

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELE	
TGL. TERIMA :	13 April 2006
NO. JUDUL :	001855
NO. INV. :	1720001855001
NO. INDUK. :	

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

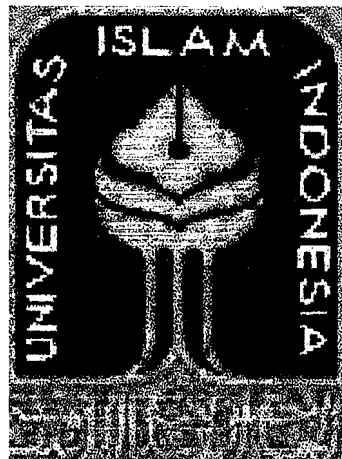
RUMAH MODE DI JOGJAKARTA

Perwujudan Sebuah Modern Fashion Workshop

BOUTIQUE IN JOGJAKARTA

A Modern Fashion Workshop

R,
 7/11/5524
 Sat
 r
 1



4, 107: 1001: 28

**DIBACA DI TEMPAT
 TIDAK DIBAWA PULANG**

- rumah mode
- fashion show
- boutique jogja

Disusun Oleh :
MAULIDHYANA PUSPA SATYAPERTIWI
 01 512 109

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 JURUSAN ARSITEKTUR
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 JOGJAKARTA
 2005**

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Perancangan

Judul :

Rumah Mode Di Jogjakarta

Perwujudan sebuah modern fashion workshop

Boutique In Jogjakarta

A Modern Fashion Workshop



Oleh :

Maulidhyana Puspa Satyapertiwi

01 512 109

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Revianto B. Santoso', is written over a horizontal line.

(IR. Revianto B. Santoso, M.Arch)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'H. Munichy', is written over a horizontal line.

(IR. H. Munichy BE M.Arch)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilamin, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridho dari Allah SWT yang maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan Tugas Akhir ini akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Ya Allah, semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama kuliah. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Selaku penyusun kami sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Persembahan

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa saya persembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada :

- + **Allah SWT**, atas segala nikmat yang diberikan hingga detik ini.
- + **Mama_ku** ■ **Papa_ku** yang selalu menemani dan memberi spirit tanpa rasa lelah. Terimakasih atas doa dan kesabarannya. Allah telah membuktikan kasih dan sayangnya dengan menghadiahkan kalian... I love u
- + **Bapak Ir Revianto Budi Santosa**, selaku ketua jurusan yang telah memberikan arahan dan dorongan semangat hingga selesainya final project ini.
- + **Bapak Ir. Munichy BE, M Arch** selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
- + **Ibu_Ir Endy Marlina, MT**, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan sehingga tugas akhir ini menjadi lebih sempurna.
- + **Spesial to My_Tonny Triyadi**, makasih banget atas semua perhatian dan kasih sayangnya, u are the best I ever had...
- + **Kak Endah** ■ **Yanti** yang ga pernah bosan ngasih dukungan dan... kalian adalah bagian kecil yang paling bersinar yang aku punya. Thank ya...
- + **Keluarga Matori** yang ga bisa aku sebut satu-satu...terutama alhm eyang putri dan alm eyang kakung, akhirnya aku bisa jadi salah satu kebanggaan kalian.
- + **Blacky...** kucingku yang setia nemenin begadang tiap malem. Love u...
- + **Fitri**, temen sehidup semati, kembaran yang slalu dibawa kemana-mana...makasih ya dah sabar ma aku, aku ga akan lupa semua tentang kamu dan rumpian-rumpian kita...;-D
- + **Rini** maniez, makasih udah ditemenin jalan2 di Bandung buwat persiapan TA walo ada sedikit telenovela tapi to2p jadi liburan yang menyenangkan koq, **Thika** centil, yang ga bosan mandir mandir diawal2 perjsangan, makasih jash... **Ninik, Asri,** ■ **Yaya...** guyz...finally, aku bisa pake toga juga...!!
- + **arsitek 2001** yang ga bisa ksebut satu2, thank ya buwat dukungannya.

- ✦ Anak-anak KKN yang ga kalah kompak ; **Oni** yang ga pernah insyaf ngejailin aku, jeng **Indi**...akhirnya kita bisa wisuda bareng, ga nyangka ternyata temen seperjuangan KKN bisa jadi temen seperjuangan TA juga, sukses yach jeng..., my beautiful **Mitha, Yoga**...keep fighting guyz, **Elsi** si cerdas...aku nyusul nich..hehe..., **Andre, Listi, Fatan**. mba **Hera**
- ✦ Temen seperjuangan : **Nenex**...wisuda nek! Kapan lagi kita bisa bawa rombongan orang kampung buwat liat kita pake toga...ya toh, mas **Arip** Luputz...yang ga jelas sejak kapan jadi tambah ... aja diantara komunitas wanita-wanita ini, **Nisa** endut..., **Mila, Erna, Erni**
- ✦ **Hansen**...makasih buwat tenaga dan waktunya bantuin aku milox
- ✦ Temen-temen **Studio** atas konser dangdut gratisnya....
- ✦ **Mas Tu2t** **Mas Sarjiman**, makhluk penunggu studio...hehehehe...makasih buwat semua bantuannya ya, tanpa kalian kita kita akan bisa lancer ampe akhir studio.
- ✦ Pak **Agus** buat makan siangnya...
- ✦ Pihak - pihak lain yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah diberikan. Amin.

Jogjakarta, 1 September 2005
Penyusun

(Maulidhyana Puspa Satyapertiwi)

ABSTRAKSI

Dunia mode di Indonesia senantiasa berubah-ubah, hal ini sejalan dengan perubahan aspek-aspek kehidupan masyarakat yang melihat busana dan aksesorisnya tidak hanya sebagai pelindung badan, namun juga merupakan identitas diri. Di Jogjakarta, perkembangan mode dapat dilihat dari maraknya *Boutique*¹ dan *Distro*² yang bermunculan. Sebagai kota budaya, Jogjakarta dituntut untuk mampu memberikan produk yang kreatif, dinamis, dan orisinil. Produk tersebut tidak akan mampu diterima oleh masyarakat luas apabila tidak mendapatkan wadah yang sesuai. Maka dari itu dengan dibangunnya rumah mode di Jogjakarta sebagai wadah pembelajaran, promosi dan retail diharapkan perkembangan mode di Jogjakarta lebih mendapat tempat, terutama melalui pengenalan secara langsung kegiatan seputar dunia mode. Sebagai daya tarik tersendiri, lebih ditonjolkan melalui fasad bangunan yang merupakan penggabungan dari elemen-elemen bangunan *modern*³ serta penataan lay out ruang yang *atraktif*⁴ dan *dinamis*⁵, sehingga mampu menarik perhatian pengunjung melalui dua hal tersebut selain dari produk-produk yang ditawarkan itu sendiri.

-
1. Toko kecil yang menjual baju, kosmetik, aksesoris, kosmetik yang sedang diminati pada saat ini.
 2. Tempat penjualan fashion dan aksesorisnya dengan tema-tema tertentu.
 3. Keadaan pada saat ini.
 4. Atraktif adalah mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian.
 5. Dinamis adalah kekuatan karakter tertentu.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
LAMPIRAN	v
DAFTAR PUSTAKA	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	2
1.1.1 Dunia mode	
1.1.2 Aktifitas Rumah Mode	3
1.1.3 Potensi Jogjakarta	5
1.2. Permasalahan	6
1.2.1. Permasalahan Umum	6
1.2.2. Permasalahan Khusus	6
1.3. Spesifikasi Design	7
1.3.1. Fungsi Bangunan.....	8
1.3.2. Fasilitas	9
1.3.3 Pengguna Rumah Mode1	17
1.3.4 Pola Ruang dalam Rumah Mode1	18
1.3.4.1 Workshop.....	19
1.3.4.2 Catwalk.....	19
1.3.4.3 Ruang display produk	20
1.3.5 Spesifikasi Umum Proyek.....	20
1.3.5.1 Lokasi	20
1.3.5.2 Kegiatan pada Bangunan	27
1.3.5.3 Spesifikasi Site	31
13.5.4 Analisa Site.....	32

1.4. Studi Banding	34
1.4.1. lokasi.....	34
1.4.2. Penataan Layout Ruang	34
1.4.3. Tinjauan Karya Arsitek	39

BAB II ANALISA

2.1 Analisa Kegiatan	45
2.2. Hubungan Ruang Keseluruhan	46
2.2.1. Basement	46
2.2.2. Lantai 1.....	47
2.2.3. Lantai 2.....	47
2.2.4. Lantai 3,4.....	48
2.2.5. Lantai 5.....	49
2.3. Studi Modul dan Besaran Ruang	49

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Bentuk	60
3.1.1. Gagasan Bentuk Dasar	60
3.1.1.1. TRansformasi Bentuk Menurut Definisi Permasalahan Khusus.....	60
3.1.1.2. TRansformasi Bentuk Menurut Pengertian Modern dari Arsitek.....	67
3.1.2. Gagasan Pengembangan Bentuk	73
3.1.3. Konsep Sistem Struktur.....	78
3.1.4 Tanggapan terhadap Site	79
3.1.5 Konsep Ruang.....	83
3.1.4.1. Catwalk	83
3.1.4.2. Workshop.....	84
3.1.4.3. Retail.....	85
3.1.4.1. Catwalk	83

BAB IV DESIGN DEVELOPMENT

4.1. Konsep Bentuk Massa Bangunan	86
4.2. Konsep Bentuk dan Ruang	87
4.2.1. Tampak Depan	87
4.2.2. Tampak Belakang.....	88
4.2.3. Tampak Samping Kiri.....	88
4.2.4. Tampak Samping Kanan.....	89
4.2.5. Lantai Basement.....	89
4.2.6. Lantai 1.....	90
4.2.7. Lantai 2.....	91
4.2.8. Lantai 3,4.....	91
4.2.4. Lantai 5.....	87
4.3. Lay Out	85
4.3.1. Catwalk.....	92
4.3.2. Retail A.....	93
4.3.1. Retail B.....	94
4.3.1. Workshop	95
4.4. Konsep Ruang	96
4.4.1. Retail	96
4.4.2. Ruang Display	97
4.4.3. Catwalk	98
4.4.4. Workshop	99
4.4.5. Gallery	100
4.4.7. Gallery	101
4.4.7. Cafe.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGERTIAN JUDUL

Judul : **Rumah Mode di Jogjakarta**

Perwujudan sebuah modern fashion workshop



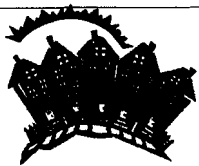
> Rumah

: Suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal, tempat berlindung, tempat berkumpul satu atau lebih individu untuk melakukan kegiatan.



> Mode

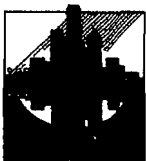
: Suatu ragam, cara, bentuk atau gaya yang diikuti dalam kurun waktu tertentu, dalam hal ini adalah mode fashion.



> Rumah mode



: Suatu tempat untuk mewadahi segala aktifitas yang berhubungan dengan mode fashion.



> Modem

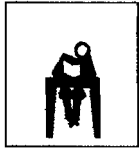
: Suatu hal yang mengacu pada teknologi masa kini (bukan tradisional).





> Fashion

: Suatu seni berbusana.



> Workshop

: Suatu tempat untuk bekerja (bengkel kerja).

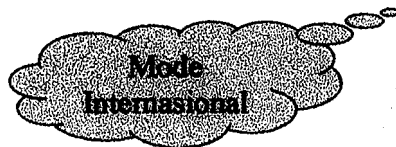
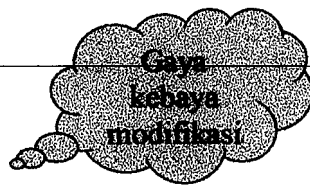
Kesimpulan :

Rumah Mode di Jogjakarta adalah suatu tempat dengan tampilan bangunan yang mengekspose material fabrikasi dan meminimalisir ornamentasi, yang mewadahi aktifitas yang berhubungan dengan mode khususnya fashion dimana aktifitas tersebut menjadi satu kesatuan dari proses desain, produksi sampai promosi.

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Dunia Mode

Perkembangan mode saat ini seiring dengan daya kreasi dan budaya tiap-tiap individu yang beragam. Hal ini dapat dilihat dari produk yang dihasilkan yaitu perpaduan antara mode dunia dan gaya etnik Indonesia. Karena pada akhirnya produk tersebut akan menjadi ciri sang pemakai.



Jogjakarta merupakan tempat yang strategis untuk mengembangkan sebuah rumah mode. Karena selain letaknya yang berdekatan dengan kota penghasil kain yang antara lain adalah Solo, Pekalongan dan Banyumas, Jogjakarta juga merupakan kota pariwisata sehingga target konsumen yang dibidik semakin luas.



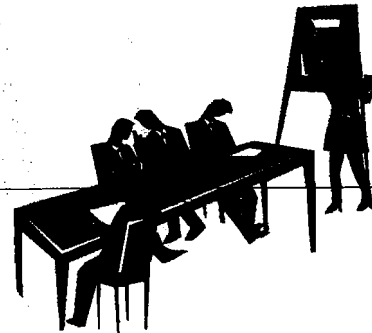


Banyaknya Boutique dan Distro yang bermunculan menandakan bahwa peminat mode di Jogjakarta semakin bertambah, namun masih jarang terdapat sarana pembelajaran mode yang menyediakan wadah dalam proses promosi, sehingga individu-individu yang berpotensi kurang dapat terangkat.

1.1.2 Aktifitas di Rumah Mode

Beberapa hal yang dapat dijadikan acuan kegiatan di sebuah Rumah Mode yang lebih *komprehensif*

⊕ Proses / Workshop



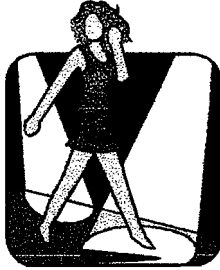
Kegiatan menciptakan produk fashion mulai dari pencarian ide, penuangan konsep, penerapan konsep ke desain, sampai dengan proses memproduksi merupakan sesuatu yang dapat menjadi nilai tambah bagi keberadaan rumah mode yang lebih komprehensif.

1. Lebih terlingkupi untuk kegiatan yang saling berhubungan.





Promosi / Display



Promosi merupakan salah satu bagian penting dalam dunia mode, karena melalui media promosi seorang desainer dapat menawarkan hasil rancangannya. Untuk pemula biasanya mengadakan peragaan 1 kali dalam 1 tahun, namun bagi desainer terkenal dapat 3-4 kali dalam satu tahun. Hal ini dimaksudkan agar para pemula memperoleh pengetahuan dalam mempromosikan karyanya terhadap masyarakat, selain itu juga sebagai media penghubung antara desainer dan konsumen untuk melihat seberapa besar minat konsumen / pasar terhadap karya-karya yang dihasilkan dan dipamerkan.



Retail / Penjualan



Retail merupakan tempat dimana perancang dapat menjual hasil rancangannya. Karena retail merupakan sarana yang paling mudah untuk melakukan kegiatan jual beli kepada kalangan pecinta mode khususnya market yang dibidik. Oleh karena itu retail haruslah mempunyai nilai jual yang tinggi dan mampu menarik perhatian konsumen dan datang untuk membeli.



1.1.3 Potensi Jogjakarta

Jogjakarta merupakan salah satu kota yang potensial untuk didirikannya sebuah Rumah Mode dengan konsep fashion workshop, selain mewadahi fasilitas perdagangan juga sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat di bidang desain busana. Masyarakat dalam hal ini penggemar mode akan mendapat pengalaman yang berbeda ketika mereka mengunjungi rumah mode ini, sebuah pengalaman baru di dunia fashion.



Pembangunan Rumah Mode dipengaruhi banyak faktor, beberapa faktor yang menjadi bahan pertimbangan untuk mendirikan Rumah Mode di Jogjakarta adalah :

1. Letak Jogjakarta yang secara geografis strategis terhadap daerah-daerah penghasil bahan baku busana seperti Pekalongan, Solo dan Banyumas.
2. Mulai bermunculannya seniman di bidang desain busana yang membutuhkan wadah dalam mempresentasikan hasil karyanya.
3. Kebutuhan masyarakat (terutama remaja) pada dunia fashion cukup tinggi dengan melihat pada mulai merebaknya Boutique dan Distro di Jogjakarta.
4. Belum terdapatnya ruang yang ideal bagi aktifitas desainer mode yang lebih terintegrasi antara pembelajaran (mengenai proses desain), display dan penjualan dalam satu tempat.



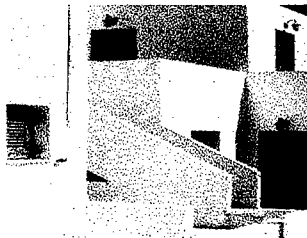
1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum



Bagaimana memberikan ciri unik (satu bangunan dengan bermacam-macam desainer beserta karyanya, namun masih mampu menampilkan kekhasan masing-masing karakter dari desainer tersebut) yang tetap mampu mewadahi aktifitas penggunanya.

1.2.2 Permasalahan Khusus



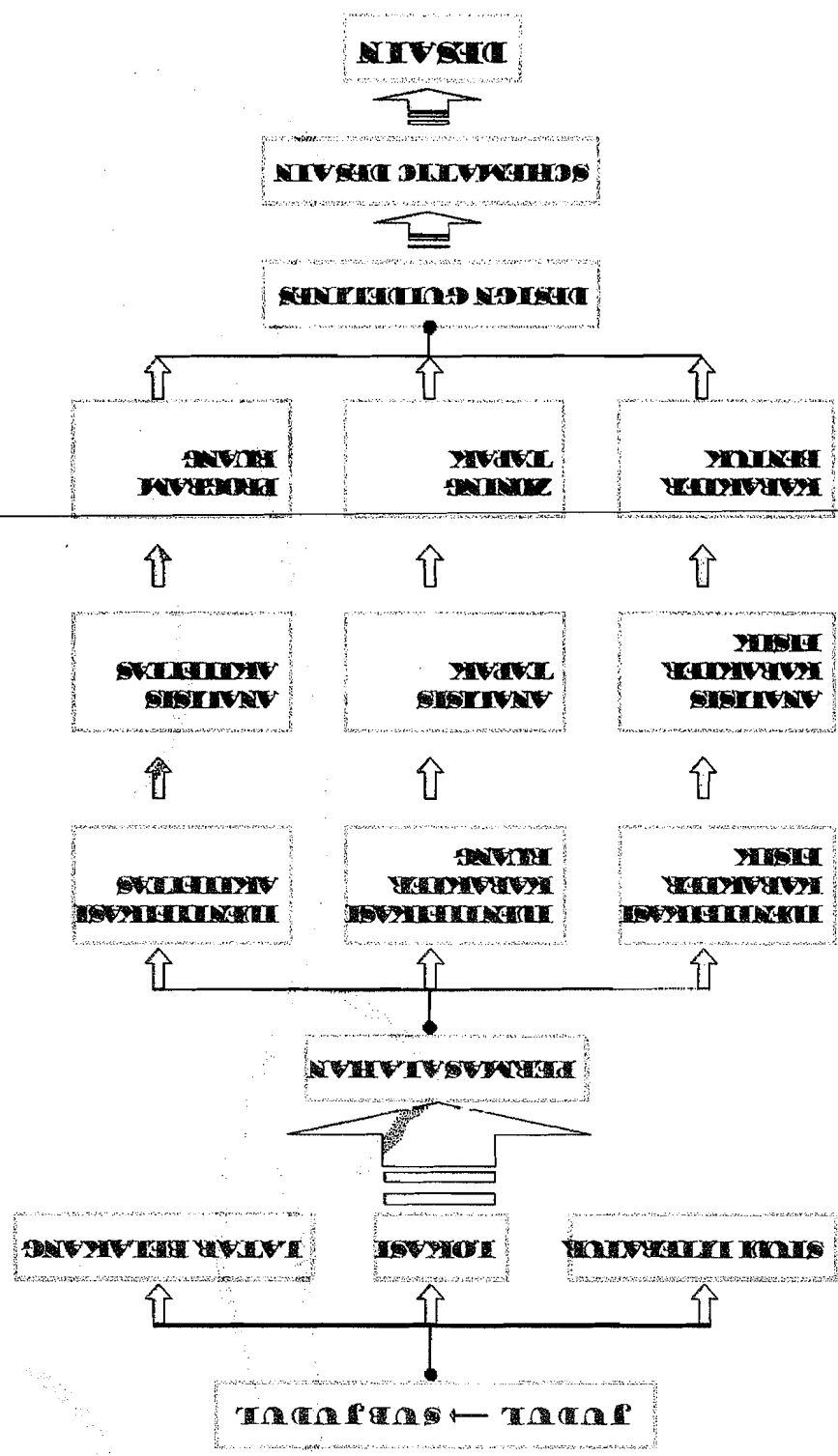
Bagaimana merencanakan rumah mode yang mampu memberikan rasa privacy pada masing-masing desainer meskipun berada dalam satu tempat. Dengan unsur mode yang terus berputar.



Menciptakan sebuah rumah mode dengan penampilan bangunan modern dan menyatu antara rumah mode sebagai workshop dengan rumah mode sebagai commercial building (Boutique) yang mampu menampung kreatifitas dari desainer melalui pembelajaran, mempromosikannya melalui acara fashion show dan menyediakan sarana penjualan produk para desainer.



7
✍

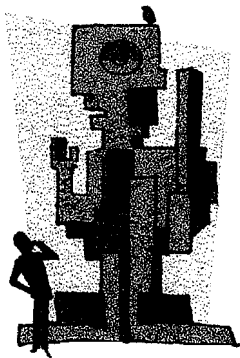


KERANGKA POLA PIKIR

1.3 SPESIFIKASI DESAIN

1.3.1 Fungsi Bangunan

Rumah mode ini nantinya akan memiliki luas 15.336 m², tanah asli tidak terlalu berkontur sehingga pengolahan tanah tidak begitu diperlukan. Berdasarkan pertimbangan efisiensi dan fungsi rumah mode maka pada lahan tersebut nantinya akan berdiri bangunan yang benar-benar baru dengan karakteristik tersendiri.



- | | |
|--------------------|--|
| 1. Fungsi bangunan | : Rumah Mode |
| 2. Kegiatan | : Workshop desain fashion, peragaan busana dan promosi |
| 3. Lokasi | : Kawasan jl. Urip Sumoharjo |
| 4. Luas lahan | : ± 15.336 m ² |
| 5. Luas bangunan | : ± 8.266,08 m ² |

Empat keunggulan yang nantinya akan dimiliki oleh Rumah Mode ini :

- Sebagai tempat yang mampu menggabungkan unsur pembelajaran hingga promosi, pengunjung mendapatkan kemudahan dalam berbelanja karena dalam satu tempat tersedia berbagai jenis fashion (one stop shopping).
- Memberikan pelayanan lebih pada kecepatan proses pembuatan baju (desain sampai dengan jahit hanya satu hari).
- Konsep rumah mode sebagai fashion workshop akan memberikan ciri unik



terhadap aktifitas yang diwadahnya.

- Berada di pusat kota sehingga menguntungkan desainer sebagai ajang promosi dan juga pengunjung karena mudah dicapai.

Berdasarkan pertimbangan keunggulan tersebut sudah saatnya Jogjakarta memiliki sebuah Rumah Mode untuk meningkatkan pendapatan disektor perekonomian dan pariwisata.

1.3.2 Fasilitas

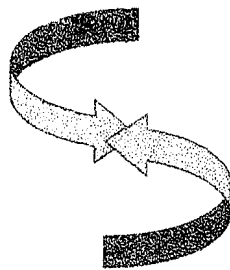
Rumah mode ini ditunjang dengan fasilitas sebagai berikut :

a. Ruang penunjang

1. Pengelola dan Administrasi (10%) = 834 m²

- Ruang Direktur Utama
- Ruang sekretaris
- Ruang bagian admistrasi
- Ruang staff
- Ruang rapat
- Ruang tunggu
- Ruang tamu
- Ruang arsip
- Ruang control
- Gudang
- Lavatory

2. Workshop (16%) = 1320 m²

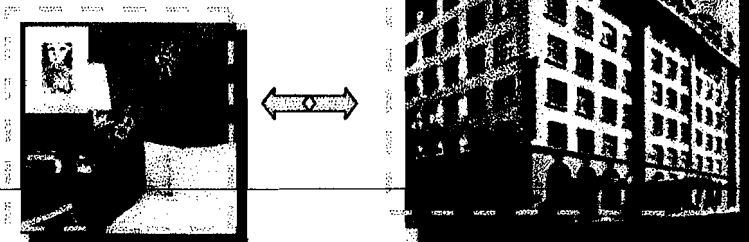


Mengapresiasikan kreatifitas dalam fashion sehingga mempunyai daya jual tinggi

Ruang penunjang dalam kegiatan workshop antara lain:

- ✦ Studio jahit
- ✦ Studio printing
- ✦ Studio fotografi
- ✦ Ruang ukur dan fitting
- ✦ Ruang pola
- ✦ Perpustakaan
- ✦ Gudang penyimpanan kain
- ✦ Gudang alat jahit
- ✦ Gudang bahan jahit
- ✦ Gudang
- ✦ Lavatory

2. Komersial (44%) = 3539,48 m²



Berupa retail yang menawarkan fashion dari desainer

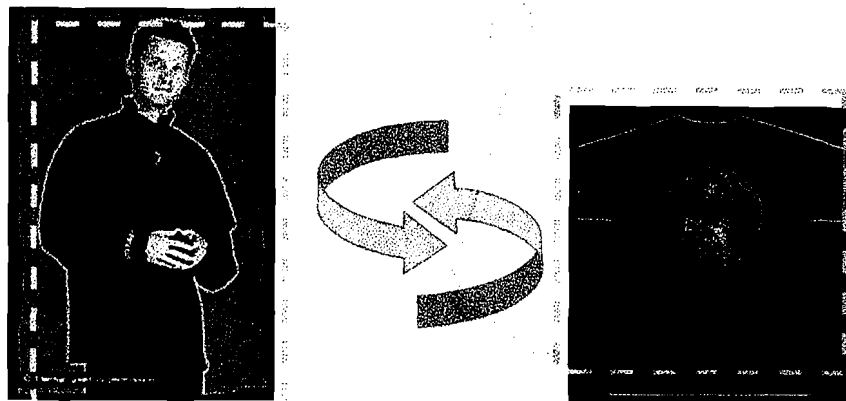


⊕ Retail pakaian
§ Pakaian wanita



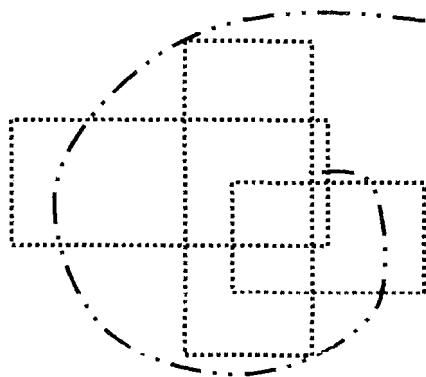
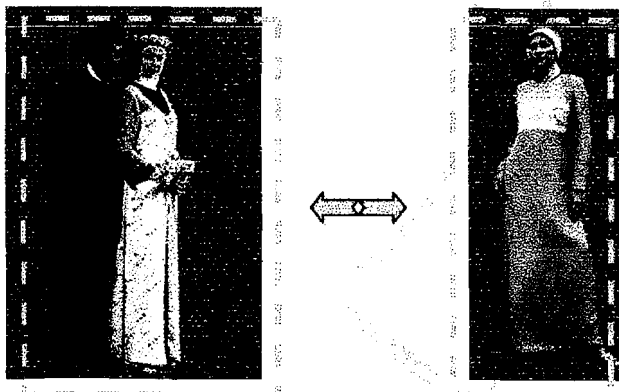
Dengan desainer yang berbeda, maka karya yang diciptakannyapun juga berbeda, karena setiap individu mempunyai imajinasi dan kreatifitas yang berbeda, dari sini dapat dibuat retail yang mampu mencerminkan desainer dan karya yang diwadahnya.

§ Pakaian pria



Pakaian pria memang tidak sekaya ragam pakaian wanita, namun dari bahan yang berbeda juga mampu menampilkan produk dengan gaya yang berbeda.

§ Pakaian muslim



Garis lembut dari perwujudan seorang wanita dan tarikan tegas dari pria bisa digabungkan dalam satu rancangan bangunan yang menampilkan gabungan dari kedua bentukan tersebut.

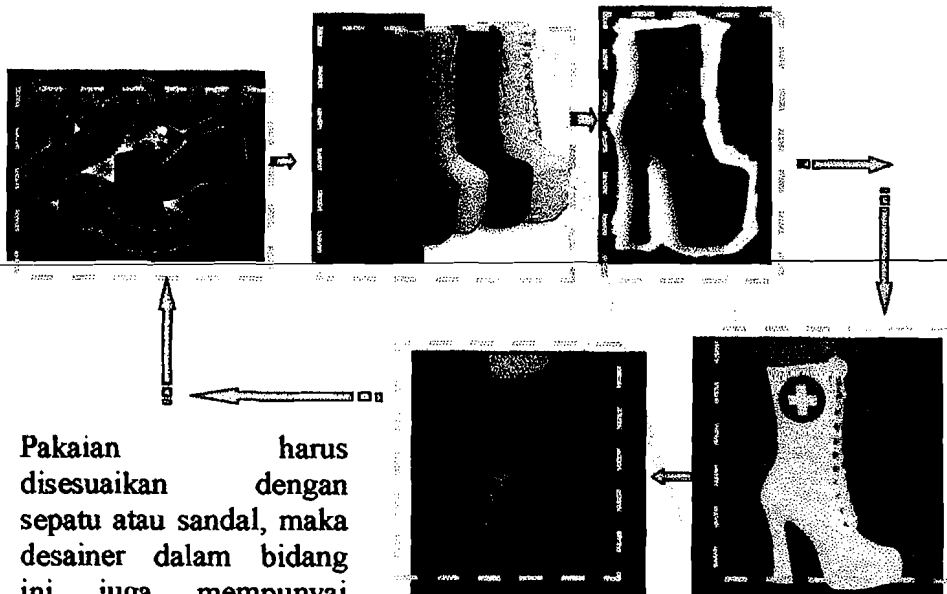


§ **Pakaian pengantin**



Desainer baju pengantin juga mempunyai peranan penting, kerana pada moment yang isrimewa perlu penanganan yang istimewa pula.

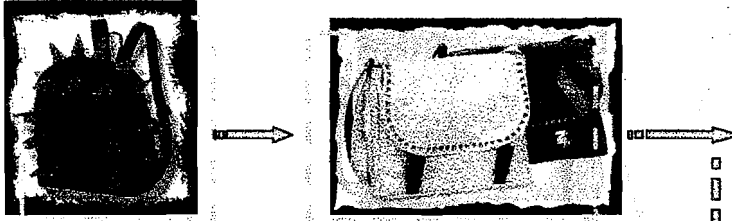
⊕ **Retail sepatu dan sandal**



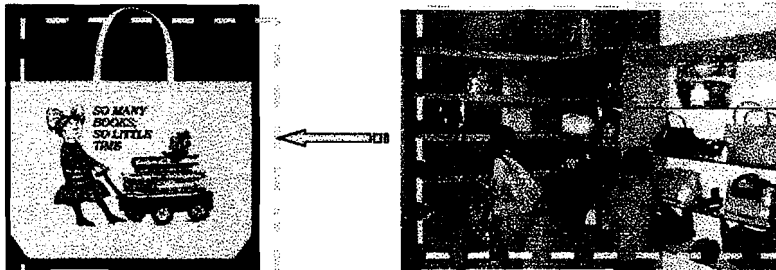
Pakaian harus disesuaikan dengan sepatu atau sandal, maka desainer dalam bidang ini juga mempunyai peranan yang sama penting dengan desainer pakaian.



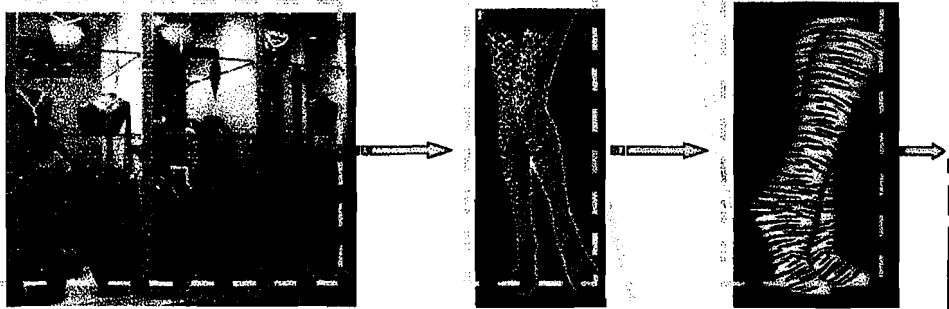
⊕ Retail tas



Selain sebagai pendukung pakaian, tas juga menjadi barang koleksi. Karena model tas juga beragam dan disesuaikan dengan kesenangan. Tas sudah menjadi benda yang tidak bisa lepas dari aktifitas, maka pantas apabila tas mempunyai tempat tersendiri



⊕ Retail aksesoris



Aksesoris tidak hanya cenderung kepada perhiasan tubuh yang berupa kalung maupun gelang, namun stocking dan gloves juga dapat dikategorikan sebagai aksesoris penunjang.



⊕ Retail topi



Topi sebagai penutup kepala dan aksesoris penunjang sudah ada sejak lama dengan segala macam fungsi dan bentuknya, maka topi dikategorikan sebagai salah satu fashion yang berperan cukup tinggi.

Selain Retail yang berperan tinggi, beberapa ruang penunjang lainnya adalah :

■ Kegiatan promosi

- Ruang display produk
- Catwalk
- Exhibisi / hall
- Ruang make up dan ganti
- Ruang penonton
- Ruang penyimpanan
- lavatory

■ Café

- Ruang persiapan
- Dapur
- Pantry
- Bar
- Ruang makan
- Kasir
- Gudang makanan dan alat masak

■ Butik

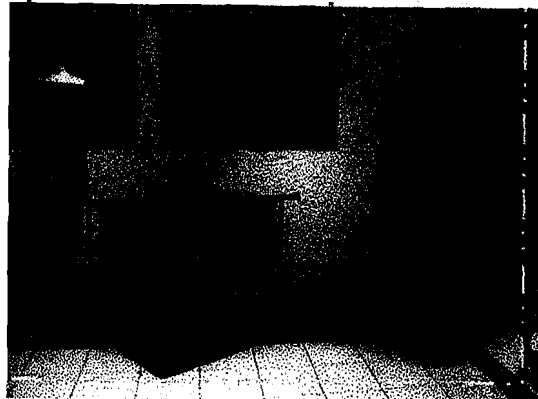
- Ruang display produk
- Ruang ganti



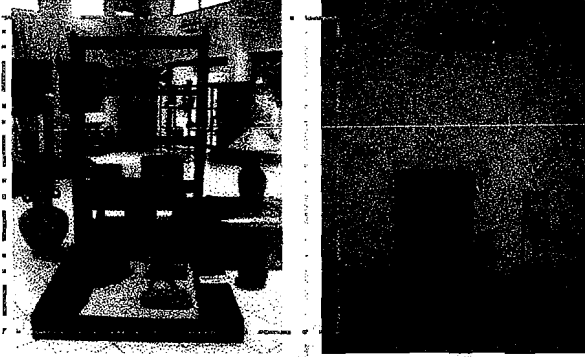
- ▣ Ruang manekin
- ▣ Kasir
- ▣ Gudang stock
- ▣ Salon
 - ▣ Ruang cuci rambut
 - ▣ Ruang styling
 - ▣ Ruang make up
 - ▣ Ruang facial
 - ▣ Ruang manicure pedicure
 - ▣ Ruang beauty care
 - ▣ Ruang tunggu
 - ▣ Gudang alat salon dan kosmetik
- ▣ Museum kain

Museum kain dibuat untuk beberapa alasan sebagai berikut :

- ✦ Pelestarian berbagai macam jenis kain agar kain asli buatan dalam negeri tetap terpelihara.



- ⊕ Sebagai inspirator bagi para desainer untuk membuat karya, karena jenis dan motif kain juga merupakan media kreatifitas.



- ⊕ Sebagai media pembelajaran bagi klien atau pengunjung, bahwa dari kain khususnya batik dapat dibuat berbagai macam jenis fashion.



b. Ruang pendukung/servis (30%) = 2436 m²

- ⊕ Parkir untuk pengelola dan pengunjung
- ⊕ Musholla
- ⊕ Security
- ⊕ Cleaning servis
- ⊕ P3K

1.3.3 Pengguna Rumah Mode

1.3.3.1. Bagian kreasi dan produksi

- ⊕ Desainer



- ⊕ Asisten desainer
- ⊕ Divisi payet, border, printing, dsb
- ⊕ Klien
- ⊕ Karyawan

1.3.3.2 Bagian kegiatan administrasi

- ⊕ Direktur
- ⊕ Desainer
- ⊕ Asisten desainer
- ⊕ Klien
- ⊕ Karyawan

1.3.3.3 Bagian kegiatan operasional

- ⊕ Karyawan

1.3.3.4 Bagian kegiatan promosi

- ⊕ Desainer
- ⊕ Asisten desainer
- ⊕ Model
- ⊕ Make up artis
- ⊕ Hair stylist, dsb
- ⊕ Klien
- ⊕ Pengunjung
- ⊕ Karyawan

1.3.3.5 Bagian servis komersial

- ⊕ Karyawan
- ⊕ Pengunjung

1.3.3.6 Bagian kegiatan pendukung

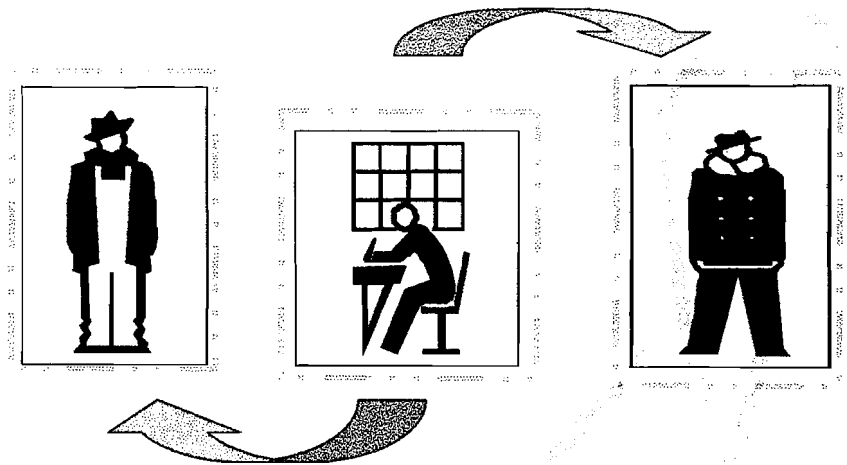
- ⊕ Karyawan
- ⊕ Pengunjung

1.3.4 Pola Ruang dalam Rumah Mode

Ruang-ruang penting dan saling terkait sehingga memudahkan proses produksi hingga promosi antara lain adalah :



1.3.4.1 Workshop



Ruang kerja desainer harus mampu memberikan rasa nyaman, sehingga sebagian besar waktu yang dihabiskan didalamnya mampu menghasilkan karya yang kreatif.

1.3.4.2 Catwalk



Sebagai tempat promosi, catwalk mempunyai peranan penting dalam dunia fashion ini. Karena catwalk merupakan tempat dimana desainer dan klien berinteraksi secara langsung dengan produk terbaik yang ditampilkan.



ditawarkan adalah bekas bioskop Regent dan Hero yang terbakar beberapa tahun yang lalu yang terletak di kawasan jl. Urip Sumoharjo.

b. **Lokasi Dekat dengan Tempat Wisata**

Pertimbangan Jogjakarta sebagai kota pariwisata dapat menjadi acuan pemilihan lokasi. Keberadaan Jogjakarta sebagai tempat tujuan wisata dapat dimanfaatkan sebagai pintu gerbang pengenalan desainer-desainer lokal sekaligus mengangkat kualitas produknya kepada masyarakat luas. Lokasi yang ditawarkan di kawasan jl. Solo.

c. **Lokasi Dekat dengan Lingkungan Pendidikan**

Faktor pendidikan bisa menjadi bahan pertimbangan mengingat unsur pembelajaran menjadi konsep dari rumah mode ini, sehingga diharapkan aspek komersil dapat terakomodasi meskipun berada di lingkungan akademis. Lokasi yang ditawarkan adalah sekitar kampus UGM.

2. **Analisis mikro**, adalah analisis yang lebih mendalam terhadap suatu kawasan potensial, beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan lokasi site yang dipilih, karena pada lokasi ini memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a. **Aspek Pewilayahan (Zoning)**, peraturan tata kota yang menetapkan lokasi site sebagai area komersil namun demikian tidak menutup kemungkinan hadirnya sebuah sarana hiburan.



- b. **Utilitas (Utilities)**, tersedianya saluran-saluran pembuangan air, hujan dan saniter serta adanya jaringan listrik dan telepon yang cukup memadai sehingga tidak ada kendala di bidang infrastruktur.

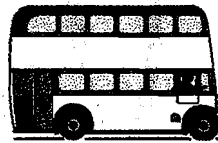
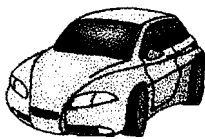


- c. **Faktor-faktor Teknis (Technical Factor)**, kondisi topografi dan orientasi memungkinkan untuk desain sarana pusat studi dan perdagangan.

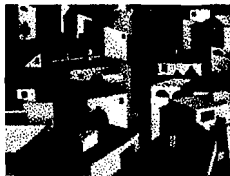




- d. **Lokasi (Location)**, adanya segmen pasar yang baik dengan didukung kemudahan dalam memasuki lokasi dan sistem transportasi yang cukup baik menuju lokasi.



- e. **Estetika (Aesthetics)**, adanya view yang cukup menarik dan kondisi tata ruang kota yang memungkinkan keterpaduan bangunan dengan bangunan-bangunan lain disekitarnya. Konsep estetika *outside in*¹ dan *inside out*² dapat diterapkan.



- f. **Pelayanan Kota (City Services)**, mempunyai aksesibilitas terhadap pihak-pihak yang terkait dengan pelayanan kota misalnya polisi dan dinas pemadam kebakaran dan lain-lain.



2. **Tinjauan Lokasi Terpilih**, adalah analisis dan pertimbangan di atas, maka lokasi yang paling memenuhi persyaratan bagi berdirinya sebuah rumah mode adalah lokasi bekas area bioskop Regent jl. Urip Sumoharjo. Beberapa tinjauan yang mendukung bagi berdirinya rumah mode sebagaimana yang tertuang dalam RUTRK Jogjakarta adalah sebagai berikut :

-
1. Keberadaan bangunan sekitar masih menjadi pertimbangan desain.
 2. Mempunyai oiri tersendiri meskipun masih memiliki karakter bangunan sekitarnya.



Tinjauan Persyaratan Bangunan

Parameter	Ketentuan
Sempadan	Sempadan seperti pada bangunan asli 3. Samping minimal 3,5 m 4. Depan minimal 6 m
Fungsi	- Fungsi komersil lebih diutamakan - Peningkatan ruang publik
Intensitas Kegiatan	- BCR 40%-60% - FAR 1,6 - Guna lahan 60%
Ukuran Tapak	- Penggabungan dianjurkan - Perubahan mengikuti struktur awal
Parkir	- Untuk bangunan umum minimal 20% dari luasan lantai - Penggunaan halaman parkir untuk eksibisi, pedagang kaki lima dan sejenisnya tidak menambah beban jalan
Taman dan Pedestrian	- Pedestrian sebagai fasilitas pejalan kaki yang dilengkapi fasilitas untuk kaum difabel - Adanya kemenerusan antara pedestrian dan halaman tercermin secara visual maupun bentuk
Ketinggian Bangunan	- Depan setara dengan dua lantai - Belakang maksimal delapan lantai
Aksesibilitas	Penyediaan fasilitas penyanggah cacat fisik/mental sehingga bangunan dapat diakses oleh semua orang

Sumber : RUTRK Kodya Jogjakarta



Lokasi ini memiliki batas-batas sebagai berikut :

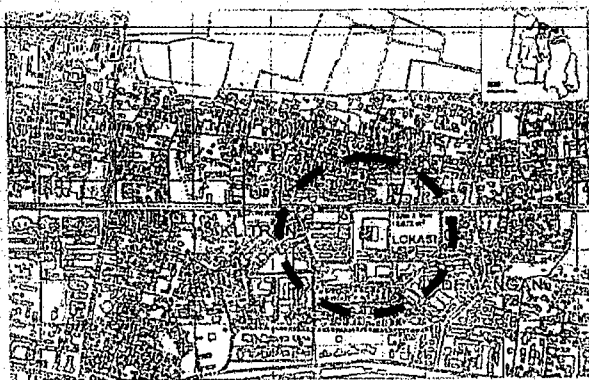
- ⊕ Sebelah **Utara** dibatasi Kelurahan Catur Tunggal
- ⊕ Sebelah **Timur** dibatasi perempatan jl. Adisucipto
- ⊕ Sebelah **Selatan** dibatasi Kelurahan Gondokusuman
- ⊕ Sebelah **Barat** dibatasi perempatan jl. Jenderal Soedirman

4. Karakter Fisik Kawasan, struktur jl. Urip Sumohardjo sebagai distrik perdagangan terbentuk oleh jalur pergerakan (pattern) linier berfungsi sebagai akses dari kedua sisi. Kawasan terbentuk dari masa solid (kedua sisi ruas jalan) dan void (pada sisi badan jalan) dengan tekstur kasar dan grain halus (rapat). Pola urban solid didominasi oleh bentuk persegi dan pola urban void terbentuk secara organic. Identifikasi potensi lokasi dalam hal visual estetis mengacu pada perkembangan bentuk modern dan bebas.



Sumber : survey lapangan

Site terpilih pada penggalan jl. Urip Smoharjo



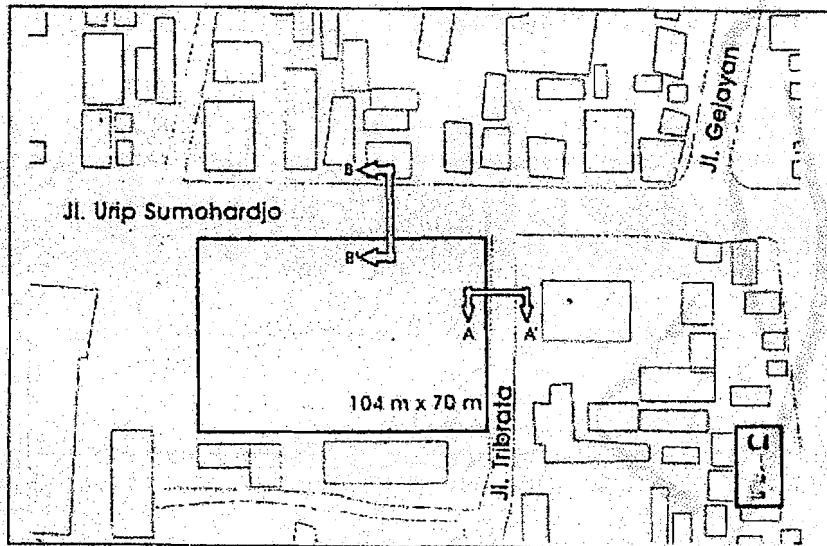
Sumber : BAPPEDA DI Jogjakarta 2000

Sumber : survey lapangan



Dari gambar di atas didapatkan gambar potongan badan jalan dan beberapa fasad bangunan sekitar

Site Terpilih pada penggalan Jl. Urip Sumoharjo

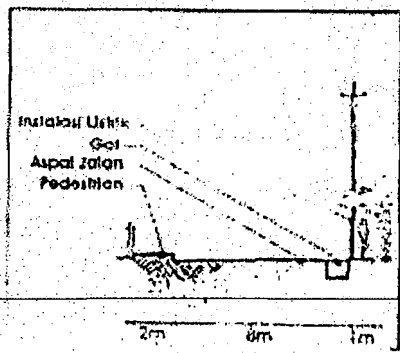


Sumber : Survey lapangan

Gambar Potongan A-A

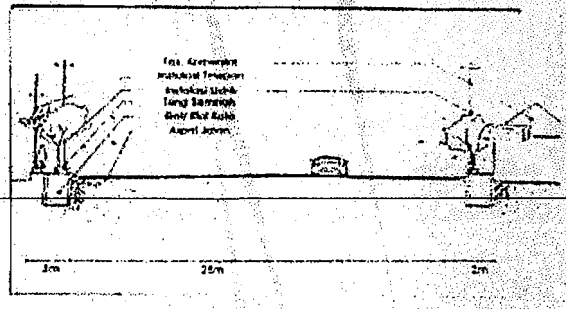
Gambar Potongan B-B

Gambar Potongan A-A



Sumber : Survey lapangan

Gambar Potongan B-B



Sumber : survey lapangan

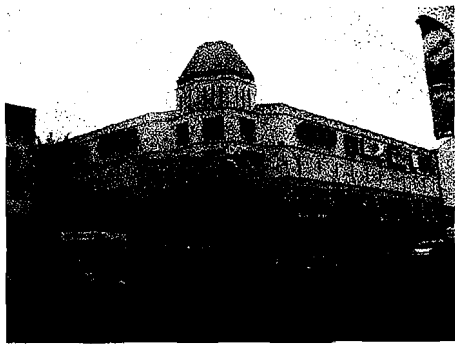


Vertical Allignment yang tampak pada deretan fasad



Sumber : survey lapangan

Galeria Mall sebagai landmark kawasan

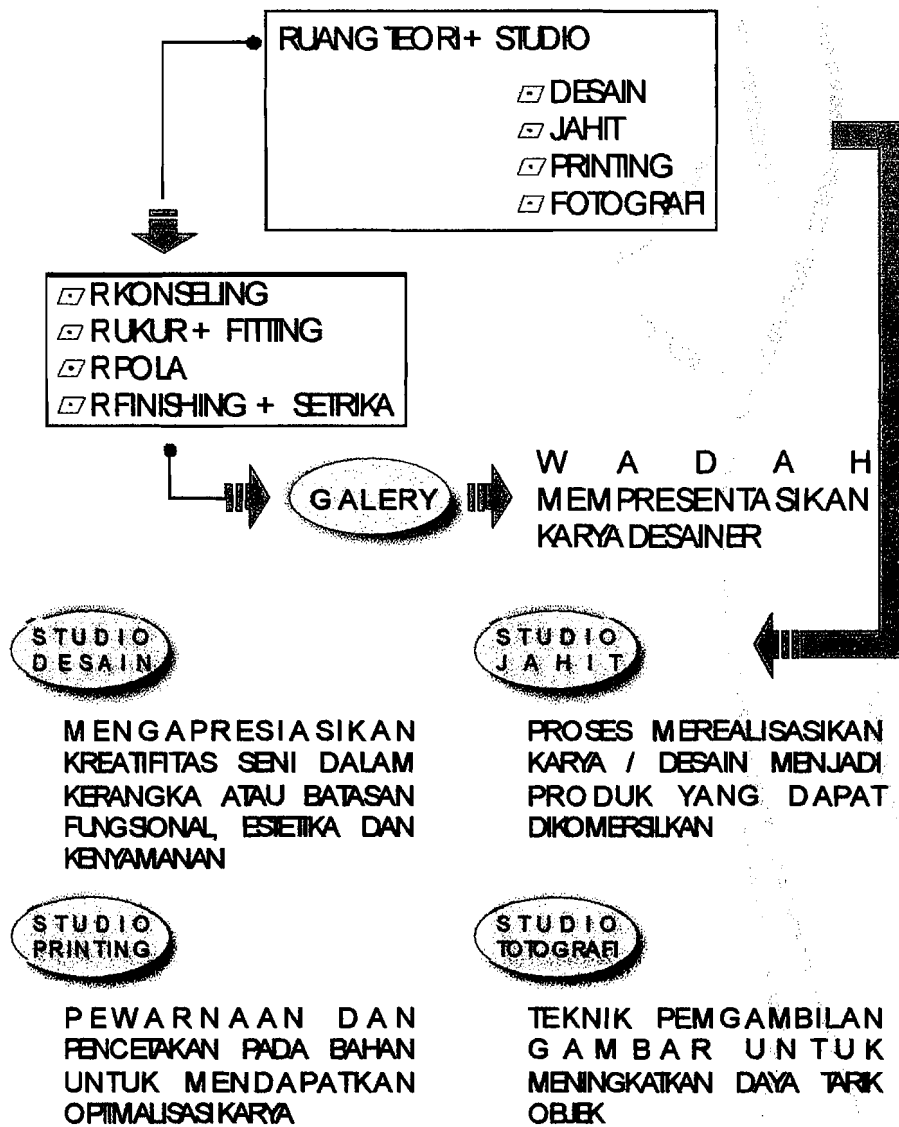


Sumber : survey lapangan

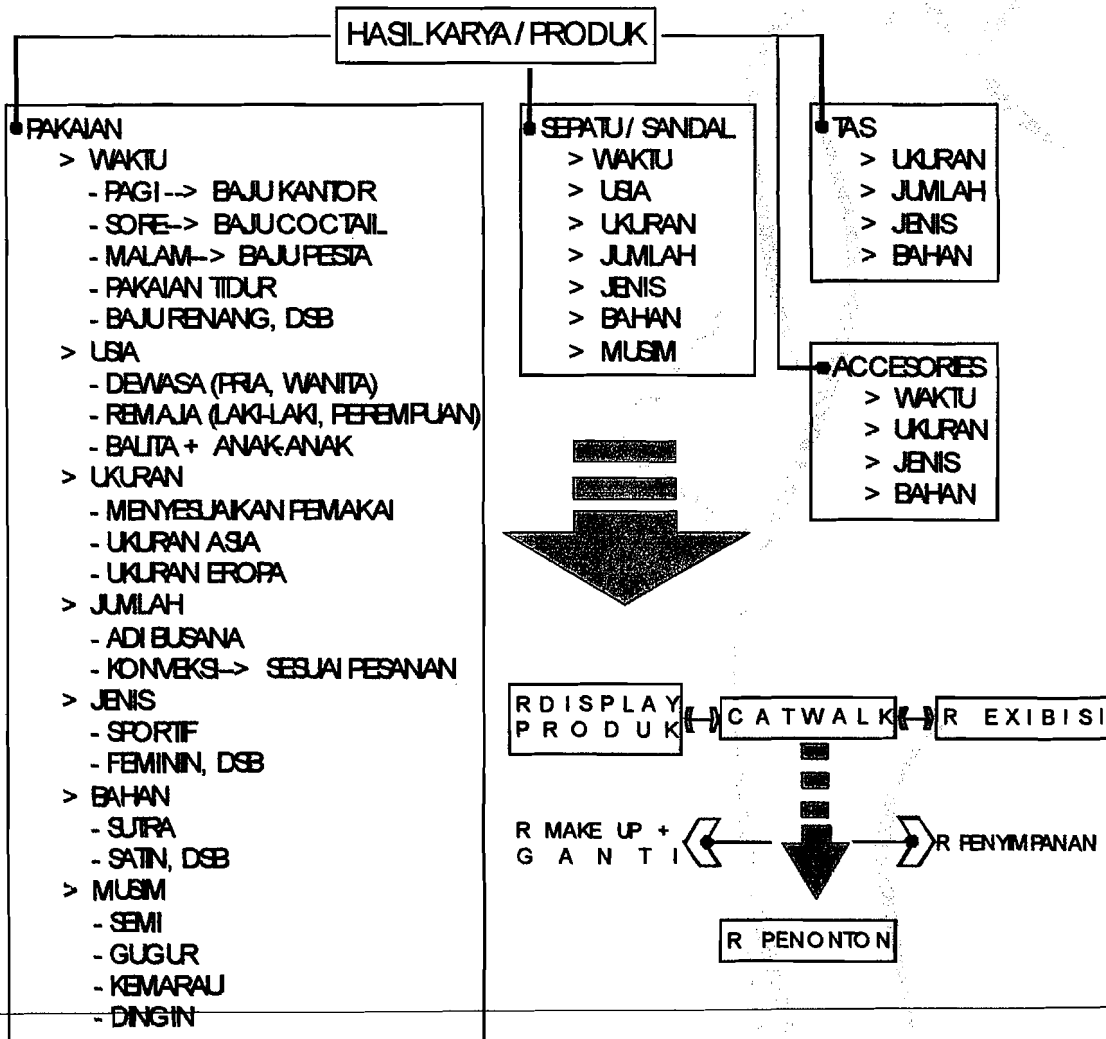


1.3.5.2 Kegiatan Pada Bangunan

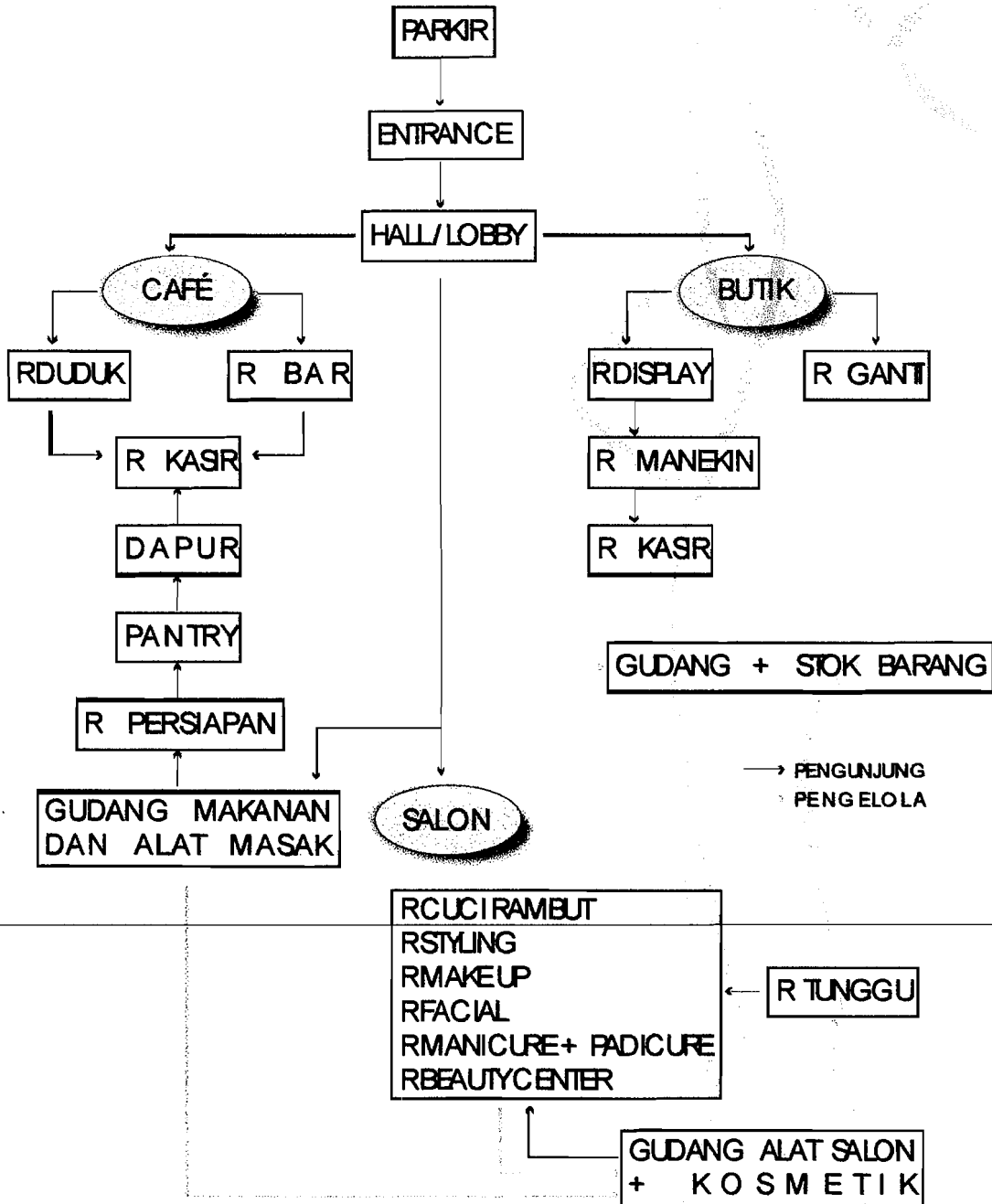
POLA PERGERAKAN KEGIATAN KEGIATAN PRAKTEK



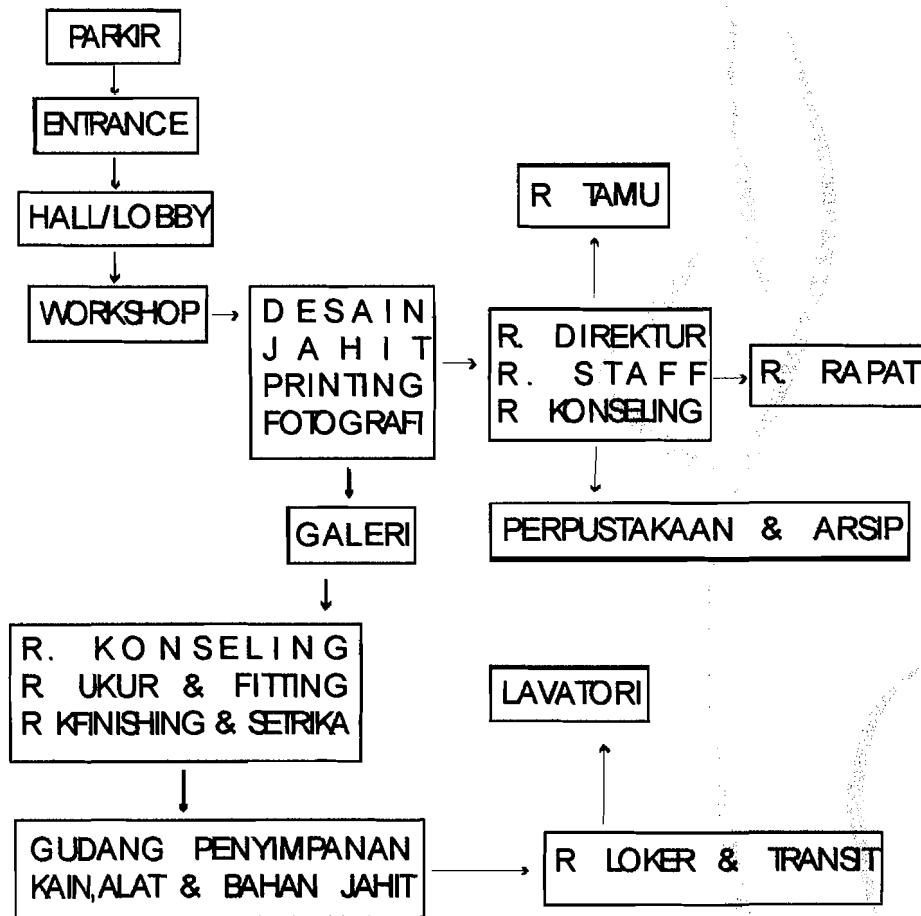
POLA PERGERAKAN KEGIATAN KEGIATAN PROMOSI



POLA PERGERAKAN KEGIATAN KEGIATAN KOMERSIAL

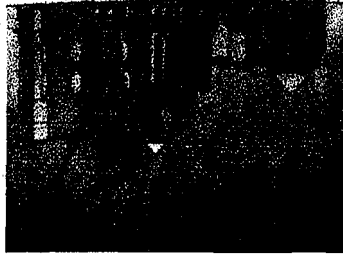


POLA PERGERAKAN KEGIATAN KEGIATAN KREASI & PRODUKSI





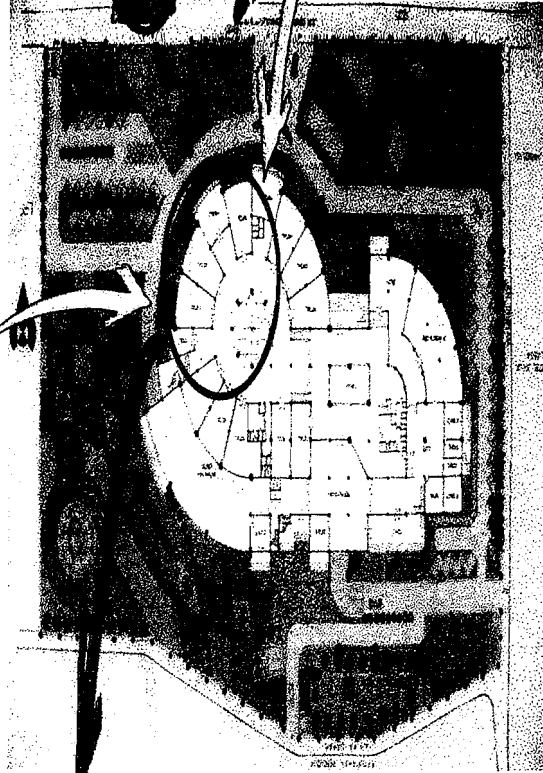
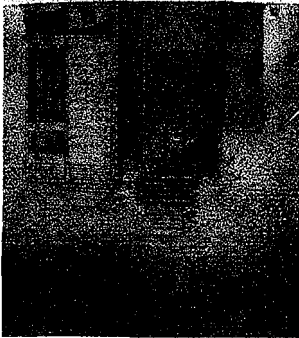
PERMINTAAN DAN GUNAKAN YANG MENYERUPA
KEARIFAN LOKAL DAN SUDUT Pandangan
SUDUT Pandangan yang berbeda



PERKAWALAN KUALITAS KAWALAN
KAWALAN yang berbeda



OPERASI PRASANA YANG BERKAWALAN
MASA SUDUT Pandangan yang berbeda



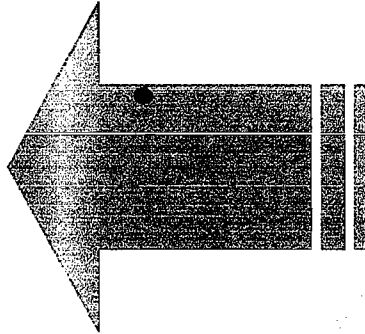
PERMINTAAN KAWALAN SUDUT
OPERASI KAWALAN BERKAWALAN
KAWALAN yang berbeda

PERMINTAAN KAWALAN SUDUT
OPERASI KAWALAN BERKAWALAN
KAWALAN yang berbeda

1.3.5.3 Spesifikasi Site

1.4 STUDI BANDING

1.4.1 Lokasi

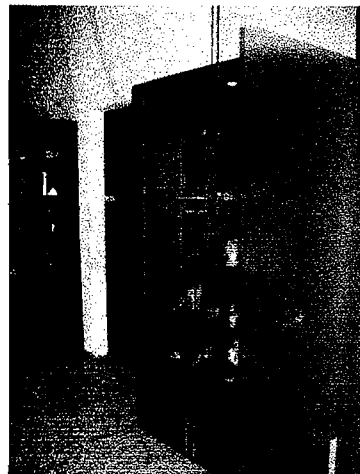


1.4.2 Penataan lay out ruang



KASIR DAN TEMPAT
PENJUALAN PERNAK
PERNIK SERTA
BAGIAN
PEMBUNGKUSAN
KADO

ALMARI UNTUK
MELETAKKAN
BARANG-BARANG
KADO YANG HANYA
DIBUAT DALAM
JUMLAH YANG
TERBATAS



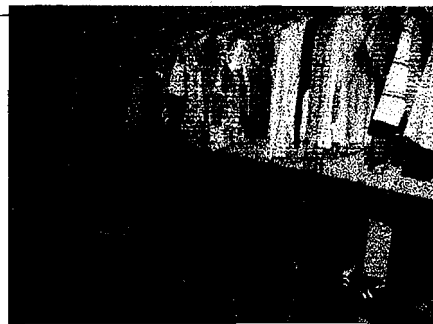


PELETAKAN
MANEKIN DAN MEJA
TEPAT DIDEPAN
KACA ETALASE
UNTUK MENARIK
PERHATIAN ORANG
YANG MELINTAS

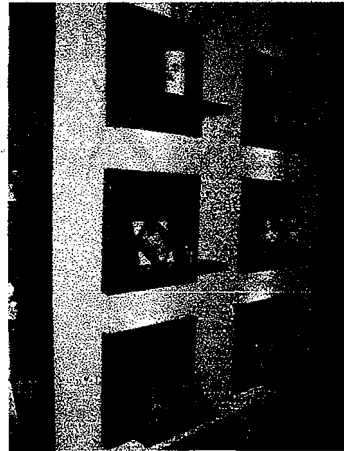


RAK ATAU
ALMARI YANG
MEMAJANG TAS,
DOMPET DAN
SEPATU

RAK UNTUK MEMAJANG
PAKAIAN YANG TERBATAS
JUMLAHNYA, SEHINGGA
MEMPUNYAI NILAI LEBIH,
DIPADU PADANKAN DENGAN
SEPATU, TAS, DAN
AKSESORIES DI RAK
BAWAHNYA, SEHINGGA
PENGUNJUNG DAPAT
MELIHAT KESELURUHAN
TAMPILAN YANG SERASI
DALAM SATU TEMPAT



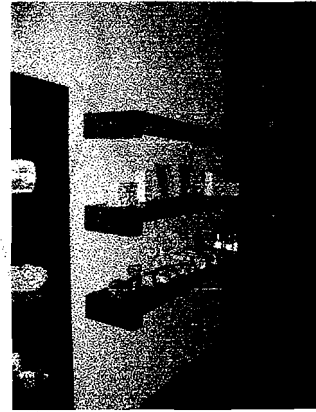
CEKUNGAN-CEKUNGAN YANG
SENGAJA UNTUK
PEMANFAATAN BIDANG
KOSONG PADA DINDING
DENGAN MEMBERI UNSUR
KAYU UNTUK MEMBERI KESAN
KLASIK. HAL INI JUGA
DISESUAIKAN DENGAN
BARANG YANG DIPAJANG
DIDALAMNYA



MEMBERI
HIASAN
BUNGA PADA
KOTAK
PAJANGAN
KAYU YANG
JUGA SEBAGAI
MEDIA UNTUK
MELETAKKAN
BERBAGAI
MACAM
BENTUK
BENDA NAMUN
DALAM TEMA
YANG SAMA



RAK GANTUNG KAYU
HORIZONTAL SEBAGAI
PENYEIMBANG RAK-
RAK KAYU YANG
BERDIRI
VERTIKAL UNTUK
MELETAKKAN
BARANG-BARANG
YANG RELATIF KECIL



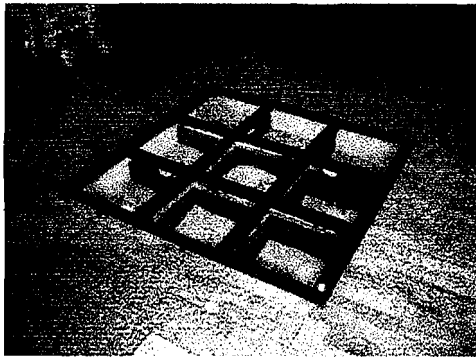
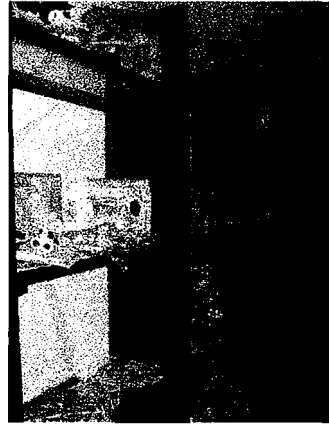
MELETAKKAN UNSUR
PENERANGAN PADA
CEKUNGAN KAYU
SEHINGGA MAMPU
MEMBERIKAN KESAN
BARANG YANG
BERDA DIDALAMNYA
LEBIH MENONJOL



BAGIAN INI SEBAGAI
PENYEIMBANG
BAGIAN YANG
BERADA DISAMPING
KINI TERSEBUT



RAK-RAK KHUSUS
MAINAN DAN
PERLENGKAPAN
ANAK YANG DIBUAT
LEBIH TERBUKA
SEHINGGA ANAK
LEBIH LELUASA
UNTUK MEMILIH



KOTAK BAWAH
LANTAI SEBAGAI
PENGHIAS
RUANGAN



PERSPEKTIF RUANG
KADO

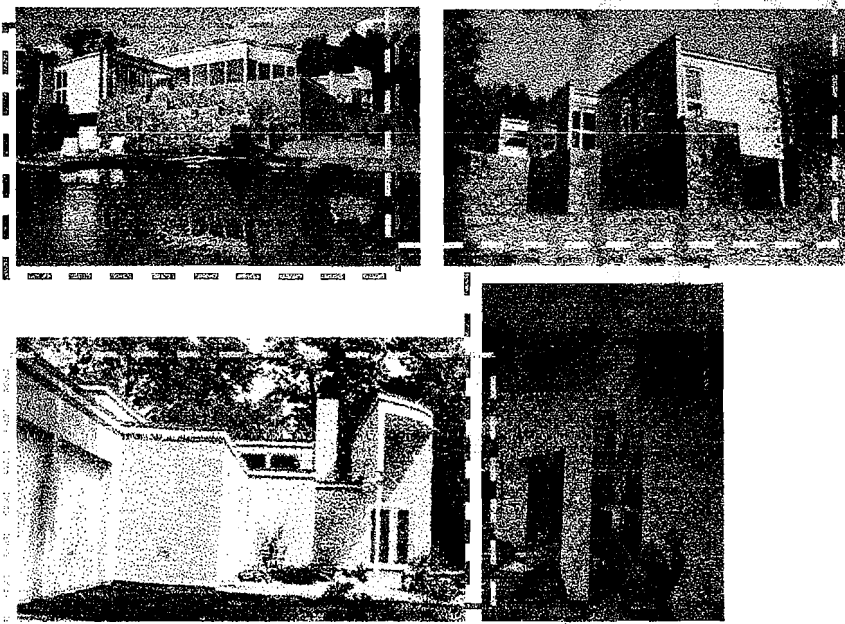
PERSPEKTIF
RUANG
PERLENGKAPAN
ANAK



1.4.3 TINJAUAN KARYA ARSITEK :

1. Robert A. M. Stern

Residence, Westchester County, NY



Spesifikasi bangunan :

- Harmonisasi bentukan kotak dengan variasi besaran dimensinya.
- Bentuk lengkung diterapkan sebagai unsur penghalus elemen-elemen bidang lurus.
- Penerapan bangunan yang merespon kondisi site ditunjukkan dengan gubahan bentuk berundak-undak.



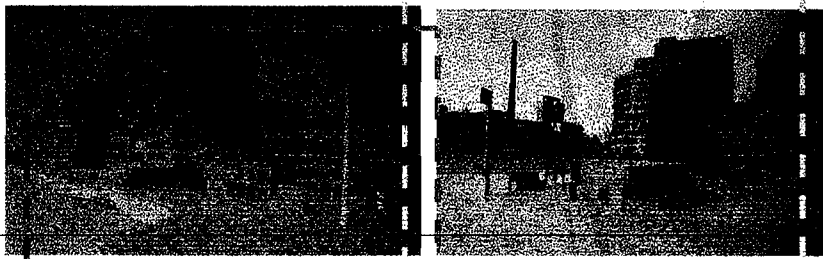
Roosevelt Island Competition, NY



Spesifikasi bangunan :

- Permainan unsur kotak menjadi kekuatan desain fasadnya.
- Irama pengulangan digunakan untuk menambah variasi pola fasad.
- Adanya point of interest pada bangunan yang digunakan sebagai penanda pintu masuknya.

Residence Island, NY

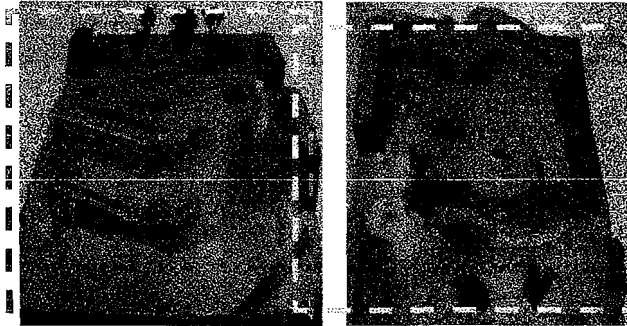


Spesifikasi bangunan :

- Garis horisontal menjadi pengikat komposisi gubahan fasad.
- Komposisi bukaan menggunakan irama repetisi.
- Penambahan dan pengurangan dilakukan untuk mendapat kesatuan bentuk antara kubus dan tabung.



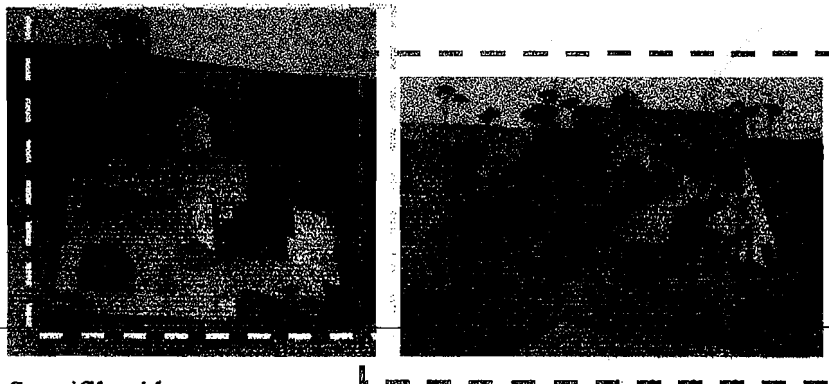
■ William College Museum of Art Department, Williamstown, Massachusetts



Spesifikasi bangunan :

- Adanya bagian masa bangunan yang dirotasi tetapi masih memiliki kesatuan dengan masa bangunan lain.
- Irama pengulangan digunakan untuk mempertegas kesan simpel yang lebih harmonis.

■ St. Matthew's Episcopal Church, Pacific Palisades, California



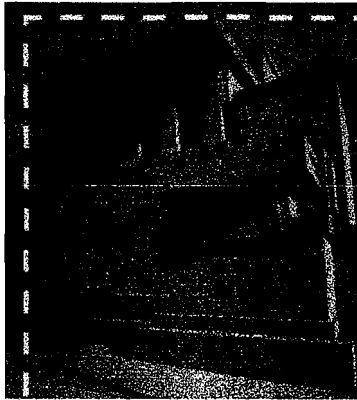
Spesifikasi bangunan :

- Penerapan bangunan yang merespon kondisi site ditunjukkan dengan gubahan bentuk berundak-undak.
- Bangunan tengah merupakan focal point komposisi masa, sehingga menjadi bagian yang menonjol.



3. Frank Lloyd Wright

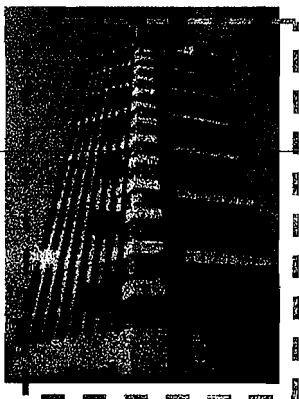
Unity Temple, Oak Park,



Spesifikasi bangunan :

- Bentukan masive tanpa bukaan menghadirkan nuansa sakral sesuai dengan tema bangunan ini.
- Elemen garis lengkung tidak tampak pada bangunan ini, hanya garis lurus yang memberi kesan tegas.
- Harmonisasi bentuk kotak dengan variasi besaran dimensinya.

Price Company Tower, Courtesy The Phillips Petroleum Company



Spesifikasi bangunan :

- Repetisi elemen kubus melingkapi unsur garis vertikal pada bangunan tersebut.
- Sumbu maya di sudut bangunan membagi dua sisi yang balance.



- Komposisi berasal dari bentukan yang senada, tidak ada bentukan yang berbeda.

Kesimpulan dari bangunan modern yang dapat dijadikan guide line penerapan konsep perancangan adalah :

1. **Material** → Pengeksposan material-material fabrikasi seperti besi, baja, kaca dll dimana penggunaan material tersebut harus sesuai dengan fungsinya bukan hanya sebagai unsure estetika saja.
2. **Bentukan masa** → Bentuk masa yang fungsional merupakan ciri bangunan modern dan dengan meminimalisir ornamentasi-ornamentasi yang kurang fungsional (Form follow function).
3. **Sistem struktur** → Menggunakan sistem struktur modern seperti struktur rangka beton bertulang untuk mendapatkan bentukan masa bangunan yang diinginkan.





BAB II

ANALISA

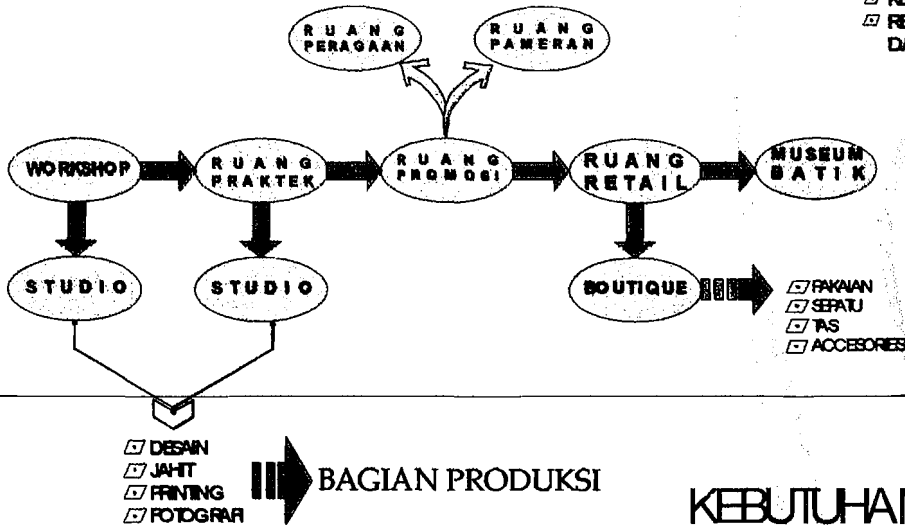
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

2.1 ANALISA KEGIATAN

SECARA UMUM

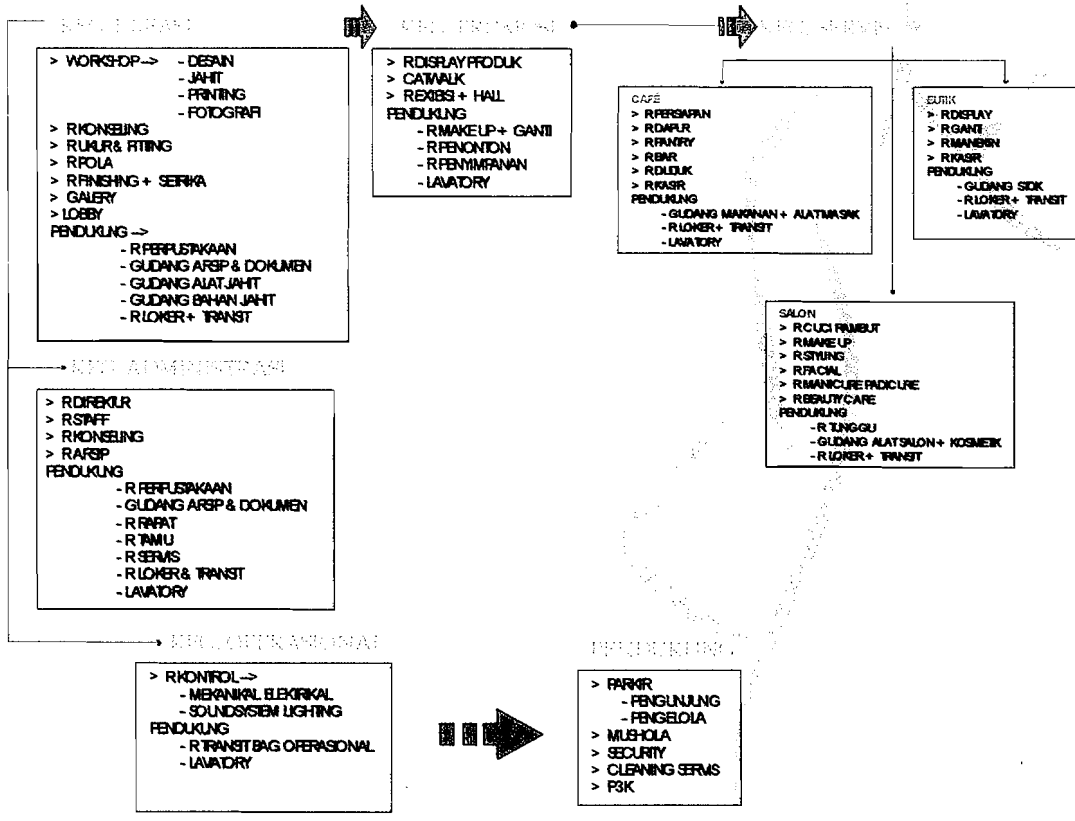
➡ PADA KEEMPATRUANG INI AKAN MENDAPAT FENOMENA YANG SAMA, KARENA DALAM SETIAP BAGIAN TERDAPAT ASPEK YANG SALING TERKAIT DAN PENTING.

- ▣ KREATIFITAS
- ▣ KESEMPURNAAN DESAIN
- ▣ KETepatan PROMOSI
- ▣ RETAIL YANG MENARIK DAN BERCIPI



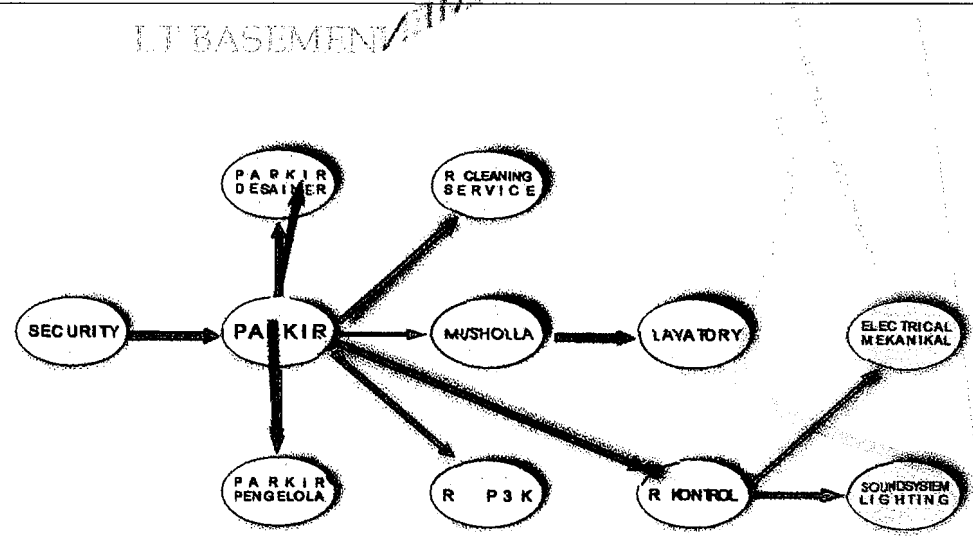
KEBUTUHAN RUANG





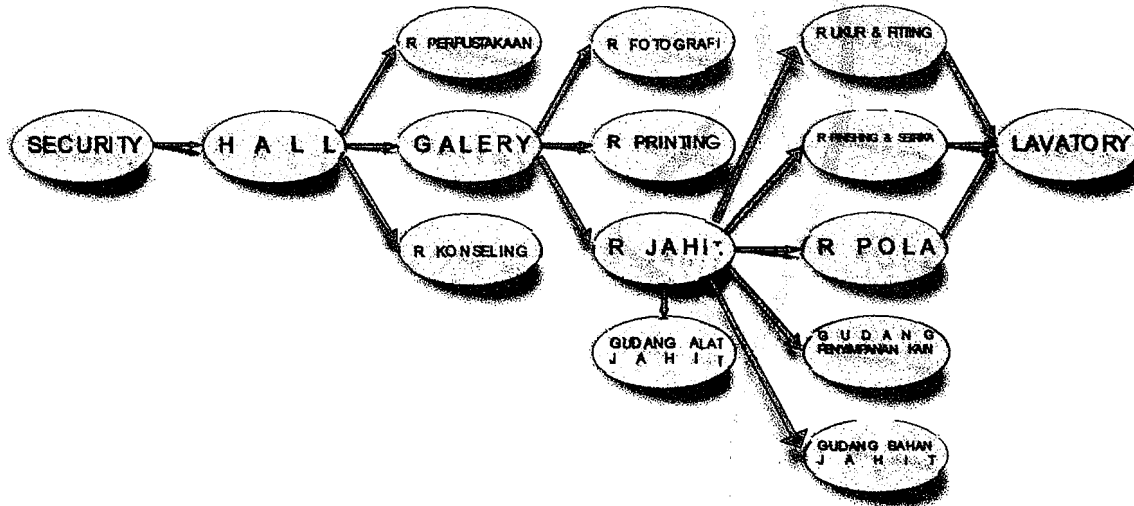
2.2 HUBUNGAN RUANG KESELURUHAN

2.2.1 Basement



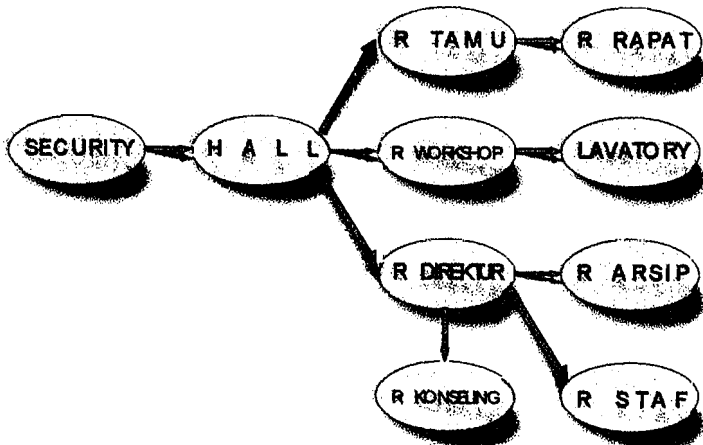
2.2.4 Lantai 3

LANTAI 3



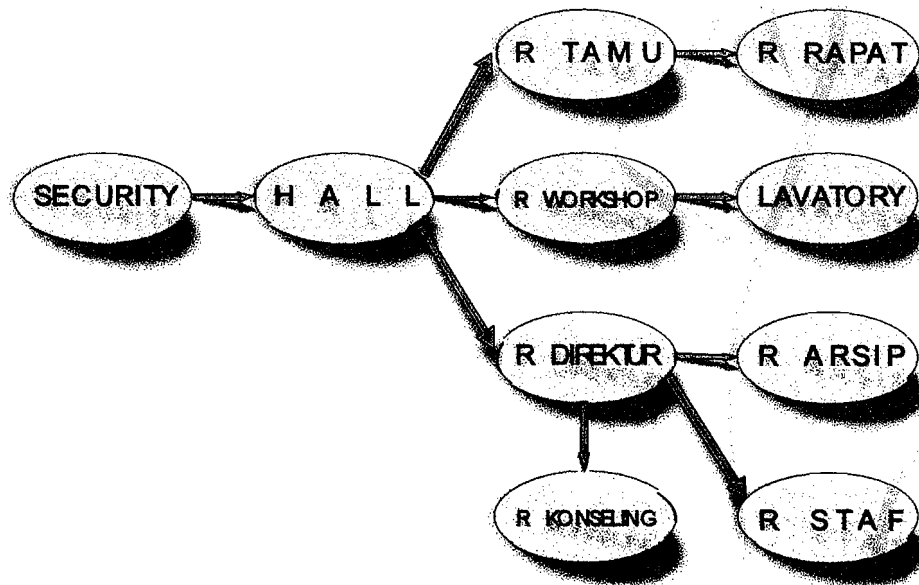
2.2.4 Lantai 4

LANTAI 4



2.2.5 Lantai 5

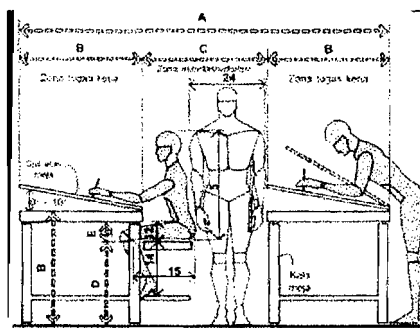
LANTAI 5



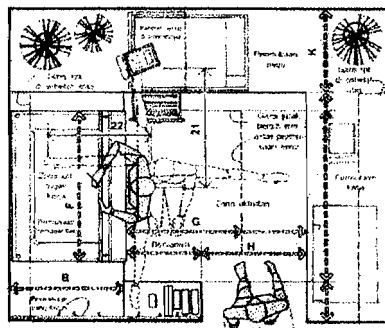
2.3 STUDI MODUL DAN BESARAN RUANG

Besaran ruang

R. Workshop



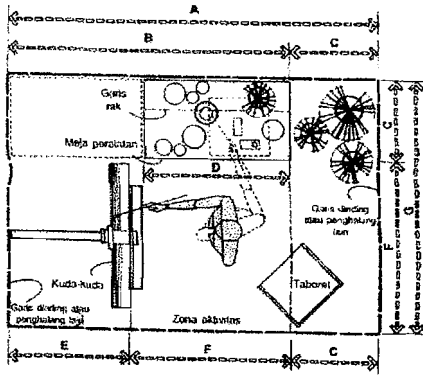
MEJA GAMBAR/JARAK BERSIH ANTARA



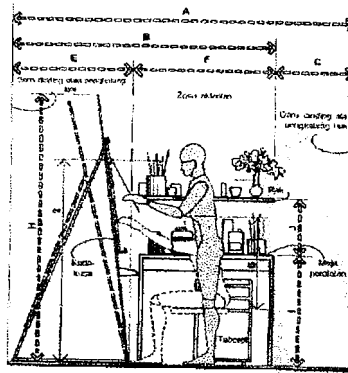
BILIK GAMBAR

	mm	cm
A	108-120	274,3-304,8
B	30	76,2
C	30-40	76,2-101,6
D	21-27,5	53,3-69,9
E	7,5	19,0
F	49-60	124,3-152,4
G	30-60	76,2-152,4
H	30	76,2
I	12	30,5
J	54-60	137,2-152,4
K	27-30	69,9-76,2





FASILITAS UNTUK MELUKIS



FASILITAS UNTUK MELUKIS

	in	cm
A	108	274,3
B	84	213,4
C	24	61,0
D	42	106,7
E	36	91,4
F	48	121,9
G	72	182,8
H	72-86	182,9-218,4
I	30-36	76,2-91,4
J	18	45,7

Kondisi ruang:

- ⊕ Mempunyai space ruang yang luas untuk mewedahi kegiatan agar hasilnya optimal.
- ⊕ Kemudahan dalam menjangkau barang-barang yang berada di sekitarnya.

Ukuran ruang :

@ ruang kerja 1 desainer
 $3,35m \times 2,6m = 8,71m^2$
 Untuk 3 desainer
 $3 \times 8,71m^2 = 26,13m^2$

R. Konseling

Ukuran ruang :

@ klien = $2m^2$
 @ desainer = $2m^2$
 3 klien & 3 desainer =
 $6m^2 + 6m^2 = 12m^2$

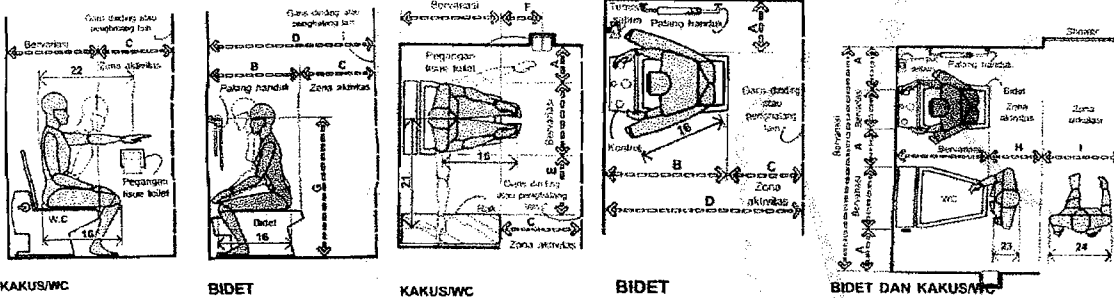
Perpustakaan

Ukuran ruang :

@ rak $0,5m \times 2m \times 2m = 2m^2$
 8 rak =
 $8 \times 2m^2 = 16m^2$



Lavatori



KAKUS/WC

BIDET

KAKUS/WC

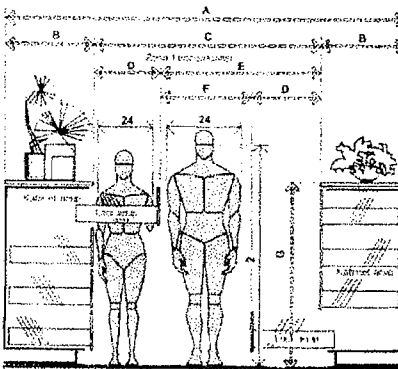
BIDET

BIDET DAN KAKUS/WC

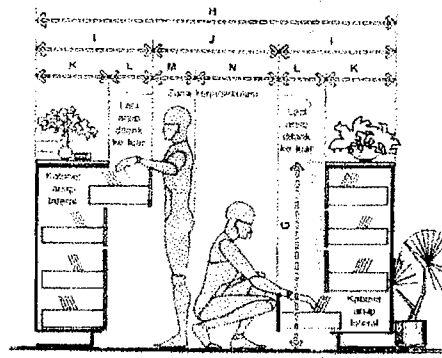
	in	cm
A	12 min.	30,5 min.
B	28 min.	71,1 min.
C	24 min.	61,0 min.
D	52 min.	132,1 min.
E	12-18	30,5-45,7
F	12	30,5
G	40	101,6
H	18	45,7
I	30	76,2

Ukuran ruang :
@ km/wc
2m x 2m = 4m²

R. Arsip



PENGARSIPAN/JARAK BERSIH/PENCAPAIAN



PENGARSIPAN/JARAK BERSIH/PENCAPAIAN

	m	cm
A	108-150	269,2-381,0
B	20-28	50,8-71,1
C	65-62	165,5-200,3
D	18-26	45,7-66,0
E	48-55	121,6-142,2
F	30	76,2
G	54-50	137,2-127,0
H	120-138	304,8-349,5
I	24-42	60,4-106,7
J	48-54	121,6-137,2
K	18-22	45,7-55,9
L	16-20	40,6-50,8
M	18	45,7
N	22-26	55,9-66,0

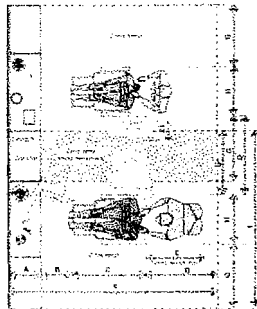
Ukuran ruang :
@ ruang arsip
3,5m x 3,5m = 12,25m²

R. Fitting & Ukur

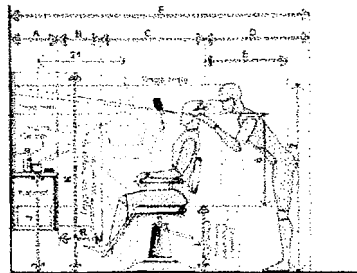
Ukuran ruang :
Asumsi pengunjung design center
20% x 250 org = 50 org/hr
Asumsi kebutuhan rg/trip
25% x 50 org/hr = 12,5 = 13
org/trip
Sirkulasi
20% x 26m² = 5,2m²
Total 31,2 m²



Salon

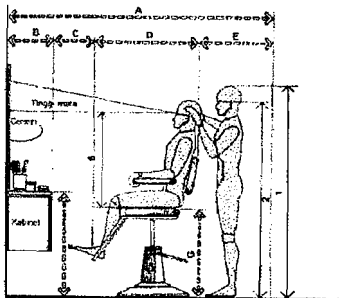


POS PENATAAN

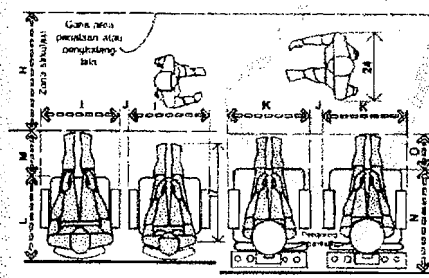


POS PENATAAN TINGGI STANDAR KURSI YANG DAPAT DIATUR TINGGINYA

	in	cm
A	15-18	40,6-45,7
B	15 min	38,1 min
C	29-36	73,7-91,4
D	36	91,4
E	20 min	50,8 min
F	96-105	243,8-266,7
G	24	61,0
H	21-27	53,4-68,8
I	4 min	10,2 min
J	34-36	86,4-91,4
K	68 min	172,7 min
L	19-25	48,3-63,5

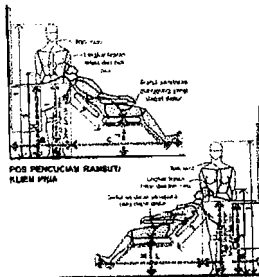


POS PENATAAN OPTIMAL KURSI YANG DAPAT DIATUR



AREA TUNGGU DAN SIRKULASI JARAK BERSIH

	in	cm
A	64-93	213,4-236,2
B	16-18	40,6-45,7
C	15 min	38,1 min
D	29-36	73,7-91,4
E	24	61,0
F	34-36	86,4-91,4
G	24-36	61,0-91,4
H	36	91,4
I	23-27	58,4-68,8
J	4 min	10,2 min
K	24-27	61,0-68,8
L	25-28	63,5-71,1
M	12	30,5
N	31-36	78,7-91,4
O	10	25,4



POS PENUNGGU RAMBU/ KURSI RAMBU

	in	cm
A	118-126	299,7-320,0
B	28-30	71,1-76,2
C	54-60	137,2-152,4
D	36	91,4
E	24-28	61,0-71,1
F	24	61,0
G	48-52	121,9-132,1
H	34	86,4
I	35	88,9
J	17-18	43,2-45,7
K	18-19	45,7-48,3
L	52-58	132,1-147,3

POS PENUNGGU RAMBU/ KURSI RAMBU

Kondisi ruang:

- ⊕ Penghawaan dan penerangan yang optimal untuk menyamakan aktifitas didalamnya.
- ⊕ Tata letak yang memberi kesan luas dan leluasa untuk gerak capster dan pengunjung.

Ukuran ruang :

Ruang tunggu

@ kursi tunggu

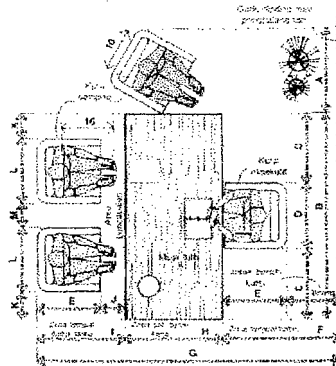
$0,79m \times 1,93m = 1,5247m^2$

10 kursi tunggu

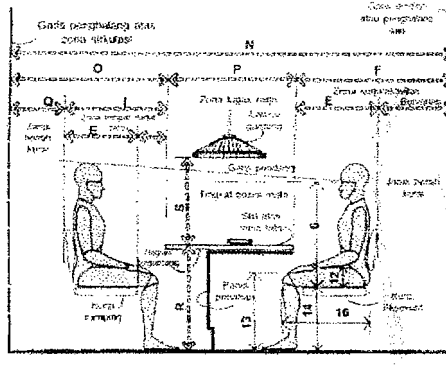
$10 \times 1,5247m^2 = 15,247m^2$



R. Direktur



MEJA TULIS EKSEKUTIF/TEMPAT DUDUK TAMU

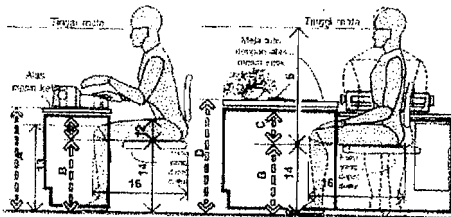


MEJA TULIS EKSEKUTIF/JARAK BERSIH DASAR

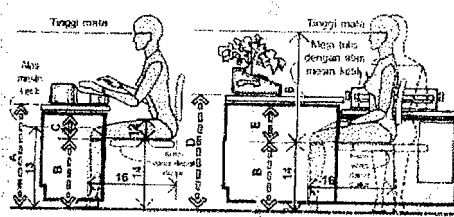
	in	cm
A	25-27	64,0-68,8
B	29-34	73,8-86,4
C	21-28	53,3-71,1
D	24-26	61,0-66,0
E	23-25	58,4-63,5
F	12-14	30,5-35,5
G	105-110	266,7-279,3
H	30-45	76,2-114,3
I	21-24	53,3-60,9
J	10-14	25,4-35,6
K	6-10	15,2-25,4
L	20-25	50,8-63,5
M	12-15	30,5-38,1
N	117-140	297,2-355,6
O	45-61	114,3-154,9
P	33-45	83,8-114,3
Q	12-18	30,5-45,7
R	20-30	50,8-76,2
S	25-32	63,5-81,3

Ukuran ruang :
 $3,3m \times 3,125m = 10,3125m^2$

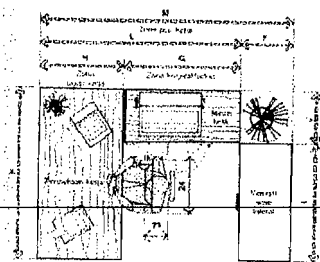
R. Staff



ALAS MESIN KETIK DAN MEJA TULIS/PEMAKAI PRIA



ALAS MESIN KETIK DAN MEJA TULIS/PEMAKAI WANITA

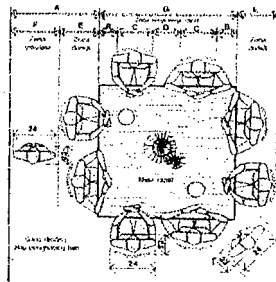


TOS MEJA BERBENTUK DASAR "U"

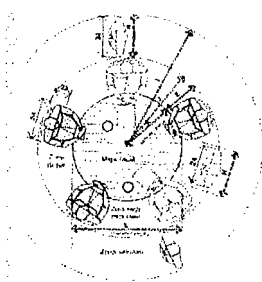
	in	cm
A	25-27	64,0-68,8
B	14-20	35,5-50,8
C	7,5 min	19,1 min
D	29-30	73,8-76,2
E	7 min	17,8 min
F	18-24	45,7-61,0
G	48-60	121,9-152,4
H	30-36	76,2-91,4
I	42-50	106,7-127,0
J	18-22	45,7-55,9
K	61-72	154,9-182,9
L	75-94	190,5-238,8
M	94-128	238,8-299,7

Ukuran ruang :
 @ 4 org/divisi
 $3,2m \times 1,829m = 5,8528m^2$
 $4 \times 5,8528m^2 = 23,4112m^2$

R. Rapat



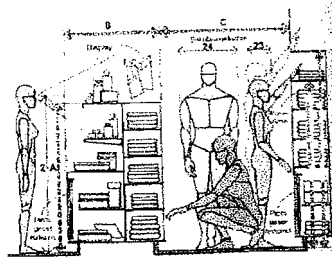
MEJA RAPAT BERBENTUK BUJANGSANGKAR



MEJA RAPAT BERBENTUK BUNDAK

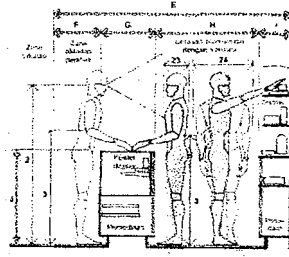
	in	cm
A	48-60	121,9-152,4
B	4-6	10,2-15,2
C	20-24	50,8-61,0
D	6-10	15,2-25,4
E	16-24	40,6-61,0
F	30-36	76,2-91,4
G	54-60	137,2-152,4
H	30	76,2
I	72-81	182,9-205,7
J	42-51	106,7-129,5
K	24-27	61,0-68,8
L	48-54	121,9-137,2

Ukuran ruang :
 @ 8org/meja
 $3,658m \times 3,658m = 13,38m^2$



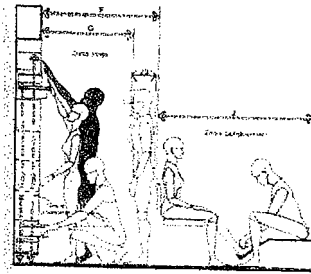
TEMPAT PENJUALAN BARANG YANG UMUM

	in	cm
A	48 maks.	121,9 maks.
B	30-38	76,2-91,4
C	51 min.	129,5 min.
D	66	167,6
E	72	182,9
F	84-88	213,4-223,8
G	20-26	50,8-66,0
H	28-30	71,1-76,2
I	18-24	45,7-61,0
J	18 min.	45,7 min.
K	72 maks.	182,9 maks.
L	4	10,2
M	42	106,7
N	26 min.	66,0 min.



AREA PENJUALAN TIRKALPEMBELI PADA POSISI BERDIRI

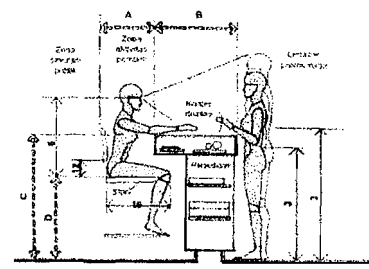
	in	cm
A	26-30	66,0-76,2
B	18-24	45,7-61,0
C	42	106,7
D	24	61,0
E	84-112	213,4-284,5
F	18	45,7
G	16-24	40,7-61,0
H	36-48	91,4-121,9
I	18-22	45,7-55,9
J	35-38	88,9-96,5
K	72	182,9



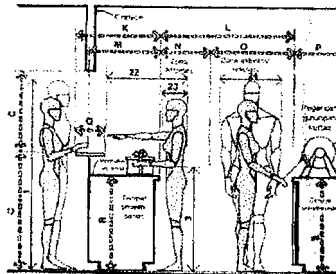
LOKASI SEPATUJAREA PENGESAHAN

	in	cm
A	69 min.	167,6 min.
B	18 min.	45,7 min.
C	30 min.	76,2 min.
D	36	91,4
E	66	167,6
F	48	121,9
G	26 min.	66,0 min.
H	66	167,6
I	72	182,9
J	60-66	152,4-167,6

Kasir



PENBELI PADA POSISI DUDUK/KOTINGAN KONTER YANG TIBUGI

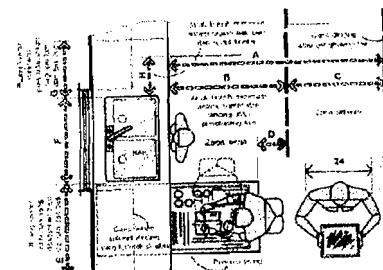


KONTER PEMBUNGKUSAN

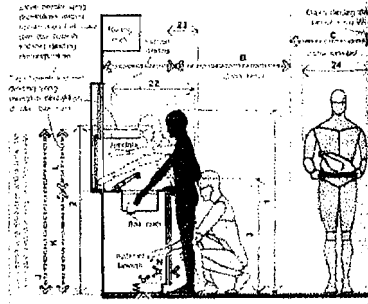
	in	cm
A	26 min.	66,0 min.
B	51-58	129,5-147,2
C	42	106,7
D	12-16	30,5-40,6
E	66 min.	167,6 min.
F	75 min.	190,5 min.
G	4	10,2
H	16	40,6
I	36 min.	91,4 min.
J	24	61,0
K	27-32	68,6-81,3
L	48	121,9
M	26	66,0
N	30	76,2
O	30	76,2
P	18-24	45,7-61,0
Q	6-10	15,2-25,4
R	35-38	88,9-96,5
S	45	114,3

Ukuran ruang
@ 1 unit kasir
2,489m x 2,489m = 6,195m²

Dapur



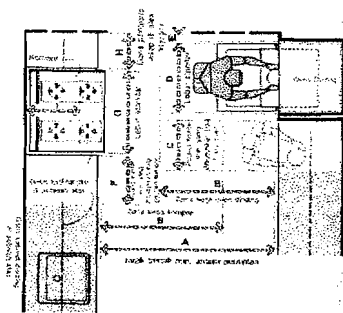
PUSAT DAERAH CUCI



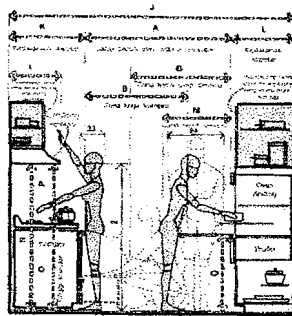
PUSAT DAERAH CUCI

	in	cm
A	70-76	177,8-193,0
B	40 min.	101,6 min.
C	30-36	76,2-91,4
D	18	45,7
E	24 min.	61,0 min.
F	20-42	50,8-106,7
G	18 min.	45,7 min.
H	12 min.	30,5 min.
I	23-26	58,4-66,0
J	57 min.	144,8 min.
K	35-36	88,9-91,4
L	22 min.	55,9 min.
M	4	10,2
N	4	10,2





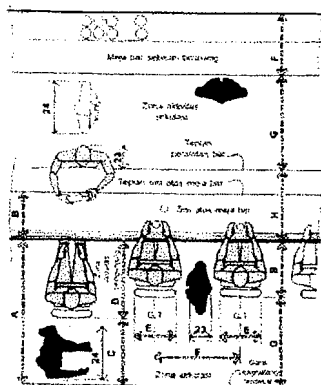
PUSAT DAERAH KOMPOR



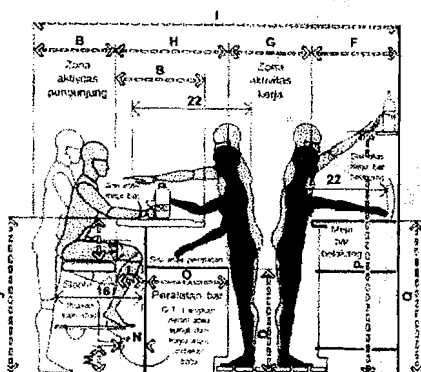
PUSAT DAERAH KOMPOR

	in	cm
A	45 mm	121,9 mm
B	50	101,6
C	15	38,1 mm
D	21-20	53,3-76,2
E	1-3	25,4-76,2
F	15 mm	38,1 mm
G	12,5-46	49,5-118,8
H	12 mm	30,5 mm
I	17,0 mm	44,5 mm
J	94-101,5	243,8-257,9
K	24-27,5	61,0-69,8
L	24-26	61,0-66,0
M	30	76,2
N	40 mm	102,4 mm
O	35-38,25	89,3-97,1
P	24 mm	61,0 mm
Q	35 mm	88,9 mm

Bar

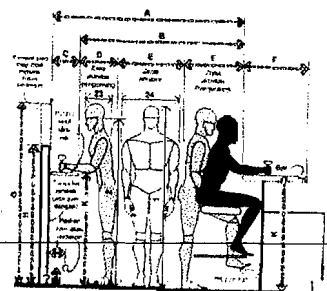


BAR DEPAN DAN BAR BELAKANG

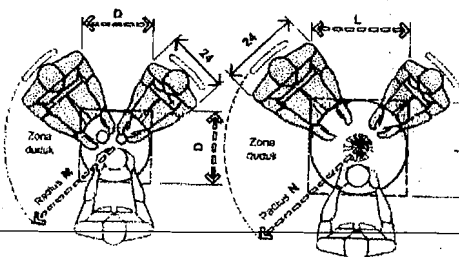


BAR/POTONGAN

	in	cm
A	54	137,2
B	18-24	45,7-61,0
C	24	61,0
D	30	76,2
E	16-18	40,6-45,7
F	24-30	61,0-76,2
G	30-36	76,2-91,4
H	28-38	71,1-96,5
I	100-128	254,0-325,1
J	42-45	106,7-114,3
K	11-12	27,9-30,5
L	6-7	15,2-17,8
M	7-9	17,8-22,9
N	6-9	15,2-22,9
O	22-26	55,9-66,0
P	60-69	152,4-175,3
Q	36-42	91,4-106,7



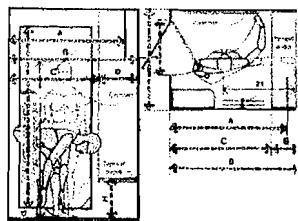
BAR/MEJA BERSH SISI PUBLIK



MEJA COCKTAIL/TEMPAT DUDUK UNTUK DUA ORANG

	in	cm
A	76-84	193,0-213,4
B	66-72	167,6-182,9
C	10-12	25,4-30,5
D	16	40,6
E	30	76,2
F	18-24	45,7-61,0
G	76	193,0
H	64-66	162,7-167,6
I	6-9	15,2-22,9
J	7-9	17,8-22,9
K	42-45	106,7-114,3
L	24	61,0
M	29-33	73,7-83,8
N	32-36	81,3-91,4

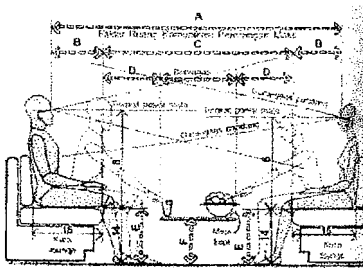
R. Ganti



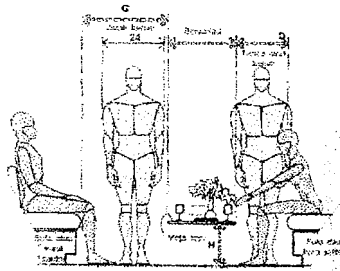
KAMAR GANTI PAKAIAN

	in	cm
A	48 mm	121,9 mm
B	54-59	137,2-149,3
C	42	106,7
D	12-14	30,5-35,6
E	48 mm	121,9 mm
F	79 mm	100,5 mm
G	4	10,2
H	16	40,6
I	36 mm	91,4 mm
J	24	61,0
K	29-32	73,7-81,3
L	48	121,9
M	76	193,0
N	18	45,7
O	10	25,4
P	18-24	45,7-61,0
Q	6-10	15,2-25,4
R	29-30	73,7-76,2
S	36	91,4

R. Tunggu



TEMPAT DUDUK LOUNGE/JARAK BERSIH



TEMPAT DUDUK LOUNGE/HUBUNGAN JARAK BERSIH

	R	Lm
A	84-112	213,4-264,5
B	13-16	33,0-40,6
C	56-60	147,3-203,2
D	16-18	40,8-45,7
E	14-17	35,6-43,2
F	12-18	30,5-45,7
G	26-36	76,2-91,4
H	12-16	30,5-40,8
I	65-69	162,7-172,7
J	54-52	137,2-157,5

Gudang alat salon dan kosmetik

Kebutuhan ruang

- ⊕ Gudang alat salon
4m x 5m = 20m²
- ⊕ Gudang kosmetik
3m x 4m = 12m²
- Sirkulasi
20% = 4m²
- Total **38,4m²**

Musholla

- Asumsi untuk kebutuhan ruang sholat kapasitas 20 org berjamaah, @ 1m²
20 x 1m² = 20m²
- Sirkulasi
20% = 4m²
- Total **24m²**

Security

- Kebutuhan ruang
- ⊕ R. istirahat
@ 2m² x 2 org = 4m²
- ⊕ R. loker
0,5m x 1m x 2 org = 1m²
- ⊕ R. pos
@ 2m² x 2 org = 4m²
- Sirkulasi
20% = 1,8m²
- Luas 10,8m²
- Total untuk 5 lantai **54m²**



Cleaning servis

Kebutuhan ruang

- ⊕ R. istirahat
@ 2m² x 5 org = 10m²
- ⊕ R. loker
0,5m x 1m x 5 org = 2,5m²
- ⊕ R. peralatan
@ 1m² x 5 org = 5m²
- Sirkulasi
20% = 3,5m²
- Total 21m²**

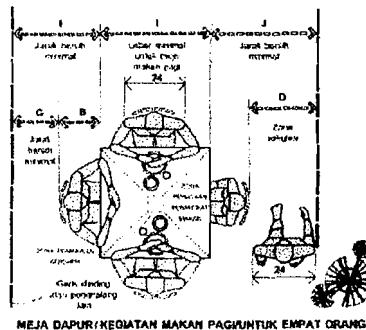
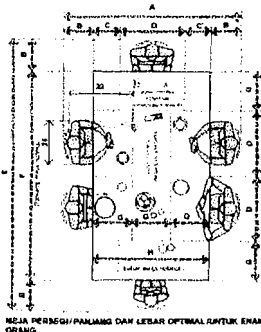
R. P3K

- Asumsi kebutuhan ruang
- 1 bed (1m x 2m = 2m²)
- 1 bed = 8m²
- Medical box (1m x 0,5m = 0,5m²)
- Sirkulasi 20 % = 1,7m²
- Total 10,2m²**

Parkir

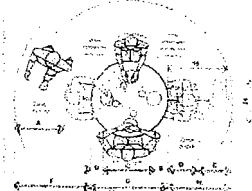
- Kendaraan roda 4
2,5m x 4m = 10m²
- 20 mobil x 10m² =
200m²
- Sirkulasi 20% = 40m²
- Kendaraan roda 2
0,5m x 1m = 0,5m²
- 30 motor x 0,5m² = 15m²
- Sirkulasi 20% = 3m²
- Total 258m²**

R. Duduk Café

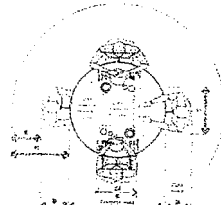


	in	cm
A	96-102	243,8-259,1
B	18-24	45,7-61,0
C	12	30,5
D	30	76,2
E	132-144	335,3-365,8
F	96	243,8
G	18	45,7
H	54	137,2
I	36-42	91,4-106,7
J	48 min	121,9 min.
K	18 min.	45,7 min.



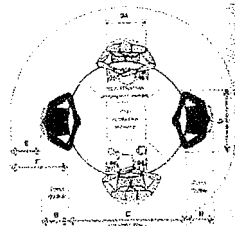


MEJA BUNDAK BERSIAPAN DAPUR BERDIAMETER 80 cm UNTUK ORANG

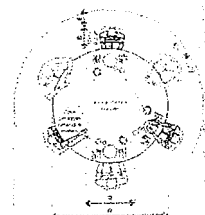


MEJA BUNDAK BERSIAPAN DI RUMAH UNTUK SEMPAT ORANG POLA BUNDAK

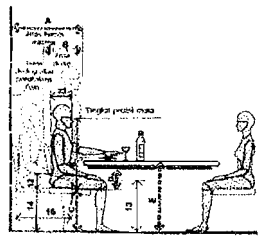
	in	cm
A	31-38,7	76,2-97,8
B	6	15,2
C	24	61,0
D	16-20	40,6-50,8
E	12	30,5
F	16-20	40,6-50,8
G	36	91,4
H	62-30	76,2-91,4
I	112-120	280,6-304,8
J	84-108	213,4-274,8
K	26	66,0



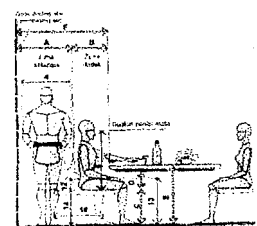
MEJA BUNDAK BERSIAPAN 80 cm (31,5 in) UNTUK EMPAT ORANG TERPILIT DI BUKAN OPTIMAL



MEJA BUNDAK BERSIAPAN 72 cm (28,3 in) UNTUK EMPAT ORANG POLA OPTIMAL

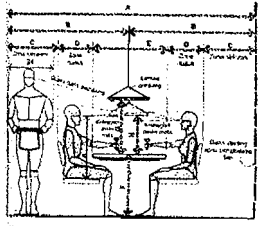


JARAK BERSIH MINIMAL UNTUK KURSI TANPA SIKLULASI

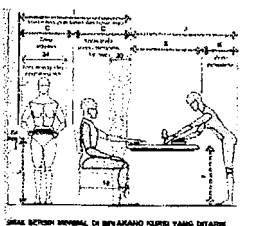


JARAK BERSIH MINIMAL DI BELAKANG SIPRANG NURSI

	in	cm
A	30-36	76,2-91,4
B	18-24	45,7-61,0
C	16-17	40,6-43,2
D	7,5 min.	19,1 min.
E	29-30	73,7-76,2
F	48-60	121,9-152,4

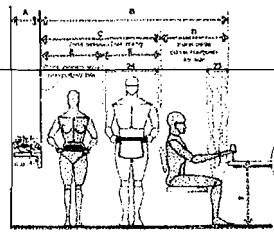


JARAK BERSIH MINIMAL SAMA AREA MAKAN

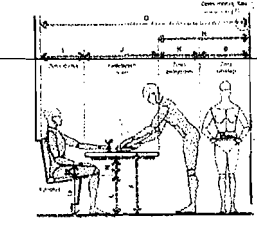


JARAK BERSIH MINIMAL DI BELAKANG KURSI YANG DITARIK KE DAPUR

	in	cm
A	132-162	335,3-411,5
B	66-81	167,6-205,7
C	30-36	76,2-91,4
D	18-24	45,7-61,0
E	36-42	91,4-106,7
F	29-30	73,7-76,2
G	27	68,0
H	19	48,3
I	60-72	152,4-182,9
J	84-60	137,2-152,4
K	18	45,7
L	28-36	71,7-91,4

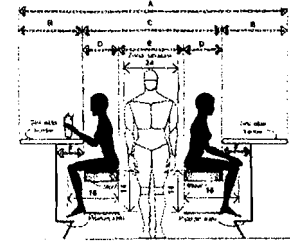


JARAK BERSIH MINIMAL UNTUK DUA ORANG DI BELAKANG KURSI YANG DITARIK, MENJAUH

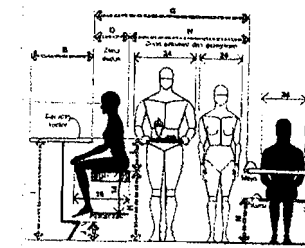


JEMPUT DILAKUKAN SAMBIL BERHENTI/BERHENTI JARAK BERSIH UNTUK PELAYANAN DUA ORANG

	in	cm
A	12-18	30,5-45,7
B	50-66	127,0-167,6
C	60	152,4
D	30-35	76,2-89,1
E	70	177,8
F	29-30	73,7-76,2
G	101,5-110	257,8-279,4
H	48-54	121,9-137,2
I	17,5-20	44,5-50,8
J	24	61,0
K	18	45,7
L	16-17	40,6-43,2
M	7,5 min.	19,1 min.



KONTER UNTUK MAKAN SIANG/JARAK BERSIH ANTAR NURSI (STOOL)



JARAK BERSIH ANTAR MAKAN SIANG/JARAK BERSIH MEJA

	in	cm
A	90-120	228,6-304,8
B	18-24	45,7-61,0
C	60-72	152,4-182,9
D	12-18	30,5-45,7
E	36 min.	91,4 min.
F	10	25,4
G	60-66	152,4-167,6
H	48 min.	121,9 min.
I	42	106,7
J	12-13	30,5-33,0
K	30-31	76,2-78,7
L	11-12	27,9-30,5
M	16-17	40,6-43,2
N	29-30	73,7-76,2



BAB III

KONSEP PERANCANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

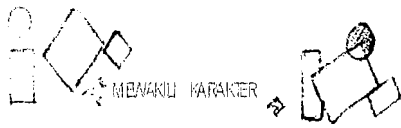
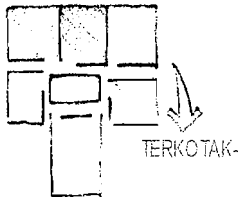
3.1 KONSEP BENTUK

3.1.1 GAGASAN BENTUK DASAR

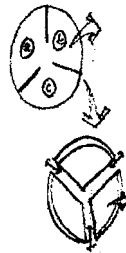
3.1.1.1 TRANSFORMASI BENTUK MENURUT DEFINISI PERMASALAHAN KHUSUS

TRANSFORMASI BENTUK

RASAPRAS

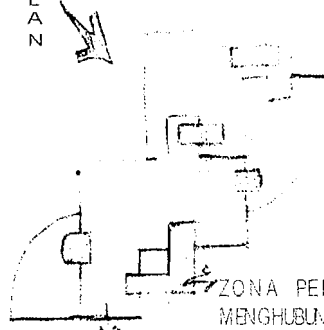


MEMBERI SPACE YANG MENYATU



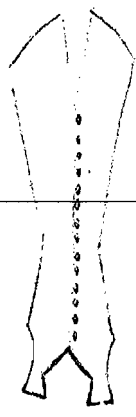
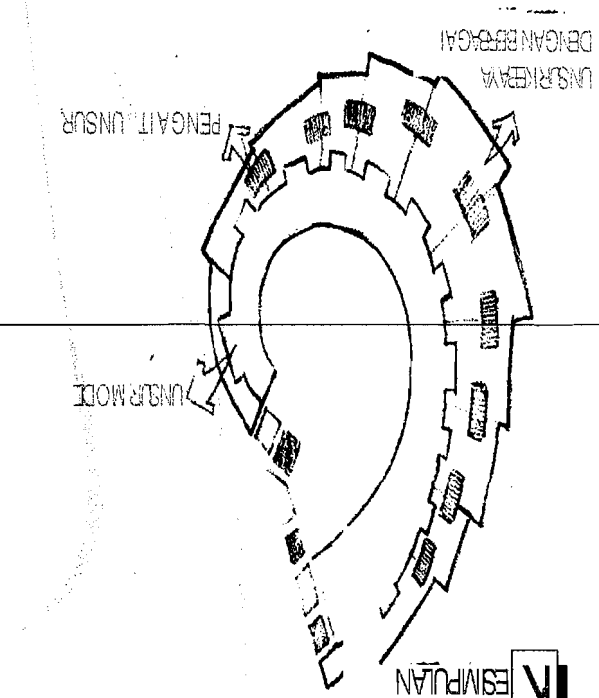
KESIMPULAN

- ✓ DAPAT DITEMPELKAN SEBAGAI IMBUHAN TERHADAP SUATU
- ✓ DAPAT DIHUBUNGKAN DENGAN HANYA MENDEKATKAN UNSUR
- ✓ UNSUR-UNSURNYA DAPAT JALINDAN



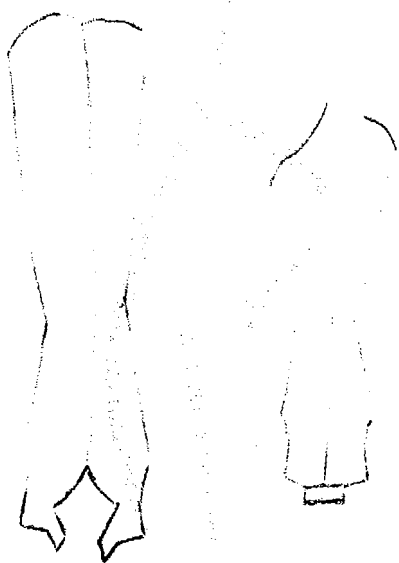
ZONA PENGHUBUNG YANG MENGHUBUNGKAN ANTARA ZONA
ZONA PRIVAT BAGI MASING-MASING DESAINER DENGAN TERTORI YANG JEJAS NAMUN MASH DAPAT MEWAKILI





01/01/2022 10:00:00 AM

K ESMPUNAN



01/01/2022 10:00:00 AM

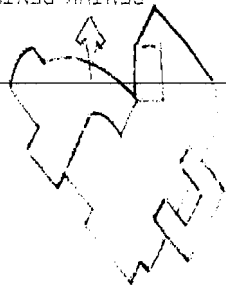


HASIL
BENTUK DARI

BENTUK YANG



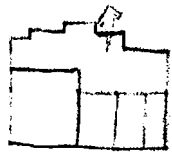
BENTUK-BENTUK



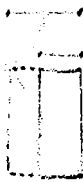
BENTUK-BENTUK

KESMILAN

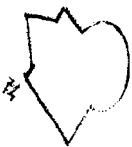
BENTUK



BENTUK BENTUK



BENTUK YANG



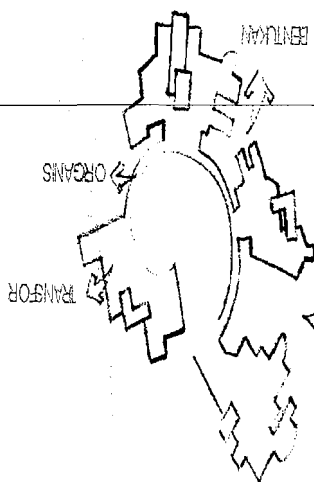
FENGGABUNGAN



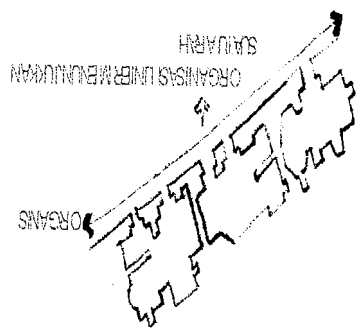
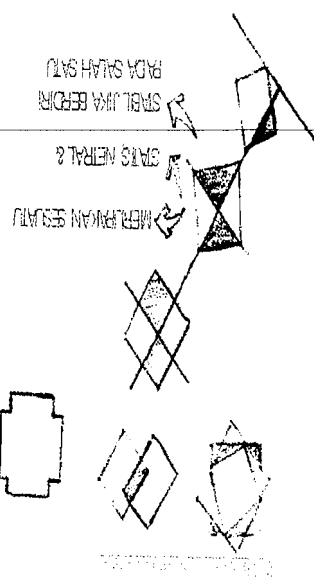
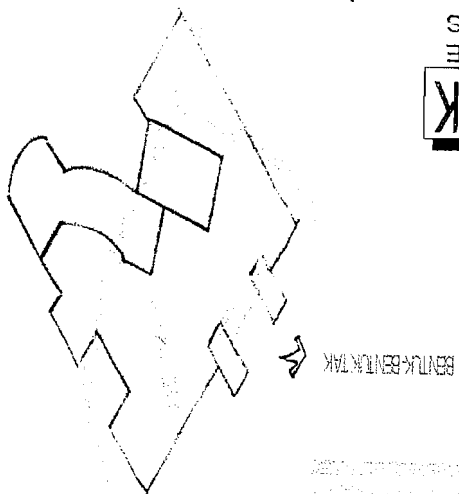
FUNGSI



BENTUK-BENTUK YANG MODERN



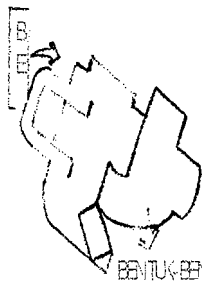
NAFLCDS-5M



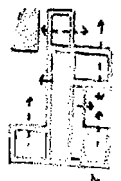
3.1.1.2 TRANSFORMASI BENTUK MENURUK PENGERTIAN MODERN DARI ARSITEK

MODERN

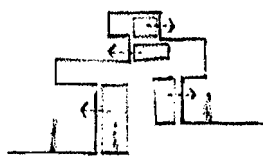
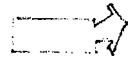
3.1.1.1.2



BENTUK-BENTUK TAK

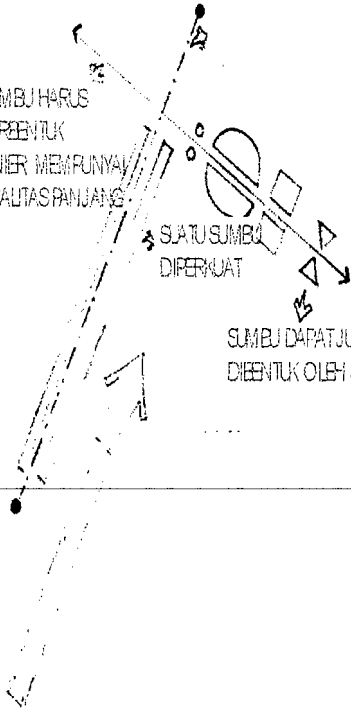


MEMANFAATKAN



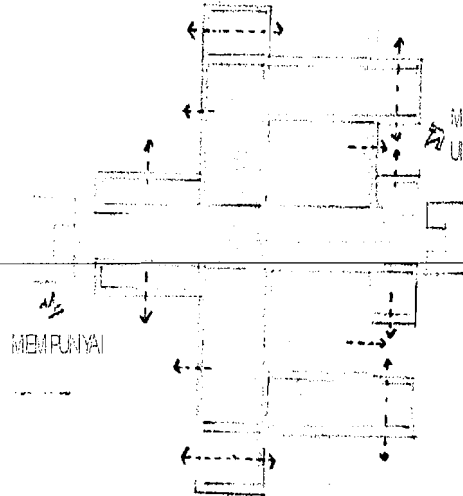
KESIMPULAN

SUMBU HARUS
BERBENTUK
LINIER MEMPUNYAI
KUALITAS PANJANG



SATU SUMBU
DIPERKUAT

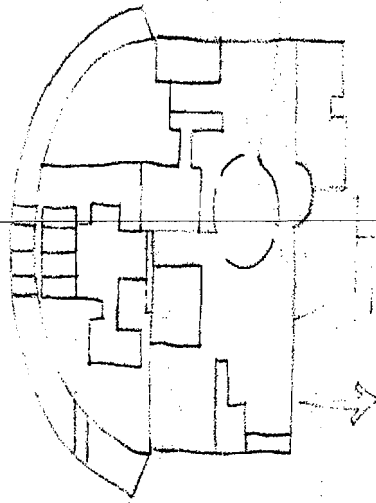
SUMBU DAPAT JUGA
DIBENTUK OLEH SATU



MEMPUNYAI

MEMANFAATKAN
UNTUK PENIKMATAN



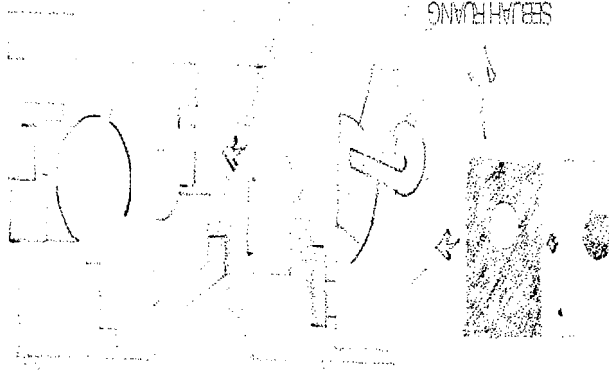


LINGKARAN DAPAT
BERDIR
BEASDI

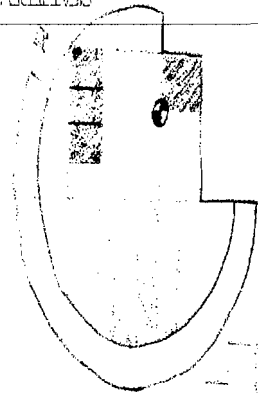
KESMPUAN

KEPERAWAN

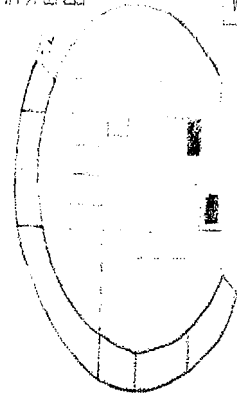
SEBUAH RUMAH
BERBENTUK
LINGKARAN ATAU



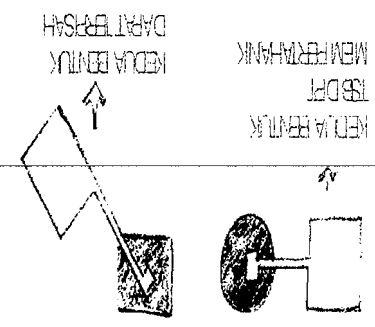
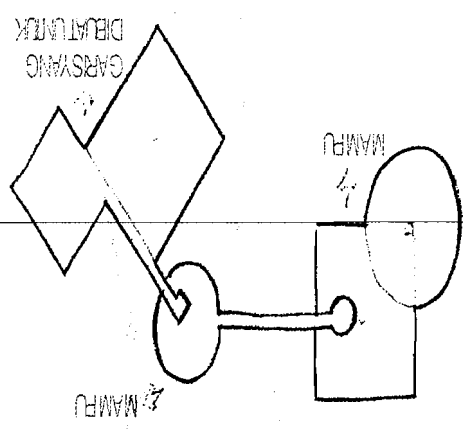
SATU TERPISAT SATU
BENTUK
LINGKARAN



BENTUK LINGKARAN
DAPAT BERDIR
BEAS PADA



11

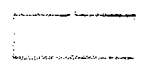
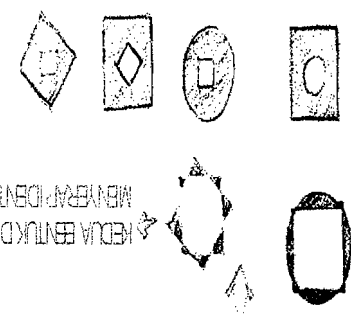
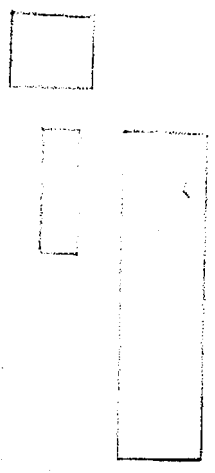


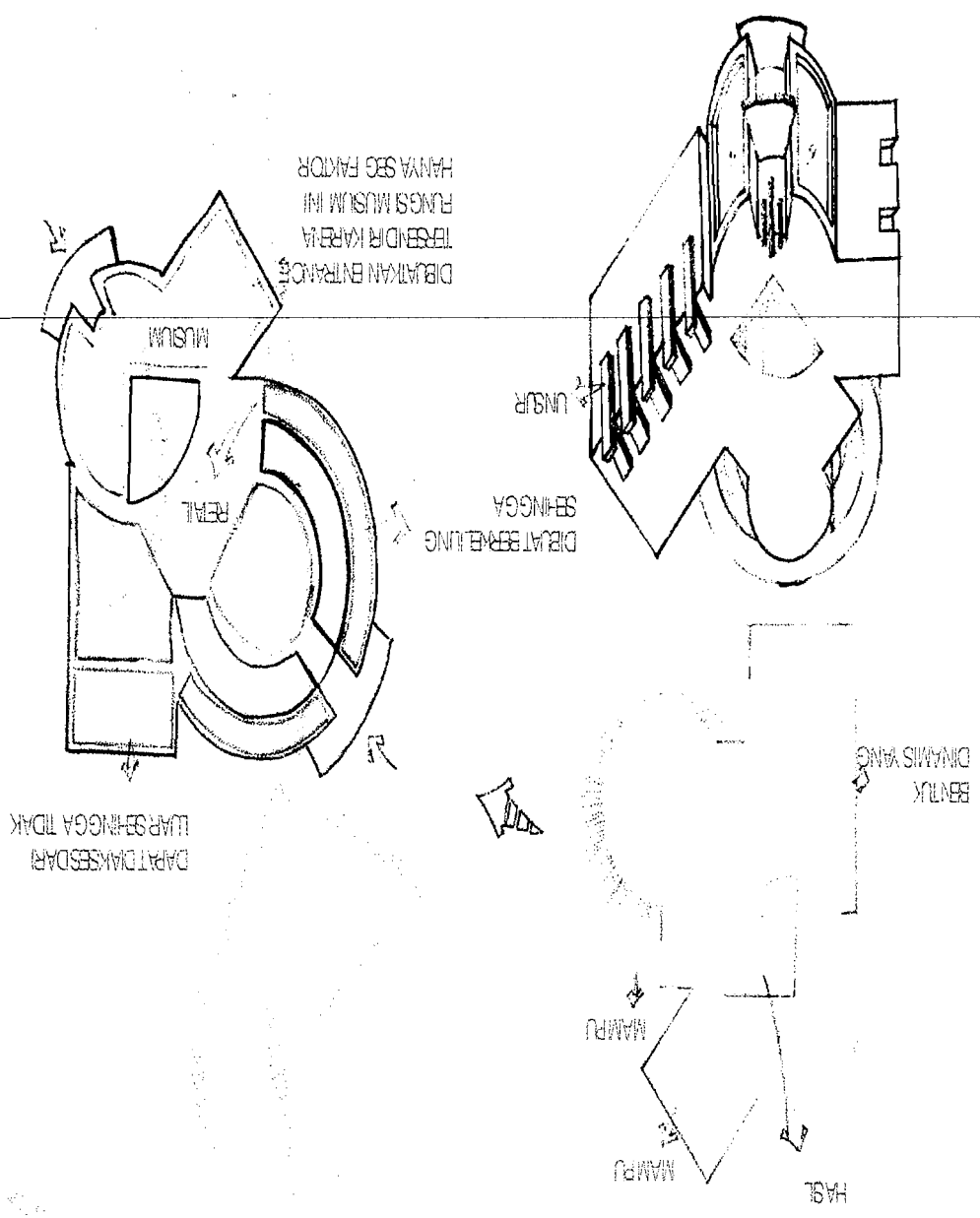
KESIMPULAN

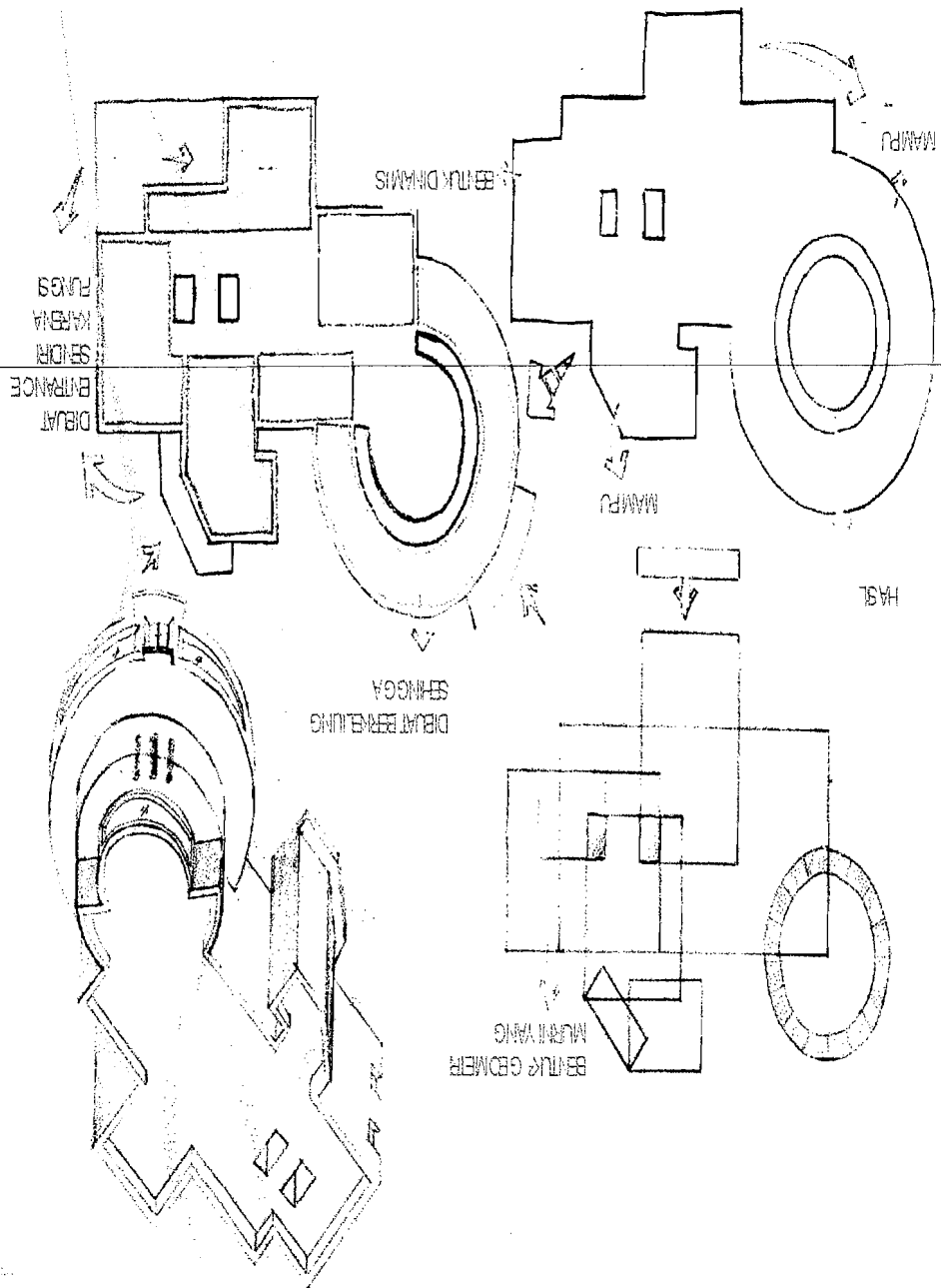
SALAH SATU DARI KEDUA

KEDUA BENTUK DPT SG
MAYER IDENTITAS

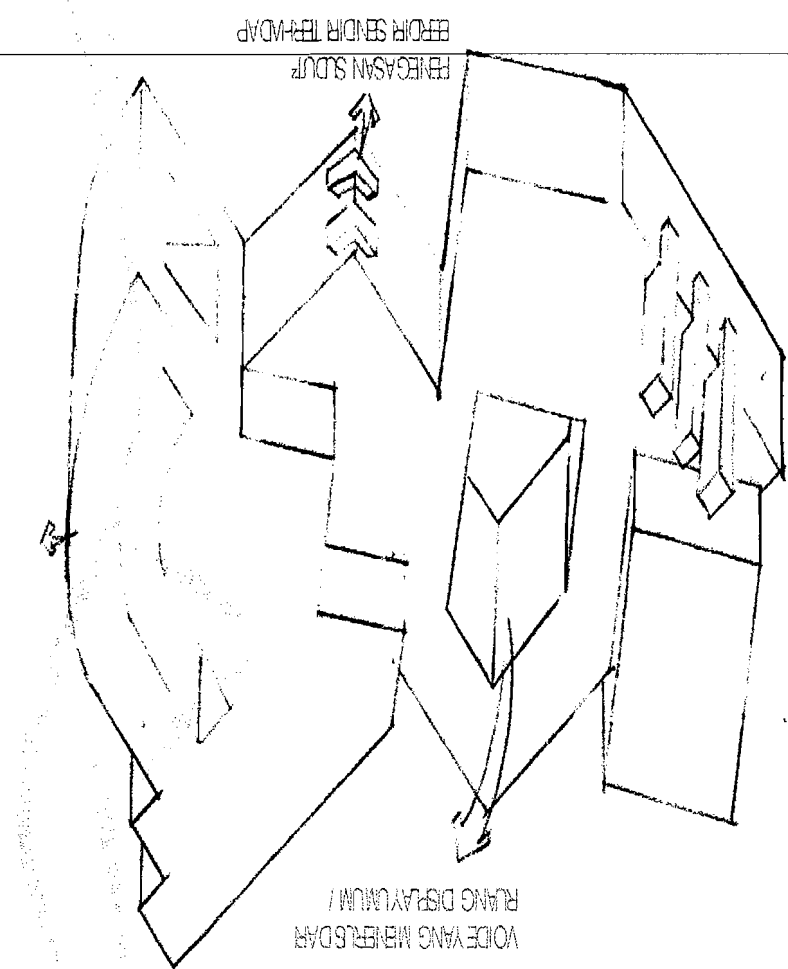
GARS DIAGONAL DARI DUA
PERSEGI PANJANG
ADALAH SILING SEJAWAR/
TEGAK LURUS
SATU SAMA LAIN







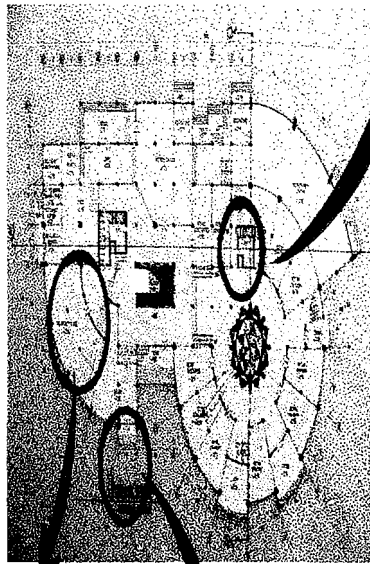
LL



PEREGASAN SUDUT
RUMAH SENDIRI TERHADAP

RUANG MARIJSDAN /
RUMAH DISPLAUMUM

3.1.3 KONSEP SISTEM STRUKTUR



CORE SEBAGAI INTI BANGUNAN YANG MENAMPUNG BERBAGAI UPLETAS PENOLKUNG JUGA SEBAGAI STRUKTUR BANGUNAN TERSEBUT

DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN STRUKTUR

- MEMUDAHKAN DALAM MAINTENANCE
- PERTIMBANGAN KEHANTAIAN BAHAN
- MEME SUKAIN KE BUKTILAHAN RUANG
- TINGKAT KEKUALITAN MATERIAL
- FLEKSI BILAS BENTUK BANGUNAN

GRID KOLON MENGGUNAKAN KEMAMPAHAN MENGENAI PERTIMBANGAN FUNGSI RUANG- RUANGNYA YANG TIDAK SAMA SAMA MEMBUTUHKAN SPACE YANG LUAS

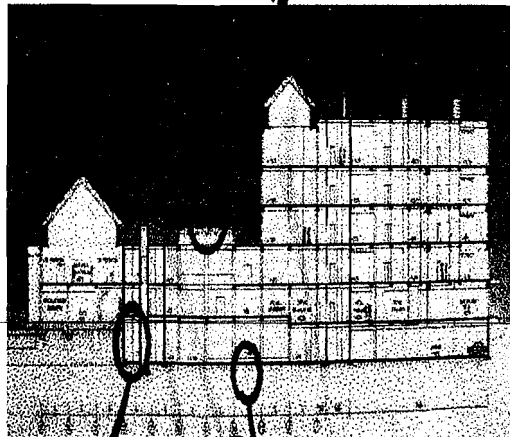
KOLON YANG DIGUNAKAN PADA GRID KOLON BETON BERTULANG DENGAN BENTUK BULAT BERDIA METER 50 CM SERTA BENTUK PERSEGI SEBAGAI AKSES VERTIKAL PADA BAGIAN TERTEHTU

SIFAT PASUK MATERIAL

BETON BERTULANG

- KEMUDAHAN DALAM PEMBUATAN BENTUK YANG SESUAI KEINGINAN

RANGKAIAN MENGGUNAKAN SPACE FRAME DENGAN TAMBAHAN SKUENGT CARB POLYCARBONATE PADA PENUTUP ATAPNYA



ONDONG PEMIKULI CAR BERTON BERTULANG DITERAPAN PADA CORE YANG DITAMBAHKAN JUGA SEBAGAI STRUKTUR UTAMA

BASEMENT YANG DIGUNAKAN UNTUK AREA SERVICE JUGA DIGUNAKAN SEBAGAI PONDASI

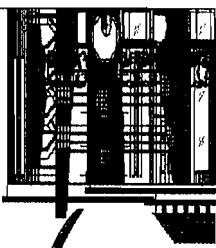




INDUSTRIAL TO COMMERCIAL CONVERSIONS
REDEVELOPMENT OF BUILDINGS & LAND TO MEET THE
DEMANDS OF THE MODERN BUSINESS WORLD

PERKOTAAN
GAMBARAN SINGKAT TENTANG SUDUT-SUDUT
MUSKAWINAH DAN KAWASAN PERKOTAAN

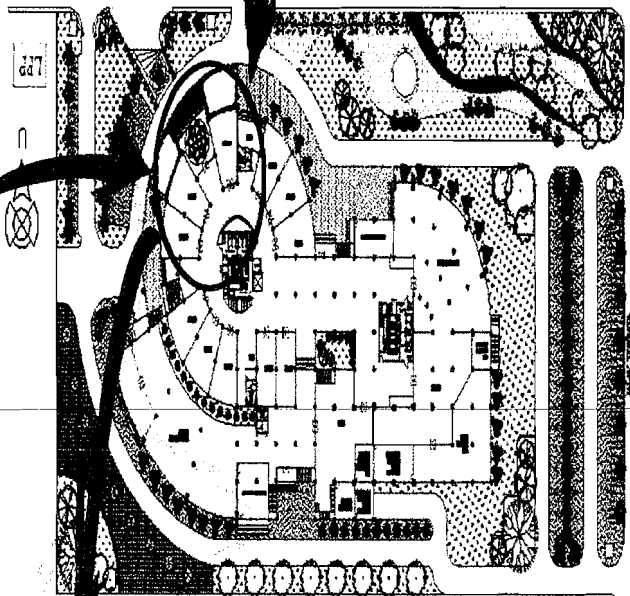
KEBERYUKAN YANG MODERN
MASA SAAT PROGRESIF DAN
PERKOTAAN YANG MENDIRIKAN



PERKOTAAN

JALAN UPI SUKOHARJO

BANK



PERKOTAAN MASJID
GOTONG ROYONG DAN BERTUKAR
MASJID KE KOTAK DAN KAWASAN
YANG TERKOTAK

PERUMAHAN

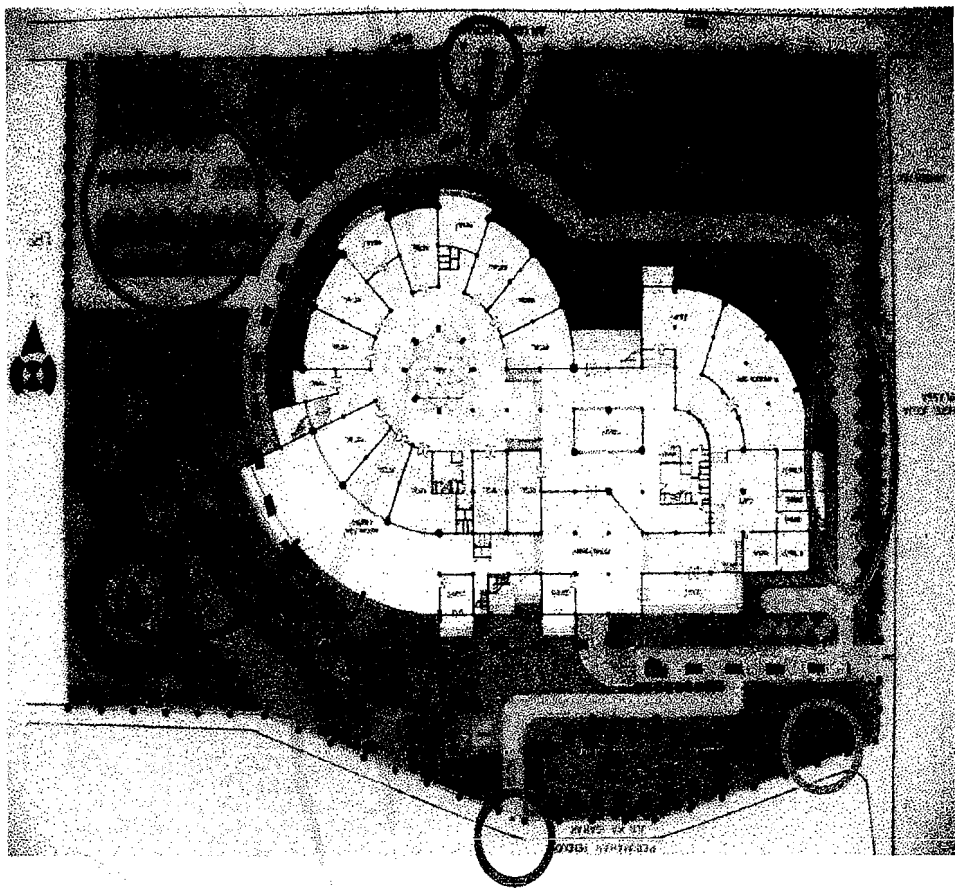
PERKOTAAN RUMAH SAKIT
PERKOTAAN RUMAH SAKIT
PERKOTAAN RUMAH SAKIT
PERKOTAAN RUMAH SAKIT
PERKOTAAN RUMAH SAKIT

UNION

3.1.4 TANGGAPAN TERHADAP SITE



- — — AKSES MOBIL PEMADAM KEBAKARAN
- AREA HUJAU / AREA EVAKUASI
- EXIT SITE
- AREA PARKIR
- ENTRANCE PEDESTRIAN
- ENTRANCE MOBIL

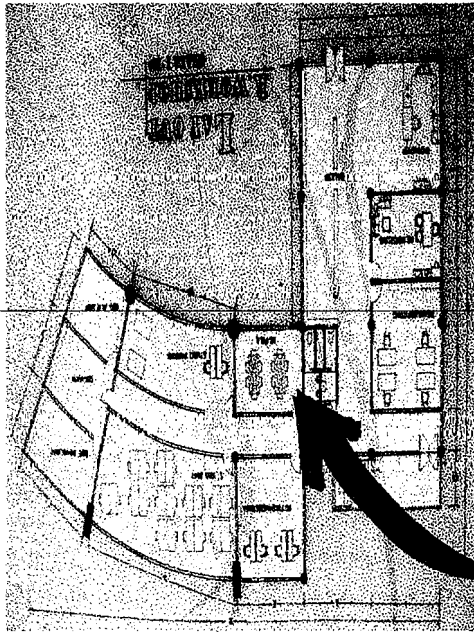


KONSEP

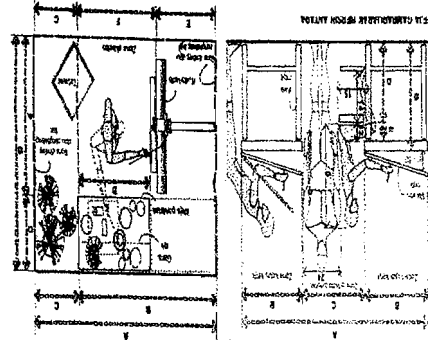
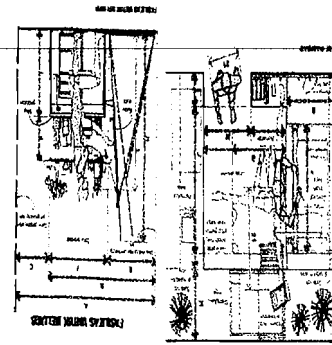
10



LAYOUT RG WORKSHOP

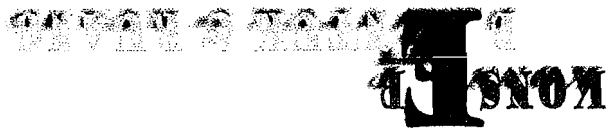


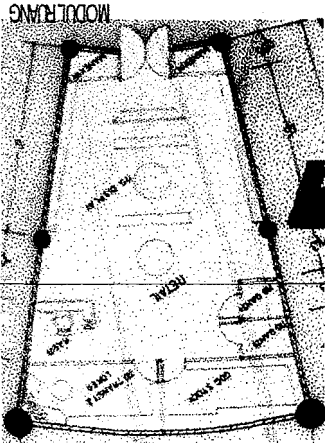
STANDART RG WORKSHOP



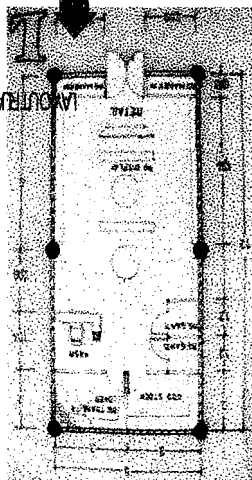
LAJANG RUMAH WORKSHOP BERKASUKSIAN STANDART
DARI PADA SESUAI KEBUTUHAN, DENGAN WORKSHOP
DITUNJUNG RESERVA RUMAH STRUKTUR RUMAH
KONSTRUKSI INDUKSI / KEBUTUHAN M

INDUKSI RUMAH

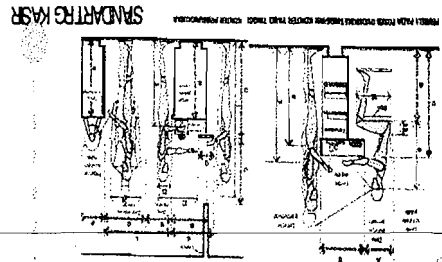




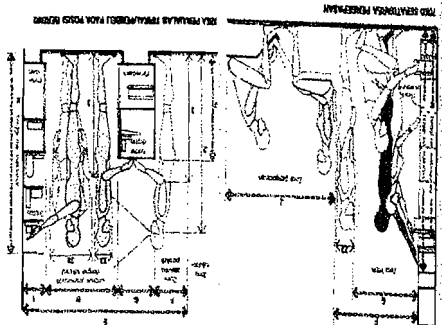
5 x 3 MUNTUK FUNGSI RETAIL
BUTIR BERKASAMBAH STANDARTRG
UNTUKS RUANG- RUANG RETAIL



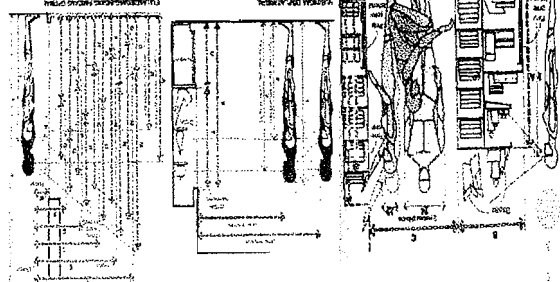
DAFTAR RUANG & BUTIR BERKASAMBAH
STANDARTRG YANG ADA SESUAI KELOMPOK



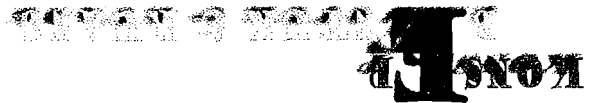
STANDARTRG DISPLAY/RODOK



JARAK PANDANGAN ID BIL



LINE G. RETAIL / BUTIR

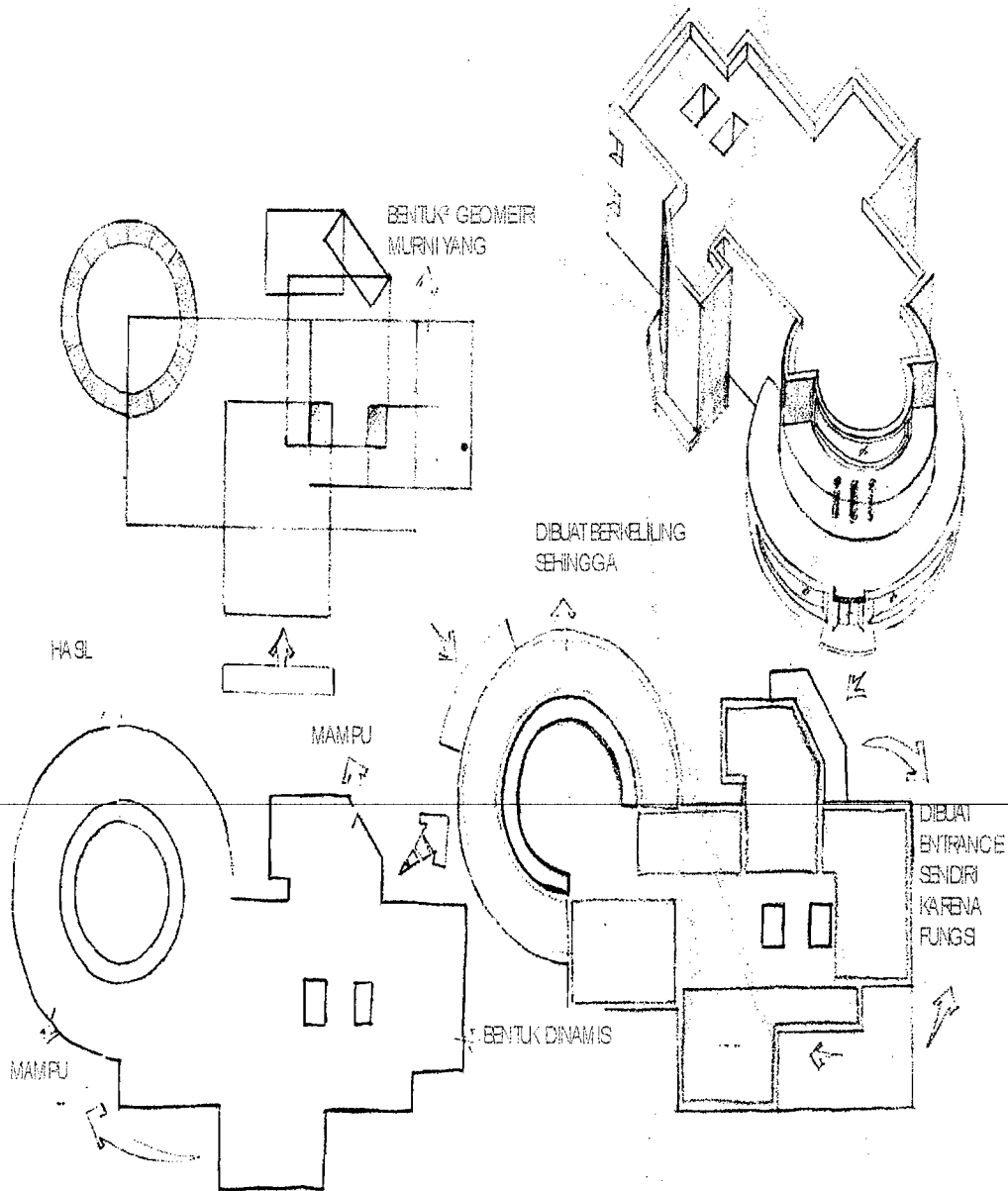


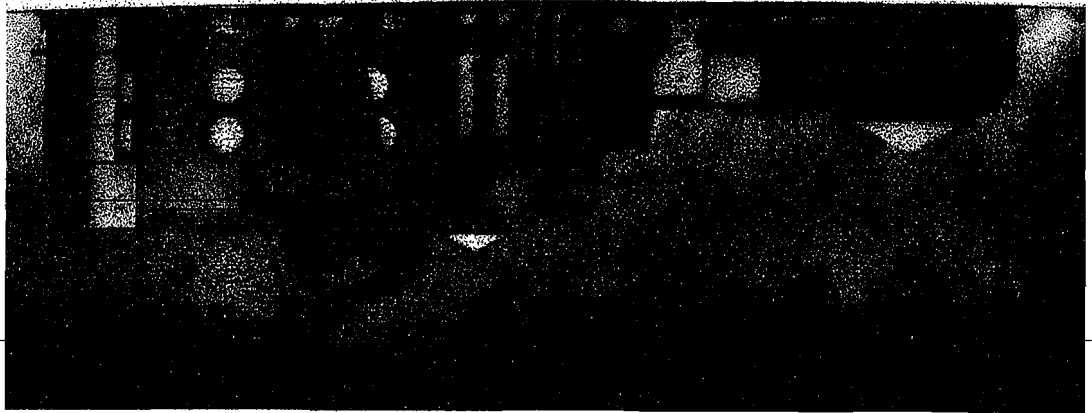
3.1.53 RETAIL

BAB IV DESIGN DEVELOPMENT

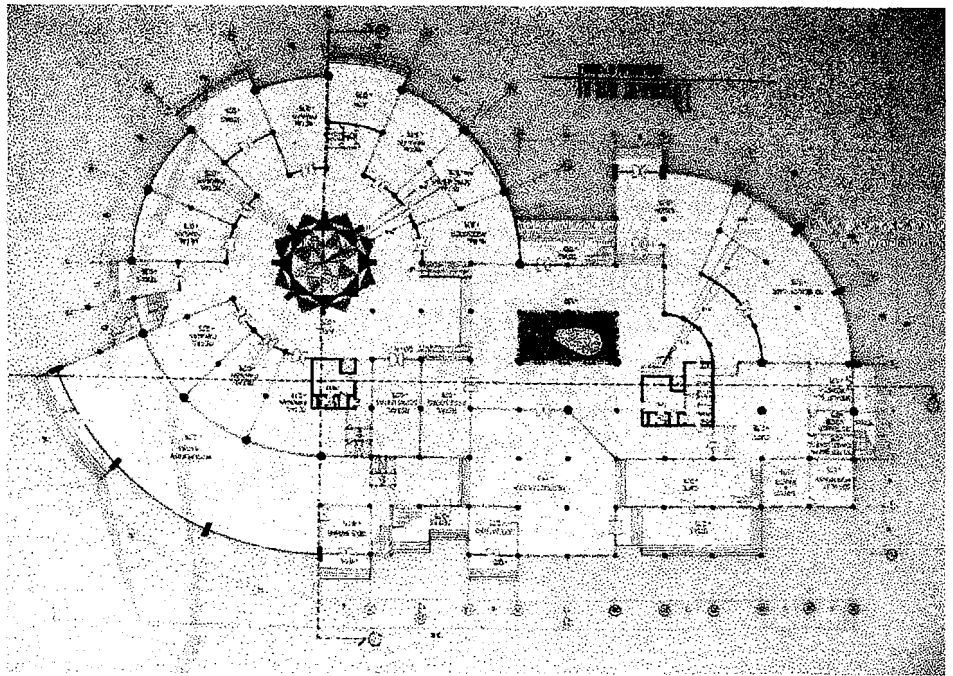
4.1 KONSEP BENTUK MASSA BANGUNAN

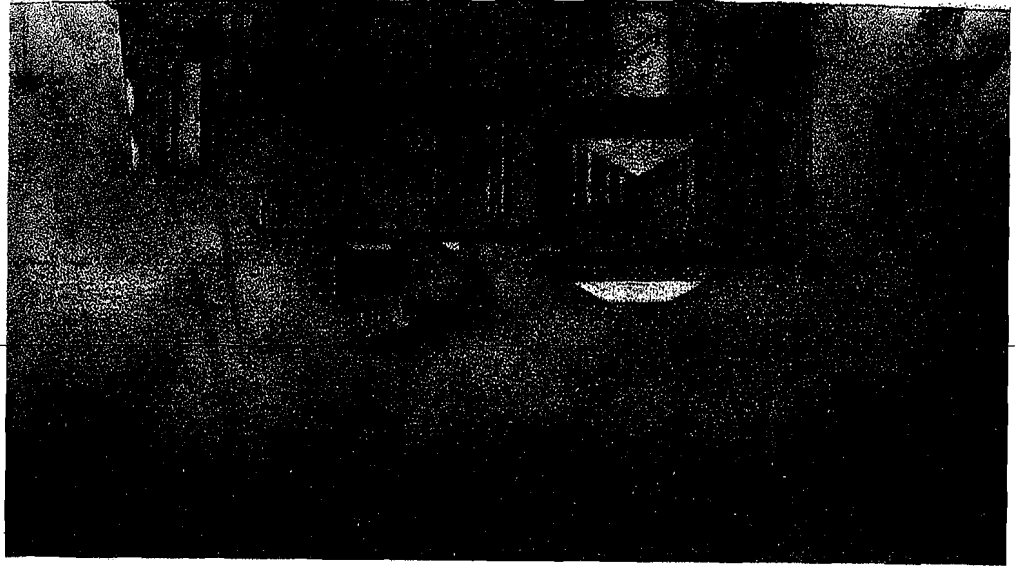
Bebagai perubahan kecil yang terjadi selama proses perancangan tidak terlepas dari konsep dasar perancangan.





4.2 KONSEP BENTUK DAN RUANG
4.2.1 TAMPAK DEPAN

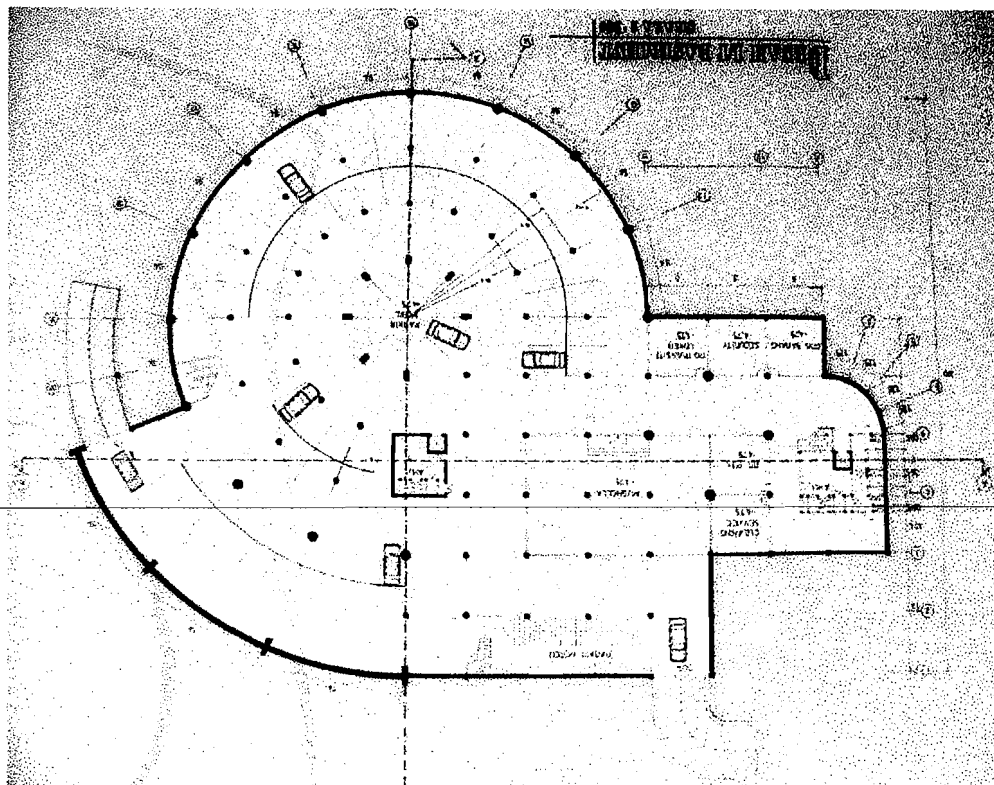




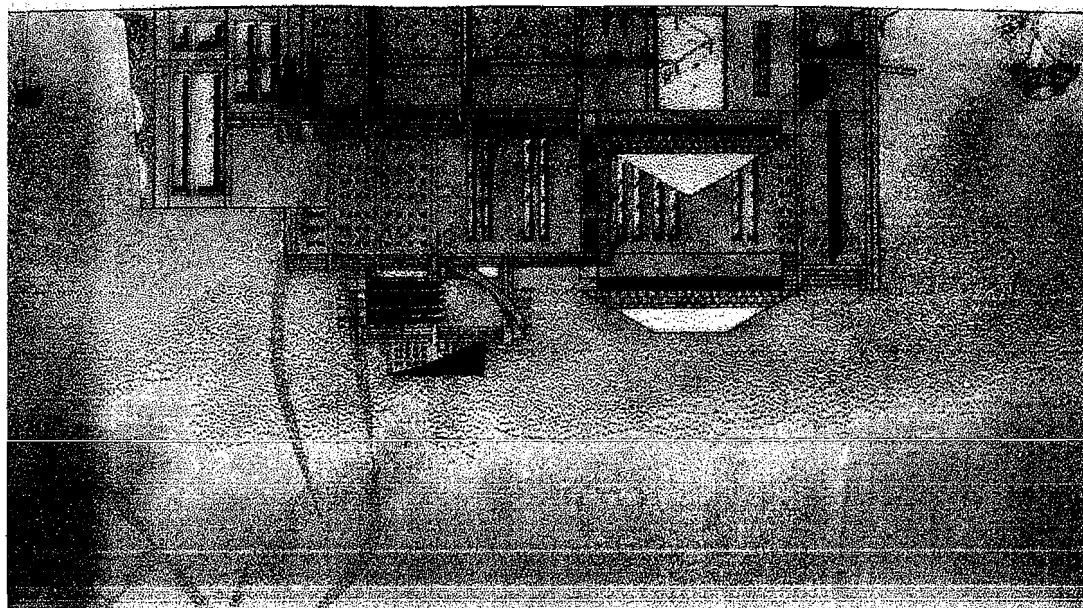
4.2.3 TAMPAN SAMPIK KIRI



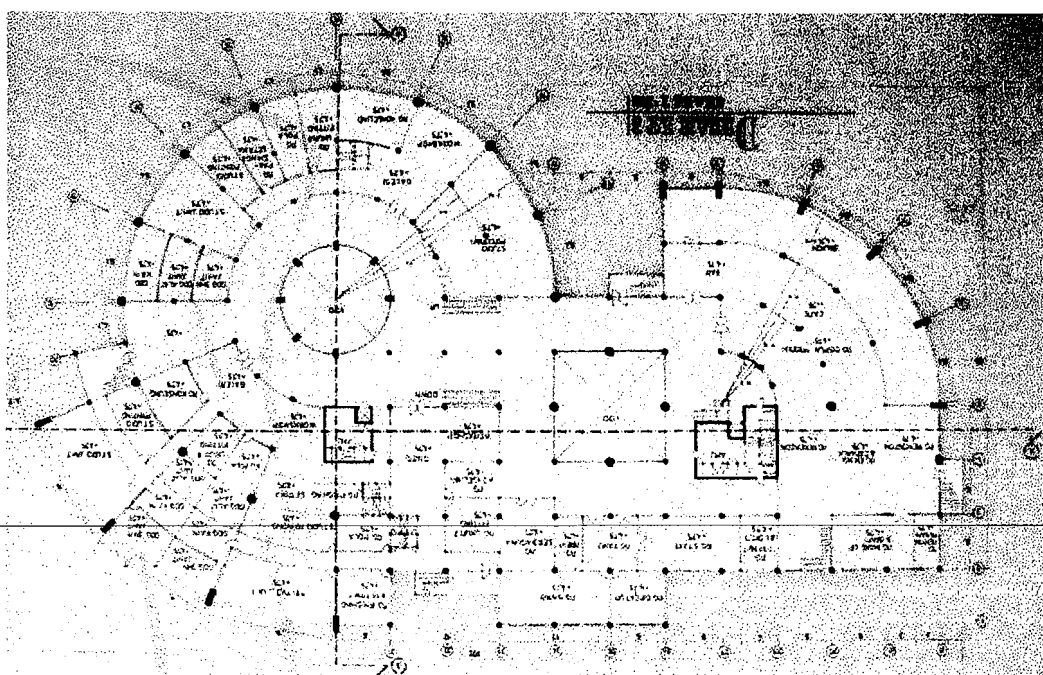
4.2.2 TAMPAN BELAKANG



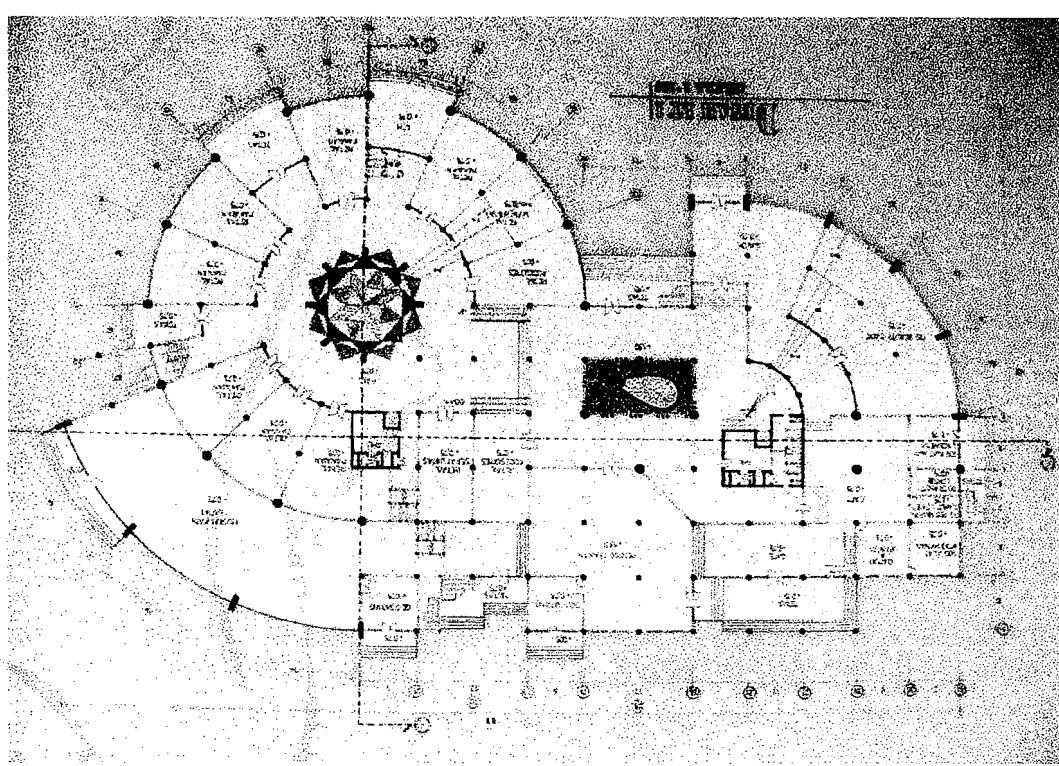
4.2.5 LANTAI BASEMENT



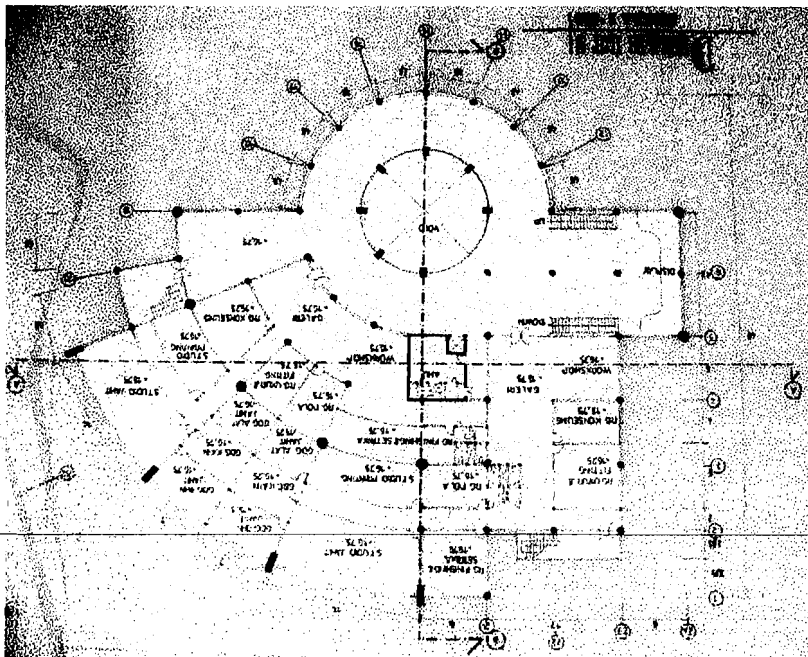
4.2.4 TAMPAK SAMPIING KANAN



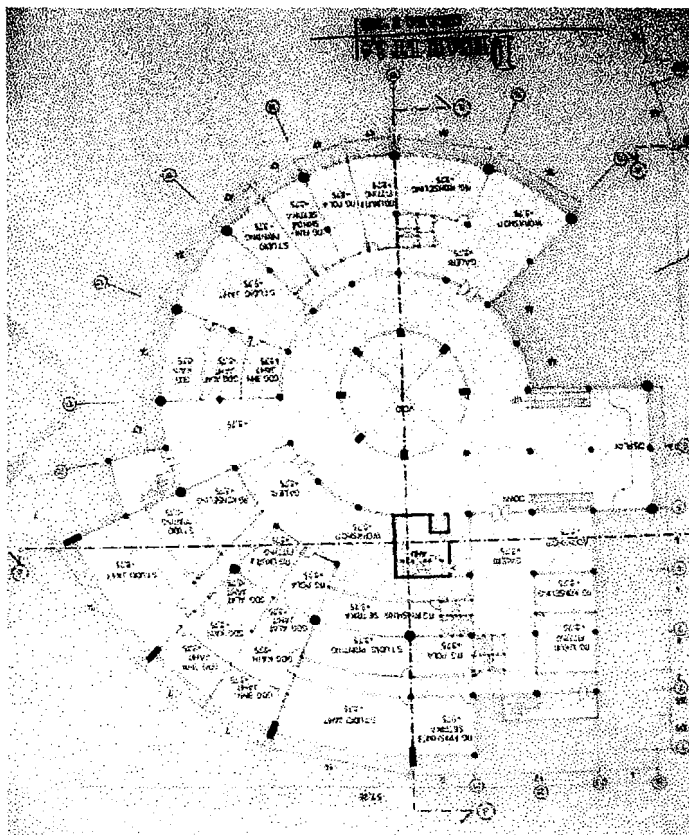
4.2.7 LANTAI 2



4.2.6 LANTAI 1



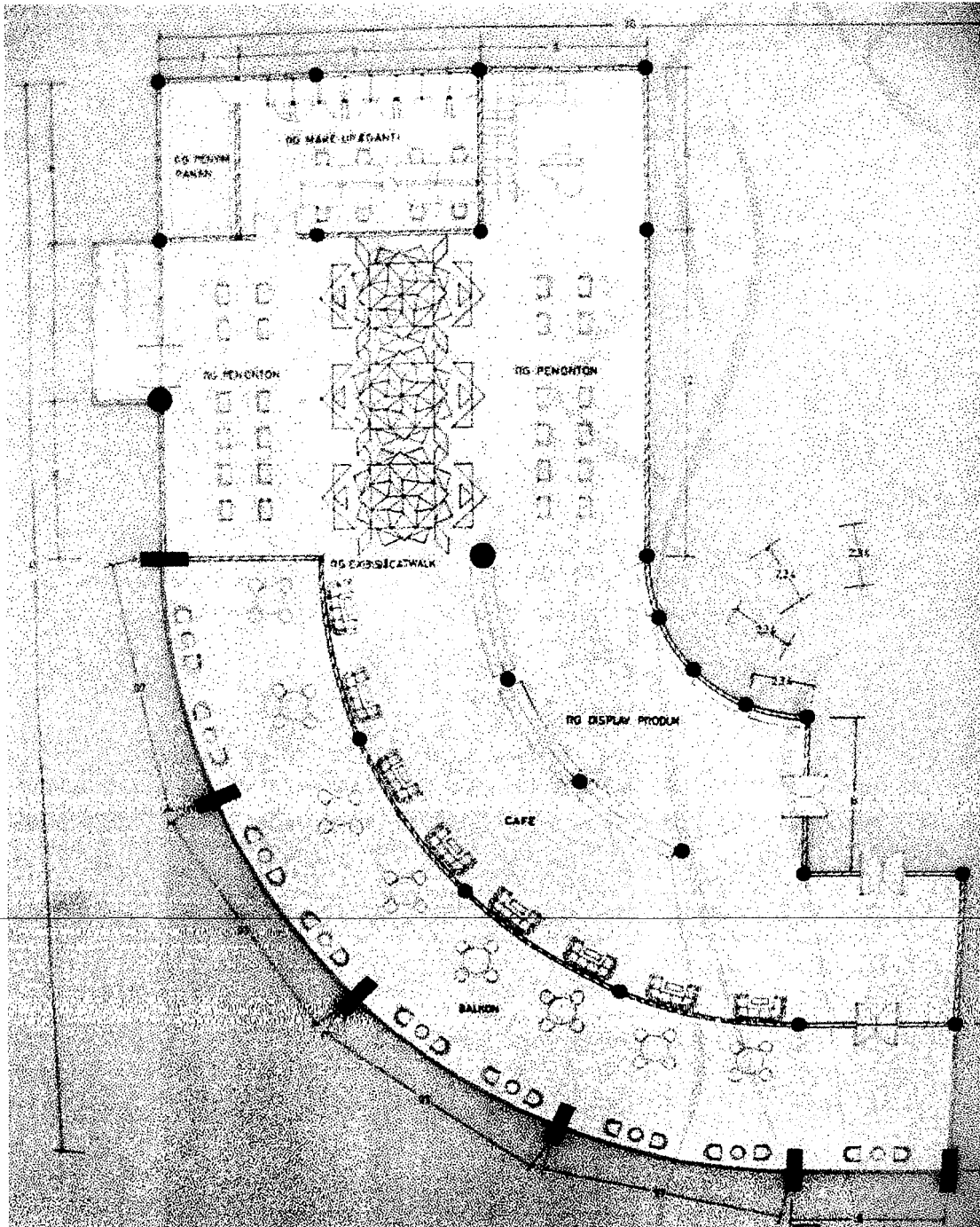
4.2.9 LANTAI 5

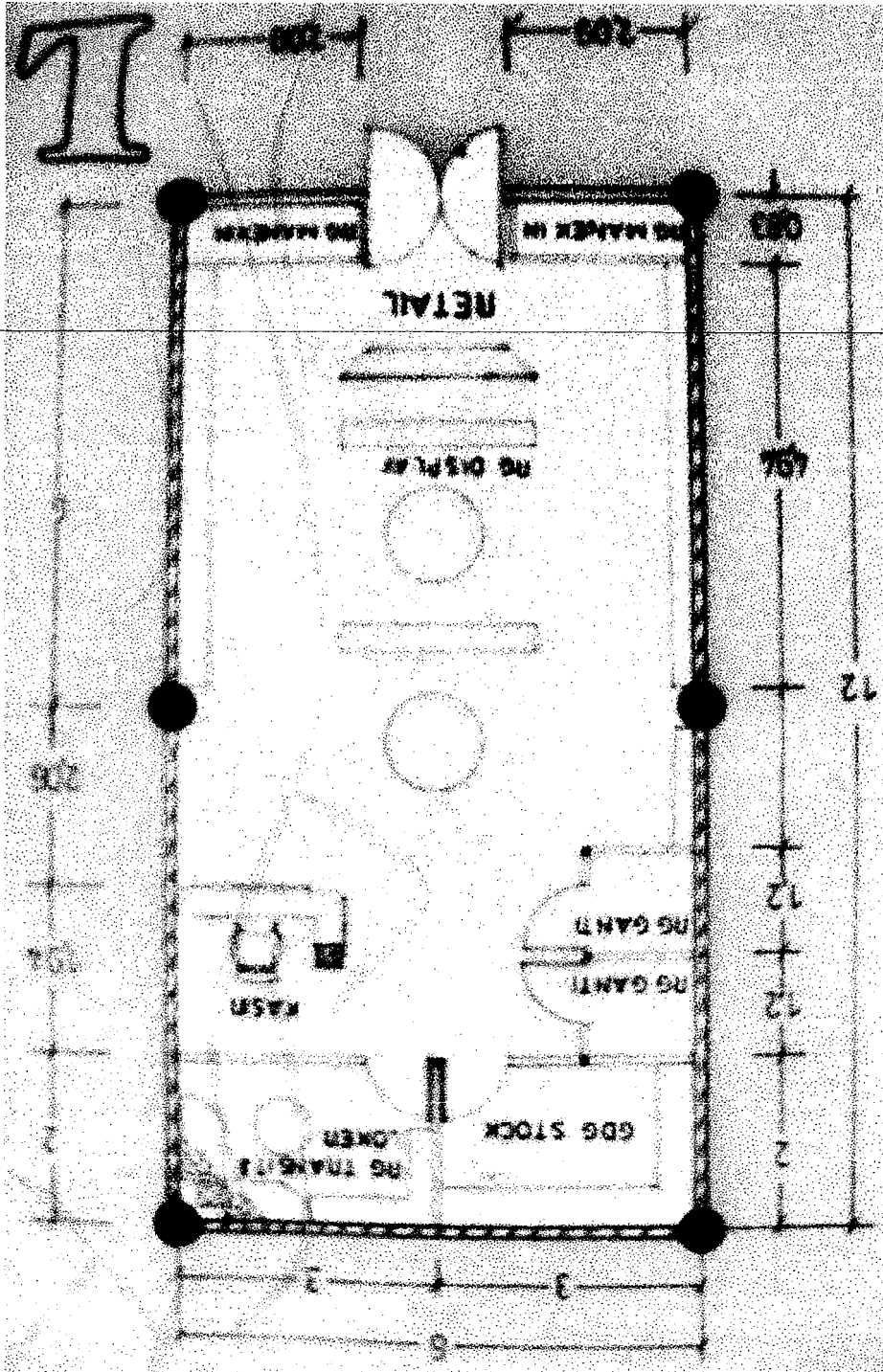


4.2.8 LANTAI 3,4

4.3.1 LAY OUT

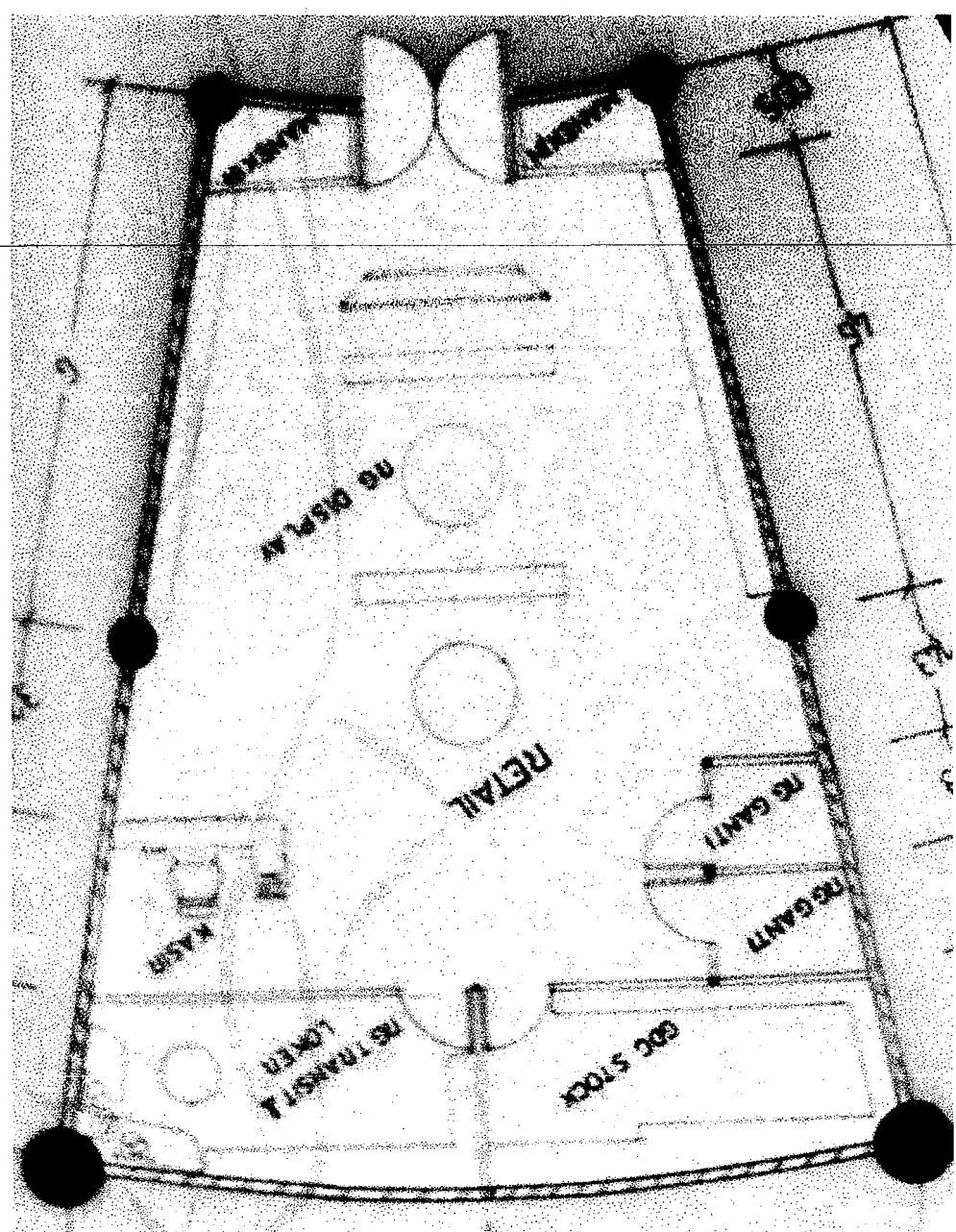
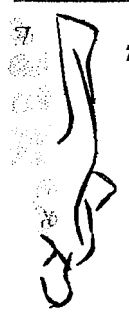
4.3.1.1 CATWALK (CAFÉ INDOOR)



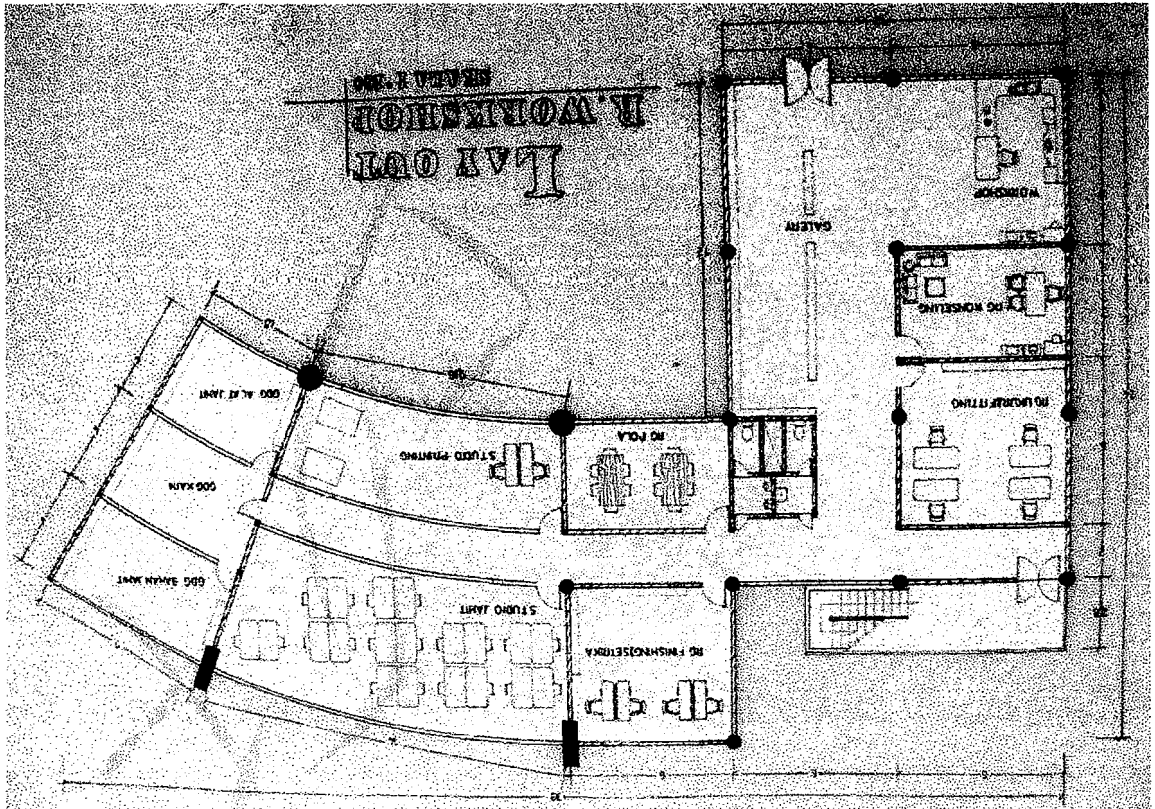


4.3.12 RETAIL/BOUTIQUE A

#6



4.3.1.3 RETAIL/BOULIQUE B



4.3.1.4 WORKSHOP

4.4 KONSEP RUANG

4.4.1 RETAIL/BOUTIQUE

KONSEP PENATAAN INTERIOR RETAIL/BOUTIQUE

✓ DINDING

DINDING BATA DIBERI SENTUHAN LEMBUT DENGAN LAPISAN WALLPAPER BERMOTIF KAYU WARNA COKLAT MUDA YANG DIKOMBINASKAN DENGAN KOLOM YANG DICAT WARNA COKLAT YANG LEBIH TUA

✓ PLAFOND

PLAFOND GANTUNG MENJADI PILIHAN DALAM PENYELESAIAN LANGIT-LANGIT PADA TIAP RETAILNYA. HAL INI DIMAKSUDKAN AGAR PENGOPTIMALAN PENCAHAYAAN PADA RUANG TERSEBUT TERPENUH. KARENA PADA RETAIL MENGGUNAKAN DUA MACAM LAMPU, YAITU DOUBLE IN BOW UNTUK MEMBERIKAN KESAN TERANG DAN GLAMOR, DAN LAMPU DOWN LIGHT PADA SISI PLAFOND UNTUK MEMBERIKAN KESAN FOKUS DAN MENONJOLI PADA DISPLAY YANG DITAWILKAN, SELAIN LAMPU SOROT PADA TITIK-TITIK PENTING.

✓ LANTAI

LANTAI RUANG INI DIKOMBINASKAN OLEH DUA JENIS BAHAN, YAITU MARMER ABU-ABU DENGAN LEBAR 1M X 1M, DAN PARQUET YANG DIPASANG MELINTANG VERTIKAL UNTUK MEMBERI KESAN MEMANJANG PADA RUANGAN.

✓ LAY OUT

PENATAAN RAK-RAK DISPLAY DIATUR MENJADI 3 BAGIAN, DUA YANG DILETAKKAN MENEMPEL DENGAN DINDING, DAN SATU YANG DILETAKKAN DITENGAH. HAL INI DIMAKSUDKAN AGAR RUANGAN TERASA LEBIH NYAMAN DAN LUAS, SEHINGGA PENGUNJUNG MENJADI BETAH DALAM BERBELANJA.

✓ INTERIOR DISPLAY

WADAH YANG DIGUNAKAN UNTUK MENIDISPLAY BARANG TERBUAT DARI KAYU, PARTISIAL MALUJUN, BESI TEMPLA YANG DESAINNYA DIBUAT ERISIH DAN TIDAK MEMAKAN TENGAH, NAMUN TETAP INDAH.

✓ LIGHTING

PENCAHAYAAN DIMAKSIMALKAN PADA DISPLAY YANG DITAWILKAN AGAR LEBIH MENARIK.



4.4.3 CATWALK (CAFÉ INDOOR)

KONSEP

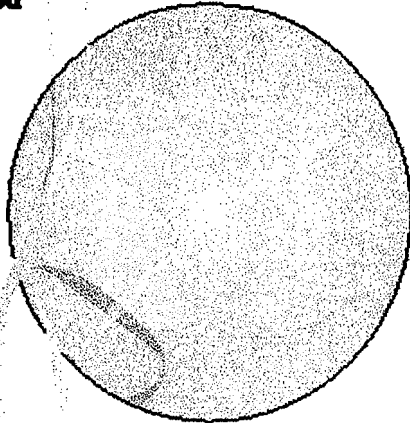
PENATAAN INTERIOR RUANG CATWALK (CAFÉ INDOOR)

CATWALK DIDALAM CAFÉ INI DIMAKSUDKAN AGAR PERAGAAN BUSANA YANG DIADAKAN TIDAK HANYA MENJADI KONSUMSI ORANG-ORANG MODE SAJA, NAMUN PENGUNJUNG CAFÉ JUGA MAMPU MENIKMATI PERTUNJUKAN FASHION SHOW, YANG DIHARAPKAN DAPAT MENJARING PASAR LEBIH BANYAK LAGI. SELAIN ITU, RUANGAN YANG MENYATU INI LEBIH EFISIEN DARIPADA CATWALK YANG DITEMPATKAN PADA TEMPAT YANG TERPISAH, KARENA RUANGAN ITU AKAN KOSONG APABILA TIDAK ADA PERAGAAN BUSANA YANG DIADAKAN. SELAIN ITU, PADA RUANG SANTAI CAFÉ DILETAKKAN DERETAN RUANG KACA YANG MEMUAT MANEKIN-MANEKIN DENGAN MAKSUD AGAR KESEMPATAN PROMOSI LEBIH BESAR DAN MENGENAI SASARAN DIBAGIAN RUANG DEKAT BAR JUGA DILETAKKAN TEMPAT DISPLAY YANG MEMUAT KONSEP BAHWA SETIAP SISI PADA RUMAH INI MERUPAKAN TEMPAT MENGEKSPRESIKAN KREATIFITAS, KARENA SECARA TIDAK LANGSUNG DENGAN MEMAJANG BARANG-BARANG DI TEMPAT YANG RAMAI DIKUNJUNGI ORANG MAKA PROMOSI LEBIH EFEKTIF. TEMPAT MELAKUKAN FASHION SHOW JUGA TIDAK TERPAKU PADA PANGGUNG YANG PERMANEN, NAMUN MENYATU PADA LANTAI CAFÉ ITU SENDIRI DENGAN MEMBERI PENYAMARAN PADA POLA LANTAI YANG DIBUAT BERBEDA SEBAGAI ARAHAN.





proses kerja yang memuaskan dan berkualitas
juga penting untuk diperhatikan
dalam proses pembuatan produk
secara langsung
lingka produk tersebut siap
pada dan dipasarkan. Untuk
menyusun atau menyusun
pengantar dan daya penerap
teknis desain, maka dibutuhkan
suasana yang kreatif



workshop dengan konsep primary
namun bisa berinteraksi secara
langsung dengan pengunjung. Hal
diperlukan dengan penyediaan
meningkatkan ruang gallery
sebagai sarana promosi dengan
workshop atau tempat desain
pelajar, sehingga
dengan melihat
hasil desain
secara langsung,
proses
pembuatan
produk bisa
dilakukan
secara
langsung pula

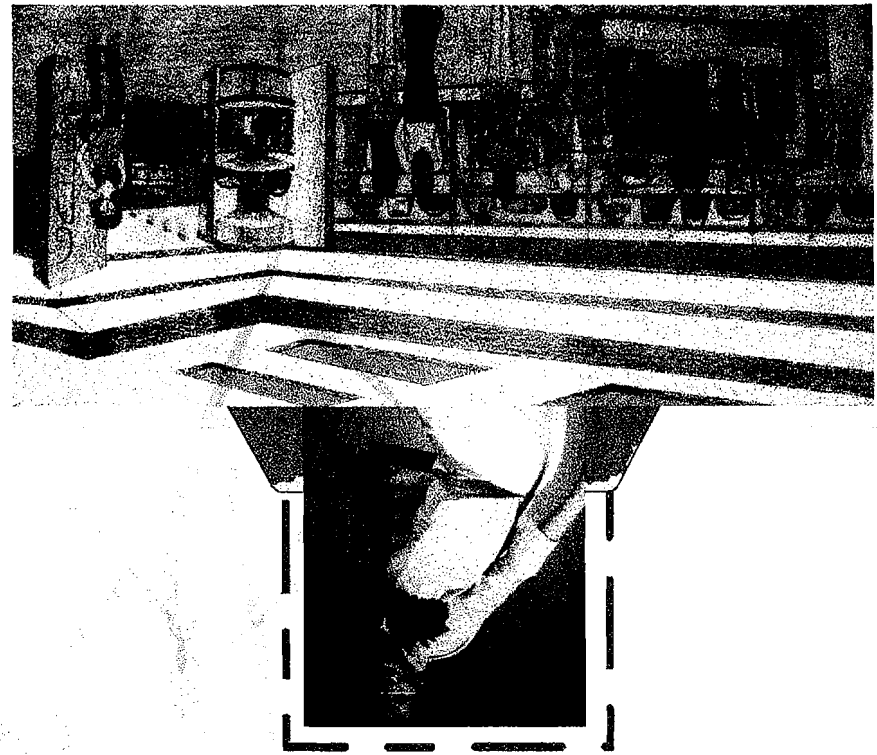
PEMATAAN INTERIOR RUANG WORKSHOP (AUGUSTY)

KONSEP

4.4.4 WORKSHOP



Dengan konsep plakat lembaran
 dan paduan warna esbat
 hasil wood, akan lebih
 bermanfaat produk
 display.
 Dikembangkan
 perachayaan yang optimal pada tiap
 ruang display sesuai dengan kebutuhan celayanya. Dengan
 maksud bahwa pengunjung yang tertarik dengan produk yang
 ada, akan merasa dan akan lebih puas lagi, karena mereka
 bisa menyaksikan proses kerjanya. Detail lebih cenderung
 berupa desain, bukan pada
 karya produk, walaupun
 itu juga bisa dilakukan, tapi
 kurang menjadi prioritas.



KONSTRUKSI
PENATAAN INTERIOR RUANG GALERI
4.45 GALLERY



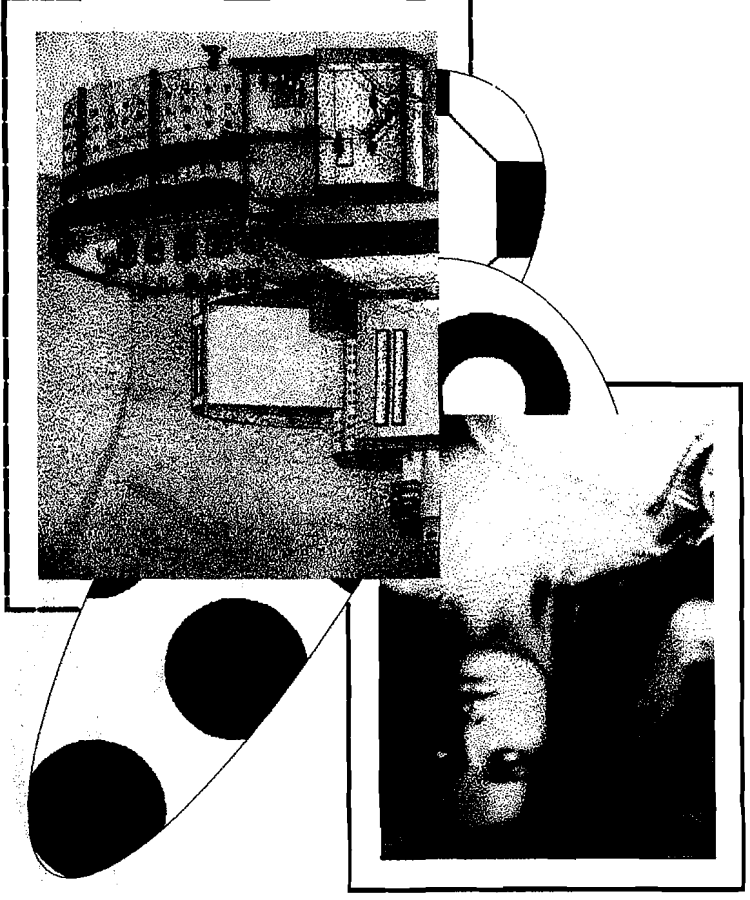
Setiap
 ry adalah seruan
 masing-masing desainer.
 mode ini menyedikan
 membariskan desainer
 untuk berkreasi dalam membangun
 ide-nya kedalam sebuah ruang
 display untuk mempromosikan produk
 yang dijualkannya karena proses ini sangat
 penting dan memerlukan
 khusus agar desainer
 al effe sendiri-sendiri
 dapat
 galle



KONSER
 PENATAAN INTERIOR RUANG GAL L ERY
 4.46 GALLERY



PEMANFAATAN ATAP DAK DIATAS RUANG CAFÉ YANG
DIGUNAKAN PULA SEBAGAI RUANG CATMAK
DIMANFAATKAN UNTUK CAFÉ OUTDOOR YANG DIBUAT
KONSEP GAZEBO. AREA INI JUGA DIHARAPKAN AKAN
MENJADI TEMPAT YANG MENARIK DAN AKAN LEBIH
MEMAKSIMALKAN FUNGSI ATAP DAK SELAIN SEBAGAI
PENUTUP BANGUNAN.

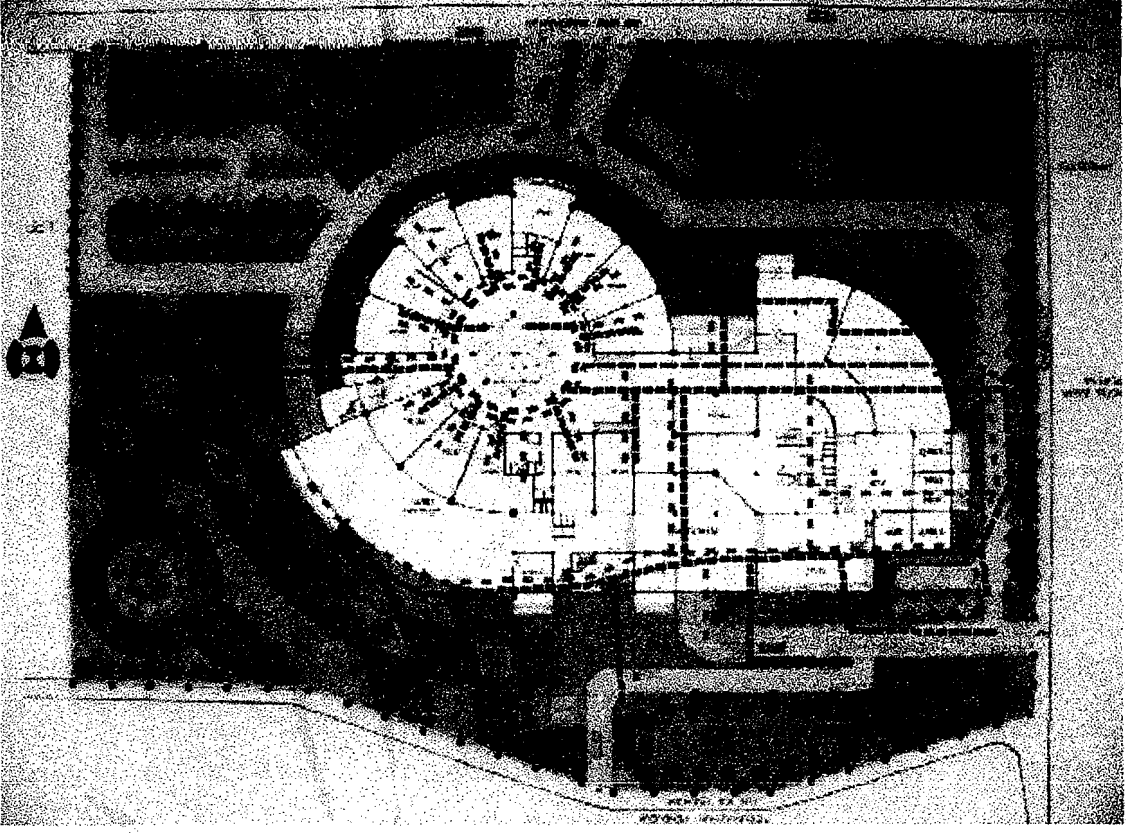


KONSEP
PENATAAN EKSTERIOR CAFÉ (OUT DOOR)

4.4.7 CAFÉ (OUTDOOR)



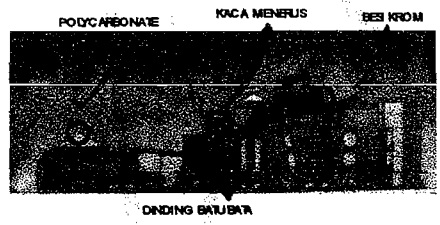
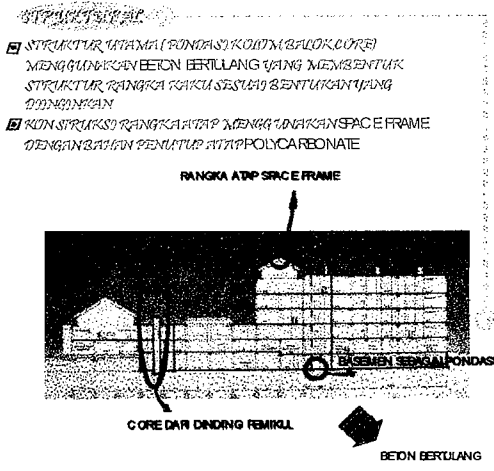
PENGUNJUNG
PENGELOLA



KONSTRUKSI
KONSTRUKSI

KONSEP BAHAN BANGUNAN & WARNA

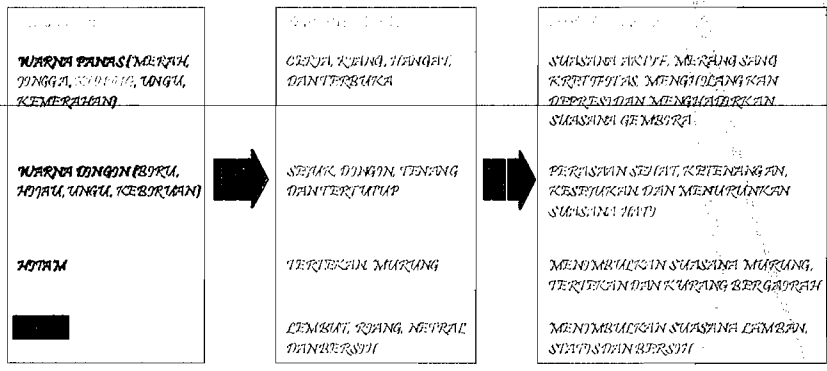
BAHAN BANGUNAN



- STRUKTUR UTAMA**
- MEMUNGKINKAN PADA ELEMEN NON STRUKTURAL
 - ELEMEN PENGASIS
 - ELEMEN PARTISI
 - ELEMEN FINISHING INTERIOR & EKSTERIOR
 - BATU BATA BERSIFAT MASIF YANG COFFIN SHING DENGAN PEDESTALAN ANTIBASA DAPESPOSE SEBAGAI ELEMEN PENGASIS & PARTISI
 - DINDING KACA BERSIFAT TRANSPARENT YANG BERFUNGSI UNTUK MENGOPTIMALKAN VIEWING DALAM RANGKAIAN KE LUAR BANGUNAN
 - BATU CANDA BERSIFAT MASIF BERARAF & BERTEKSTUR DITUNJUKAN SEBAGAI ELEMEN FINISHING INTERIOR & EKSTERIOR BANGUNAN
 - BESI & ALUMINIUM BERSIFAT MASIF & MEMANTULKAN JIKA COFFIN SHING BERKONTRAST

KONSEP BAHAN BANGUNAN & WARNA

WARNA



PADA RUANG ADMINISTRATIF & MANAJERIAL MENGGUNAKAN WARNA PANAS UNTUK MENDAPATKAN SUASANA YANG AKTIF, DAN ANGGUN. UNTUK RUANG WORKSHOP MENGGUNAKAN WARNA PANAS YANG TERANG AGAR MENDAPATKAN KESAN CERHA, RIANG DAN KREATIF. PADA AREA KOMERSIAL MENGGUNAKAN WARNA PANAS YANG CENDURUNG MUDA UNTUK MEMBERIKAN MUNDAS AKRAB DAN MINGKINKAN KESAN MENERAM





MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA

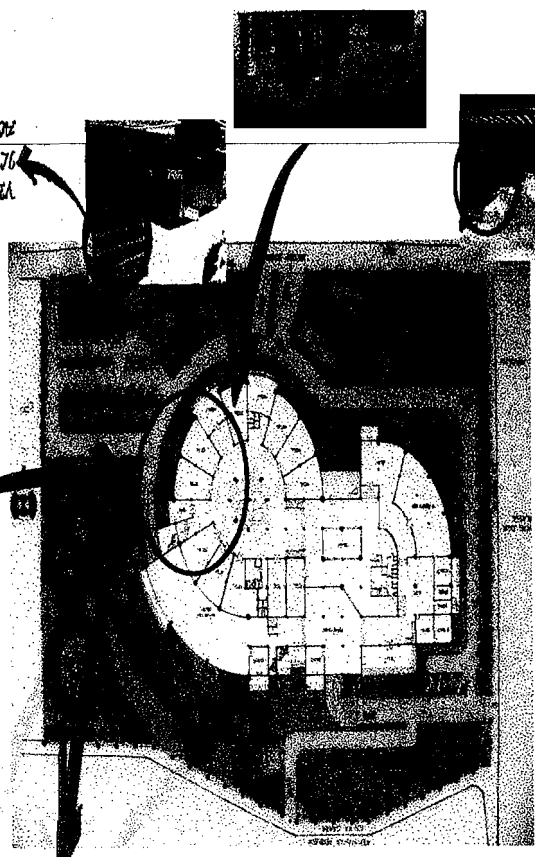
MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA

MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA

MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA

MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA

MEMERIKAKAN DAN MENYALAKAN
DOKUMEN YANG BERKAITAN
DENGAN KEHENDAK BUNDA



RESUME WAWANCARA DENGAN Bp. WINARNO (KERTAGANA) 03042005

Design Guidelines :

- Mendefinisikan minimal 3 keunggulan yang dimiliki oleh rumah mode ini nantinya, dimana 3 keunggulan tersebut belum ada / dimiliki oleh rumah mode yang sudah ada sebelumnya. Jaminan daya jual yang tinggi bagi produk para desainer menjadi pertimbangan utama dalam perancangan.
- Penekanan keunggulan tersebut memunculkan sebuah wacana bahwa sudah saatnya Jogjakarta memiliki sebuah rumah mode, wacana tersebut harus didukung dengan data seberapa banyak perancang mode yang eksis di Jogjakarta mau menyewa rumah mode ini.
- Keberadaan kota Jogjakarta sebagai kota tujuan pariwisata dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memunculkan konsep rumah mode yang "menjual" dipadukan dengan rumah mode sebagai display, perwujudannya bisa berupa museum batik lengkap dengan perangkat tenunnya (ATBM); demo tenun batik baik cara tradisional maupun modern atau dengan display foto maupun rekaman video.
- Informasi dari para desainer mengenai selera, spesifikasi merancang, style rancangan mereka bisa menjadi masukan untuk mendesain bentukan toko / retail yang mampu memberikan personal touch dengan menampilkan ciri khas masing-masing.
- Karakter arsitektural di jalan Solo tetap menjadi bahan kajian untuk mewujudkan bentukan rumah mode ini nantinya, apakah akan membuat suatu bentukan yang berbeda namun masih memiliki karakter yang seirama atau benar-benar bentukan baru yang berbeda.
- Pengolahan lahan parkir dan ketinggian bangunan ketika berada di Jl Solo menjadi pertimbangan desain apakah pengolahan secara horizontal atau vertical dan seberapa tinggi bangunan yang akan dirancang.

Revisi-revisi dan penekanan pembahasan proposal :

- Data mengenai dukungan dari berbagai pihak belum muncul terutama pengguna dalam hal ini desainer belum dilibatkan dengan pendekatan personal sebagai proses perancangan
- Pembahasan kalimat-kalimat di bawah ini harus muncul di desain
 - perbedaan rumah mode, distro (merujuk pada kamus mengenai pengertiannya)
 - kalimat hi-tech dan budaya Jawa perlu dikaji ulang seberapa besar urgensinya terhadap kondisi eksisting
 - kalimat pengalaman baru di dunia fashion diwujudkan dengan apa
 - kalimat ciri yang unik menjadi penekanan penting dalam desain yang akan muncul
 - pada analisa makro aspek perdagangan menjadi aspek penting desain kemudian wisata dan pendidikan
- Pembahasan interior belum muncul terutama pada fungsi display seberapa besar catwalk yang akan didesain, model catwalk berupa floor show atau ditinggikan atau menampilkan yang belum pernah ada sebelumnya di Jogjakarta, ruang-ruang di belakang panggung berisi apa saja (aktifitas yang diwadahi)
- Studi kasus dapat merujuk pada Mirota Batik dengan melihat pada persyaratan manajemen, problem-problem yang ada, konflik yang terjadi dimana penyelesaian permasalahan tersebut dapat diterapkan pada desain rumah mode ini
- Wacana dunia pendidikan bisa muncul dengan penekanan pada keberadaan pendidikan yang belum pernah ada sebelumnya dan masih berkaitan dengan dunia mode sebagai contoh pendidikan merancang aksesoris, topi, sepatu dsb
- Perlu memunculkan wadah para desainer untuk berkumpul bisa diwujudkan dengan ruang serbaguna bagi desainer untuk mengadakan pertemuan rutin dipadukan dengan peragaan busana

- Ruang konseling hendaknya diperluas dengan pertimbangan keleluasan gerak ketika aktifitas konsultasi membutuhkan seseorang untuk mencoba desain atau melihat contoh-contoh karyanya dsb

Rekomendasi-rekomendasi :

- PAPMI mencari data-data mengenai interior desain ruang-ruang display
 - APPI (Asosiasi Perancang dan Pengusaha Mode seluruh Indonesia) mencari masukan-masukan dari desainer-desainer yang sudah mapan dan akan menyewa retail seperti
 - Afif Syakur untuk batik tradisional
 - Khalid Bambang untuk batik
 - Hamzah HS sebagai pengelola Mirota Batik
 - Lia Mustafa sebagai perancang busana-busana kelas tinggi (busana-busana Ratu)
 - Margaria dan Amin hendra untuk busana muslim
 - DEKRANAS (Dewan Kerajinan Nasional) mencari data mengenai kerajinan-kerajinan yang bisa diangkat melalui dunia mode di Jogjakarta
 - Tenun Mbok Sabar Kulon Progo
-

RESUME WAWANCARA DENGAN Bp. AFIF SYAKUR (DESAINER) 03042005

Guidelines perancangan

- Untuk mengekspresikan hasil karya-karyanya pemisahan masa bangunan yang digunakan oleh para desainer akan lebih memberikan rasa privacy tersendiri
 - Ruang display berupa gallery menjadi tuntutan utama perancangan sebuah rumah mode
 - Penggabungan beberapa desainer dalam satu tempat akan memberikan kelebihan tersendiri antara lain :
 - seseorang akan bertransaksi secara lebih privacy
 - mendapatkan servis yang lebih
 - memiliki beberapa tempat dengan sudut pandang masing-masing yang berbeda
-

BESARAN RUANG

Pengguna	Kegiatan	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas
I. KREASI DAN PRODUKSI				
Desainer	Melakukan persiapan desain	1. Ruang kerja desainer	11 buah	3 Orang
Karyawan	Menjahit produk	2. Studio jahit	11 buah	20 orang
Karyawan	Mewarnai dan mencetak bahan	3. Studio printing	11 buah	20 orang
Karyawan	Mendokumentasikan produk	4. Studio fotografi	11 buah	20 orang
Desainer, asisten desainer dan klien	Melakukan bimbingan / konsultasi desain	5. Ruang konseling	11 buah	2 orang
Desainer, asisten desainer dan klien	Mengukur baju	6. Ruang ukur dan fitting	11 buah	10 orang
Karyawan	Membuat pola	7. Ruang pola	11 buah	10 orang
Divisi bagian bordir, payet, printing	Merapikan produk	8. Ruang finishing dan setrika	11 buah	10 orang
Desainer, asisten desainer dan klien	Memamerkan produk	9. Galery	11 buah	5 orang
Desainer, asisten desainer dan klien	Meminjam dan mempelajari buku	10. Perpustakaan	1 buah	10 orang
Karyawan	Menyimpan kain	11. Gudang penyimpanan kain	11 buah	2 orang
Karyawan	Menyimpan alat jahit	12. Gudang alat jahit	11 buah	2 orang
Karyawan	Menyimpan bahan jahit	13. Gudang bahan jahit	1 buah	2 orang
Karyawan	MCK	14. Lavatory	2 buah	2 orang
II. KEGIATAN ADMINISTRASI				
Direktur	Mengawasi pekerjaan stafnya	1. Ruang direktur	1 buah	1 orang
Karyawan	Melaksanakan pekerjaan sesuai bidangnya	2. Ruang staf	2 buah	15 orang
Karyawan	Menyimpan arsip	3. Ruang arsip	1 buah	4 orang
Semua karyawan	Melakukan koordinasi	4. Ruang rapat	2 buah	8 orang
Tamu, klien	Menerima tamu	5. Ruang tamu	1 buah	10 orang
Karyawan	Menyimpan barang	6. Loker karyawan	1 buah	14 orang
Karyawan	Duduk, makan siang dsb	7. Ruang transit	1 buah	14 orang
Karyawan	MCK	8. Lavatory	2 buah	2 orang
III. KEGIATAN OPERASIONAL				
Karyawan	Mengurus bagian MEE, sound system dan MCK	1. Ruang kontrol/MEE	1 buah	2 orang
Karyawan	MCK	2. Lavatory	2 buah	2 orang
IV. KEGIATAN PROMOSI				
Desainer, asisten desainer, klien	Memamerkan produk	1. Ruang display produk	1 buah	20 orang
Desainer, asisten desainer, model,	Fashion show	2. Catwalk/exhibisi	1 buah	25 orang
Desainer, asisten desainer, model,	Ganti baju dan rias wajah	3. Ruang make up dan ganti	1 buah	30 orang
Pengunjung	Menonton	4. Ruang penonton	1 buah	150 orang
Karyawan	Menyimpan	5. Ruang penyimpanan	1 buah	1 orang
karyawan dan pengunjung	MCK	6. Lavatory	2 buah	2 orang
IV. SERVICE KOMERSIAL				
1. Café				
Karyawan	Menyiapkan perlengkapan	1. Ruang persiapan	1 buah	4 orang
Karyawan	Menyiapkan masakan	2. Ruang dapur	1 buah	2 orang
Karyawan	Menyiapkan makanan	3. Pantry	1 buah	2 orang
Karyawan dan pengunjung	Menyiapkan minuman	4. Bar	1 buah	16 orang
Pengunjung	Menyantap hidangan	5. Ruang makan	1 buah	orang=6 meja
Karyawan dan pengunjung	Transaksi	6. Ruang kasir	1 buah	1 orang
Karyawan	Menyimpan makanan dan alat masak	7. Gudang makanan dan alat masak	1 buah	1 orang
Karyawan	Menyimpan barang	8. Loker	1 buah	14 orang
Karyawan	Duduk, makan siang dsb	9. Ruang transit	1 buah	14 orang
Karyawan	MCK	10. Lavatory	2 buah	2 orang
2. Butik				
Customer, karyawan butik	Memamerkan produk	1. Ruang display	11 buah	5 orang

Karyawan	Berganti pakaian	2. Ruang ganti	11 buah	1 orang
Karyawan dan pengunjung	Memamerkan produk	3. Ruang manekin	11 buah	2 orang
Karyawan dan pengunjung	Transaksi	4. Ruang kasir	11 buah	1 orang
Karyawan	Menyimpan stok produk	5. Gudang stok	11 buah	1 orang
Karyawan	Menyimpan barang	6. Loker	11 buah	14 orang
Karyawan	Duduk, makan siang dsb	7. Ruang transit	11 buah	14 orang
Karyawan	MCK	8. Lavatory	2 buah	4 orang
3. Salon				
Karyawan dan pengunjung	Mencuci rambut	1. Ruang cuci rambut	1 buah	12 orang
Karyawan dan pengunjung	Menata rambut	2. Ruang styling	1 buah	12 orang
Karyawan dan pengunjung	Merias wajah	3. Ruang make up	1 buah	4 orang
Karyawan dan pengunjung	Merawat kulit	4. Ruang facial	1 buah	12 orang
Karyawan dan pengunjung	Merawat kuku	5. Ruang manicure padicure	1 buah	12 orang
Karyawan dan pengunjung	Merawat tubuh	6. Ruang beauty care	1 buah	4 orang
Tamu dan klien	Menunggu	7. Ruang tunggu	1 buah	10 orang
Karyawan	Menyimpan alat salon dan kosmetik	8. Gudang alat salon dan kosmetik	1 buah	2 orang
Karyawan	Menyimpan barang	9. Loker	1 buah	14 orang
Karyawan	Duduk, makan siang dsb	10. Ruang transit	1 buah	14 orang
Karyawan	MCK	11. Lavatory	2 buah	2 orang
4. museum				
pengunjung, pengelola	melihat koleksi museum	1. Ruang display	1 buah	20 orang
pengelola	bongkar muat barang	2. Gudang barang	1 buah	5 orang
V. KEGIATAN PENDUKUNG				
Karyawan dan pengunjung	Memarkir kendaraan	1. Parkir	2 buah	nobil, 30 motor
Karyawan dan pengunjung	Beribadah	2. Mushola	1 buah	20 orang
Karyawan	Menjaga keamanan	3. Security	1 buah	2 orang
Karyawan	Membersihkan ruang kerja	4. Cleaning service	1 buah	5 orang
Karyawan	Mengobati orang sakit	5. P3K	1 buah	4 orang
JUMLAH				

keterangan :

* data diambil dari *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

data diambil dari *Data Arsitek*

Standart	Luas	Sirkulasi	Besaran Ruang	Total m2
26,130m2/orang *	100 m2	20%	10 m x 10 m	1320
2,7 m2/orang #	54 m2	20%	6 m x 9 m	712,8
2,7 m2/orang #	54 m2	20%	6 m x 9 m	712,8
2,7 m2/orang #	54 m2	20%	6 m x 9 m	712,8
10,3125 m2 *	15m2	20%	3m x 5 m	198
2,7 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	330
2,7 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	330
2 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	330
asumsi	75 m2	20%	15 mx 5 m	990
asumsi	140 m2	20%	10 m x 14 m	168
3 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	330
3 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	30
3 m2/orang #	25 m2	20%	5 m x 5 m	330
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				6574,2
10,3125 m2 *	25 m2	20%	5 m x 5 m	30
23,4112 m2 *	120 m2	20%	10 m x 12 m	288
12,25 m2 *	80 m2	20%	8 m x 10 m	96
13,38 m2 *	100 m2	20%	10 m x 10,2m	240
14,1376 m2 *	36 m2	20%	6 m x 6 m	43,2
asumsi	25 m2	20%	5 m x 5 m	30
asumsi	25 m2	20%	5 m x 5 m	30
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				834
asumsi	16 m2	20%	4 m x 4 m	19,2
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				96
asumsi	150 m2	20%	15 mx 10 m	180
0,4 m2/orang #	75 m2	20%	15 m x 5 m	90
2,25 m2/orang #	150 m2	20%	16 m x 10 m	180
1,2 m2/orang #	275 m2	20%	17 m x 16 m	330
3 m2/orang #	50 m2	20%	5 m x 10 m	80
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				916,8
asumsi	6 m2	20%	2 m x 3 m	7,2
asumsi	16 m2	20%	4 m x 4 m	19,2
asumsi	16 m2	20%	4 m x 4 m	19,2
asumsi	50 m2	20%	10 m x 5 m	60
asumsi	48 m2	20%	6 m x 6 m	57,6
6,195 m2 *	2 m2	20%	2 m x 1 m	4
3 m2/orang #	40 m2	20%	5 m x 8 m	48
asumsi	7,5 m2	20%	2,5 m x 3 m	9
asumsi	21 m2	20%	3 m x 7 m	25,2
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				326,2
asumsi	40 m^	20%	5 m x 8 m	528

asumsi	6,75 m2	20%	2,25 m x 3 m	89,1
asumsi	10 m2	20%	5 m x 2 m	132
6,195 m2 *	6 m2	20%	2 m x 3 m	79,2
3 m2/orang #	20 m2	20%	4 m x 5 m	264
asumsi	7,5 m2	20%	2,5 m x 3 m	99
asumsi	21 m2	20%	3 m x 7 m	277,2
4 m2 *	32 m2	20%	6m x 6,4m	76,8
				1545,3
3,15 m2/orang #	37,8 m2	20%	6 m x 7,56 m	45,36
3,15 m2/orang #	37,8 m3	20%	6 m x 7,56 m	45,36
3,15 m2/orang #	12,6 m2	20%	3,78 m x 4 m	15,12
3,15 m2/orang #	37,8 m3	20%	6 m x 7,56 m	45,36
3,15 m2/orang #	37,8 m3	20%	6 m x 7,56 m	45,36
3,15 m2/orang #	12,6 m2	20%	3,78 m x 4 m	15,12
15,247 m2 *	12 m2	20%	4 m x 3,6 m	14,4
3 m2/orang #	50 m2	20%	5 m x 10 m	60
asumsi	7,5 m2	20%	3 m x 3 m	9
asumsi	21 m2	20%	4 m x 6,3 m	25,2
4 m2 *	32 m2	20%	6 m x 6,4 m	76,8
				397,08
asumsi	300 m2	20%	15 m x 20 m	360
3 m2/orang #	64 m2	20%	8 m x 8 m	76,8
				436,8
20 m2 , 3 m2	918 m2	20%	32,4 m x 34 m	2203,2
asumsi	100 m2	20%	6 m x 6 m	120
asumsi	40 m2	20%	3,3 m x 4 m	48
asumsi	25 m2	20%	4 m x 3,6 m	30
asumsi	25 m2	20%	4 m x 4,8 m	30
				2431,2
				13554,58

Daftar Pustaka

Ching D K, *Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 2000.

_____, *The Atrium Library of Architecture Today*, Ediciones Atrium, Barcelona, 1989.

White Edward T, *Buku Sumber Konsep*,

_____, *Robert A M Stern Building and Projects 1965-1980*, Rizzoli International Publications Inc., New York, 1981.

_____, *Frank Lloyd Wright An Envolving Architecture*, Bison Books Ltd., London, 1993.

Neufert Ernst, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta, 1990.

Panera Julius, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*,

TA Agung Istu Priambodo : *Moslem Family Shopping Mall in Jogjakarta*

TA Nur Setyaningsih : *Rumah Mode di Jogjakarta, Sebagai Wadah Pendidikan, Informasi, Promosi, dan Retail*

TA Primania Dhamayanti : *Rumah Mode (Boutique) di Jogjakarta*

WWW.Weddingku.com/Collection

WWW.SpookyBoutique.Gothic

WWW.Pemikahan.com

WWW.Hanyawanita.com

WWW.ButikThea.com

WWW.MoslemDress.com

WWW.PhuketWebsite.com

[WWW.Butik & Kennel Goath.com](http://WWW.Butik&KennelGoath.com)

WWW.BeyazButik.com

WWW.BatikRayonFabrics.com