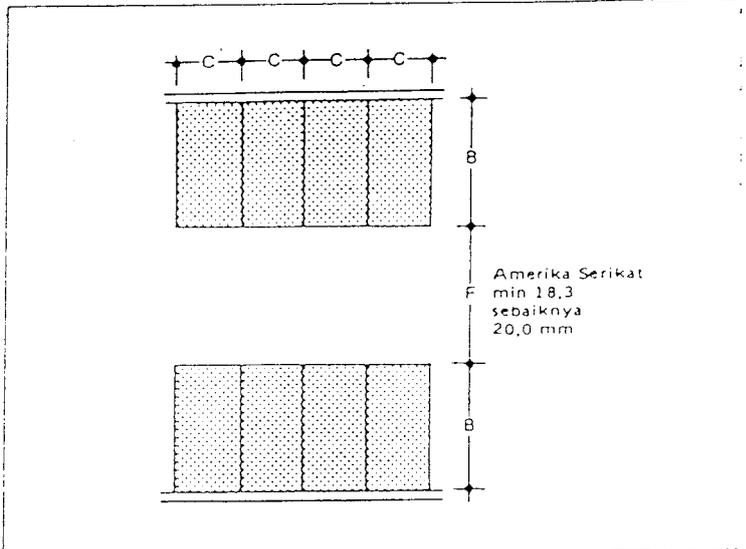
PARKIR

Lajur dasar atau tata letak untuk tempat parkir kendaraan berkisar antara 1.800 X 4.600 hingga 2.400 X 6.000. Untuk lajur parkir di udara terbuka biasanya lebih besar, di mana untuk hal tersebut memungkinkan juga dipakai lajur parkir bagi kendaraan yang berdimensi besar dan mobil van. Walaupun parkir 90° lebih ekonomis pengaturannya (20-22 m²/kendaraan), namun kondisi parkir 45° lebih memudahkan (23-26 m²/kendaraan) → lihat bagan (1)-(3).

Untuk ukuran panjang kendaraan → hal. 20, 24, dan jilid II.

Lajur parkir kendaraan untuk para penyandang cacat biasanya lebih lebar. Untuk kendaraan semi-ambulan (kendaraan khusus penyandang cacat) lebar yang baik adalah berkisar antara 2.700 atau malah lebih dari 2.800; sedangkan bagi yang menggunakan kursi-roda antara 3.000 - 3.100 → hal. 85, 166(3).

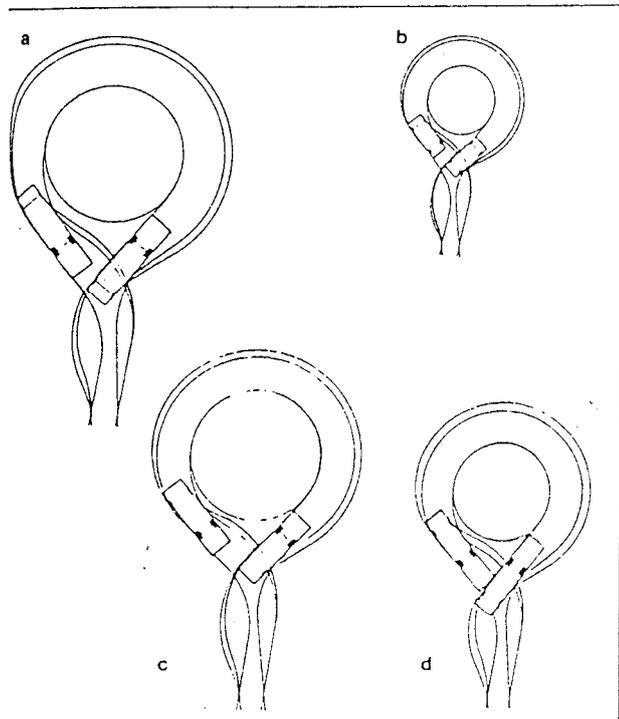
Catatan: Diagram pada halaman ini dipergunakan untuk sirkulasi lalu-lintas di sebelah kiri (seperti di Indonesia)



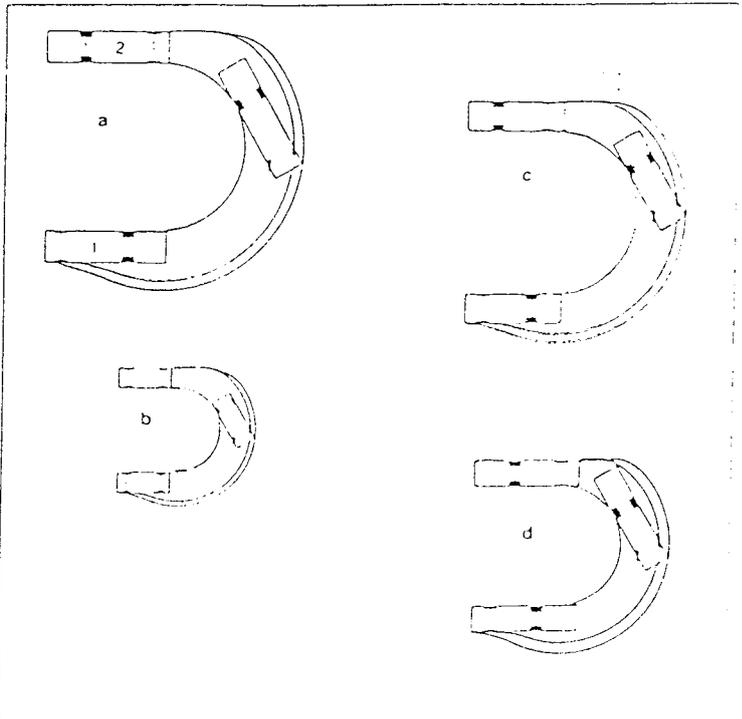
3 Parkir dengan sudut 90° terhadap jalan

	A	B	C	D	E	F
dim bangunan		4600	2300			6000
di luar/terbuka		5500	2400			6100-6700

WAKTU MOBIL BERBEKAL



Memutar penuh ke depan: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran

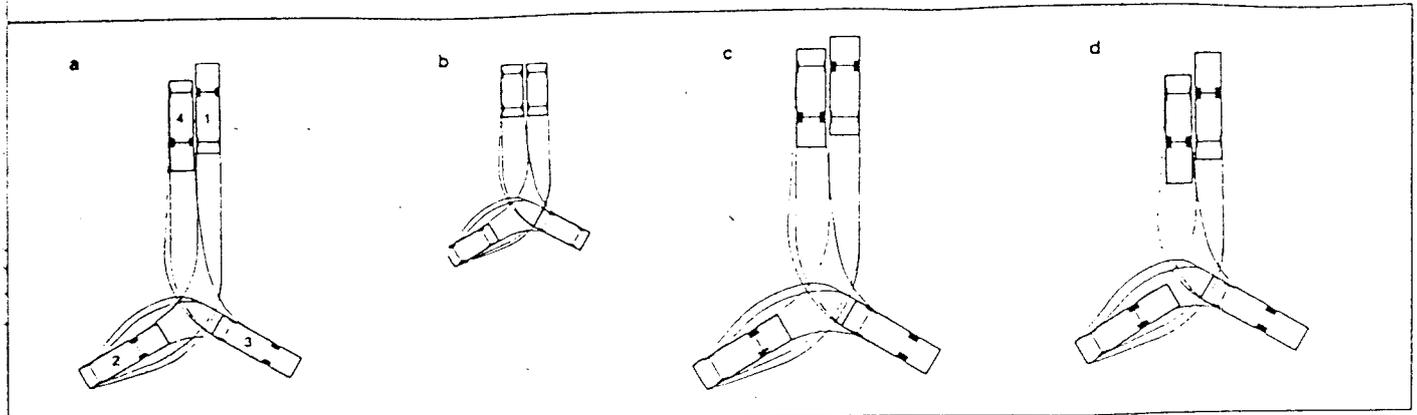


5 Berputar mundur: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran

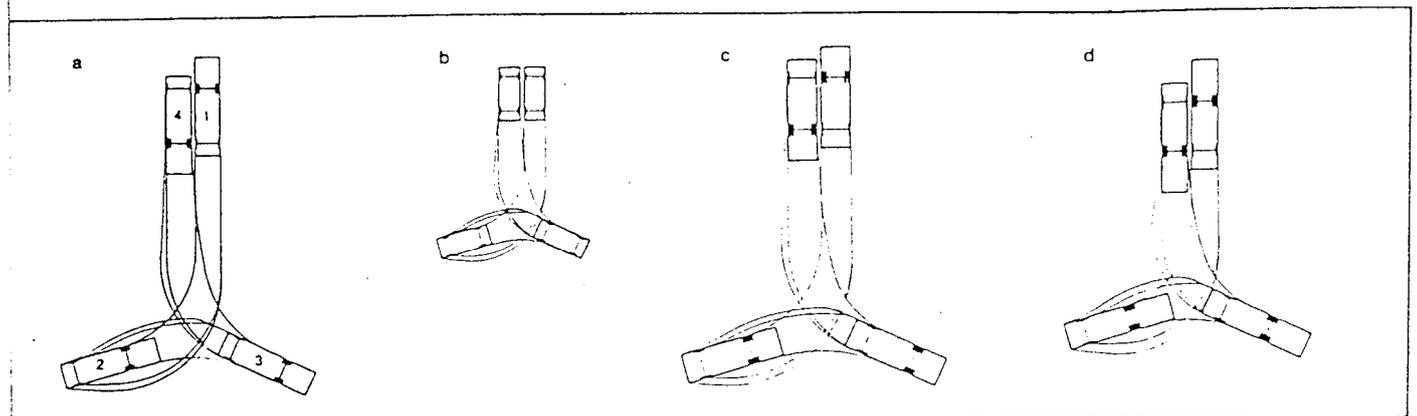
PERKIR DAN RUANG UNTUK MEMUTAR KENDARAAN

Perkiran kendaraan → lihat hal. 20 s/d 24

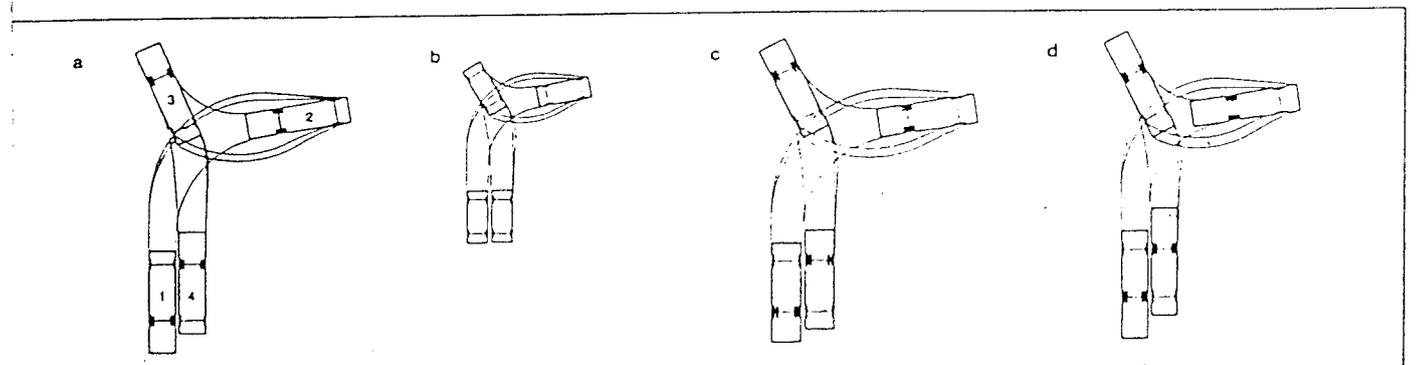
Catatan: diagram dan gambar pada halaman ini disesuaikan untuk sirkulasi lalu-lintas sebelah kiri (untuk Indonesia)



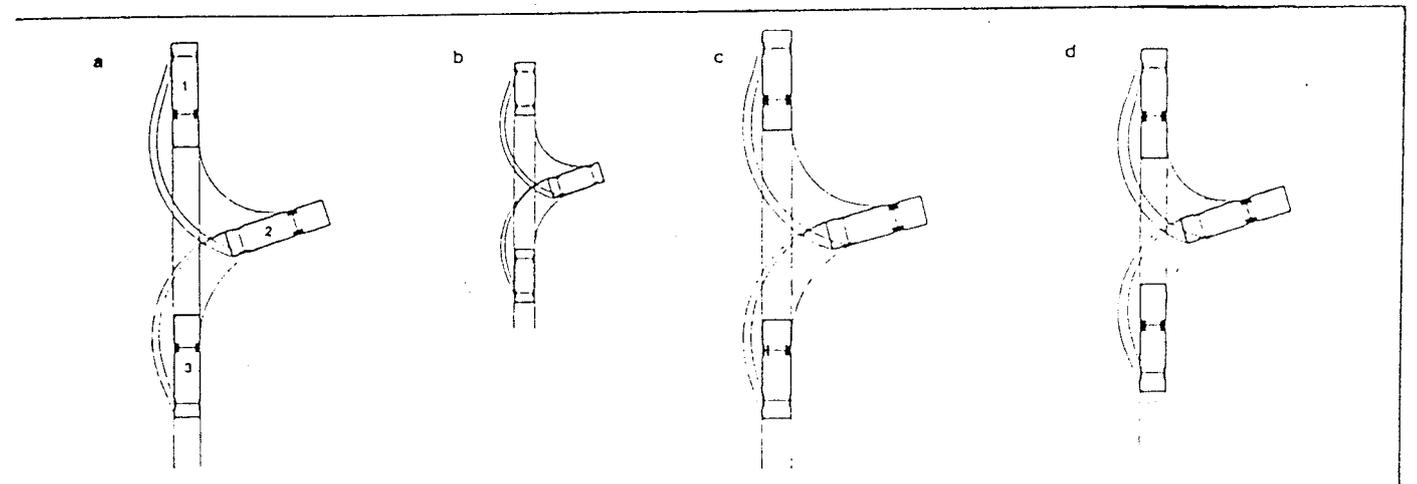
Bentuk T-Hammerhead: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran



Bentuk Y-Hammerhead: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran



Belok samping: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran

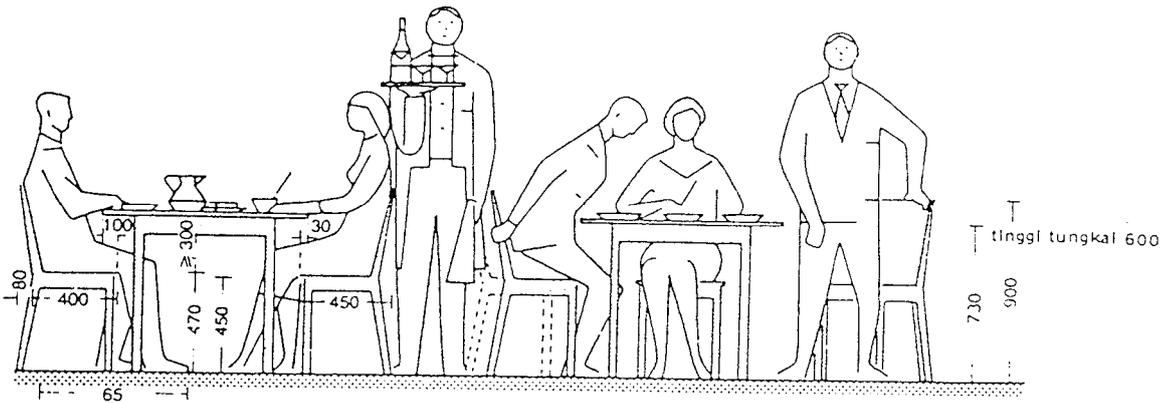
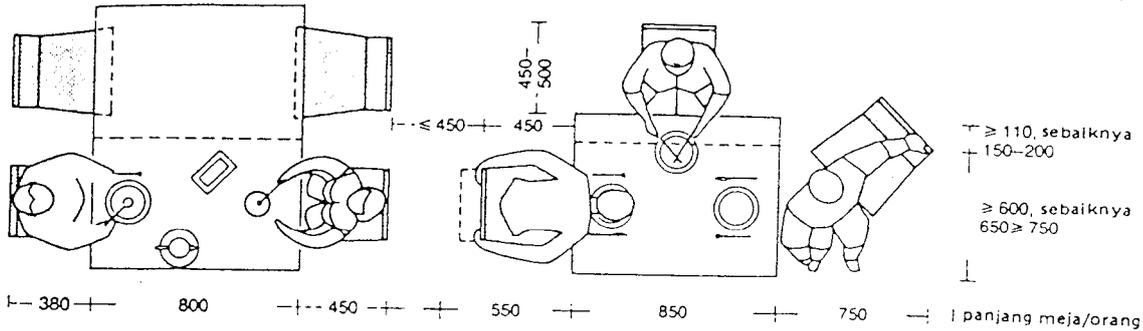


Belok samping-mundur: a. mobil van, b. sedan, c. mobil prahoto/mobil sampah, d. mobil pemadam kebakaran

Restoran/rumah makan

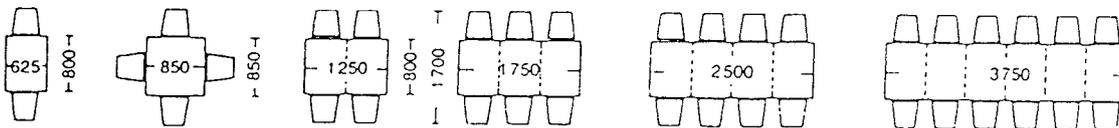
MEJA

Untuk restoran mewah dan lengkap sebaiknya disediakan juga meja untuk koordinasi pelayan. Untuk lantai sekitar ruang-ruang pelayanan hendaknya digunakan dari bahan yang keras. Restoran-restoran tradisional & khusus kadang-kadang dilengkapi bar yang digabungkan dengan ruang tunggu agar pengunjung menikmati minuman pembangkit selera sebelum makan. Bar seperti ini dirancang sekaligus pula dipergunakan oleh koord. pelayanan untuk mencatat pesanan para pengunjung yang menunggu giliran dan memberitahukan apabila telah ada meja yang kosong dan siap untuk dipergunakan. Lantai dansa di dalam restoran: diijinkan 1,0—3,5 m²/pasangan.

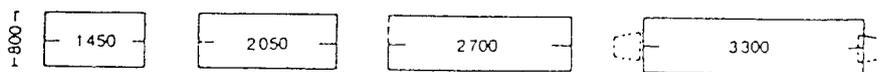


pria wanita pelayan duduk makan berdiri

2 4 4 6 8 12 orang



panjang meja rata-rata dengan kursi sisi sisi meja

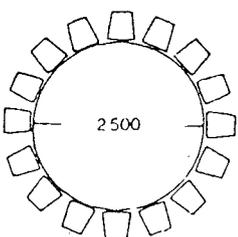
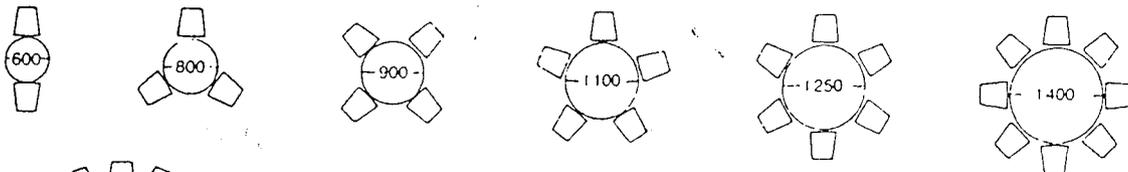


untuk

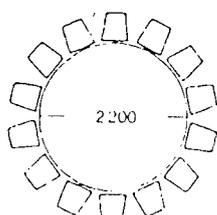
6 8 10 12

garis tengah rata-rata untuk meja makan bundar

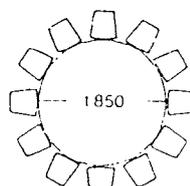
4 5 6 8 orang



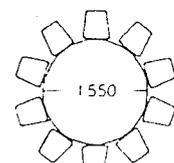
16



11



12



10

P

Fasilitas Pelayanan Kendaraan

TEMPAT PARKIR KENDARAAN BERMOTOR

Standar AS. — hal 26.

Tempat parkir di luar jalur jalan

Pada tempat parkir yang tetap, jalur dan batas-batasnya harus diberi tandai yang jelas dengan garis batas terhadap pejalan kaki — (10) (13). Begitu pula untuk tempat parkir tertutup — hal 24 (10).

Kebutuhan ruang parkir — (8) s/d (15)

Luas ruang/kendaraan dengan jalur berputar dan tanpa jalan masuk dan keluar:

parkir tegak lurus (90°) kira-kira 20 m²
 parkir menyerong (45°) kira-kira 23 m²; biasanya lebih disukai karena mudah memarkirkannya.

Tempat parkir berbanjar — (8) s/d (10)

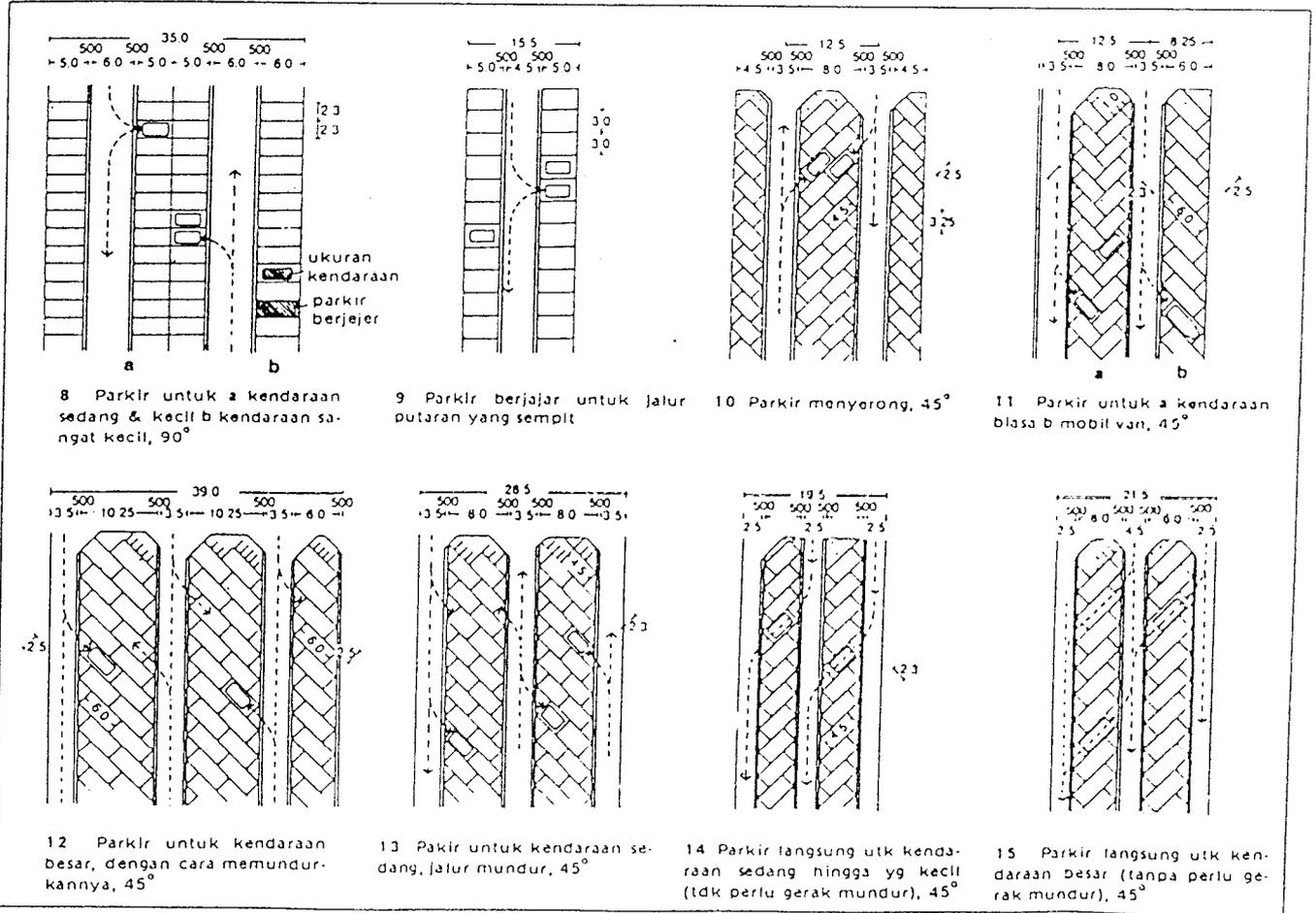
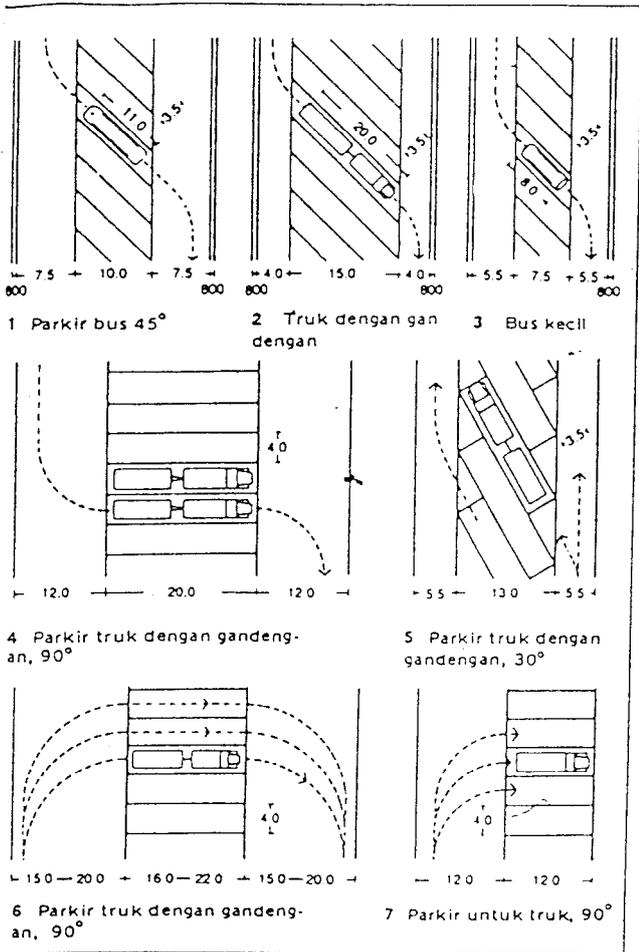
Luas ruang/kendaraan (sedang-besar) 5.000 X 1.800. Untuk taman parkir yang luasnya lebih dari 800 m² sediakan 20% jumlah jalur untuk kendaraan besar (6000 x 2100), terutama bila taman parkir tersebut ada juru parkirnya. Penyediaan tempat parkir sepeda, sepeda motor dan kendaraan untuk penyandang cacat tergantung pada kebutuhan setempat.

Tempat parkir truk & bus

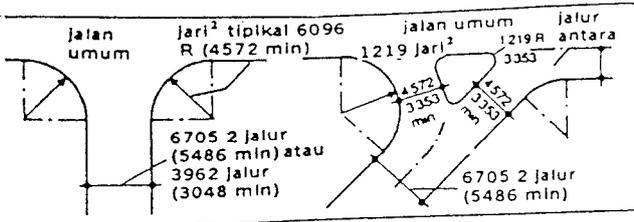
Jalur yang pas agar disesuaikan kebutuhan, mengingat adanya perbedaan ukuran masing-masing kendaraan. Untuk truk dengan gandengan disediakan tempat parkir tanpa harus bergerak mundur — (1) s/d (6). Sedangkan untuk kendaraan gandengan tambahan (lori) masih perlu disediakan jalur untuk gerak mundur.

Untuk lalu lintas jarak jauh perlu disediakan lapangan parkir yang luas dekat kota terdekat yang dilengkapi dengan tempat istirahat supir, bengkel, pompa bensin, dan sebagainya.

Catatan: diagram pada halaman ini berlaku untuk lalu lintas yang menggunakan jalur kanan; dengan data berdasarkan pengalaman di Jerman.



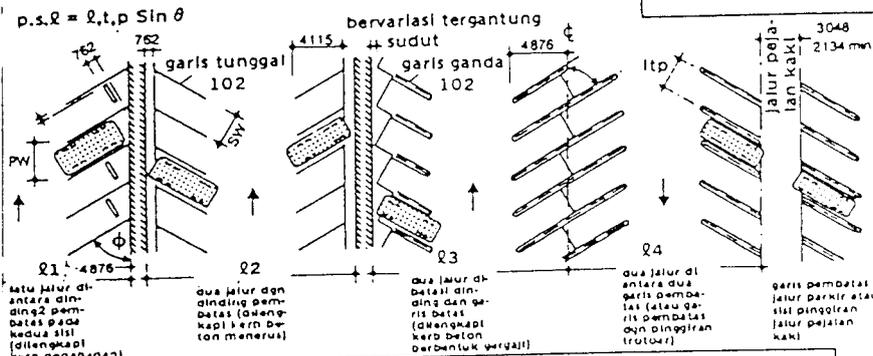
Kapasitas Pelayanan Kendaraan



Simpangan antara jalan pribadi & jalan umum

w	2.43	2.74	3.05	3.35
menggunakan mobil kecil				
menggun. mbl. yg parkir sol. hari				
meng. mobil standar				
meng. mbl. mewan & pengendara tua				
Dik. utk pusat pdt. & perkemahan				
Dik. utk kand. penyandang cacat*				

* kebutuhan minimal = 1 atau 2/100 belokan atau menurut spesifikasi setempat; tempat parkir cukup mudah untuk dicapai.



$p.s.l = l.t.p \sin \theta$

θ sudut jalur parkir

l.t.p	l	45°	50°	55°	60°	65°	70°	75°	80°	85°	90°
2743	1	9.75	9.98	10.36	10.77	11.43	12.09	12.8	13.51	14.07	14.63
	2	15.03	15.54	16.2	16.91	17.63	18.29	18.85	19.61	19.74	20.12
	3	14.12	14.88	15.65	16.41	17.07	17.88	18.59	19.2	19.66	20.12
	4	13.61	14.17	14.94	15.7	16.46	17.37	18.19	18.9	19.56	20.12
2896	1	9.75	9.96	10.36	10.67	11.23	11.84	12.65	13.31	14.02	14.63
	2	14.99	15.39	15.8	16.31	16.87	17.68	18.44	19.1	19.66	20.09
	3	14.33	14.68	15.19	15.7	16.43	17.37	18.19	18.9	19.58	20.09
	4	13.61	13.97	14.48	15.19	16.0	16.99	17.9	18.74	19.46	20.09

Catatan: besarnya sudut θ yang lebih besar dari 70° mempunyai lebar jalur untuk jalur 2 arah

RUANG PARKIR: STANDAR AS.

Pada gambar → (2) dan lihat juga → (Daftar Rujukan 594), diperlihatkan : r. parkir yang berlaku, lebar belokan/putaran dan ukuran t. parkir untuk : nis kendaraan yang paling umum. Ukuran mobil kecil sebaiknya hanya digunakan lapangan parkir yang dirancang khusus untuk mobil kecil atau lapangan parkir yang dilengkapi kontrol yang hanya dapat dilalui mobil kecil; t. disarankan untuk menggunakan ukuran mobil kecil bagi tata letak lapangan parkir kendaraan-kendaraan standar; ukuran standar sebaiknya dapat menampung semua mobil penumpang yang biasa. Bila memanfaatkan ukuran kendaraan besar, pada waktu parkir akan lebih mudah, dan cepat; pola tata letak seperti ini disarankan untuk pengemudi yang sudah tua, kendaraan dengan tarikan yang lebar dan kendaraan-kendaraan mewah. Bila menggunakan sudut parkir 60° atau kurang, perlu memperlebar jarak putar 75-162 guna memberikan ruang gerak bagi pengemudi berjalan keluar atau menuju ke kendaraan. Dianjurkan untuk memperhatikan peraturan setempat.

Ukuran untuk belokan/putaran

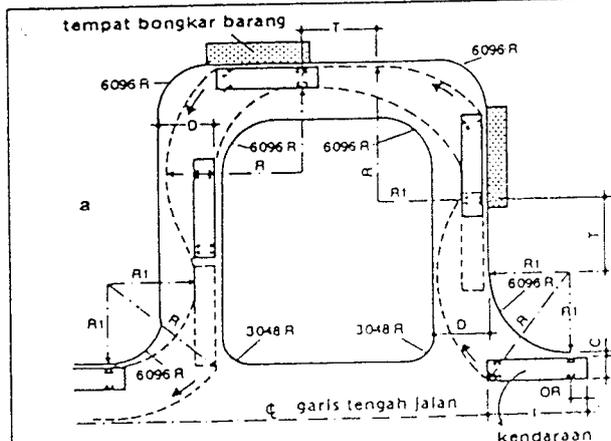
Gambar → (1), memperlihatkan ukuran belokan di AS pada persimpangan lingkungan ke jalan umum. Belokan jalan berbentuk U pada Gambar memperlihatkan urutan perancangan suatu belokan dan ukuran suatu kendaraan → hal 21 (1) dan jari-jari putaran kendaraan tersebut. Sedangkan ukuran belokan jalan berbentuk T (tangent) diperkirakan hanya minimal saja, karena akan sangat bervariasi sesuai dengan kemiringan dan kecepatan kendaraannya.

Tentang patokan ukuran jalan raya → hal 21 Ji

Catatan: Semua diagram pada halaman ini berlaku untuk sirkulasi kendaraan jalur kanan

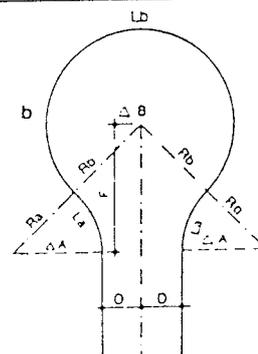
Catatan:
 p.s.l = panjang sisi luar
 l.t.p = lebar tempat parkir
 l = lebar

2 Pola t. parkir a lebar belokan/putaran yang disarankan b pola tata letak, c patokan ukuran t. parkir



kendaraan	R	R1	T	D	C
mobli kecil	6.05	3.28	3.7	3.05	0.15
mobli van	6.55	3.61	4.57	3.3	0.18
mobli standar	6.83	3.84	4.57	3.4	0.2
mobli besar	7.01	3.84	4.57	3.66	0.23
bus antarkota	15.76	10.06	9.14	6.86	0.3
bus kota	16.3	10.1	9.14	6.86	0.3
bus sekolah	13.26	7.92	9.14	5.92	0.3
ambulans	9.14	5.72	7.62	4.04	0.3

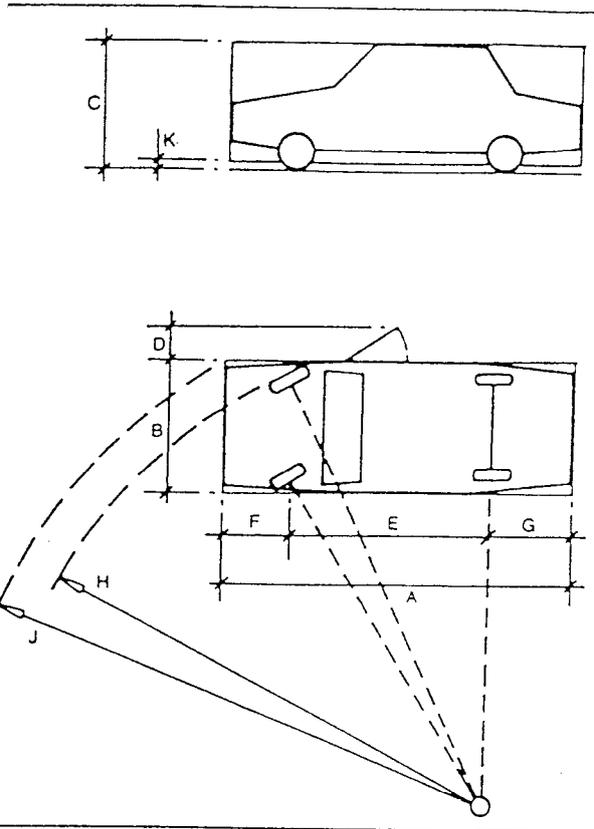
* bagian atas = 4.62



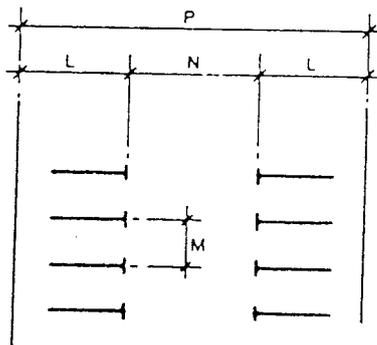
	kecil	besar
F	15.52	26.59
A	46.71°	35.58°
B	273.42°	251.15°
Ra	9.75	30.48
Rb	11.58	15.24
La	7.95	18.8
Lb	55.27	66.8

Catatan: Nilai R (jari-jari) yang dirancang untuk penggunaan "cul-de-sac" agar tidak melebihi Rb.

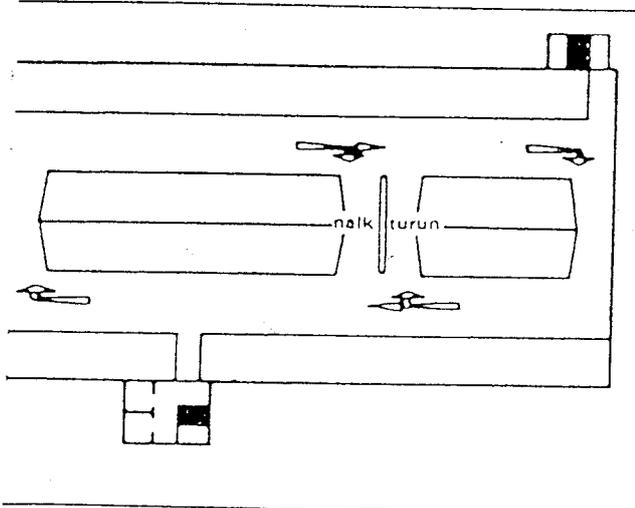
ns. 1 a Diagram belokan berbentuk U dilengkapi dengan tabel ukuran belokannya, b belokan jalan buntu "cul-de-sac" dilengkapi tabel putaran dan sudut putarannya; serta panjang kendaraan besar → hal 21 (1).



Desain mobil standar



Ukuran tempat parkir yang disarankan



Pengaturan tempat parkir tipe spiral (Catatan: Sirkulasi tangan kiri)

DESAIN GEOMETRI

Standar desain kendaraan -- (1)

Menurut data 95% dari seluruh kendaraan baru di Inggris dan pada k data ukuran kendaraan besar di AS.:

panjang (p)	A	4750	5500
lebar (l)	B	1800	2030
tinggi (t)	C	1700	1630
jarak bebas membuka pintu	D	500	
jarak antara sumbu roda depan dan belakang (dalam keadaan terburuk)	E	2900	3250
	F	900	890
	G	1100	1350
lingkaran putar (diameter)			
kerb	H	13000	6500
dinding	J	14000	7010
jarak-bebas bagian bawah	K	100	1220

Ukuran parkir yang disarankan (posisi tegak lurus 90°) -- (2)

panjang putaran (tempat parkir)	L	4750	5500
lebar putaran (tempat parkir) standar	M	2400	2750
parkir untuk waktu singkat		2300	2600
parkir untuk waktu lama		2500	2750
parkir untuk penyandang cacat		3000	3050
lebar jalan	N		
satu arah		600	9150
dua arah		6950	10200
lebar keseluruhan tempat parkir	P	15500	20100
luas bagian atas (jarak-bebas min)		2050	2130

Desain jalan melereng yang disarankan

tanjakan hingga 1500	1 in 7	di AS: tanjakan < 1%
tanjakan di atas 1500	1 in 10	dengan kemiringan
bila digunakan untuk parkir	1 in 20	maks. 1 in 7

sudut kemiringan, maksimum, pada tanjakan spiral:

tanjakan hingga 3000	1 in 10
tanjakan di atas 3000	1 in 12

lebar minimal, tanjakan lurus, tanpa belokan:

jarak antara kerb	3000	4000
jarak bebas, kerb ke bagian struktur jalan	300	75

lebar minimal, tanjakan berbelok, lalu lintas memutar:

satu arah	3650	5200
dua arah	7000	9150
kerb di tengah, 2 arah	500	150

jalur memutar,

radius kerb terluar:

disarankan	12000	6600
ukuran minimal	9000	6600

jarak bebas kerb ke bagian struktur jalan

600	460
-----	-----

Tata letak tempat parkir menyudut -- (3)

'sudut parkir	lebar bagian parkir (mm)	rata-rata luas/kendaraan (m ²)	di AS (m ²)
90°	15.500	24,0	27,0
80°	15.400	25,0	27,9
70°	15.300	27,0	28,0
45°	13.700	34,0	35,3

Yang paling efisien adalah parkir menyudut 90° (tegak lurus); parkir di sudut kecil tidak umum di Inggris.

PENGATURAN LAPANGAN PARKIR

Biasanya 2 deret tempat parkir yang dimanfaatkan dengan pengaturan sirk lalulintasnya satu arah sehingga jalur turun dan naik kendaraan terp dan akan menghasilkan kapasitas lalulintas yang baik. Keadaan ini akan kurang kapasitasnya bila lalulintas 2 arah atau campuran dengan sirkula run-naik digunakan. Jalan belokan "cul-de-sac" jarang digunakan dan c dari; apalagi panjang putaran (belokan) disediakan 6 putaran.

Penghematan ruang dapat dilakukan dengan menggunakan jalur parkir mejang. Sirkulasi jalur menurun seharusnya dapat memperlancar jalan ke sedangkan pengaturan jalur menanjak yang terencana dengan baik akan memungkinkan pola pencarian tempat parkir yang masih kosong dengan se baiknya.

ABSTRAKSI

Mode adalah sesuatu yang dinamis, cepat berubah, dan desainer adalah seseorang yang menawarkan alternatif baru dalam berbusana kepada masyarakat pemakai. Inovasi-inovasi baru yang muncul dari tangan desainer akan dilihat oleh pengamat maupun masyarakat pemakai, tetapi yang menjadi penentu selanjutnya adalah masyarakat itu sendiri. Dengan demikian mempelajari mode berarti mempelajari kebiasaan, gaya hidup dan budaya masyarakat.

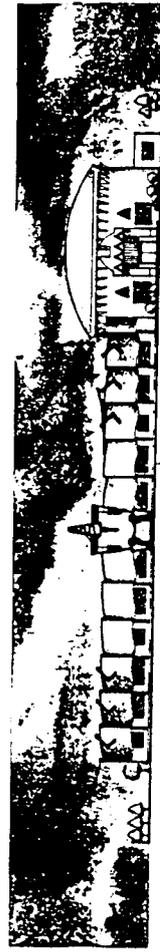
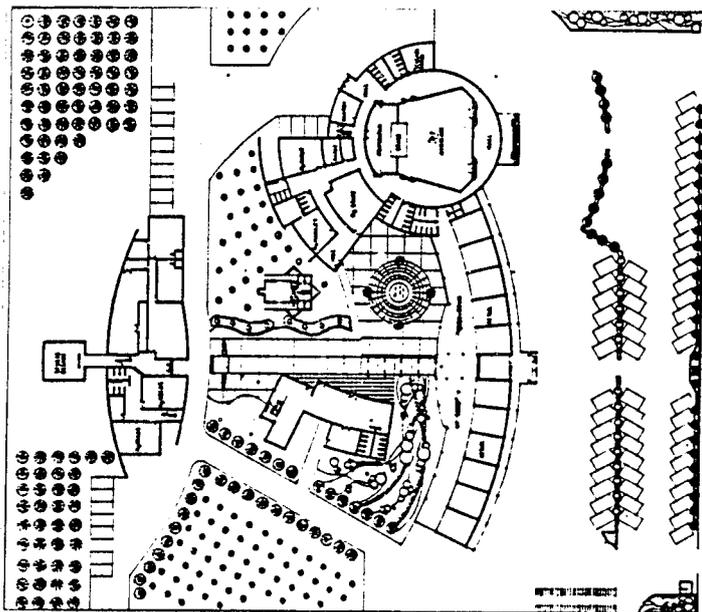
Ini berarti pula bahwa antara desainer dan masyarakat harus mempunyai titik temu, dimana pada titik tersebut insan-insan mode dapat bertemu, berinteraksi dan menyatukan aspirasi. Diharapkan hubungan yang saling menguntungkan dapat terjadi: dimana terjadi proses take and give antara calon desainer, desainer, pengusaha dan masyarakat.

Pusat Informasi Mode (Fashion Center) adalah titik temu dimana siswa (calon desainer) dan masyarakat saling belajar. Pusat Informasi Mode merupakan penggabungan kegiatan siswa yang belajar secara formal melalui pendidikan (sekolah mode) dan kegiatan masyarakat yang belajar secara non formal melalui kegiatan komersial (promosi dan informasi). Diharapkan wadah ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari perilaku mode masyarakat dan sebaliknya, masyarakat dapat memperoleh informasi mode melalui peragaan, seminar, ceramah, konsultasi mode maupun galerikarya siswa sekolah mode.

Kegiatan pendidikan dan komersial yang ditampung dalam Pusat Informasi Mode tersebut mempunyai karakter yang berbeda, oleh karena itu diperlukan tolak ukur-tolak ukur yang dapat menyatukan kedua kegiatan fashion tersebut. Tolak ukur tersebut diharapkan menyatukan kedua kegiatan tersebut secara fungsional maupun secara spasial.

Spesifikasi Bangunan

Nama : Pusat Informasi Mode
(Fashion Center)
Jenis : perancangan sebuah
Komplek yang merupakan
Penggabungan kegiatan
Komersial, pendidikan
dan penunjangnya
Lokasi: Jl. Tentara Pelajar
Kelurahan Sari Harjo
Luasan: 15.000 m2



Konsep Fungsional

Kegiatan Informatif

Pendidikan
Sekolah Mode

K o m e r s i a l
Promosi dan Informasi

Proses Belajar
F o r m a l

Proses Belajar
N o n - F o r m a l

Pelaku Khusus
S I S W A

Pelaku Umum
M A S Y A R A K A T

Pendidikan
Sekolah Mode

K o m e r s i a l
Promosi dan Informasi
(Peragaan, seminar, ceramah)
b u t i k dan r e t a i l

Pengikat Fasilitas
I n t e r a k s i

Menarik sebagian fungsi dalam kegiatan pendidikan dan komersial dalam sebuah wadah dan difungsikan secara bersama antara pendidikan dan komersial (perpustakaan, konsultasi, kafetaria serta plaza)

Konsep Spasial

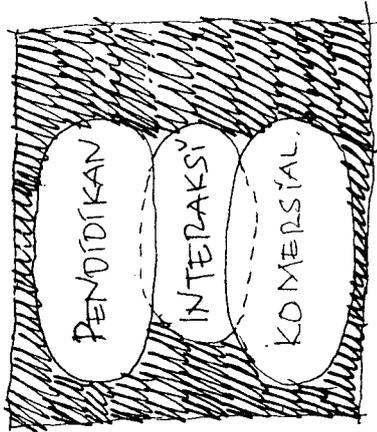
PEMINTAKATAN

Kegiatan komersial bersifat Lebih publik, lebih di luar.

Sementara kegiatan pendidikan bersifat lebih privat, lebih t e r s e m b u n y i .

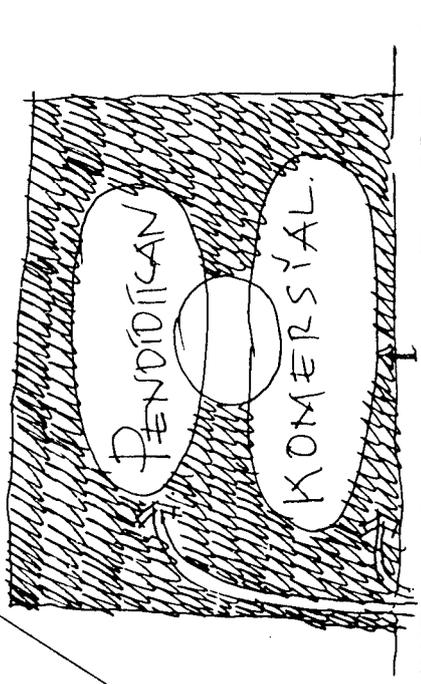
PENCAPAIAN KE FASILITAS

Pencapaian ke kegiatan Komersial Merupakan pencapaian langsung dari jalan raya karena menampung aktivitas yang sifatnya publik, sedangkan pencapaian ke fasilitas pendidikan lebih tersamar karena hanya mewadahi pelaku



JALAN RAYA.

• PEMINTAKATAN.
(ZONING)



Konsep Spasial

ORIENTASI

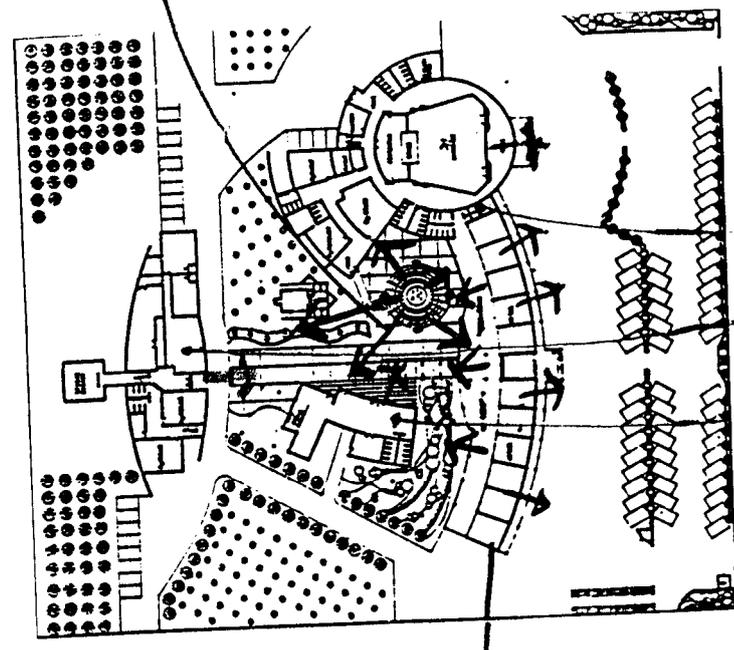
Orientasi massa ke arah dalam memungkinkan terciptanya proses interaksi antara kegiatan pendidikan dan komersial.

Konsep Orientasi & Tata Letak Massa

- Karakter Dinamis
- Karakter Informatif
- Karakter Ekspresif
- Karakter Kreatif

• KARAKTER KREATIF.

BENTUK-BENTUK MASSA YANG SELALU BERKEMBANG.



KARAKTER INFORMATIF



ORIENTASI MASSA KE ARAH DALAM.

KARAKTER EKSPRESIF

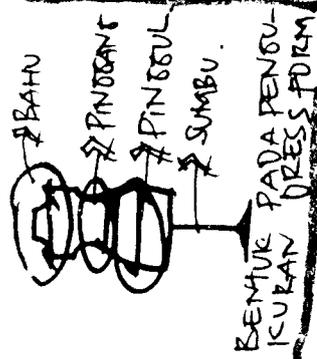
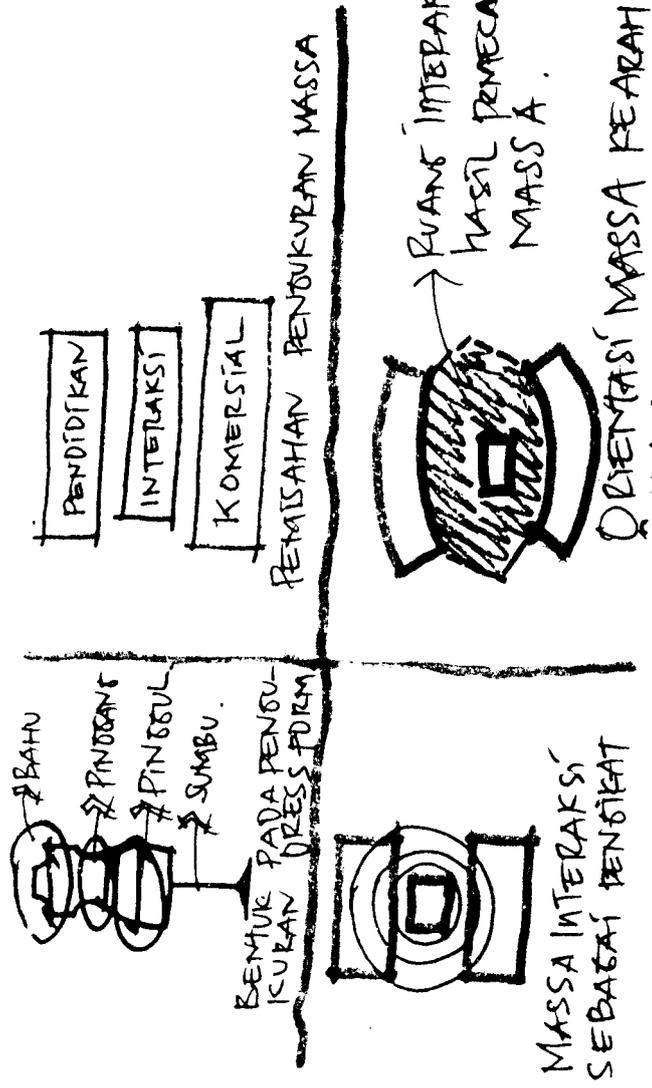
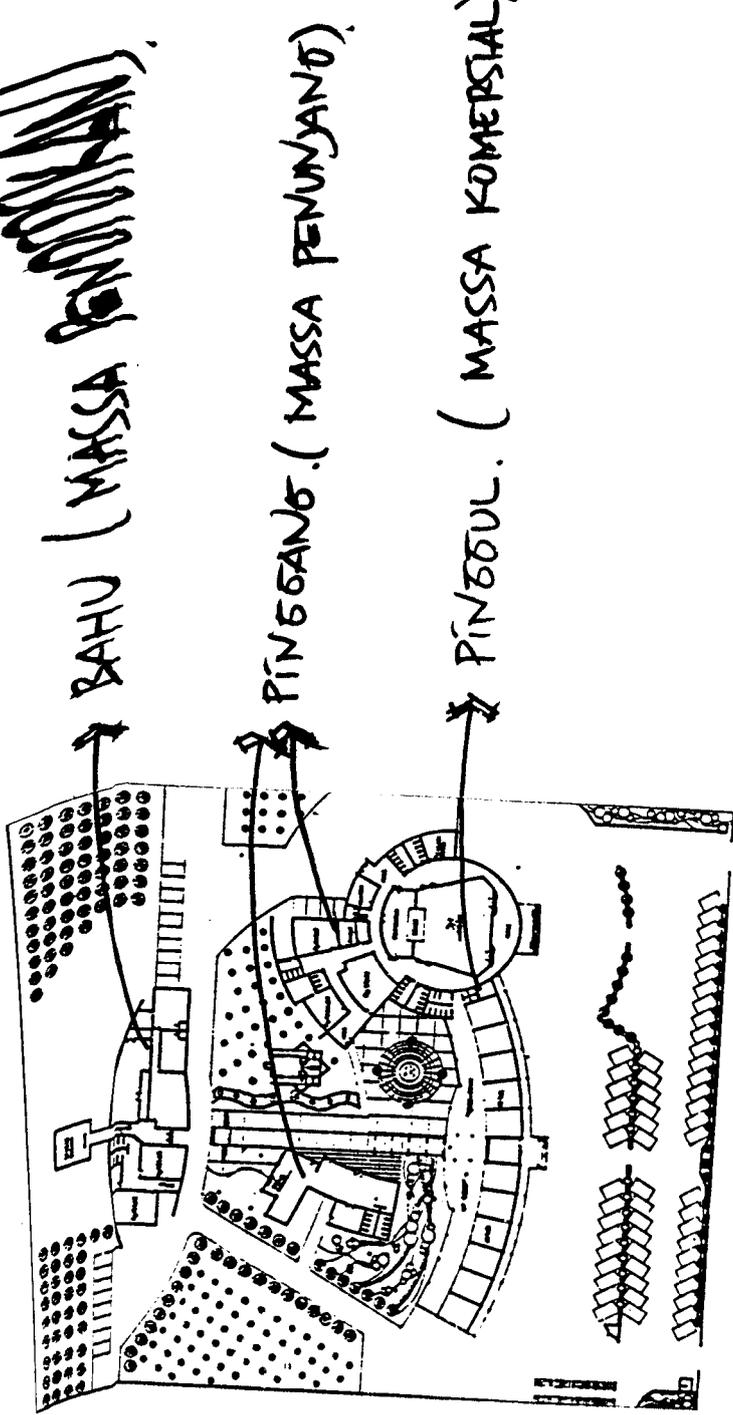
BENTUK MELINGKUNG ADALAH BENTUK YANG MEMBUKA DIRI

• KARAKTER DINAMIS

PENYABUNGAN BENTUK-BENTUK GEOMETRIS.

Analogue Dress Form

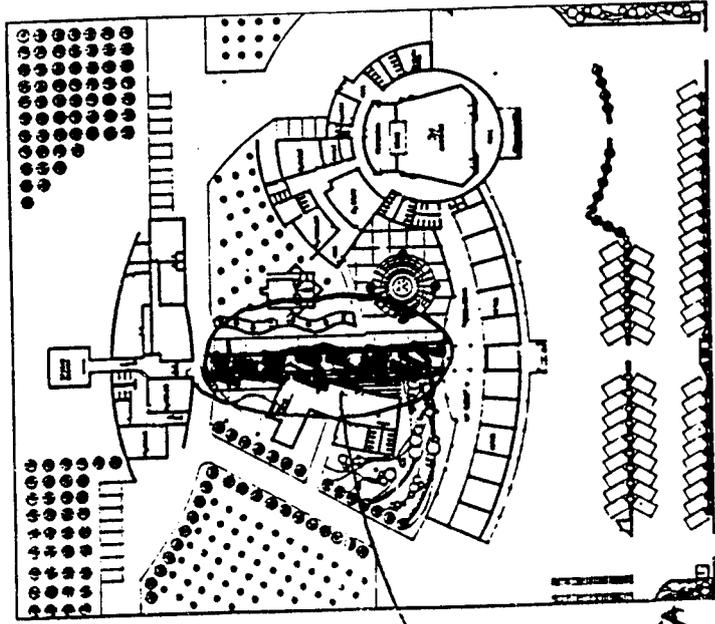
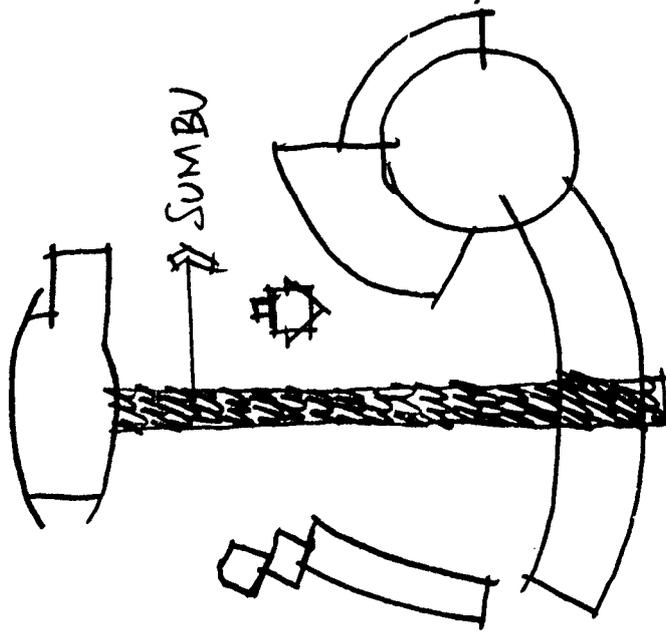
- MODE (perubahan/selalu berkembang)
- PENGGABUNGAN BENTUK GEOMETRIS
- SUMBU IMAJINER
- UTARA-SELATAN YOGYAKARTA
- DRESS FORM



MASSA INTERAKSI SEBAGAI BENTUK

Sketsa Rancangan

- Adanya sumbu sirkulasi sebagai pengikat keseluruhan massa.
- Menguatkan sumbu dengan elemen ruang luar dan plaza



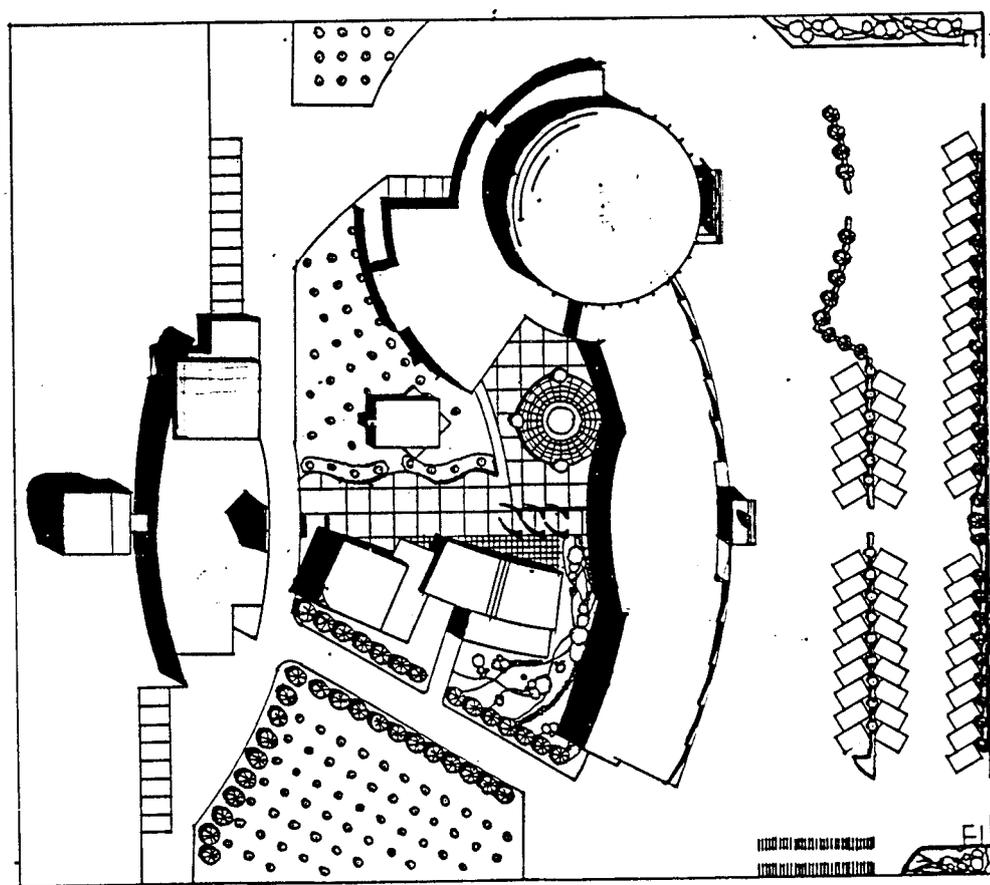
- ADANYA SUMBU SIRKULASI SEBAGAI PENGIKAT KESELURUHAN MASSA
- MENAMBAH SUMBU IMAJINER UTARA - SELATAN JAYAKARTA.

G a m b a r R a n c a n g a n

UNIVERSITAS PADJARAN FAKULTAS ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN JURUSAN ARSITEKTUR	
NAMA : NO. URUT : NO. KARTU :	NAMA DOSEN : NO. KARTU :
TANGGAL :	

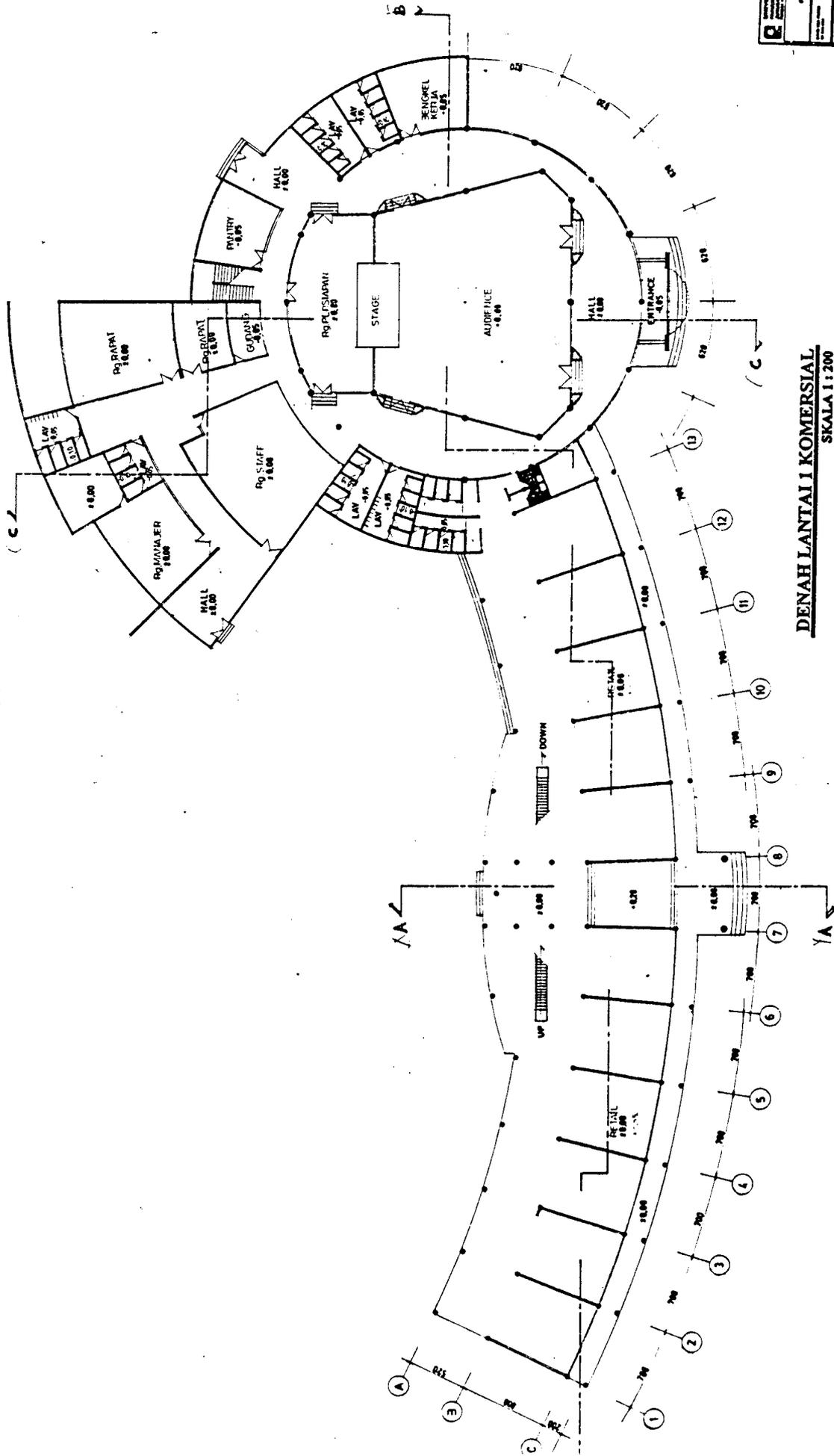
Handwritten signature

SITUASI
SKALA 1:200



DENAH FAS, KOMERSIAL & PENGELOLA

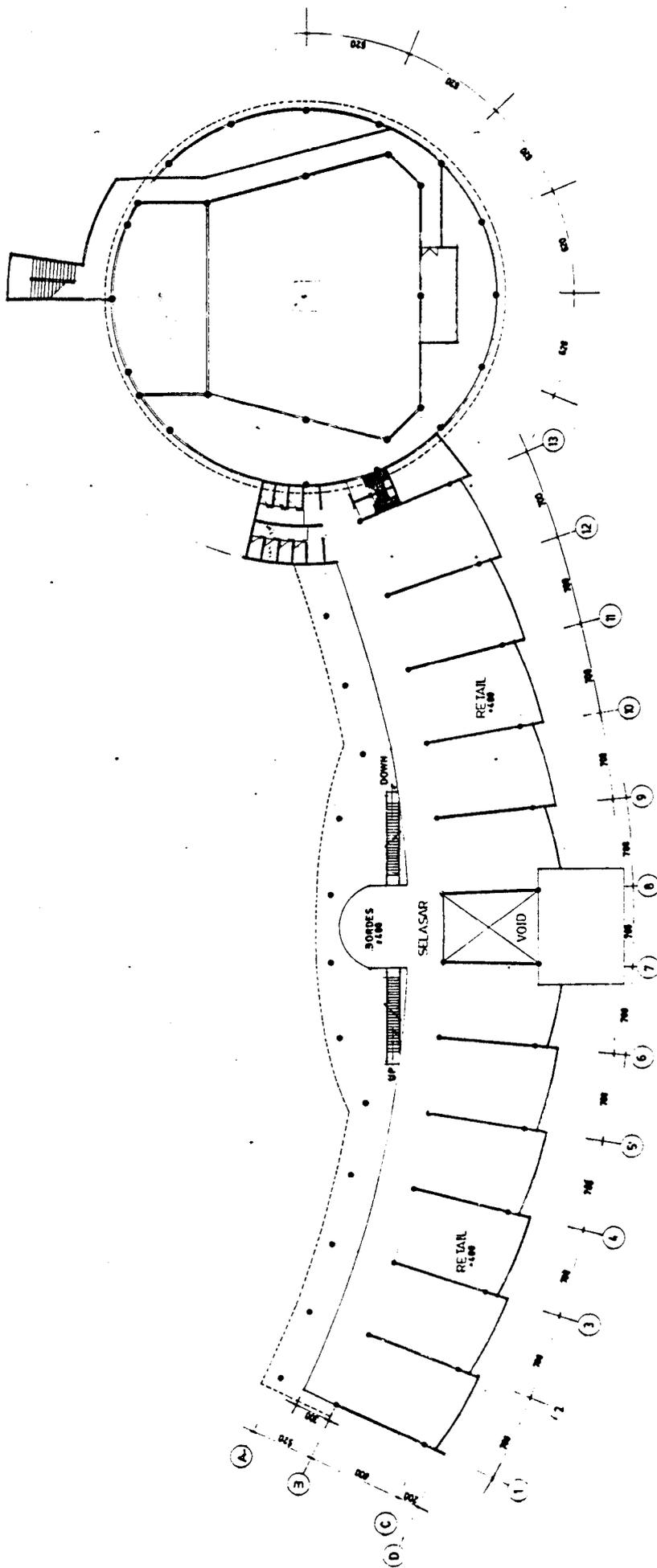
SKALA 1:200



DENAH LANTAI I KOMERSIAL
SKALA 1:200

NO.	1
REVISI	
DATE	
BY	
CHECKED BY	
APPROVED BY	

10/8 01

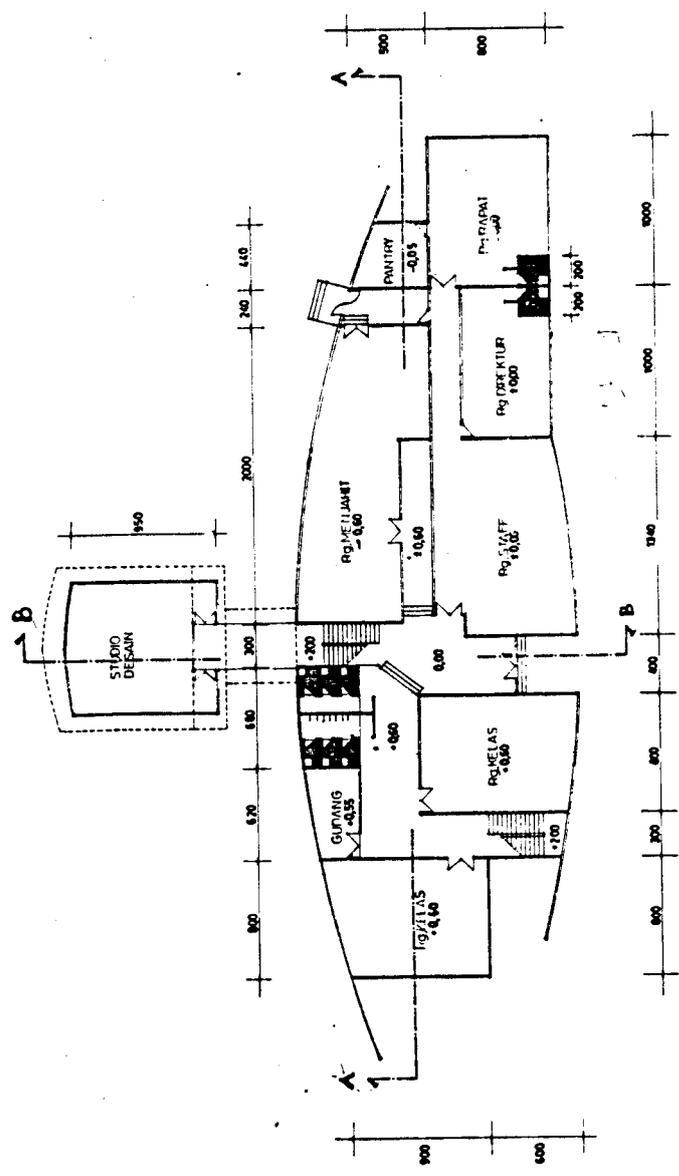


DENAH LANTAI 2 KOMERSIAL
SKALA 1:200

Disusun oleh: [Signature]

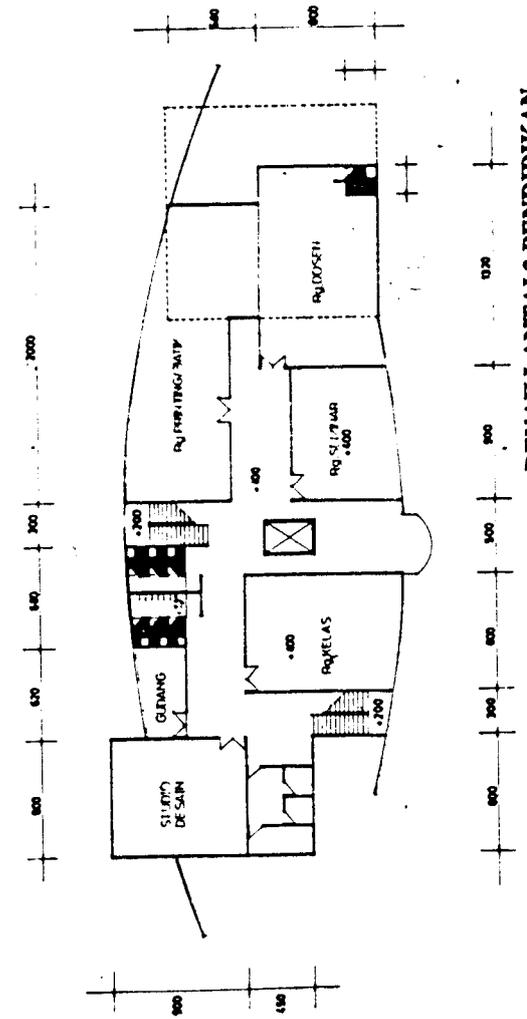
UNIVERSITAS BINA SARANA INOVASI FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM STUDI TEKNIK PERENCANAAN	
NAMA : NO. MATA DIK : NO. URUT :	NAMA DOSEN : NO. MATA DIK : NO. URUT :
TUGAS PERENCANAAN	

[Signature]



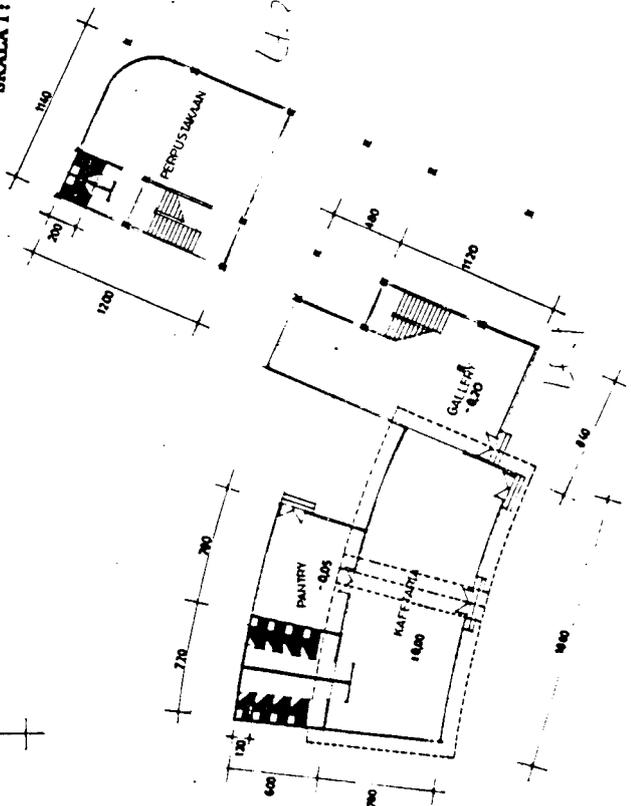
DENAH LANTAI 1 PENDIDIKAN
SKALA 1 : 200

DENAH FAS, PENDIDIKAN
SKALA 1 : 200



DENAH LANTAI 2 PENDIDIKAN
SKALA 1 : 200

FASILITAS PENUNJANG LANTAI 2
SKALA 1 : 200

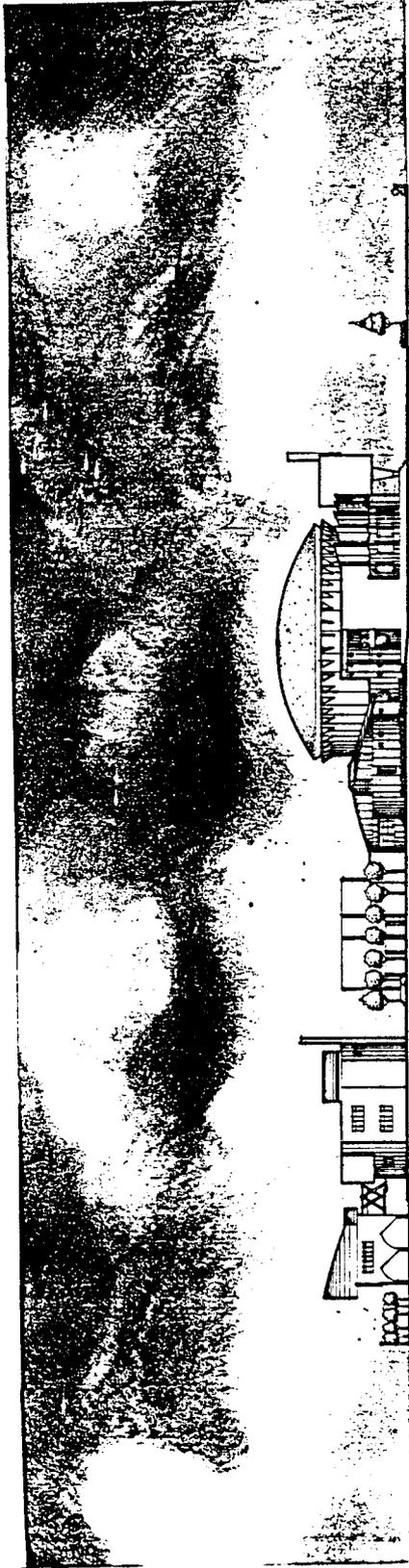


FASILITAS PENUNJANG LANTAI 1
SKALA 1 : 200

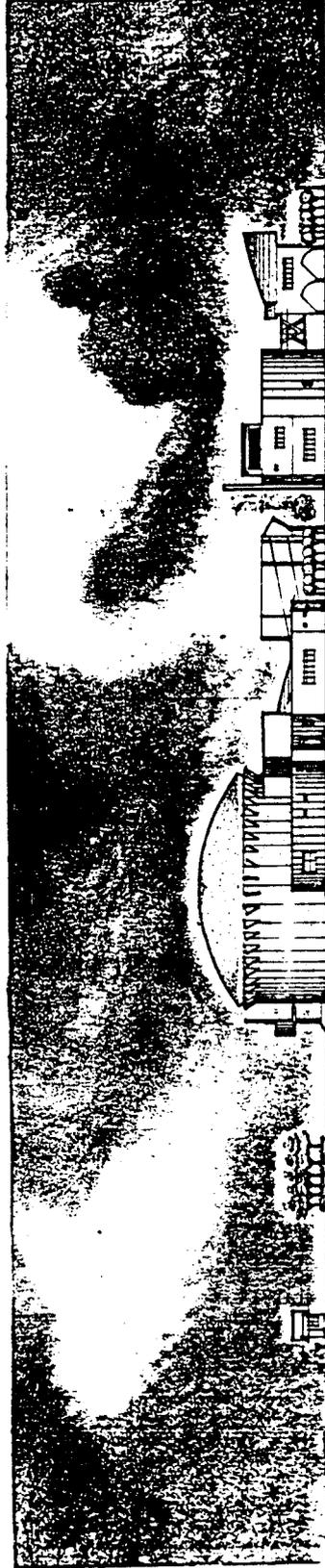
DENAH FAS, PENUNJANG
SKALA 1 : 200

NO. PROJEK	12/1/00
TITLE	
DATE	
SCALE	
PROJECT	
DESIGNER	
CHECKER	
APPROVER	
DATE	

12/1/00



TAMPAK UTARA KAWASAN
SKALA 1 : 400



TAMPAK SELATAN KAWASAN
SKALA 1 : 400

NO. PROJEK	1
NAMA PROJEK	PERENCANAAN DAN PEMERINTAHAN
LOKASI	...
SKALA	...
DATE	...
DRAWN BY	...
CHECKED BY	...
APPROVED BY	...

Handwritten signature or initials.



TAMPAK BARAT KAWASAN KOMERSIAL
SKALA 1 : 400

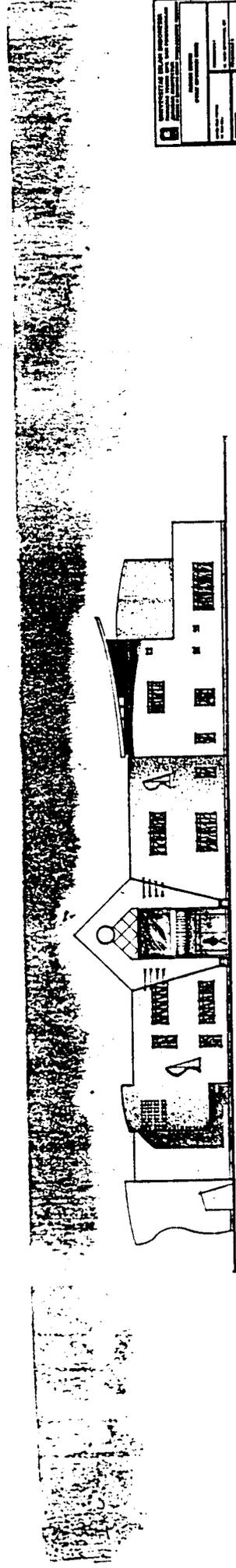


TAMPAK BARAT KAWASAN PENDIDIKAN
SKALA 1 : 400



TAMPAK BARAT KOMERSIAL
SKALA 1 : 200

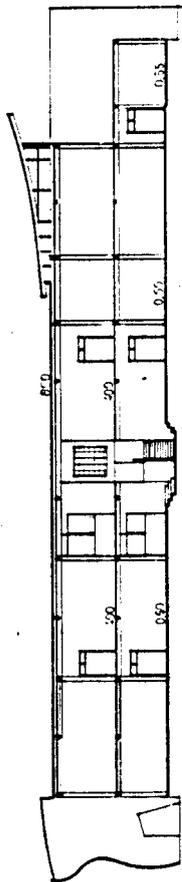
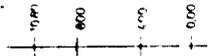
F. B. Komusial



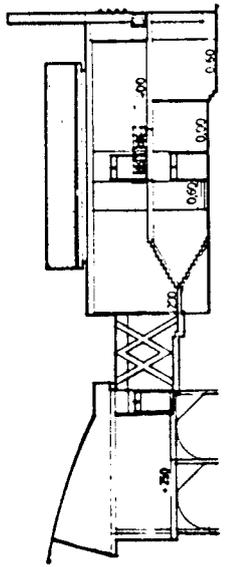
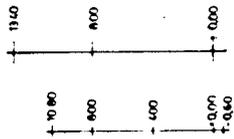
TAMPAK BARAT PENDIDIKAN
SKALA 1 : 200

NO. PROJEK	1
NAMA PROJEK	...
LOKASI	...
SKALA	...
DATE	...
DRAWN BY	...
CHECKED BY	...
APPROVED BY	...

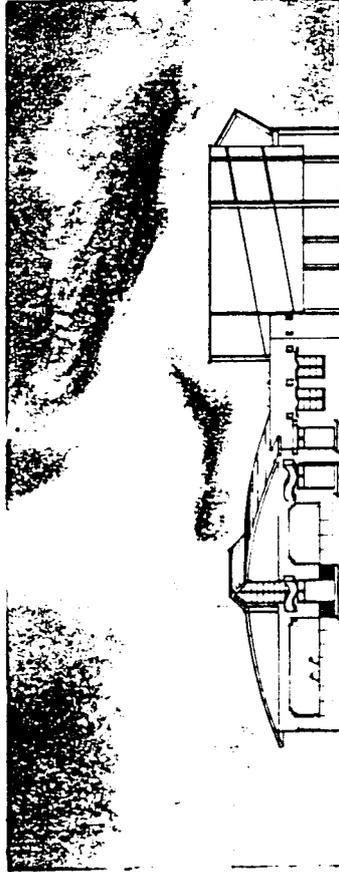
Handwritten signature or initials.



POT : A - A
PENDIDIKAN
 SKALA 1 : 200

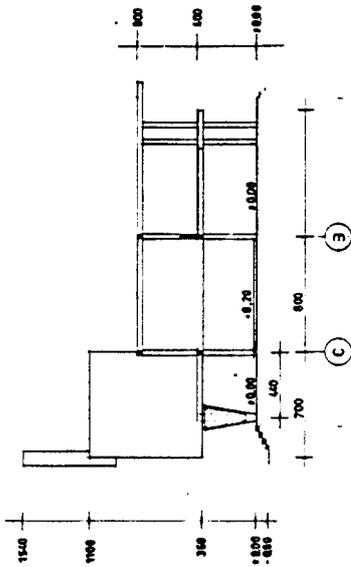


POT : B - B
PENDIDIKAN
 SKALA 1 : 200

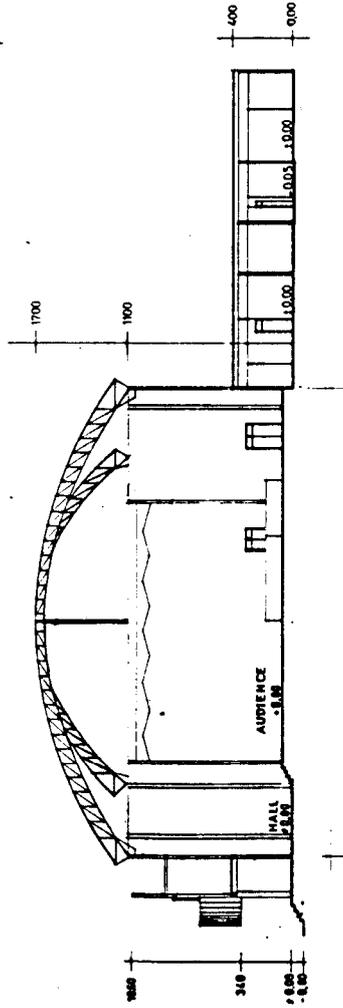


UNIVERSITAS BINA SARANA INOVASI FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN PERENCANAAN DAN KONSELING ARSITEKTUR	NO. DESA / KAWASAN : NO. KAWASAN : NO. LOKASI : NO. GAMBAR :
	NAMA : NO. MATA PELAJARAN : NO. KEMAHIRAN :

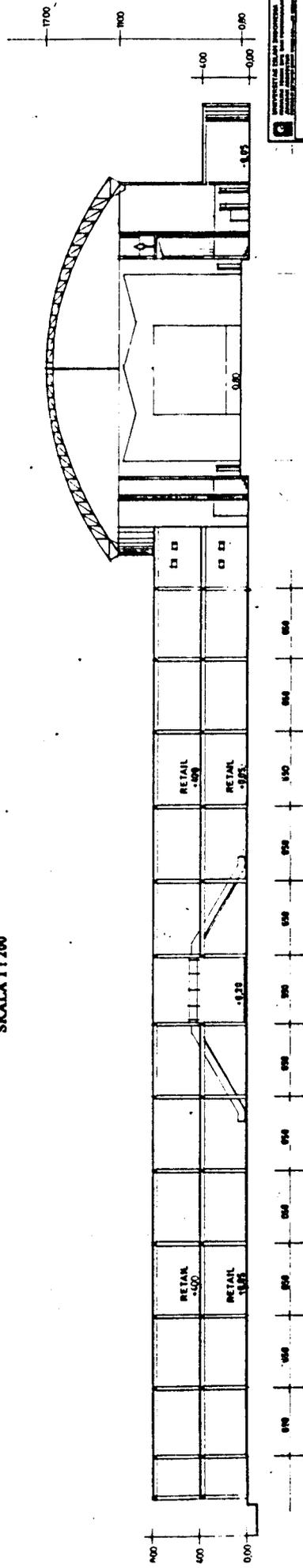
Handwritten signature or initials



POT : A - A KOMERSIAL
SKALA 1 : 200

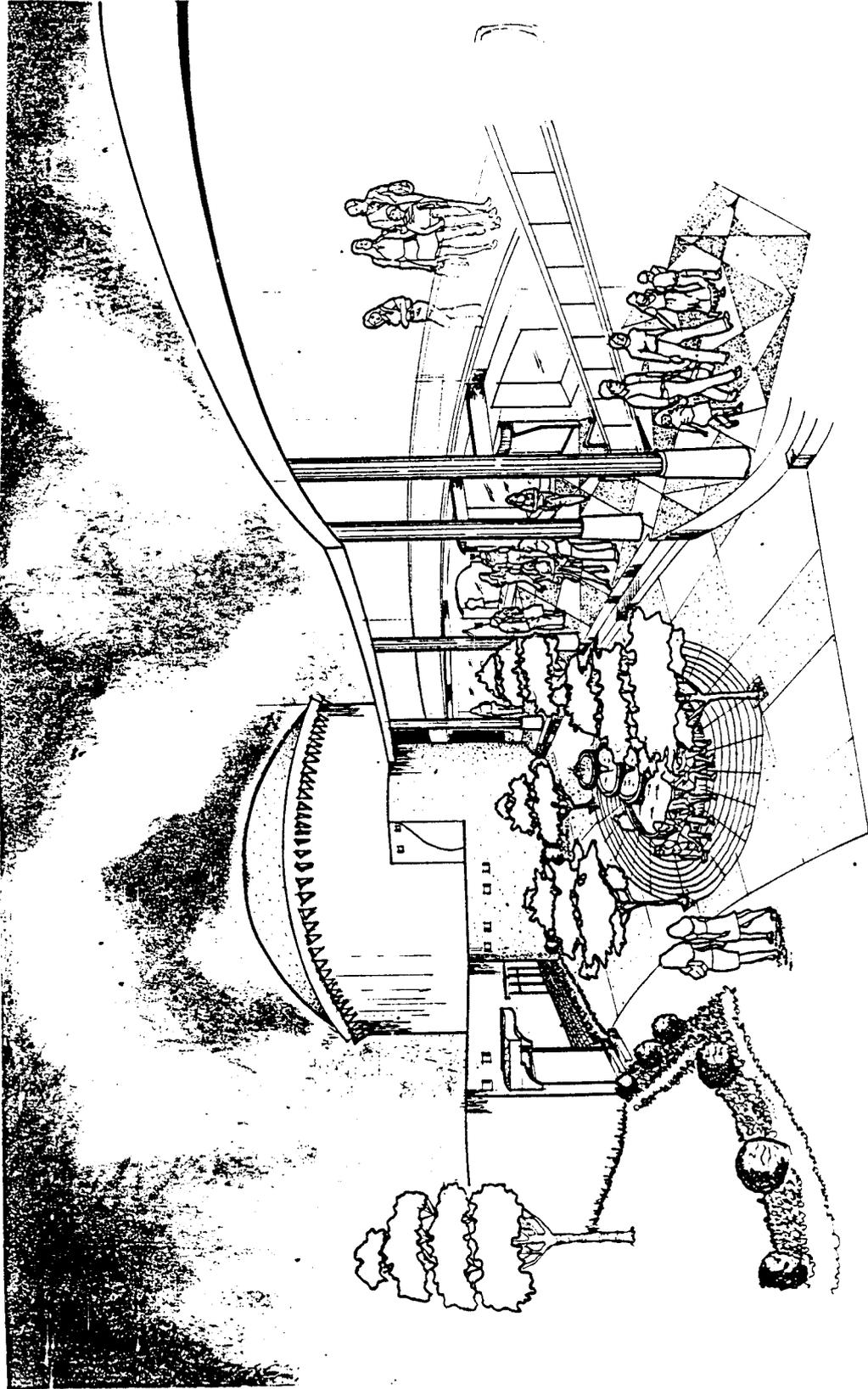


POT : C - C KOMERSIAL
SKALA 1 : 200



POT : B - B KOMERSIAL
SKALA 1 : 200

UNIVERSITAS PADJARAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	
NAMA : NO. URUT : NO. ABJAK :	NAMA DOSEN : NO. URUT DOSEN :
TUGAS PERENCANAAN ARSITEKTUR PERENCANAAN ARSITEKTUR	
15/11/2020	



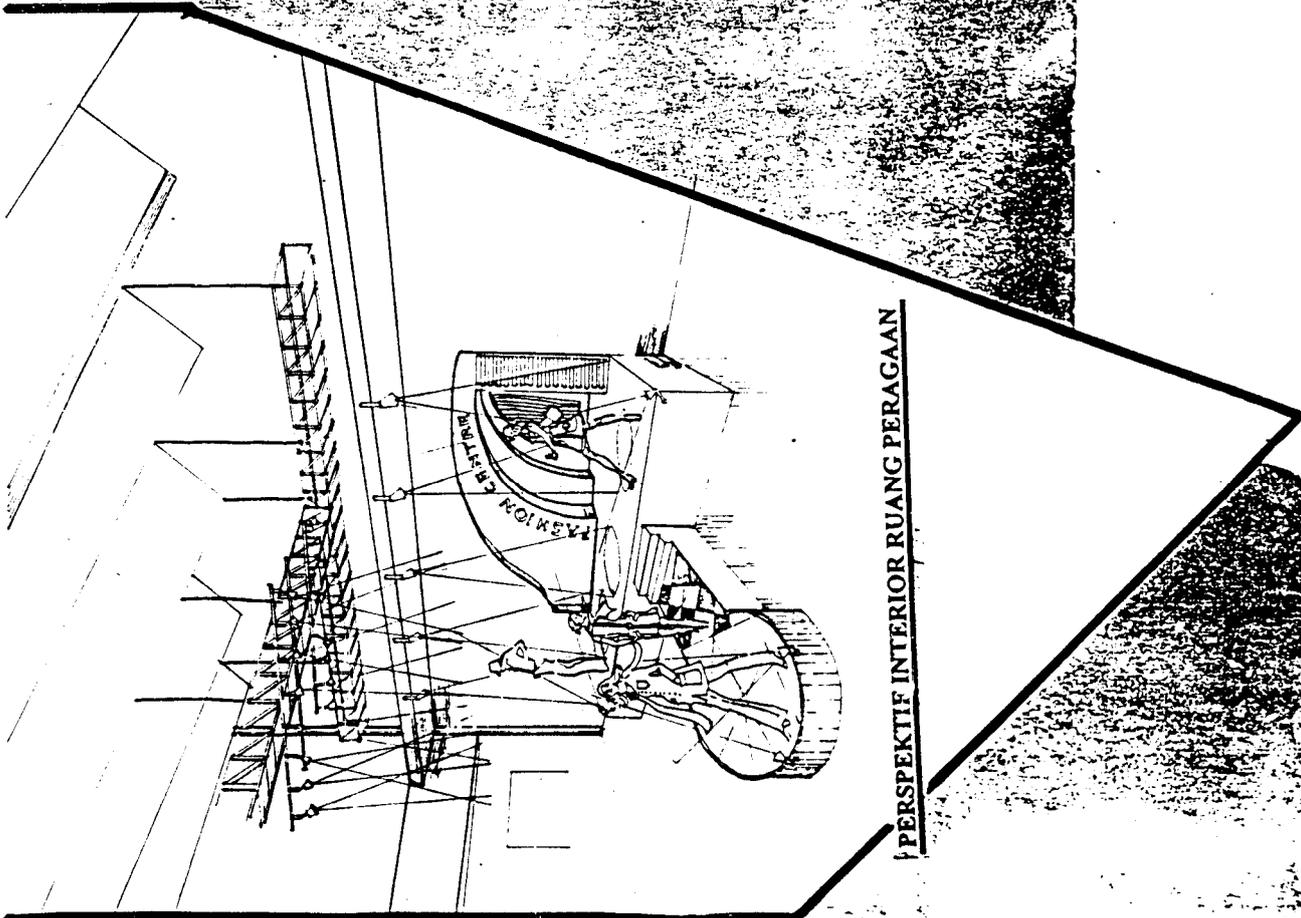
PERSPEKTIF EKSTERIOR PLAZA

Perencanaan Dan Desain

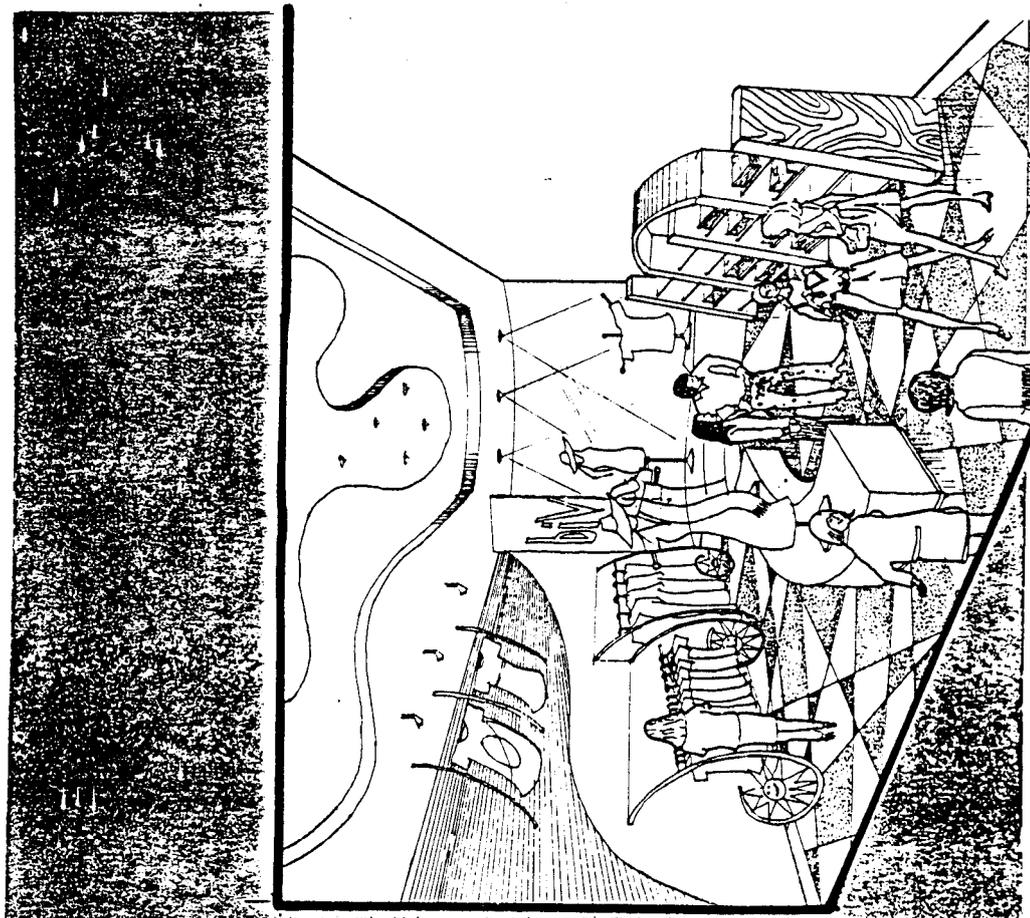
NO. SKEMA	1
TITLE	PERSPEKTIF EKSTERIOR PLAZA
DESIGNER	...
DATE	...
SCALE	...
PROJECT	...
CLIENT	...
LOCATION	...
STATUS	...
REVISION	...

1/20/2020

Handwritten signature or initials.



PERSPEKTIF INTERIOR RUANG PERAGAAN



PERSPEKTIF INTERIOR RETAIL

No. 172	
Date: _____	
Scale: _____	
Author: _____	
Reviewer: _____	
Approved: _____	
Title: _____	
Subject: _____	
Course: _____	
Institution: _____	

1001-1000

