

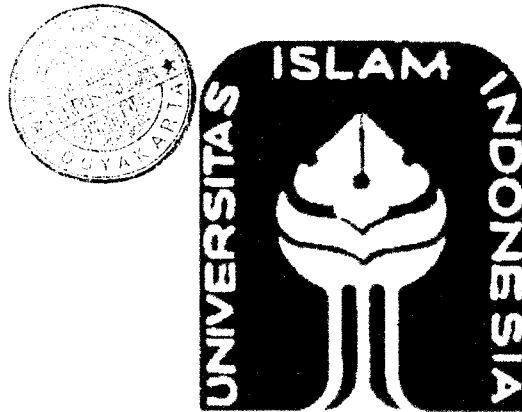
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN	UII
HASILAH, DELI	
TGL TERIMA :	6 April 2007
NO. JUDUL :	512 000 2305001
NO. INV. :	
NO. INDIK. :	

SEKOLAH MODE DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTER FASHION SEBAGAI
KONSEP PERANCANGAN

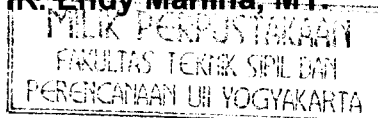
MODE SCHOOL IN YOGYAKARTA
*TRANSFORMATION OF FASHION CHARACTER
AS DESIGN CONCEPT*

Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan



Di susun oleh :
Aditya Purno Nugroho
01 512 013

Dosen Pembimbing :
IR. Endy Marlina, MT.



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2006

TUGAS AKHIR

SEKOLAH MODE DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTER FASHION SEBAGAI
KONSEP PERANCANGAN

MODE SCHOOL IN YOGYAKARTA
*TRANSFORMATION OF FASHION CHARACTER
AS DESIGN CONCEPT*

Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan



Di susun oleh :
Aditya Purno Nugroho
01 512 013

Dosen Pembimbing :
IR. Endy Marlina, MT.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2006

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul :

SEKOLAH MODE DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTER FASHION SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN

MODE SCHOOL IN YOGYAKARTA
TRANSFORMATION OF FASHION CHARACTER AS DESIGN CONCEPT

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S-1 (Strata satu) yang telah
diseminarkan pada tanggal 21 Juli 2006

Disusun oleh :
Aditya Purno Nugroho
01 512 013


Telah disetujui dan disahkan
Jogjakarta, September 2006

Dosen Pembimbing



IR. Endy Marlina, MT.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



IR. Hastuti Saptorini, MA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobila'lamien...

Puji Syukur ku panjatkan Kepada Allah SWT atas segala rahmatnya dan Hidayahnya dan Nabi Muhammad SAW atas segala tauladanya..

Laporan Perancangan Tugas Akhir ini penyusun mempersembahkan untuk :

Ibu (Alm) Hj. Maslachah, yang telah membesarkanku dengan cinta.

Bapak. Drs.H. Soesilo,MM Terimakasih atas dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan.

Tante Lia dan Keluarga.

Kakak-kakakku Mbak Alfa, Mas Andrew dan Mbak Atsna serta ponakan-ponakan kecilku Dhina, Meira dan Fairus Noga.....

Sahabat-sahabatku serta teman-teman terbaikku..

Terimakasih banyak

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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. Dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat dan berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

“SEKOLAH MODE DI YOGYAKARTA”

“Transformasi Karakter Fashion Sebagai Konsep Perancangan”

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

Dalam penyusunan tugas Akhir ini tentunya banyak pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan andil, bantuan dan dukungan dalam penyelesaian laporan ini. Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch, selaku ketua jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Endy Marlina, MT Selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dan masukan.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch, dosen penguji pada tugas akhir yang telah banyak membantu dan memberikan arahan kepada penulis.

4. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku dosen dan sahabat yang selalu memberikan nasehat hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Arsitektur.
6. Bapakku Drs. H Soesilo,MM, terimakasih telah memberikan kepercayaan selama ini.
7. Ibu Lia dan Keluarga.
8. Mbak Alfa, Mbak Asna, Mas Andrew dan ponakan-ponakan kecilku Dhina, Meira dan Fairus, sudah besar maen sama Om ya..Rock On!!
9. Keluarga Besar H. Imam Makmum di Salatiga.
10. Pakdhe Budhe dan Keluarga di Miliran, dan Pakdhe Budhe di Gejayan.
11. Rachmatika Dwitiani, terimakasih atas semangat dan bantuannya.
12. Alqatraz kos-kosan, Suherman (cepat nyusul!!), Arif Lampung, Arida, Arif Palembang dan Dhani singduwekos.
13. Teddy Hartawan,ST, dari jaman OSPEK, kuliah, sampe lulus. Thanks banget,Sob! sudah bantuin TA sampe support dan semangat dikala gundah gulana..hahaha.
14. Anak-Anak kontrakan A 22 : Khokho, Nanang dan Fauzan.
15. Teman dan Sahabatku yang dengan ikhlas memberikan waktu dan tenaga, Adib Husni, Adi Mauludi (Abu), dan Fery Syaid.
16. Teman-Teman Studio Periode 2 2005/2006, Alun de toto (penuh teka-teki), Ardiansis, Hanif (Ucup), Anggi (sering ngabsenin dan roti bakar coklat), Agreeone (kenangan Borobudur bikin ngakak), Hanantyo Kusrahawanto (Cah Bagus dhewe!), Martduga Bantolo (dari kuliah,maen sampe masang tenda), Bhita dan Pak Bin, Jorzy Sandityan (Arsitek yang musikalis), Bogie a.k.a Bogel, Bimo, Vinjaya, Piyu, Wawan Medan, Risyad, Bobby, Angga 02, Amri, Nilam, Yaya, Opie, dan lain-lain
17. Teman-Teman Bimbingan Bu Endy dan Bu Hastuti, Raditya, Bayu Copet, Ferdian Ngapak, Nurizka dan Asep.
18. Mas Tutut dan Mas Sarjiman.

19. Teman-Teman Arsitektur 01 : Irfan Ramdhani (si cantik), Bayu Koplak, Sony, Ronald, Rio, Adi Muntaza (Mun-Mun), Pipit Dwi Prasetyo (The Boss), Kiki the Beatles, Ikbal Rojali, Pasarela, Kobe, Satka, Ari, Arga, Arif Mona, Bangun, Ridho, Arif Wicak, Bayu Aji, Fauzi, Aal, Brahm Economic, Maria Ulfa, Birrul, Annisa, dan lain-lain
20. Teman-Teman Pekalongan, Egy, Fanfan, Teta, Yasir, Ayam, Adin, dan Andang.
21. Triana Ayuningtyastanti.
22. Keluarga besar Arsitektur UII.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, September 2006

Aditya Purno Nugroho

SEKOLAH MODE DI YOGYAKARTA
TRANSFORMASI KARAKTER FASHION SEBAGAI KONSEP PERANCANGAN

MODE SCHOOL IN YOGYAKARTA
TRANSFORMATION OF FASHION CHARACTER AS DESIGN CONCEPT

ABSTRAK

Untuk membuat sebuah desain mode yang baik, selain bakat juga diperlukan kemampuan khusus untuk mengkombinasikan model pakaian dengan proporsi tubuh, sehingga dapat memperoleh paduan yang serasi. Oleh sebab itu diperlukan pendidikan khusus untuk mempelajari hal tersebut. Sekolah mode di Yogyakarta bukan hal yang baru, sekolah ini menjadi jalur resmi bagi mereka yang ingin serius dan lebih dalam berkecimpung dalam industri mode pakaian dan perancangan busana. Yogyakarta sendiri memiliki gambaran yang jelas sebagai kota yang potensial untuk pengembangan mode.

Sekolah Mode di Yogyakarta ini mengabungkan dua fungsi yaitu Pendidikan dan Komersial. Tempat belajar Desain Fashion menjadi fungsi utama, sedangkan fungsi komersialnya yaitu sebagai tempat *Informasi, Promosi* dan *Pemasaran*. Fungsi komersial dimaksudkan untuk mendukung proses pembelajaran mode. Siswa dapat terjun langsung dalam bisnis mode. Konsep perancangan sekolah mode ini yaitu transformasi dari karakter fashion, yaitu Bebas, Dinamis, Menonjolkan Diri, Berputar dan Beradaptasi.

Arsitektur bisa menjadi suatu inspirasi untuk sebuah desain fashion, ataupun sebaliknya. Pemaknaan bangunan melalui karakteristik yang dominan dari kegiatan yang ada didalam bangunan, sedangkan karakteristik yang paling dominan dari sekolah mode adalah kegiatan Fashion Design. Keeratan hubungan antara fashion dan arsitektur menjadi acuan merancang sekolah mode ini.

Konsep perancangan sekolah mode ini adalah transformasi. Dalam desain transformasi karakter fashion dalam tema arsitektur yaitu sebagai berikut :

- *Bebas, menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda.*
- *Dinamis, pada susunan dan komposisi ruang.*
- *Berputar, dengan bentuk lingkaran.*
- *Beradaptasi, penciptaan ruang yang mudah dicapai.*
- *Menonjolkan diri, penggunaan pola dekoratif dan warna.*

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Persembahan.....	iii
Kata pengantar.....	iv
Abstraks.....	vii
Daftar isi.....	viii
Daftar gambar.....	xii
Daftar tabel.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Judul	1
B. Batasan Pengertian Judul1	1
1.1. Latar Belakang Objek	3
1.1.1. Latar Belakang Perkembangan Mode.....	3
1.1.2. Latar Belakang Ditinjau Dari Kebutuhan Sekolah Mode Di Yogyakarta	5
1.1.2.1. Kegiatan pendidikan	5
1.1.2.2. Kegiatan Informasi, Promosi dan Pemasaran.....	9
1.1.3. Pelaku Mode Di Yogyakarta	10
1.1.4. Sekolah Mode Di Yogyakarta	10
1.1.5. Hubungan Fashion dengan Arsitektur.....	12
1.2. Latar Belakang Site	15
1.3. Permasalahan.....	20
1.3.1. Permasalahan Umum	20
1.3.2. Permasalahan Khusus.....	20
1.4. Tujuan dan Sasaran	20
1.4.1 Tujuan.....	20
1.4.2 Sasaran	20
1.5. Studi Literatur	21
1.5.1 Studi Kasus.....	21

1.5.1.1	Akademi Kesejahteraan Sosial (AKS) Yogyakarta	21
1.5.1.2	Lasalle College	21
1.5.1.3	ESMOD (Ecole Supérieure des Arts et Techniques de la Mode)	31
1.5.1.4	Lembaga Pengajaran Tata Busana (LPTB) Susan Budihardjo	37
1.6.	Spesifikasi Proyek	38
1.6.2.6	Aktifitas pengelola fasilitas kegiatan komersial (Informasi, Promosi dan Pemasaran)	39
1.6.3	Pembagian pengelompokan para siswa dan aktifitas siswa	40
1.6.3.1	Kompetensi kelulusan pada Sekolah Mode	40
1.6.3.2	Sistem Akademi pada Sekolah Mode	41
1.6.3.3	Jenis Pengajaran atau Metode Pengajaran	42
1.6.3.4	Materi Pendidikan	44
1.6.3.5	Program Studi	49
1.6.3.6	Jumlah Mahasiswa, Dosen dan Karyawan	53
1.6.3.7	Besaran Ruang	54
	A. Besaran Ruang Pengelola Perkantoran	54
	B. Besaran Ruang Pengelola Akademik	54
	C. Besaran Ruang Pendukung	55
	D. Besaran Ruang Operasional	56
	E. Besaran Ruang Penunjang	56
	F. Besaran Ruang Akademik	58
1.7.	Spesifikasi Site	59
1.7.1	Lokasi	59
1.7.2	Alasan Pemilihan Site	60
1.7.3	Luas Site	60
1.7.4	Batas-Batas Site	61

BAB II TINJAUAN KEGIATAN PENDIDIKAN

2.1. Tinjauan Pendidikan	62
2.1.1 Pengertian Pendidikan	62
2.1.2 Sekolah Tinggi	63
2.1.2.1 Bentuk dan Macam Perguruan Tinggi di Indonesia	63
2.1.2.2 Pedoman pendirian Sekolah Tinggi	63
2.1.2.3 Prasarana dan Sarana	64
2.1.2.4 Program Pendidikan	65
2.2. Tinjauan Kegiatan Pendidikan dalam Fashion	65
2.2.1. Pendidikan Fashion	65
2.2.2. Bentuk-bentuk pendidikan fashion	65
2.2.3. Metoda Pendidikan	67
2.2.4. Kurikulum	67
2.2.5. Fasilitas pendidikan	68
2.2.6 Tinjauan Kenyamanan Ruang	69
2.2.6.1 Tinjauan Ruang Pendidikan	69
2.3. Tinjauan Fasilitas Komersial	71
2.3.1 Kegiatan Komersial Dalam Dunia Mode	71
2.4 Tinjauan Khusus Fashion	73
2.4.1 Pengertian	73
2.4.2 Sejarah Perkembangan Mode	74
2.4.3 Elemen Pembentuk Mode	77
2.4.4 Sifat-sifat Karakter Fashion	78

BAB III ANALISA PERMASALAHAN

3.1 Konsep Bentuk	80
3.2 Gagasan Bentuk Dasar	80
3.3 Sifat-sifat Karakter Fashion	80
3.4 Analisa Zoning	83
3.5 Analisa Tata Ruang Luar	83

3.6	Analisa Tata Ruang Dalam.....	85
3.6.1	Hubungan Ruang.....	85
3.6.2	Sirkulasi	86
3.6.3	Organisasi Ruang	87
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		
BAB V PENGEMBANGAN DESIGN.....		
GAMBAR KERJA		
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR BAB I

1.1	Kelompok minat SMK	8
1.2	Hubungan fashion dengan arsitektur	12
1.3	Peta pembagian wilayah propinsi Yogyakarta	15
1.4	Alternatif pemilihan site	17
1.5	Alternatif pemilihan site 1	18
1.6	Alternatif pemilihan site 2	18
1.7	Alternatif pemilihan site 3	19
1.8	Ruang kelas AKS Yogyakarta	21
1.9	Ruang kelas AKS Yogyakarta	22
1.10	Fasilitas pendidikan Lasalle College	30
1.11	Tampilan bangunan ESMOD	36
1.12	Fasilitas sekolah ESMOD	37
1.13	Peta lokasi site	59
1.14	Peta luas site	60
1.15	Peta batas site	61

GAMBAR BAB II

2.1	Ruang kelas	69
2.2	Kegiatan informasi	71
2.3	Kegiatan promosi	72
2.4	Ruang peragaan	73

GAMBAR BAB III

3.1	Penataan sirkulasi	84
3.2	Hubungan ruang	85
3.3	Sirkulasi dalam ruang	86
3.4	Jalur pergerakan	86
3.5	Organisasi ruang	88

DAFTAR TABEL

TABEL BAB I

1.16	Data jumlah pendidikan tinggi di Yogyakarta	6
1.17	Lembaga pendidikan mode di Yogyakarta.....	7
1.18	Data siswa desain mode.....	7
1.19	Parameter pemilihan wilayah site	16
1.20	Parameter criteria site.....	19
1.21	Jurusan tata busana program studi D3 tata busana	23
1.22	Analisa bangunan	24
1.23	Kurikulum jurusan Fashion Design Lasalle College	26
1.24	Kurikulum jurusan Fashion Business Lasalle College	28
1.25	Analisa bangunan	31
1.26	Program tambahan sekolah mode ESMOD	36
1.27	Metoda pengajaran sekolah mode ESMOD	38
1.28	Mata Kuliah Keahlian Dasar (MKKD)	45
1.29	Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKKB)	46
1.30	Mata kuliah jurusan Fashion Business	47
1.31	Program tambahan sekolah ESMOD	36
1.32	Materi pengajaran LPTB Susan Budihardjo	38
1.33	Silabus MKKD	45
1.34	Silabus MKKB	46
1.35	Program tambahan sekolah ESMOD	46
1.36	Mata kuliah Fashion Business	47
1.37	Jum;ah SKS jurusan Fashion Design	50
1.38	Jum;ah SKS jurusan Pattern Making	51
1.39	Jum;ah SKS jurusan Fashion Business.....	52
1.40	Besaran ruang pengelola perkantoran.....	54
1.41	Besaran ruang pengelola akademik	54
1.42	Besaran ruang pengelola pendukung.....	55
1.43	Besaran ruang pengelola operasional	56

BAB I PENDAHULUAN

SEKOLAH MODE di YOGYAKARTA

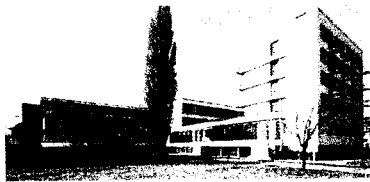
Transformasi Karakter Fashion Sebagai Konsep Perancangan

MODE SCHOOL in YOGYAKARTA

Transformation of fashion character as design concept

PENGERTIAN JUDUL :

SEKOLAH



Sekolah adalah suatu bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran menurut tingkatannya¹.

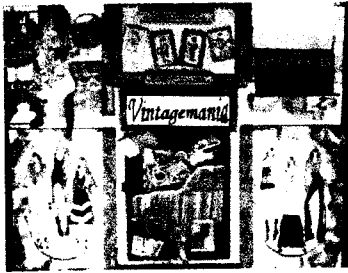
Sekolah dalam bahasa aslinya, yakni *skhole, scola, scolae, atau schola* berarti 'waktu luang' atau 'waktu senggang'. Waktu senggang ini digunakan oleh orang tua Yunani untuk menitipkan anaknya kepada orang yang dianggap pintar agar memperoleh pengetahuan dan pendidikan tentang filsafat, alam, dan lain sebagainya. Anak-anak pada jaman itu menganggap sekolah sebagai suatu kegiatan yang mengasyikkan dan menyenangkan karena mereka dapat mempelajari berbagai hal yang ingin mereka ketahui².

(Pendidikan : Proses pengembangan individu melalui aktivitas jasmani yang dipilih secara cermat dan hati-hati)

¹ Poerwadarmanta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1976

² Dikutip dari Febrian Sustanto, Eka, Kurikulum yang tidak efektif, Pendidikan Nertwork

MODE



Mode : Suatu ragam, cara, bentuk atau gaya³.

Mode yang dimaksud adalah tentang pakaian. Sering diartikan banyak orang dalam menggambarkan sesuatu yang sedang maupun sudah berkembang dalam kurun waktu tertentu.

YOGYAKARTA : Menunjukkan tempat/lokasi

ARTI KESELURUHAN :

“ Sebuah bangunan / lembaga yang mewadahi kegiatan pendidikan mode yang terletak di Yogyakarta “.

Sub-Judul

- **Transformasi⁴ :**

Prinsip-prinsip tentang konsep-konsep arsitektur/organisasi yang dapat dipertahankan, diperkuat dan dibangun melalui sederetan manipulasi dan transformasi.

- **Karakter⁵ :**

Tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak/budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

³ M Echols, John, kamus Inggris Indonesia, PT Gramedia, Jakarta 2000

⁴ D.K Ching, Francis, Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan, Erlangga, Jakarta 200

⁵ Poerwadarmanta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1976

- **Fashion** (*fashions, fashionable, fashionably*)⁶



Fashion adalah cara, ragam, kebiasaan, atau gaya. Fashion selalu menyiratkan sesuatu yang baru dan “*up to date*”. Fashion sendiri merupakan keadaan di mana seseorang dapat berekspresi dan mengembangkan model pakaian dengan gaya sendiri, yang memberikan kesan menarik bagi orang yang melihatnya.

1.1. Latar Belakang Objek

1.1.1. Latar Belakang Perkembangan Mode

Pada saat di mana mode menjadi milik eksklusif segolongan masyarakat telah lama hilang. Bila kita menengok ke sekeliling, kita akan melihat betapa cepat apa yang sudah ditawarkan sebagai mode terbaru diserap oleh orang banyak. Ketika arus informasi ke berbagai sumber semakin mudah diakses dan imbas ekonomi pasar pada konsumsi individu semakin kuat, mode semakin menjadi sebuah kebutuhan. Bukan semata-mata cuma mengikuti arus yang sedang terjadi, kebanyakan individu mode menjadi kebutuhan untuk mengekspresikan jati diri di tengah industri mode yang massal. Pada jaman sekarang dimana “*semua boleh*” dan mode menjadi kebutuhan pelopor demokrasi, eksklusifitas bukan hanya ditentukan oleh merek atau apa saja yang ditrenkan oleh perancang mode, melainkan pada kemampuan seseorang dalam menemukan gaya yang paling mewakili kepribadiannya. Mode selalu identik dengan fashion⁷. Jadi perkembangan fashion yang setiap saat terus berubah biasa di sebut dengan istilah mode.

⁶ M Echols, John, kamus Inggris Indonesia, PT Gramedia, Jakarta 2000

⁷ Kompas Edisi 5 Juni 2005

Ibarat manusia yang terus berkembang sesuai dengan jaman yang semakin maju, seperti itulah juga perkembangan dunia mode dunia. Dunia mode berkembang dengan menyesuaikan pada hal-hal yang sedang "in" pada saat itu. Dunia mode yang ada tidak terbatas pada hal pakaian saja tetapi juga mencakup pada keserasian aksesoris, sepatu dan tas yang dipakai. Fashion bukan lagi sebuah hiasan belaka, tetapi sudah merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari manusia khususnya kaum wanita dan pria. Dunia mode rupanya tidak hanya berkembang di dunia tetapi juga di Indonesia. Dan orang-orang yang bekerja pada bidang mode ini patut mendapatkan kata "salu". Kalau di televisi kita dapat melihat berita-berita yang menunjukkan betapa lemahnya ekonomi di Indonesia, maka realita itu tidak akan nampak di bisnis fashion. Para desainer tidak menyerah akan kondisi ini, mereka berhasil memutar lingkaran uang mereka di antara susahnyanya orang mencari modal.

Dari jaman dulu, manusia memang sudah memikirkan fashion. Manusia telah berpakaian kira-kira sejak 20 ribu tahun sebelum masehi. Baru pada pertengahan tahun 1300-1500 manusia baru konsen terhadap fashion. Semua ini dapat dilihat dari dimulainya peradaban manusia yang terus menerus mencari tahu bagaimana cara untuk menutupi alat kelaminnya, hal ini karena mereka sudah merasa malu untuk memperlihatkannya kepada orang lain dalam satu komunitas mereka.

Perkembangan dunia mode yang selalu berubah dari tahun ketahun, menuntut adanya kebutuhan untuk berpenampilan yang khas. Industri mode bisa dikatakan ikut mendorong kebutuhan untuk berpenampilan unik di tengah-tengah dunia yang serba massal. Trend-tren mode berkembang secara cepat, sehingga perancang selalu menawarkan karya terbaru mereka dengan ciri khas mereka di dalam rancangan untuk melayani kebutuhan individu-individu dengan selera yang sama. Semua golongan masyarakat, baik lapisan masyarakat dengan taraf ekonomi tinggi, menengah, maupun ekonomi rendah, semuanya ingin mengikuti perkembangan mode. Perancang mode dituntut untuk lebih kreatif,

dinamis, up to date, jiwa seni yang tinggi, orisinil dan ditunjang juga dengan kemampuan finansial yang mantap.

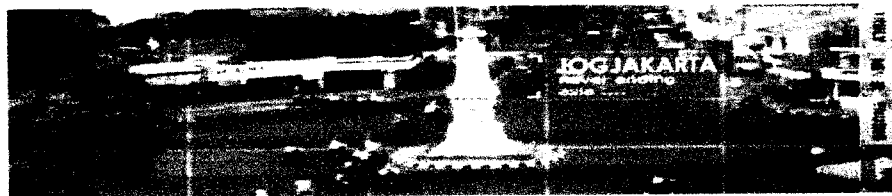
Ketatnya persaingan bisnis serta semakin meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap produk mode menyebabkan tumbuhnya kebutuhan akan tenaga yang semakin profesional di bidang ini. Tidak bisa lain pendidikan mode yang benar menjadi keharusan yang tidak bisa diabaikan.

Penduduk Indonesia ada sekitar 210 juta, Jika masing-masing orang rata-rata membeli lima potong pakaian setahun maka ada sekitar satu miliar baju yang harus tersedia. Ini baru pasar domestik, belum kalau ekspor garmen dihitung. Dan bisnis mode juga menyerap tenaga pekerja. Tidak hanya tenaga kerja berupa buruh pabrik, tetapi juga tenaga kreatif seperti perancang bagian merchandising yang bertugas mengenali pasar, merencanakan pembelian dari musim ke musim, menyusun anggaran hingga penulis, pengamat dan kritikus mode⁸.

Melihat fenomena tersebut, maka diperlukan sebuah wadah pendidikan, baik formal maupun non-formal yang memfokuskan pada desain mode dan industri mode.

1.1.2. Latar Belakang Ditinjau Dari Kebutuhan Sekolah Mode Di Yogyakarta

1.1.2.1. Kegiatan pendidikan



Yogyakarta selain dikenal sebagai kota budaya, juga terkenal sebagai kota pendidikan. Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan pendidikan di Indonesia.

⁸ Kompas Edisi 5 Juni 2005

Kota Yogyakarta saat ini diakui sebagai kota pendidikan di Indonesia karena banyak dan beragamnya lembaga pendidikan tinggi dan lembaga akademis yang jumlahnya melebihi 100 buah, baik lembaga yang didirikan pemerintah maupun swasta. Jumlah perguruan tinggi dan lembaga pendidikan tinggi lainnya 127 buah (tabel 1.2). Ini belum termasuk beberapa lembaga pendidikan ketrampilan (LPK). Pendetang dari berbagai daerah dengan tujuan menuntut ilmu di Yogyakarta setiap tahun selalu bertambah. Data Kopertis Wilayah V Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) mencatat, jumlah mahasiswa di DIY tahun 2003 sebanyak 290.529 orang. Dalam pola dasar pembangunan daerah DIY dengan jelas tercantum sebagai salah satu pusat Pengembangan Ilmu Pengembangan dan Teknologi di Indonesia. Turunan dari peranan tersebut adalah sebagai penyedia tenaga kerja terdidik dan terlatih di Indonesia.

Tabel 1.2
Data Jumlah Pendidikan Tinggi Di Yogyakarta

Status	Negeri	Swasta	Jumlah
Universitas	2	18	20
Institut	2	5	17
Sekolah Tinggi	2	31	2
Akademi	2	158	5
Politeknik	1	6	7
Jumlah	9	118	127

Sumber : Departemen Pendidikan Nasional Yogyakarta

Selain itu Yogyakarta merupakan salah satu kota yang mempunyai organisasi induk kegiatan mode, hal ini cukup memberikan gambaran yang jelas Yogyakarta sebagai kota yang sangat potensial bagi pengembangan mode. Fenomena yang terjadi adalah dengan penyediaan lembaga pendidikan untuk menunjang perkembangan mode, khususnya di Yogyakarta. Dengan adanya kondisi tersebut diatas, pihak swasta meramaikan dunia mode dengan mendirikan pendidikan non formal di bidang desain mode dan fashion. Hal ini di tunjukan dengan tersedianya sekolah-sekolah desain mode di Yogyakarta.

Lembaga Pendidikan Mode Di Yogyakarta

Lembaga	Bidang
LPK PAPMI	Desain Mode dan Modelling
Yogya Desaign School	Desain Mode
AKK Yogyakarta	Tata Busana, Tata Boga, Tata Rias
AKK Tarakanita	Teknologi Busana, Teknologi Boga
Trends	Desain Mode
LPK ADANA	Desain Mode, Modelling
Politeknik PPKP	Tata Busana

Sumber : Pengamatan

Sebagai kota dengan keanekaragaman lembaga pendidikan tinggi dan lembaga akademis, maka sudah wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan oleh fasilitas pendidikan mode di Yogyakarta. Pengaruhnya terhadap masyarakat pada umumnya, dan terhadap calon siswa-siswi baru adalah meningkatnya minat terhadap lembaga pendidikan mode. Mereka menjadi tertarik terhadap lembaga pendidikan mode, karena sebelumnya sudah lebih mengenal dan mempelajari tentang mode. Hal ini dapat dilihat melalui jumlah peminat yang memasuki bidang mode dalam lembaga pendidikan mode. Indikasi ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Data Siswa Desain Mode

Tahun	Jumlah Siswa
2000	898
2001	930
2002	977
2003	1.117
2004	1.202

Sumber : Observasi pengumpulan data dari berbagai data jumlah siswa-siswi jurusan tata busana

Meningkatnya jumlah peminat siswa desain mode juga didukung dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Di Yogyakarta sendiri, terdapat 147 sekolah, terdiri atas 27 SMK Negeri dan 120 SMK Swasta.

Masing-masing SMK terdiri dari 6 program, yaitu Kelompok Teknik dan Industri, Kelompok Pertanian dan Kehutanan, Kelompok Bisnis dan Manajemen, Kelompok Seni dan Kerajinan, dan Kelompok Pariwisata. Program tata busana termasuk dalam Kelompok Pariwisata. Menurut data Dinas Pendidikan Nasional D.I.Y minat terhadap Kelompok Pariwisata menempati urutan ketiga setelah Kelompok Bisnis dan Manajemen dan kelompok Teknik dan Industri.



Sumber : Situs Pemprov DIY

Kelompok keahlian ini mempunyai 7 program keahlian. Kelompok ini menunjukkan penyerapan dunia kerja yang paling tinggi dibanding empat kelompok lainnya, yaitu sebesar 70,94%. Bidang tata busana menempati posisi tertinggi. Urutan kedua ditempati oleh program perhotelan, sebagaimana keadaan pasar wisata yang semakin berkembang, bidang ini nampaknya akan memberikan kesempatan kerja yang lebih besar jika dibandingkan dengan bidang-bidang lainnya.

Pada saat sekarang kebanyakan lulusan tingkat menengah memilih melanjutkan kuliah pada perguruan tinggi yang memiliki tenggang waktu tidak terlalu lama akan tetapi mampu menghasilkan lulusan yang siap pakai untuk bidang tertentu, maka alternatifnya adalah D1, D2 atau D3.

Siswa lembaga pendidikan mode juga harus mengetahui bagaimana cara mengkomunikasikan karyanya kepada masyarakat. Cara mendekatkan masyarakat pada dunia mode salah satunya adalah mengikuti pagelaran-pagelaran mode baik tingkat lokal, nasional bahkan internasional. Cara ini membuat masyarakat merasa bahwa mereka juga dapat mengadopsi sebuah gaya tertentu sesuai kebutuhan mereka. Biasanya masing-masing sekolah setiap akhir tahun ajaran mengadakan pagelaran karya siswa-siswinya. Dibandingkan Pemerintah, lembaga /

pihak swasta lebih sering mengadakan pagelaran-pagelaran busana, karena mereka lebih kosen terhadap perkembangan mode khususnya di Indonesia. Bali Fashion Week, Jakarta fashion & Food Festival, Fashion Tendance, Nokia Fashion Awward, Mercedes Benz Fashion Awward dan sebagainya telah membuktikan kemajuan Indonesia dalam bidang mode, karena tidak hanya perancang-perancang mode dari dalam negeri saja, perancang luar negeri juga ambil bagian dalam memamerkan karyanya.

1.1.2.2. Kegiatan Informasi, Promosi dan Pemasaran

Pada dasarnya pendidikan dalam dunia mode merupakan pendidikan yang tidak lepas dari kegiatan komersial. Dimana perancang dapat mengetahui bagaimana terjun langsung dalam bisnis mode. Tak dapat dimungkiri pula bahwa fashion dijadikan salah satu komoditas ekspor nonmigas Indonesia. Selain peluangnya besar, dalam dunia fashion juga dilibatkan pula jutaan tenaga kerja, mulai dari tenaga kerja pabrik tekstil, garmen, pemasok aksesoris, hingga perancangnya. "Industri mode menyangkut harkat hidup orang banyak, tapi ending-nya adalah perdagangan, suatu kerja jangka panjang," ungkap Syamsidar Isa. Tak heran, begitu banyak yang dapat diharapkan dari dunia fashion. Diah Maulida, Ketua Badan Pengembangan Ekspor Nasional (BPEN) mengungkapkan bahwa BPEN telah meletakkan dasar-dasar fashion sejak tahun lalu dengan memulai menyertakan perancang-perancang busana Indonesia dalam sebuah ajang fashion yang berlangsung di Hong Kong. "Industri fashion merupakan bagian dari industri tekstil dan sudah menghasilkan 7 miliar (dalam US\$)," katanya. Diah juga mengungkapkan bahwa produk fashion belum sebanyak produk massal namun cukup baik untuk ekspor non migas. "Melalui penyertaan ini kita harapkan dapat meningkatkan citra Indonesia sebagai pemasok barang-barang fashion," kata Diah penuh harap⁹.

⁹ www.Hanyawanita.com (NET)

1.1.3. Pelaku Mode Di Yogyakarta

Selain kota Pekalongan dan Surakarta, kota Yogyakarta di kenal juga sebagai kota batik. Industri batik di Yogyakarta telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pada awal perkembangannya, pola-pola dan rancangan batik masih konvensional. Bentuk-bentuk baku menjadi ukuran dalam perancangan desain batik. Seiring berjalannya waktu, banyak orang melakukan inovasi batik, agar mudah diterima oleh masyarakat umum dan mengikuti perkembangan jaman. Inovasi-inovasi desain batik pun menjadi inspirasi rancangan-rancangan mode terkini. Salah satu desainer Yogyakarta dengan karakter batik yaitu Afif Syakur.

Di Yogyakarta juga terdapat Asosiasi Persatuan Perancang Mode Indonesia (APPMI). APPMI merupakan lembaga yang mewadahi para insan mode. APPMI pusat berkedudukan di Jakarta. Cabang-cabang lainnya yaitu Bandung, Surabaya, Lampung, dan Bali. Yogyakarta dipilih karena merupakan daerah yang potensial dalam menyerap perkembangan mode setelah Jakarta, Bandung dan Bali. Di harapkan ke depan APPMI bisa mewadahi semua para insan mode yang tergabung dalam cabang-cabang APPMI.

APPMI Yogyakarta mempunyai agenda khusus setiap tahun mengadakan fashion show 3 sampai 4 kali dalam setahun. Agenda ini sebagai ajang mempromosikan hasil rancangan mode desainer-desainer lokal Yogyakarta seperti Afif Syakur, Tommy Tri Wahyudi, Mia Ridwan, Bondet Pamularsi dan lain-lain.

1.1.4. Sekolah Mode Di Yogyakarta

Usaha konveksi sudah bisa dibuka dengan bekal keahlian membuat pola dan menjahit. Tetapi, seiring dengan perkembangan teknologi maka bidang fashion ini semakin menarik minat kaum muda. Membuat pola dan menjahit bukan lagi hanya di ajarkan dalam sebuah kursus mode, tetapi lebih pada tingkat sekolah seperti Lembaga Pengajaran, Akademi, institute, bahkan tingkat Universitas. Sekolah-sekolah mode semakin banyak dan diminati.

Di Yogyakarta terdapat beberapa sekolah mode seperti AKK Yogyakarta dan AKK Tarakanita dengan program tata busananya. Sedangkan yang lainnya seperti LPK PAPMI DIY, LPK ADANA, Yogya Desain School hanya sebagai tempat kursus saja.

Dari lembaga- lembaga pendidikan mode tersebut masih terdapat berbagai kekurangan antara lain :

- Belum memenuhi persyaratan keruangan sebagai tempat kegiatan belajar mode. Hanya sebatas mengikuti fungsi dan kapasitas seperti pada AKK Yogyakarta.
- Kurang diperhatikannya kualitas ruang seperti besaran ruang, program ruang, organisasi ruang dan sebagainya sebagai tempat untuk belajar mode.
- Belum adanya program-program pilihan yang lebih ditawarkan oleh sekolah mode.
- Belum adanya fasilitas yang mendukung proses pembelajaran mode seperti *kegiatan informasi* dan *pemasaran* dikarenakan keterbatasan lahan.

Dari beberapa hal diatas masih terdapat masalah- masalah fisik dan non fisik lainnya yang berkaitan dengan proses belajar mode yang perlu peningkatan, sehingga mutu dari lembaga pendidikan mode bisa ditingkatkan lebih baik.

Ruang menjadi salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan. Ruang seharusnya disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas yang akan di wadahi di dalamnya. Sekolah merupakan suatu tempat yang didalamnya terdapat berbagai kegiatan antara murid dan guru (aksi dan reaksi). Mengacu pada sekolah mode yang sudah sesuai dengan standar keruangan fasilitas sekolah mode, maka sekolah mode yang akan didirikan ini semaksimal mungkin bisa menampung para calon perancang-perancang mode baru dengan pendekatan karakter fashion sebagai konsep perencanaan dan perancangan, serta adanya fasilitas penunjang.

1.1.5. Hubungan Fashion dengan Arsitektur



Arsitektur bisa menjadi suatu inspirasi untuk sebuah desain fashion atau mungkin nampak sedikit mengejutkan untuk menggunakan desain fashion sebagai suatu inspirasi untuk sebuah bangunan secara ilmu bangunan. Inspirasi tersebut dapat dilihat pada keseluruhan tema dari suatu membangun atau sekedar gagasan detil yang bermanfaat dalam arsitektur, juga dapat sebagai inspirasi untuk menciptakan sebuah arsitektur yang fashionable (*garment architecture*) dan fashion itu sendiri, dan mungkin nampak berbeda satu sama lain. Di dalam ilmu arsitektur merancang adalah hal yang paling penting, dikarenakan bangunan sebagai pandangan hidup yang lama (*a long visual life*). Desain bangunan yang bersifat monumental memberikan pandangan hidup yang lama, sedangkan tren mode dalam pakaian berubah setiap tahunnya. Bagaimanapun kedua bentuk tersebut adalah 3 dimensi (*three dimensional*) dan ruang yang dapat diisi (*contain space*). Arsitektur dan Fashion sama-sama berhubungan dengan seni desain dan seni orang yang melihat.



Picture 1. Sydney Opera House. Section Drawing for the light and photograph for the unit 14.

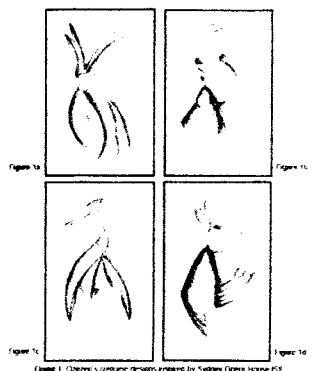


Figure 1. Ozden's costume designs inspired by Sydney Opera House 14.

Bentuk 3 dimensi (*three dimensional form*) dan ruang (*space*) adalah dasar dari arsitektur, dan kedua objek tersebut adalah dasar rancangan dalam ilmu seni. Didalam mengevaluasi suatu objek yang di rancang, perspektif yang berbeda harus di pertimbangkan. Desain 3 dimensi didalam arsitektur, sculpture dan fashion mengambil bagian dalam ruang yang mempengaruhi keseluruhan bentuk desain.

Perancang mode seharusnya memahami dalam mendesain seperti arsitek, yaitu menterjemahkan bentuk 2 dimensi (kain) kedalam bentuk 3 dimensi dalam hal ini pakaian jadi yang sesuai dengan proporsi tubuh manusia (*body shaped garment*). Kain adalah bentuk 2 dimensi, tetapi ketika dibuat menjadi pakaian yang melingkupi badan manusia menjadi sebuah bentuk 3 dimensi. Bentuk tersebut mempunyai ruang sendiri juga. Perancang mode harus mengadakan percobaan dengan bentuk dan potongan pola ketika waktu merancang dan mengaplikasikan pakaian tersebut harus sesuai dengan proporsi tubuh manusia.

Riegelman memberikan uraian yang puitis tentang persamaan antara arsitektur dan fashion sebagai berikut : 1. "*Draping is like architecture: the body is the armature, the internal structure, and the fabric, like skin, glides over this frame* (menjahit seperti ilmu bangunan, badan adalah yang dilindungi, struktur bagian dalam dan kain seperti kulit, yang di aplikasikan di atas bingkai ini). Kain jatuh dan membelit/melingkar, membentuk jerat/simpul, tekukan dan membengkok, seperti sungai. Surut dan mengalir di sekeliling bentuk badan. Pakaian yang dirancang harus dipahami dalam hubungannya dengan fungsi dimana sama baiknya dengan anatomi tubuh manusia yang akan digunakan sebagai obyek. Perancang fashion juga berharap menjadi kreatif dan selalu ingin tahu dalam mengeksplorasi lingkungan masa depannya. Perancang fashion harus mempunyai beberapa gagasan pengembangan dan keorisinalitas fashion, dan tren yang datang dan pergi didalam seni dan desain. Perancang harus menghasilkan desain unik dan inovatif yang mana menghasilkan tantangan-tantangan baru, rintangan-rintangan baru dan manusia dinamis baru¹⁰.

Kunii dan Wachi mempertimbangkan fashion menjadi suatu pengaruh yang sedang dimana memimpin tren sosial secara internasional. Model topologikal dalam fashion tersebut menghasilkan beberapa variasi desain pakaian. Ini diuraikan dalam tiga model lapisan : topologikal (*Topological*), geometris (*Geometrical*) dan pandangan (*Visual*). Lapisan yang bersifat topologi tersebut menetapkan gaya fashion, lapisan yang bersifat geometrikal menghasilkan variasi bentuk dan lapisan visual

mengimplementasikan pakaian jadi dalam berbagai media seperti televisi, penerbitan dan lain lain. (2) *This topological approach is also valid in architecture design* (topologikal ini yang juga mendekati benar dalam desain arsitektural).

Inspirasi untuk siluet dan detail pakaian dapat di temukan hampir dimanapun sumber secara ilmu bangunan. Inspirasi arsitektur mungkin sudah sangat dikenal dalam bangunan tradisional seperti halnya suatu artefak di suatu tempat di dunia yang mungkin sangat jauh sekali. Disini media interaktif sangat penting untuk perancang dalam mengenali arsitektur seperti halnya aspek-aspek yang berbeda. Ketika arsitektur di kaji oleh perancang, sebuah gagasan detail tak terduga dari bangunan mungkin menjadi salah satu corak yang bagus dalam desain pakaian.

Bangunan dapat memberikan ulasan tentang keadaan, tentang lokasi, tentang masalah bagaimana agar yang luar berada di luar dan yang dalam berada di dalam, tentang orang-orang yang mendirikannya, orang-orang yang membuatnya¹¹.

Pemaknaan bangunan lewat pernyataan diri merupakan cara bagaimana bangunan berkomunikasi melalui media bentuk untuk menjelaskan siapa dirinya. Salah satu cara visualisasi bentuk yaitu dengan bahasa perlambangan melalui karakteristik yang dominan dari kegiatan, sedangkan karakteristik yang paling dominan dari sekolah mode adalah kegiatan pendidikan fashion design¹².

Keeratan hubungan antara fashion dan arsitektur tersebut menjadi acuan untuk merancang sebuah bangunan sekolah mode, dalam hal ini menggunakan karakter-karakter fashion sebagai pembentuk desain bangunan sebagai konsep perancangan.

¹⁰ Rielgeman, N, A Guide to Drawing Fashion, International symposium of interactive media design, 5-7 January, 2005 (Net)

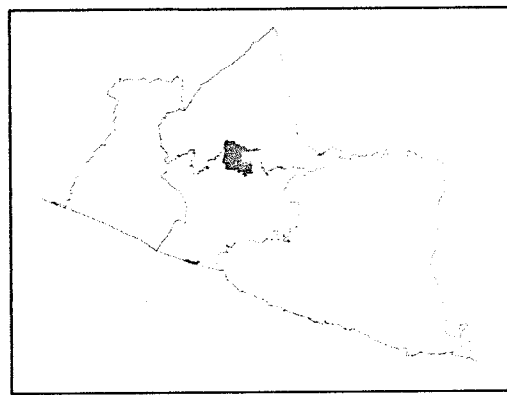
¹¹ Kunii, T, and Wachi, T, Topological dress Making as Fashion Media Modeling, International symposium of interactive media design, 5-7 January, 2005 (Net)

¹² C. Synder, James and J. Catanese, Pengantar Arsitektur, Erlangga Jakarta, 1989

1.2. Latar Belakang Site

Pemilihan lokasi site berada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan pertimbangan bahwa DIY merupakan kota pelajar yang menuntut kemajuan pendidikan di segala bidang.

Propinsi Daerah Yogyakarta memiliki 5 pembagian wilayah daerah, yaitu Kodya Yogyakarta, Kab Sleman, Kab Kulon Progo, Kab Bantul, dan Kab Gunung Kidul. Dimana kelima wilayah itu memiliki potensi untuk dijadikan pemilihan parameter pemilihan lokasi site. Untuk pemilihan site digunakan parameter sebagai metode pemilihan site yang akan digunakan. Untuk pemilihan wilayah site menggunakan parameter A dan untuk pemilihan lokasi site menggunakan parameter B.



Peta pembagian wilayah propinsi Yogyakarta

Sumber YUDP 2001, dan diolah

Dibawah ini adalah keterangan dari parameter perbandingan untuk pemilihan site cakupan wilayah Yogyakarta adalah:

1. Kepadatan penduduk

Kepadatan penduduk merupakan salah satu dari parameter untuk melihat potensi suatu wilayah untuk dijadikan site pada bangunan ini nantinya, karena apabila kepadatan penduduk sangat rendah tentu saja kurang mendukung dari fungsi bangunan ini.

2. Dekat dengan pemukiman

kedekatan dengan kawasan pemukiman dipilih sebagai parameter pemilihan site karena kawasan pemukiman yang banyak akan mendukung dari keberadaan bangunan ini nantinya.

3. Kesesuaian zona wilayah

Zona wilayah atau tata guna lahan pada suatu wilayah digunakan untuk menentukan wilayah mana yang cocok atau memiliki potensi dibangunnya bangunan ini, sehingga dapat mendukung keberadaan bangunan ini sendiri.

4. Perekonomian

Perekonomian dipilih sebagai parameter pemilihan site karena perekonomian yang baik akan menunjang peningkatan kebutuhan akan pendidikan. Keberadaan sekolah mode di sekitar area perdagangan dapat memperkuat citra komersil meski aspek pembelajaran masih menjadi pertimbangan. Diharapkan dengan lokasi yang berada di sekitar area perdagangan ini nilai strategisnya menjadi faktor kunci sekolah mode yang edukatif komersil.

Tabel 1. 3

Kepadatan penduduk	2	5	4	2	3
Kesesuaian Zona (Zona Pendidikan)	4	5	4	3	3
Banyak terdapat Sekolah Mode	5	4	3	2	1
Perekonomian	5	4	3	2	3
	16		14	9	10

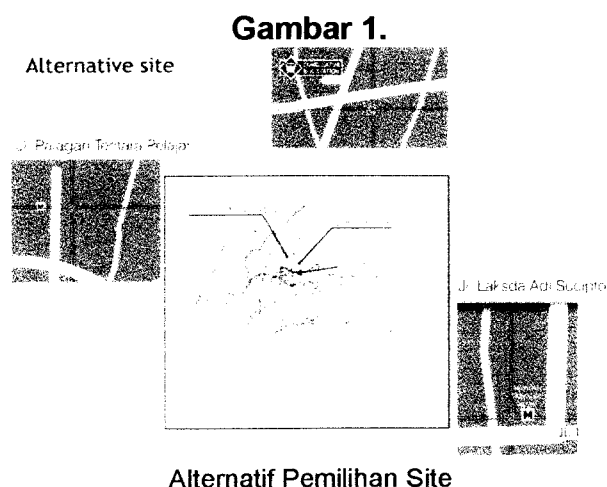
Tabel Parameter Pemilihan Wilayah Site.
Sumber : Analisa

Dari perhitungan parameter di atas dipilih kabupaten Sleman, karena Sleman terletak pada zona pendidikan sehingga sesuai dengan fungsi objek sebagai bangunan pendidikan. Selain itu Sleman memiliki jumlah penduduk yang tinggi dengan perekonomian yang baik yang dapat mendukung bangunan ini nantinya.

Dibawah ini merupakan keterangan parameter perbandingan alternatif pemilihan site untuk wilayah Kabupaten Sleman.

- kedekatan dengan pemukiman
Dekat dengan pemukiman dipilih sebagai parameter pemilihan site karena daerah pemukiman yang ramai akan mendukung bangunan ini nantinya.
- Kesesuaian dengan tata ruang wilayah
Zona wilayah atau tata guna lahan pada suatu wilayah digunakan untuk menentukan wilayah mana yang cocok atau memiliki potensi dibangunnya bangunan ini.
- Infrastruktur kota
Untuk mendukung dari bangunan ini maka infrastruktur sangat diperlukan dan merupakan hal yang sangat penting dari semua bangunan.
- Lokasi
Adanya segmen pasar yang baik dengan didukung kemudahan dalam memasuki lokasi dan sistem transportasi yang cukup baik menuju lokasi. Lokasi site akan lebih baik dan strategis apabila mudah dicapai, baik itu dengan kendaraan umum, kendaraan pribadi ataupun bagi pejalan kaki.

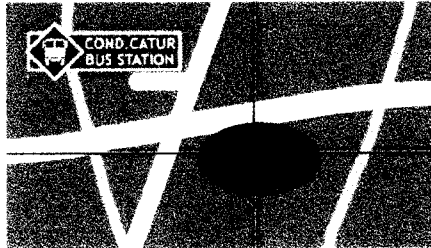
Dari pendekatan parameter diatas terdapat 3 alternatif lokasi yang akan dipilih sebagai lokasi site bangunan Sekolah Mode. Alternatif lokasi terletak pada Jl. Ring Road Utara, Jl. Palagan Tentara Pelajar, dan Jl. Laksda Adisucipto



Alternatif site I

Pada alternatif site yang pertama terletak di jalan Ring road Utara, tepatnya site yang menghadap utara (bagian muka menghadap ringroad utara – Condongcatur) dengan batasan- batasan site yaitu:

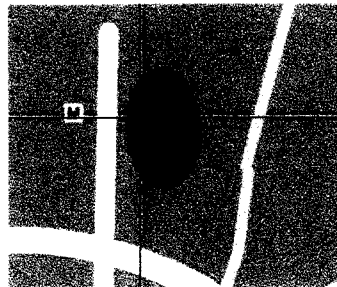
- Sebelah utara berbatasan dengan jalan lingkar utara (Ringroad Utara) Yogyakarta yang juga berbatasan dengan kantor POLDA DIY.
- Sebelah timur berbatasan dengan pertokoan dan pemukiman penduduk sekitar yang dipisahkan oleh jalan lingkungan dengan kelebaran 3 meter.
- Sebelah selatan berbatasan dengan pemukiman penduduk dan perkarangan perkebunan milik penduduk sekitar.
- Sebelah barat berbatasan dengan permukiman dan perkebunan penduduk.



Alternatif site II

Pada alternatif site yang pertama terletak di jalan Palagan Tentara Pelajar, dengan batasan- batasan site yaitu:

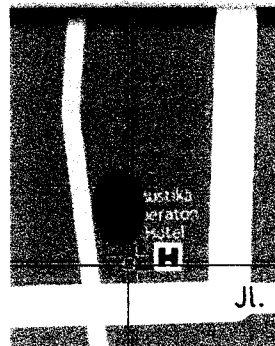
- Sebelah utara berbatasan dengan tanah kosong.
- Sebelah timur berbatasan dengan pemukiman penduduk.
- Sebelah selatan berbatasan dengan tanah kosong.
- Sebelah barat berbatasan dengan jalan Palagan Tentara Pelajar dan lapangan golf Hyatt.



Alternatif site III

Pada alternatif site yang pertama terletak di jalan Laksda Adisucipto, dengan batasan- batasan site yaitu:

- Sebelah utara berbatasan dengan area persawahan.
- Sebelah timur berbatasan dengan Hotel Sheraton.
- Sebelah selatan berbatasan dengan jalan utama 2 arah (Jl. Laksda Adisucipto).
- Sebelah barat berbatasan dengan sungai.



	ALT1	ALT2	ALT2
Dekat dengan penduduk	5	3	2
Akses menuju lokasi	5	4	5
Kesesuaian tata guna lahan	5	4	5
		11	12

Dari hasil asumsi parameter perbandingan tabel diatas, maka daerah yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai tempat sekolah musik adalah daerah jalan Ring Road Utara.

Adapun kriteria- kriteria yang harus dipenuhi dalam pemilihan lokasi bangunan Sekolah Mode di Yogyakarta, antara lain :

1. Lokasi harus jauh dari industri dan bandara, jalur kereta api, dimana dapat mengganggu aktifitas didalam gedung.
2. Mempunyai kemudahan jalur akses bagi pengguna bangunan Sekolah Mode tersebut. Kemudahan yang dimaksud adalah dilalui

dengan jalur transportasi kendaraan umum sehingga memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk mencapai kebangunan tersebut.

3. Sudah tersedianya jaringan utilitas seperti listrik, telepon, air, dan lain- lain.
4. Terletak dekat dengan pusat kota dan lingkungan pendidikan yang berdekatan dengan kampus- kampus yang sebelumnya sudah berdiri.

1.3. Permasalahan

Permasalahan Umum :

Bagaimana merancang Sekolah Mode yang mendukung dan berintegrasi pada program pendidikan desain mode, dan di dukung dengan kegiatan pendukung (komersial) seperti promosi, informasi dan pemasaran.

Permasalahan Khusus :

Bagaimana mentransformasikan karakter fashion kedalam bangunan sebagai konsep perancangan.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Merencanakan dan merancang sekolah mode di yogyakarta sebagai wadah fisik yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan akan kegiatan pendidikan desain mode dan kegiatan komersial (*Informasi, Promosi dan Pemasaran*).

1.4.2. Sasaran

Sasaran yang di ingin dicapai adalah :

1. Mentransformasikan karakter fashion kedalam konsep perancangan bangunan.
2. Mendapatkan rumusan konsep bangunan sekolah mode sebagai wadah fisik yang dapat menampung kegiatan

pendidikan desain mode dan kegiatan komersial (*Informasi Promosi dan Pemasaran*).

1.5. Studi Literatur

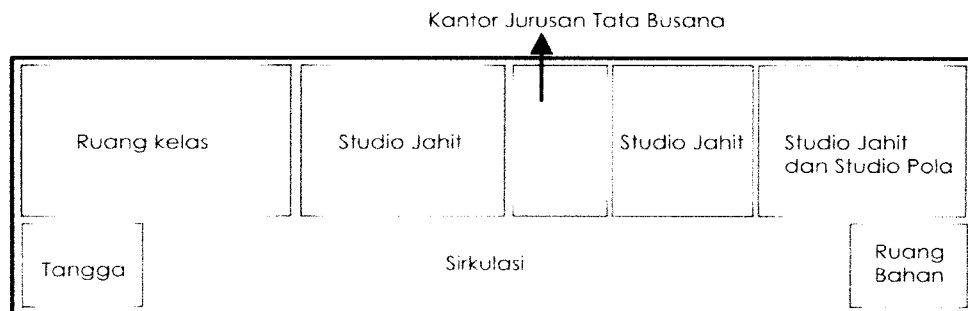
1.5.1 Studi Kasus

1.5.1.1. Akademi Kesejahteraan Sosial (AKS) Yogyakarta

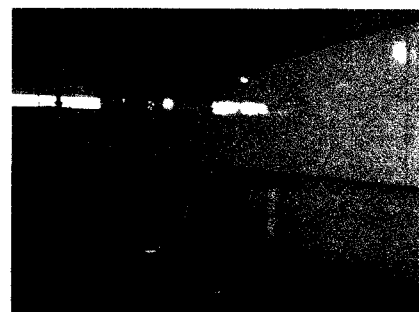
AKS Yogyakarta ini terletak di Jl. Nitikan Baru No. 69 Yogyakarta. Akademi ini mempunyai tiga jurusan yaitu Tata Busana, Tata Boga dan Tata Rias. Masing-masing jurusan dengan jenjang D3. Akademi tersebut terdapat ruang-ruang untuk kegiatan pendidikan tata busana. Ruang Teori dan Praktek yang berdekatan, sedangkan bengkel kerja terletak pada blok gedung lainnya.

Sekolah ini terdiri dari tiga blok gedung dan berlantai 3. Jurusan Tata Busana menempati satu blok gedung, dimana kegiatan belajar terdapat dilantai 2 dan 3. Pada lantai 1 digunakan untuk area pengelola. Pada bangunan sekolah AKS Yogyakarta ini satu blok terdapat berbagai macam ruang kelas dari ruang kelas teori, studio jahit, ruang pola, ruang jurusan tata busana, ruang bahan dan sebagainya.

Gambar : susunan massa jurusan Tata Busana AKS Yogyakarta



Ruang Kelas



Ruang Kelas



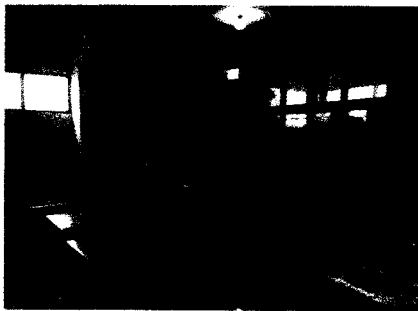
Studio Jahit



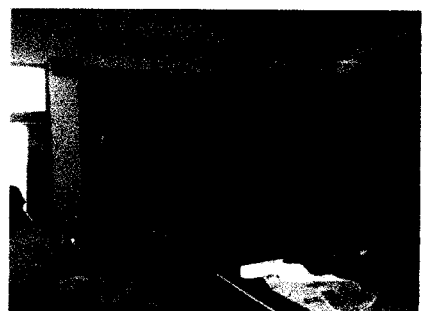
Studio Jahit



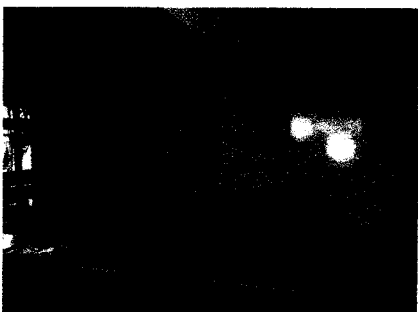
Studio Jahit



Studio Pola



Studio Jahit



Studio Pola



Studio Pola dan Jahit

Jurusan Tata Busana AKS Yogyakarta

Program Studi Tata Busana bertujuan mempelajari, memahami, menguasai teori dan praktek wawasan keilmuan dan pengetahuan, perancangan seni Tata Busana yang berorientasi kepada dunia "MODE" maupun penciptaan seni tekstil dengan mempertimbangkan aspek fungsi, estetika, kecenderungan gaya hidup, proses teknis dan memotivasi pasar.

Lulusan Program Studi Tata Busana diharapkan dapat menciptakan peluang pekerjaan, menjadi sarjana mandiri yang mampu berkarya, berwirausaha sebagai ahli dalam bidang tekstil dan mode, dapat sebagai perancang bentuk dan motif tekstil, perancang mode, pekerja di industri tekstil, studio fashion, pengamat tekstil dan mode.

VISI dan MISi

Menjadikan Program Studi Tata Busana sebagai program studi yang memiliki jiwa kepeloporan di bidang keilmuan desain fashion dan mampu mengembangkan Profesi Desainer tersebut sebagai faktor penunjang sektor industri nasional serta sektor pembangunan lainnya.

Adapun kurikulum yang disajikan pada Jurusan Tata Busana AKS Yogyakarta ini adalah sebagai berikut :

Jurusan Tata Busana Program Studi D 3 Tata Busana

KLP MK	MATA KULIAH	JUMLAH SKS & MK
MKDU	Agama	2
	Ilmu Alamiyah Dasar	2
	Pancasila	2
	Ilmu Sosial Dasar	2
	Pendidikan Kewarganegaraan	2
	Bahasa Inggris	2
	Bahasa Indonesia	2
MKDK	Pengantar Sejarah Seni Rupa I	2
	Pengantar Sejarah Seni Rupa II	2
	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2
	Sejarah Seni Rupa Indonesia II	2
	Sejarah Kebudayaan	2
	Tinjauan Kriya & Desain	2
	Fotografi Desain	2
	Sejarah Seni Rupa Barat	2
	Metode Penelitian	2
	Kewirausahaan	2
	Desain Busana Industri	2
	Tinjauan Desain	2
	Pengetahuan Busana dan Mode	2
	Seminar	2

	Trend Mode	2
	Tinjauan Tekstil & Produk Tekstil	2
	Teknik Produksi Tekstil	2
	Manajemen	2
	Pengantar Bahan Kriya Tekstil I-II	2
	Pengetahuan Busana dan Mode	2
	Sejarah Tekstil	2
MKKB	Nirmana I	4
	Nirmana II	4
	Menggambar I	2
	Menggambar II	2
	Kriya Seni Tekstil I	4
	Kriya Seni Tekstil II	4
	Kriya Seni Tekstil III	4
	Kriya Seni Tekstil IV	4
	Kriya Seni Tekstil V	2
	Ornamen Kriya I-II	2
	Ornamen Kriya I	2
	Proses Tenun	2
	Proses Batik	2
	Bagan Teknik I-II	2
	Ilustrasi Mode	2
	Pola Busana	4
	Desain Busana dan Mode I	2
	Desain Busana dan Mode II	2
	Estetika I	2
	Estetika II	2
	Komputer Desain	2
	Kerja Profesi	8
	Total jumlah sks	120

Analisa Bangunan :

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kurikulum pendidikan akademi jelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Persyaratan ruang kurang memadai. ➤ Adanya penggabungan fungsi ruang. ➤ Kurangnya kebutuhan ruang.

1.5.1.2. Lasalle College

Lasalle College ini mempunyai 2 cabang di Indonesia yaitu di Jakarta dan Surabaya. Sekolah ini mempunyai 5 jurusan yaitu Fashion Design, Fashion Business, Interior design, Digital Photography dan Computer Graphic and Multimedia.

Jurusan Fashion Design



- *Fasilitas*

1. Studio jahit, Ruang bahan, Ruang konsep, Studio pola dan bengkel kerja produksi fashion.
2. Satu siswa satu mesin jahit.
3. Membuat pola dan ilustrasi fashion dengan fasilitas yang terkomputerisasi.
4. Area etalase pakaian.
5. Ruang gambar besar dan ilustrasi.
6. Mesin Plotter untuk pola kasar.

- *Materi Pendidikan*

- mengeksplorasi dan belajar sejarah fashion dan fashion kontemporer.
- meriset gaya dan bahan.
- meramalkan kecenderungan tren mode masa depan.
- memilih pabrik, tenunan dan warna.
- menciptakan koleksi fashion untuk target pasar yang berbeda
- menciptakan pakaian dengan menggunakan berbagai teknik: Ilustrasi, sketsa dan workshop, gambar pola kasar (2D pada kertas atau pada mannequin) dan Pembuatan contoh dan bentuk dasar.
- menciptakan bentuk pola yang sesuai dengan standar industri dan perangkat lunak untuk desain.
- membuat Analisis Pasar Fashion.
- mengembangkan strategi pemasaran koleksi fashion, mengambil bagian dalam promosi, mengiklankan dan aktivitas hubungan masyarakat untuk koleksi.

- *Hasil Pendidikan*

Sebagai desainer muda mode, lulusan program ini mampu mengerti dan menciptakan koleksi pakaian asli sesuai dengan ukuran-ukuran dan tren mode fashion berikutnya yang didasarkan pada garis besar dan kriteria untuk mengubah secara konstan pada industri fashion.

- *Karir*

Fashion Designer, Stylish, Costume designer, Fashion Coordinator for television, cinema, magazine, shows, theater and magazine.

- *Kompetensi Kelulusan*

Pendidikan 1 tahun Certi. cate in Pattern Maker

Pendidikan 1 tahun Certi. cate in Stylist/Illustrator

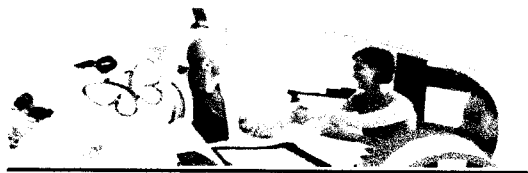
Pendidikan 2 tahun Diploma in Fashion design

- *Kurikulum*

Semester	Mata Kuliah
Semester 1	Composition of Simple Garments Style Research by Draping Assembling Principle of Simple Garments Fashion Concept Study and Utilization of Raw Materials Komposisi Mudah Pakaian Riset gaya dengan pola kain Pemasangan Prinsip Mudah Pakaian Konsep Fashion Studi dan Pemanfaatan mentah
Semester 2	Composition of Various Garments Style Evaluating by Draping Assembling Principles of Various Garments Graphic Process Application and Visual Presentation Fashion Phenomena Research of Raw Materials for the Production Garments Komposisi Variasi Pakaian Evaluasi gaya dengan pola kain Pemasangan prinsip variasi pakaian Prinsip-prinsip aplikasi gaya dan presentasi visual Gejala Fashion Riset bahan mentah untuk produksi pakaian
Semester 3	Composition of Elaborated Garments Garment Feasibility Garment Construction and Computer Research of Distinct Fashion Concepts Fashion and Society Komposisi kerumitan pakaian

	<p>kelayakan pakaian kontruksi pakaian dan komputer Riset konsep-konsep kejelasan pakaian Fashion dan masyarakat</p>
Semester 4	<p>Detailed Planning and Prototypes Technical Files Elaborated Garment Production Defining Characteristics of a Collection Trend Analysis and Presentation</p> <p>Perencanaan Detail-detail dan prototip-prototip Penekunan teknis Produksi Gamen Defininglah Karakteristik dari suatu koleksi Trend Analisa dan Presentasi</p>
Semester 5	<p>Collection Elaboration and Prototypes Evaluation of Garments Producing Collection Plan Planning and Production Managing an Exclusive Program</p> <p>Pengembangan Koleksi dan Prototip-prototip Evaluasi Gamen Rencana Koleksi produksi Perencanaan dan Produksi Manajemen dan Program Eksklusif</p>
Semester 6	<p>Collection for Target Markets Presentation and Evaluation of Collections Portfolio Elaboration Work Task Management = Job Task Fashion Promotion</p> <p>Koleksi untuk Target Pasar Presentasi dan Evaluasi koleksi Portfolio Pengembangan Manajemen Tugas kerja = Tugas Pekerjaan Promosi Fashion</p>

Jurusan Fashion Business



- *Fasilitas*
 1. Workshop untuk presentasi visual.
 2. Area persiapan etalase.
 3. Gambar besar & ruang ilustrasi.
 4. Area etalase pakaian.
- *Materi Pendidikan*

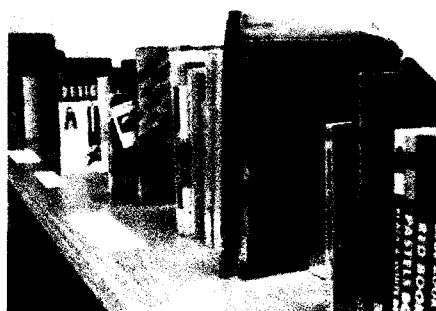
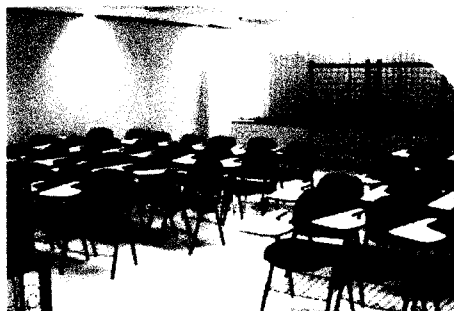
- menyelidiki dan belajar sejarah fashion dan tren mode fashion jaman ini.
 - meriset gaya dan bahan.
 - meramalkan kecenderungan di masa depan.
 - memilih pabrik, tenunan dan warna.
 - Membuat Analisis Pasar Fashion.
 - mengevaluasi produk fashion yang dapat dipasarkan.
 - mengembangkan memasarkan dan strategi distribusi.
 - mempromosikan, mengiklankan dan mengorganisir aktivitas hubungan publik.
 - merencanakan dan membeli koleksi musiman.
 - mengorganisir presentasi visual dagang fashion.
 - menggunakan peralatan manajemen yang terkomputerisasi.
 - Menetapkan layanan strategi pelanggan.
 - mengatur, melatih dan memotivasi sumber daya manusia.
- *Hasil Pendidikan*
Sebagai manajer bisnis fashion muda, lulusan program ini mampu mendidik usahawan fashion untuk mempunyai pengetahuan profesional dalam aspek bisnis industri fashion, pemasaran produk fashion, manajemen fashion, dan metoda bekerja yang sesuai dengan sektor fashion.
 - *Karir*
Merchandising, buying, marketing, promotion, brand management, fashion coordination, visual display artist, sales representative, retail store manager, business owner, and fashion editor.
 - *Kompetensi Kelulusan*
Pendidikan 1 tahun Certi. cate in Retail Manajer
Pendidikan 1 tahun Certi. cate in Buying
Pendidikan 2 tahun Diploma in Fashion Business
 - *Kurikulum*

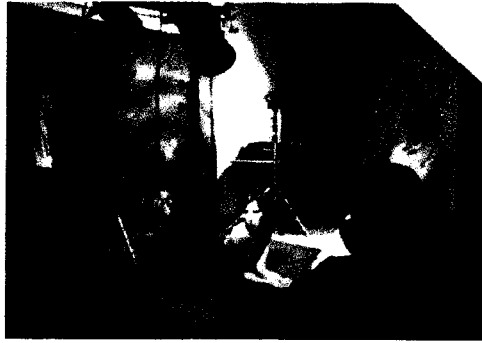
Semester	Mata Kuliah
Semester 1	Job Task Introduction to Planning Fashion Phenomena

	<p>Study and Analysis of Fibers & Textiles Marketing I Introduction to Managerial Data</p> <p>Tugas pekerjaan Pengenalan rencana Fenomena fashion studi dan analisa fiber dan tekstil Pemasaran I Pengenalan data manajerial</p>
Semester 2	<p>Negotiation Techniques Fashion & Society Textile Evaluation for a Fashion Product Marketing II - Case Analysis Accounting Principles Planning and Buying of Fashion Products</p> <p>Teknik negoisasi Fashion dan masyarakat Evaluasi tekstil untuk produk fashion Pemasaran II – analisa kasus Prinsip-prinsip akuntansi Perencanaan dan pembelian produk fashion</p>
Semester 3	<p>Customer & Supplier Prospecting Analysis of Factors In. uencing Fashion Market Communication Mix Fashion Presentation Integration in Workplace I</p> <p>Prospek konsumen dan penyalur Analisa faktor Pasar Komunikasi campuran Presentasi fashion Integrasi dalam tempat kerja I</p>
Semester 4	<p>Clothes & Accessories Assortment Selection Developing an Exclusive Collection Fashion Merchandise Management Data Gathering and Analysis Budget Planning Law, Regulations and Codi. Cation</p> <p>Pemilihan bermacam-macam aksesoris pakaian Pengembangan koleksi eksklusif Manajemen merchandise fashion Pengumpulan Analisa dan data Perencanaan anggaran Hukum, regulasi dan kode etik</p>
Semester 5	<p>Environment and Consuming Managing an Exclusive Program Visual Presentation Advertising Fashion Enterprise Project Human Resource Management</p> <p>Program eksklusif manajemen Presentasi visual Periklanan</p>

	Proyek perusahaan fashion Manajemen sumber daya manusia
Semester 6	Sales Management Import - Export Layout & Planning a Space Financial Management Integration in Workplace II Manajemen penjualan Ekspor dan impor Rencana tata letak ruang Manajemen finansial Integrasi dalam tempat kerja II

Fasilitas pendidikan





Analisa Bangunan :

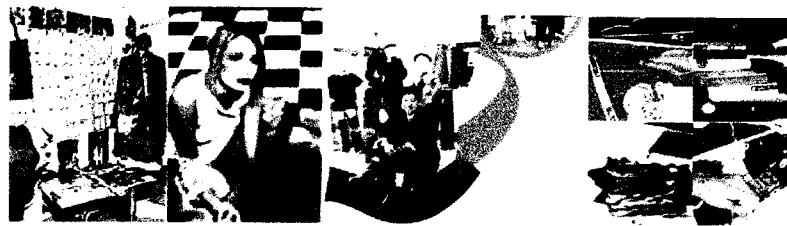
Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kurikulum pendidikan jelas. ➤ Taraf pendidikan mengacu pada pola pendidikan desain fashion internasional. ➤ Fasilitas pendidikan cukup lengkap. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤

1.5.1.3. ESMOD (Ecole Supérieure des Arts et Techniques de la Mode)

Sekolah mode ESMOD Jakarta ini terletak di Jl. Asem II No. 3 - 5 Cipete Jakarta Selatan. Sekolah ini mempunyai 3 jurusan yaitu Fashion Design, Patter Making, dan Fashion Marketing/Merchandising.

- Bentuk pendidikan berupa pendidikan tinggi profesional.
- Metoda Pendidikan Full time
- Metoda Pengajaran 1 arah, 2 arah dan Audiovisual
- Macam ruang : ruang kelas, studio, bengkel kerja, perpustakaan, ruang komputer, administrasi dan ruang peragaan

FASHION DESIGN



Untuk menciptakan suatu pakaian, suatu pencipta mode harus mampu mengaplikasikan melalui ilustrasi desain, pengetahuan pabrik dan nuansa

warna. Pencipta mode harus sadar akan pembatasan produksi dan penjualan pakaian.

Filosofi dari programnya adalah untuk memungkinkan siswa menjadi kreatif, mempunyai pengetahuan teknis tentang kecenderungan sekarang dan mempelajari untuk sebuah koleksi. Pencipta mode bekerja dengan pembuat pola, manajer produksi dan spesialis pemasaran. Perancang mode mempelajari untuk menyajikan dan memperkuat koleksi mereka kepada calon pembeli dan media.

Program 1 tahun Fashion Design

- illustrate a fashion figure and present the garments (ilustrasi sebuah gambaran fashion dan penyajian pakaian)
- understand the draping of garments on the body (memahami penerapan pakaian pada tubuh manusia)
- choose finishing, details and strong point to maintain the special features of a product (memilih detail akhir dan titik kuat untuk memelihara corak khusus dari suatu produk)
- make a technical drawing (membuat gambar teknis)
- research, gather, classify and present product specifications (meriset, mengumpulkan, menggolongkan dan menyajikan spesifikasi produk)
- select, improve and complete color range (memilih, mengimprovisasi dan melengkapi cakupan warna)
- analyze the market in accordance with specific demand (analisa pasar)
- convey ideas (menyampaikan gagasan)
- create style of clothing for collection (menciptakan gaya pakaian untuk koleksi)
- propose color of materials and appropriate equipments for product (eksplorasi warna dan peralatan produksi)
- discover the use of computer in fashion design (penggunaan komputer dalam desain fashion)

Program 2 tahun Fashion Design

- illustrate a fashion silhouette in a personal style (ilustrasi sebuah siluet fashion dengan gayanya sendiri)
- learn and make technical sheets (belajar dan membuat kertas-kertas teknis)
- analyze fashion evolution (analisa evolusi fashion)
- structure various collection plans (merencanakan berbagai struktur koleksi)
- adapt to different cases and to make use of technical sheets for garment industries (menyesuaikan ke kasus yang berbeda dan menggunakan tekni kertas untuk industri fashion)
- understand the textile industry and defend their concept and collection plans (memahami industri tekstil dan mempertahankan konsep dan koleksi)
- prepare and plan for specialization in 3rd year (menyiapkan dan merencana ke program spesialis 3 tahun)
- operate computer software tools (mengoperasikan alat-alat komputer)

Program 3 tahun Fashion Design

Kreasi koleksi pribadi menurut keahlian yang dipilih adalah pengetahuan teknis dan profesionalisme. Siswa dapat menciptakan kultur acuan, pengetahuan pasar dan tinggal diperbaharui melalui fashion dan lingkungan. Siswa memerlukan untuk memahami kehendak profesionalisme, mempertimbangkan faktor lingkungan dan faktor kemungkinan. Siswa dapat menggambarkan konsep dan rencana, mengorganisir jadwal, dan mengevaluasilah hasil. Siswa juga perlu mempertahankan rencana mereka dan mengatur berbagai aspek profesional seperti hubungan dengan penyalur.

PATTERN MAKING



Pembuat pola atau Modelis dalam merealisasikan kreativitas harus memahami Pengetahuan teknis, Pengamatan dan Ketrampilan manual. Pekerjaan pembuat pola bisa menjadi struktur tradisional yang kecil seperti halnya suatu produk industri besar. Filosofi program ini adalah untuk memungkinkan siswa menjadi kreatif, mempunyai pengetahuan teknis dan dapat bekerja secara profesionalisme.

Suatu pekerjaan modelis dimulai dari desain pakaian. Kemudian menyampaikan gagasan kepada perancang, mengembangkan suatu apresiasi kecenderungan koleksi dan bekerja pada ketelitian proporsi. Suatu teknis kreativitas modelis memungkinkan memproduksi pakaian dari suatu sketsa. Ide dan memotong pakaian adalah bergantung pada dua teknik yang spesifik yaitu penuangan dan pola flat dalam kain tipis katun pada tiruan Lavigne.

Program 1 tahun Pattern Making

Siswa memahami anatomi tubuh yaitu membuat kemeja, rok dan gaun, memahami ketrampilan, kecermatan dan kerapian dalam pembuatan pola, bekerja dengan suatu tiruan kain, latihan langkah-langkah menjahit, membuat suatu garis besar dari suatu potongan pola, memilih kain sesuai dengan desain, mempersiapkan desain, meningkatkan dan memahirkan susunan langkah-langkah menjahit, menyatakan dan menyampaikan gagasan, dan memahami komputer dalam pembuatan pola.

Program 2 tahun Pattern Making

Siswa menjahit lengan baju sesuai tahapan, konsep dan patokan industri, mempelajari diplomasi dan ketrampilan, manajemen tata pembuatan pola, mendisain praktis data base komputer, analisa kemampuan pekerjaan, mengetahui alat-alat industri dalam pembuatan

pola, merubah model dasar dengan teknik-teknik yang berbeda, belajar bekerja dalam satu team dan mempertahankan konsep, mahir komputer, memahami manajemen waktu, dan menetapkan suatu rencana ke program spesialis 3 tahun.

Program 3 tahun Pattern Making

Kreasi koleksi pribadi menurut keahlian yang dipilih adalah pengetahuan teknis dan profesionalisme. Siswa dapat menciptakan kultur acuan, pengetahuan pasar dan tinggal diperbaharui melalui fashion dan lingkungan. Siswa memerlukan untuk memahami kehendak profesionalisme, mempertimbangkan faktor lingkungan dan faktor kemungkinan. Siswa dapat menggambarkan konsep dan rencana, mengorganisir jadwal, dan mengevaluasilah hasil. Siswa juga perlu mempertahankan rencana mereka dan mengatur berbagai aspek profesional seperti hubungan dengan penyalur.

Fashion Marketing / merchandising



ESMOD menawarkan satu tahun program Fashion Marketing/ Merchandising. Program ini sangat intensif dan berkonsentrasi, sekalipun begitu bisa memberikan siswa suatu kesempatan untuk mengejar subyek dari keingintahuan individu. ESMOD menawarkan suatu program yang sesuai untuk pasar masa kini. Siswa mempelajari prinsip-prinsip perdagangan dan desain yang baik di tempat ini seperti halnya bertaraf internasional terutama seperti di negara Perancis dan dilengkapi dengan pengetahuan komputer. Untuk melengkapi pelatihan itu, ESMOD memberikan siswa suatu kesempatan untuk menemui dan mempelajari langsung dengan orang yang bekerja langsung dalam industri fashion. ESMOD mengundang pakar untuk menjadi pembicara. Beberapa trip dan

trik keahlian juga disampaikan kepada para siswa untuk mendapatkan pengalaman dari suatu lingkungan pekerjaan.

Adapun program tambahan di sekolah mode ESMOD jakarta sebagai berikut :

Jenis materi	pemahaman
Textile Technology (teknologi tekstil)	Memungkinkanlah siswa dalam membedakan berbagai jenis tekstil untuk memudahkan pilihan pabrik untuk desain yang sudah ditetapkan.
Art and fashion history (sejarah seni dan fashion)	Pengembangan sejarah seni dan pengaruh Fashion dari jaman dulu yang dimulai pada jaman orang mesir sampai abad 21.
Costume History (sejarah kostum)	Memperkaya siswa tentang pengembangan fashion dalam dunia barat dan bagaimana perkembangan fashion tersebut telah mempengaruhi fashion sampai sekarang.
CAD (computer aided Design)	CAD dalam desain Fashion meliputi pekerjaan menggambar secara teknis, manequin, warna dan proses cetak.

Tampilan bangunan



- Bangunan berbentuk persegi dengan massa tunggal, menimbulkan kesan formal.
- Fasade bangunan menggunakan penggabungan solid-void dimana pada bagian void digunakan kaca transparan seperti etalase untuk menampilkan hasil karya siswa.
- Penggunaan warna yang lembut berkesan alami yang menimbulkan kesan tenang.

Fasilitas pada sekolah ESMOD



fashion design room



pattern making room



sewing room



library

1.5.1.4. Lembaga Pengajaran Tata Busana (LPTB) Susan Budihardjo

LPTB Susan Budiharjo merupakan sekolah mode tertua di Indonesia. LPTB ini berdiri pada tahun 1979 dengan pendirinya perancang mode Susan Budihardjo yang sudah malang-melintang dalam dunia mode di Indonesia. LPTB yang berpusat di Jakarta ini sudah membuka cabang LPTB di 3 kota yaitu Semarang, Surabaya dan Bali. Model pendidikan yang diterapkan adalah model kursus dengan 1 jurusan yaitu Fashion design, juga ditambah dengan kursus-kursus singkat pelengkap yang berhubungan dengan desain fashion misalnya Hand painting, Corsage, Beading/Payet, kalung, Sulam pita dan sebagainya.

Secara garis besar, beberapa hal dibawah ini adalah materi pengajaran yang diberikan di LPTB Susan Budihardjo sebagai berikut :

Materi Pengajaran	Keterangan
Anatomi	Pemahaman akan proporsi/bentuk tubuh manusia yang sempurna
Fashion design	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Teknik pembuatan sketsa dimana ide-ide creative dicurahkan pada tarikan garis dengan menggunakan berbagai macam gaya ➢ Pengarahan kreativitas yang berbeda dari setiap individu kearah yang benar ➢ Cara-cara mempersiapkan suatu konsep yang siap untuk dipresentasikan/di produksi
Sejarah mode	Pengetahuan mengenai sejarah mode internasional. Sejarah perlu diketahui karena merupakan dasar untuk dapat mengetahui darimana mode itu akan dikembangkan. Dengan mengikuti perkembangan dunia dan teknologi yang semakin maju, perkembangan mode menyesuaikan diri terus menerus hingga dapat diterima masyarakat.
Teknik menjahit	Mempelajari teknik jahit yang berkualitas profesional.
Teknik pola	Teknik pembuatan berbagai jenis pola dari basic hingga yang up to date. Hal ini disebabkan teknik pembuatan pola yang selalu berkembang dan berubah dari waktu ke waktu.
Textil dan Design textil	Mempelajari berbagai sifat serat/bahan textile yang ada pada saat ini dan mempersiapkan design textil.
Merchandising/Marketing	Bagaimana mempersiapkan produk yang siap di produksi hingga masuk ke market fashion.
Komputer design	Sesuai dengan perkembangan jaman, kemampuan menggunakan komputer sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan suatu ide sketsa menjadi lengkap karena pada beberapa hal penyempurnaan tidak dapat diselesaikan secara manual.
Beading, Embroidery and Painting dll	Detil-detil finishing yang sangat diperlukan untuk menunjang kesempurnaan suatu hasil karya.

1.6. Spesifikasi Proyek

Bangunan sekolah mode ini harus dapat memwadahi kegiatan yang dilakukan oleh penghuninya. Secara keseluruhan bangunan ini merupakan tempat Sekolah Mode dimana bertujuan untuk mempelajari, memahami, menguasai teori dan praktek wawasan keilmuan dan pengetahuan, perancangan seni fashion design yang berorientasi kepada dunia "MODE".

Bangunan ini mempunyai fungsi sebagai sarana pembelajaran mode, terdiri dari dua fungsi yaitu :

A. Fungsi Utama (Pendidikan)

- Sebagai tempat belajar tentang mode, pendidikan yang ditawarkan terdiri dari tiga jurusan yaitu Fashion Design, Pattern Making, dan Fashion Business dengan jenjang pendidikan selama 3 tahun (D3)

B. Fungsi Penunjang (kegiatan Informasi, Promosi dan Pemasaran)

- Sebagai tempat informasi perkembangan seputar mode
- Sebagai tempat peragaan busana dari desainer dan para calon desainer.
- Sebagai tempat desainer atau calon desainer dalam menjual koleksi pakaian rancangannya.

1.6.2.6. Aktifitas pengelola fasilitas kegiatan komersial (Informasi, Promosi dan Pemasaran)

Lingkup kegiatan komersial dalam bangunan sekolah mode ini dibatasi hanya pada kegiatan Informasi, Promosi dan Pemasaran. kegiatan tersebut hanya sebagai kegiatan penunjang pendidikan Fashion Design.

Adapun lingkup kegiatan yang diwadahi sebagai berikut :

1. Lingkup kegiatan informasi

- Ruang Pameran
- Ruang Seminar

2. Lingkup kegiatan promosi

- Ruang peragaan busana (catwalk) :

Ruangan yang mewadahi kegiatan ini adalah ruang peragaan busana (catwalk) yang di adakan secara periodik yaitu 2 – 3 kali dalam satu tahun. Pakaian yang diperagakan merupakan hasil karya tugas akhir siswa-siswi sekolah mode atau rancangan desainer/calon desainer, yaitu bertujuan untuk memperkenalkan produk terbaru desainer Yogyakarta kepada masyarakat umum.

3. Lingkup kegiatan pemasaran

- **Butik :**
 Dalam ruang ini konsumen tidak hanya dapat membeli busana yang sudah jadi tetapi juga bisa memesan sesuai keinginan dan ukuran konsumen, dan dapat berkonsultasi langsung dengan desainernya. Busana yang di jual merupakan rancangan dari desainer atau calon desainer siswa-siswi sekolah mode
- **Bengkel kerja produksi fashion :**
 Ruang yang digunakan untuk memproduksi pakaian/busana dari rancangan siswa-siswi yang layak di promosikan dan dijual. Aktivitas disini sangat bervariasi dari pembuatan pola, proses menjahit dan finishing. Sehingga diperlukan ruang yang luas dan nyaman bagi pekerja.

1.6.3. Pembagian pengelompokan para siswa dan aktifitas siswa.

Pengelompokan siswa disekolah mode ini dibagi atas beberapa jurusan yaitu jurusan Fashion Design, jurusan Fashion Business dan jurusan Pattern Making. Pada sekolah ini sistem pembelajaran materi kuliah atau kurikulum yang diajarkan sama seperti pada perguruan tinggi lainnya. Seperti pada mata kuliah umum juga terdapat pada kurikulum mata kuliah disekolah mode ini. Pendidikan yang ditempuh sebanyak 6 semester dengan beban 120 sks.

Sebagai panduan program studi program studi pada sekolah mode, diambil data program studi dari AKK Yogyakarta serta adanya penambahan beberapa mata kuliah yang diambil dari Lasalle College, ESMOD, dan LPTB Susan Budihardjo.

1.6.3.1. Kompetensi kelulusan pada Sekolah Mode.

Jurusan yang ada di sekolah mode ini adalah mempelajari bentuk-bentuk seni fashion design. Sehingga kompetensi yang akan diterima apa bila lulus dari sekolah mode ini adalah :

- *Fashion Design* : Sebagai desainer muda mode, lulusan program ini mampu mengerti dan menciptakan koleksi pakaian asli sesuai dengan ukuran-ukuran dan tren mode fashion berikutnya yang didasarkan pada garis besar dan kriteria untuk mengubah secara konstan pada industri fashion.
- *Pattern Making* : Sebagai modelis muda, lulusan program ini mampu memahami tentang penekanan pada pengetahuan teknis, pengamatan dan ketrampilan manual, dan bekerja pada ketelitian proporsi dalam pembuatan pola sebuah produk fashion.
- *Fashion Business* : Sebagai manajer bisnis fashion muda, lulusan program ini mampu mendidik usahawan fashion untuk mempunyai pengetahuan profesional dalam aspek bisnis industri fashion, pemasaran produk fashion, manajemen fashion, dan metoda bekerja yang sesuai dengan sektor fashion.

1.6.3.2. Sistem Akademik pada Sekolah Mode

Bagi mahasiswa yang belajar di sekolah mode ini pada setiap jenjang studi dapat dinyatakan dalam bentuk sejumlah Satuan Kredit Semester (SKS), yaitu perhitungan beban studi mahasiswa pada tiap jenjang studi dinyatakan dalam jumlah satuan kredit. Program studi dari tiap jenjang dibagi-bagi dalam program semester dan tiap semester, pengambilan mata kuliah berdasarkan Indeks Prestasi (IP) semester sebelumnya. Jumlah SKS maksimum untuk menyelesaikan jenjang D3 adalah 120 SKS.

Beban studi yang diambil oleh setiap mahasiswa dalam satu semester sesuai dengan tingkat kemampuan dari setiap individu dari mahasiswa tersebut. Sehingga dengan melakukan perkuliahan bertatap muka dengan dosen, maka diakhir kuliah semester akan terdapat ujian tes semester. Ujian ini dapat dilakukan dengan cara seperti ujian tes tulis, lisan, praktek, dan seminar.

Dalam sistem penilaian hasil tes mahasiswa merupakan sistem penilaian relatif yang dipergunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa terhadap kemampuan mahasiswa yang lain didalam kelasnya. Prestasi

seluruh mahasiswa dalam satu kelas dipakai sebagai dasar penilaian. Ini berarti bahwa kelompok mahasiswa dalam jumlah besar pasti ada kemampuan yang amat baik, baik, cukup, dan kurang. Sistem ini sama halnya dengan sistem penilaian para perguruan- perguruan lainnya. Begitu juga pada penilaian hasil studi per semester.

Pada pelaksanaan tugas akhir sama juga halnya dengan perguruan- perguruan tinggi lainnya. Tugas akhir merupakan tugas yang wajib dilaksanakan oleh setiap siswa yang belajar disekolah mode ini sebagai syarat untuk mengakhiri studinya. Pada tugas akhir di sekolah mode ini apabila mahasiswa yang telah melakukan tugas akhir dengan dinyatakan lulus/berhasil maka akan berhak mendapat gelar sarjana Diploma Fashion Design, Diploma Pattern Making dan Diploma Fashion Business.

1.6.3.3. Jenis Pengajaran atau metode pengajaran.

Dari semua materi- materi kuliah di sekolah mode ini dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis metode pengajarannya yaitu:

- Teori

Yaitu sistem pengajaran teori mata kuliah diberikan di ruang-ruang kelas. Sistem pengajaran dengan teori seperti pada MKDU dan teori- teori seperti sejarah fashion design, konsep fashion dan lain- lain.

Dalam pelaksanaan pengajaran teori MKDU, kelasnya bisa digabung dari semua jurusan kedalam kelas besar. sedangkan untuk pengajaran teori- teori fashion design terdapat kelas tersendiri sesuai masing- masing jurusan.

- Praktek

Yaitu kegiatan praktek atau latihan dari teori desain fashion didalam ruang kerja dimana mahasiswa berkarya dengan panduan dan pengawasan didalam maupun diluar ruangan.

- Teori dan Praktek

Yaitu pengajaran mata kuliah utama diberikan pada ruang kelas semi formal, dalam metoda ini mahasiswa tidak hanya diberikan teori tetapi langsung diberikan contoh atau gambaran dari apa yang sedang dipelajari.

- Workshop

Yaitu sistem pengajaran sesuai dengan bidang kerjanya.

Dalam kegiatan workshop ini mahasiswa bisa mendapatkan ilmu selain dari dosen tetap yaitu desainer atau dosen tamu sesuai dengan jurusannya.

Macam workshop yang akan di wadahi :

1. Workshop untuk Presentasi Visual :

Kegiatan menciptakan produk fashion mulai dari pencarian ide, penuangan konsep, penerapan konsep ke desain, sampai dengan presentasi visual.

2. Workshop Etalase Pakaian :

Kegiatan memahami dan merancang desain yang berhubungan dengan etalase pakaian (lay out, Manequin, Lighting, dan sebagainya).

3. Bengkel Kerja Produksi Fashion :

Merupakan jenis kegiatan yang menghasilkan karya dan desain yang akan di pasarkan kepada konsumen.

- Teknik studio

Yaitu praktek untuk proses desain.

Macam studio yang akan di wadahi :

1. Studio desain :

Memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip penciptaan dengan tetap memperhatikan aspek fungsional, kenyamanan dan estetika.

2. Studio jahit :

Memahami dan mengerti cara menjahit secara manual dan mesin dan menguasai teknik menggunakan beberapa tipe alat jahit.

3. Studio Pola :

Memahami pengetahuan teknis berbagai macam jenis pola.

4. Studio Jahit dan Pola :

Dua kegiatan yang diwadahi adalah kegiatan mermbuat pola dan kegiatan menjahit, dikarenakan saling berhubungan. Pada

ruang ini memiliki aktivitas yang bervariasi misalnya menjahit, membuat pola (mengukur dan menggunting kain) dan menggunakan cara menjahit dengan mesin maupun manual.

5. Studio Visual Merchandising :

Studio ini digunakan untuk kegiatan menggambar desain berbagai macam merchandise-merchandise Fashion, aksesoris-aksesoris pelengkap, interior/lay out etalase produk fashion.

6. Studio Tekstil :

Aktivitas yang terjadi pada ruang studio ini adalah menggambar dan praktek cara pengaplikasian gambar motif kedalam tekstil.

7. Studio Fashion Illustration :

Studio ini digunakan untuk kegiatan menggambar, mendesain, dan merancang mode-mode busana.

8. Studio Tugas Akhir :

Ruangan studio ini digunakan bagi siswa yang melaksanakan Tugas Akhir atau ujian akhir. Aktivitas yang dilakukan sangat kompleks dan dibutuhkan ruangan yang luas dan lapang.

9. Studio Photography for Fashion (*Fashion Photography*) :

Mengerti tentang Fashion Photography, serta mengerti teknik dasar pengambilan gambar yang dapat meningkatkan daya tarik model/obyek.

1.6.3.4. Materi Pendidikan.

- Mata kuliah Dasar Umum (MKDU)
- Mata kuliah Keahlian Dasar (MKKD)
- Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKKB)

Untuk mata kuliah pendidikan dasar umum diberikan untuk siswa semua jurusan, mata kuliah tersebut antara lain:

Mata kuliah

- Pendidikan Agama 2 SKS
- Pendidikan Pancasila 2 SKS
- Pendidikan Kewarganegaraan 2 SKS
- Ilmu Alamiah Dasar 2 SKS



- Ilmu Sosial Dasar 2 SKS
- Bahasa Indonesia 2 SKS
- Bahasa Inggris 2 SKS

Untuk Mata Kuliah Keahlian Dasar (MKKD) dapat dikelompokkan seperti dibawah ini :

No.	Mata kuliah	Pemahaman	Metoda	Ruang
1.	Pengantar Sejarah Seni Rupa	Mengetahui serta memahami definisi sejarah seni rupa.	Teori	Rg. kelas
2.	Pengantar Sejarah Seni Rupa Indonesia	Mempelajari sejarah perkembangan seni rupa indonesia dari dahulu hingga sekarang.	Teori	Rg. kelas
3.	Sejarah Seni Rupa Barat	Mempelajari sejarah perkembangan seni rupa barat dari dahulu hingga sekarang.	Teori	Rg. kelas
4.	Portfolio pengembangan	Membuat portfolio pengembangan desain fashion	Teori	Rg. kelas
5.	Sejarah Seni dan Fashion	Pengembangan sejarah seni dan pengaruh Fashion dari jaman dulu yang dimulai pada jaman orang mesir sampai abad 21.	Teori	Rg. kelas
6.	Riset Mode	Pengetahuan mengenai sejarah mode internasional, karena merupakan dasar untuk dapat mengetahui darimana mode itu akan dikembangkan.	Teori	Rg. kelas
7.	Sejarah Fashion design	Memperkaya siswa tentang pengembangan fashion dalam dunia barat dan bagaimana perkembangan fashion tersebut telah mempengaruhi fashion sampai sekarang.	Teori	Rg. kelas
8.	Promosi Fashion	Mengerti dan memahami dalam promosi, pemasaran dan penjualan produk fashion.	Teori	Rg. kelas
9.	Tinjauan Tekstil dan Produk Tekstil	Mengenal bahan tekstil, karakteristik bahan tekstil,serta ragam dan produk tekstil .	Teori dan praktek	Rg. Kelas Studio textil
10.	Produksi Garmen	Mengetahui dasar-dasar produksi dalam industri garmen. Meliputi perencanaan dan produksi.	Teori dan praktek	Rg. Kelas
11.	Metode Penelitian	Mengetahui prinsip dan ragam penelitian khususnya penelitian dalam bidang fashion, tahap pemograman penelitian, proses penelitian, pendekatan penelitian, teknik presentasi dan data.	Teori	Rg. kelas
12.	Pengantar Bahan	Mengetahui dan memahami sifat-sifat bahan	Teori	Rg. kelas

13.	kewirausahaan	Mengenal prinsip-prinsip dan etika kewirausahaan dan profesi (responsibilitas, independensi, loyalitas, dedikasi).	Teori	Rg. kelas
14.	Teori warna	Mengetahui dasar-dasar warna serta mampu mengeksplorasi warna.	Teori	Rg. kelas
15.	Tekstil Nusantara	Mengenal dan memahami sejarah, ragam, motif dan lain sebagainya dari keaneragaman tekstil daerah di Nusantara.	Teori dan praktek	Rg. Kain
16.	Anatomi	Memahami prinsip-prinsip anatomi tubuh manusia yang sempurna.	Teori	Rg. kelas
17.	Konsep Fashion	Mengetahui konsep-konsep fashion, variasi pakaian Prinsip-prinsip aplikasi gaya serta mampu menerapkan pemahaman dalam presentasi visual.	Teori	Rg. kelas
18.	Manajemen Fashion	Mengetahui pengertian manajemen, unsur-unsur dan organisasi, proses perencanaan dan produksi dalam industri fashion.	Teori	Rg. kelas

Untuk Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKKB) dapat dikelompokan seperti dibawah ini :

No.	Mata kuliah	Pemahaman	Metoda	Ruang
1.	Menggambar	Memahami dan mampu menerapkan teknik-teknik dasar menggambar.	Teori dan praktek	Studio Desain
2.	Nirmana	Dasar-dasar tata rupa dan desain.	Teori dan praktek	Studio desain
3.	Merchandising	Pemahaman terhadap aksesoris-aksesoris tambahan serta mampu mengaplikasikan dalam fashion.	Teori dan praktek	Studio Visual Merchandising
4.	Ilustrasi Mode	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik pembuatan sketsa dimana ide-ide kreatif dicurahkan pada tarikan garis dengan menggunakan berbagai macam gaya ➤ Pengarahan kreativitas yang berbeda dari setiap individu kearah yang benar ➤ Cara-cara mempersiapkan suatu 	Teori dan praktek	Studio Fahion Illustration

		konsep yang siap untuk dipresentasikan/di produksi		
5.	Fashion Photography	Pengenalan kamera dan cara kerja, teknik pemotretan, teknik pengambilan obyek khusus fashion, serta membidik obyek detail-detail fashion.	Teori dan praktek	Studio foto indoor dan outdoor
6.	Teknik menjahit	Mempelajari dan memahami teknik menjahit pakaian yang berkualitas profesional.	Teori dan praktek	Studio jahit
7.	Teknik Pola	Mempelajari dan memahami teknik pembuatan pola pakaian.	Teori dan praktek	Studio pola
8.	Tekstil dan Desain Tekstil	Mempelajari berbagai sifat serat/bahan tekstil yang ada pada saat ini dan mempersiapkan desain tekstil.	Teori dan praktek	Studio tekstil
9.	Komputer Design (CAD)	Penyempurnaan suatu ide sketsa menjadi lengkap karena pada beberapa hal penyempurnaan tidak dapat diselesaikan secara manual. Meliputi pekerjaan menggambar secara teknis, manequin, warna dan proses cetak.	Teori dan praktek	Laboratorium komputer
10.	Tugas Akhir	Pembahasan teori dan praktek serta Portfolio Pengembangan.	Teori dan praktek	Bengkel kerja produksi fashion dan rg. catwalk

Untuk Mata Kuliah Jurusan Fashion Business dapat dikelompokan seperti dibawah ini :

Se m	Mata Kuliah	Pemahaman	Metoda	Kebutuha n Ruang
I.	Tugas pekerjaan	Mengetahui dan memahami job task.	Teori	Rg. kelas
	Pengenalan rencana	Pengenalan-pengenalan teori dasar rencana bisnis dalam fashion	Teori	Rg. kelas
	Fenomena fashion	Perkembangan Fashion dari jaman dulu yang dimulai pada jaman orang mesir sampai abad 21.	Teori	Rg. kelas
	Studi dan analisa fiber dan tekstil	Mempelajari dan menganalisa bahan dan tekstil serta mampu menerepkan dalam industri fashion	Teori	Rg. kelas
	Pemasaran I	Teori-teori mengenai pemasaran fashion	Teori	Rg. kelas

	Pengenalan data manajerial	Mengenal dan memahami data yang berhubungan dengan manajerial	Teori	Rg. kelas
II.	Teknik negoisasi	Pemahaman tentang teknik-teknik negoisasi dalam industri fashion	Teori	Rg. kelas
	Fashion dan masyarakat	Memahami Hubungan dan kaitan antara fashion dengan masyarakat	Teori	Rg. kelas
	Evaluasi tekstil untuk produk fashion	Mengerti dan mampu mengevaluasi produk tekstil untuk produk fashion	Teori dan praktek	Rg. kelas
	Pemasaran II – analisa kasus	Teori-teori mengenai pemasaran fashion (analisa sebuah kasus)	Teori	Rg. kelas
	Prinsip-prinsip akuntansi	Pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip akuntansi	Teori	Rg. kelas
	Perencanaan dan pembelian produk fashion	mengembangkan memasarkan dan strategi distribusi produk fashion	Teori	Rg. kelas
III.	Prospek konsumen dan penyalur	mengevaluasi produk fashion yang dapat dipasarkan	Teori	Rg. kelas
	Analisa faktor	Pemahaman tentang analisa-analisa faktor dalam manajemen dan marketing industri fashion	Teori	Rg. kelas
	Pasar	Membuat Analisis Pasar Fashion	Teori	Rg. kelas
	Komunikasi campuran	Mengetahui dan memahami teori mengenai ilmu komunikasi	Teori	Rg. kelas
	Presentasi fashion	mengorganisir presentasi visual dagang fashion	Praktek	Rg. Workshop Presentasi Visual
	Integrasi dalam tempat kerja I	Pembelajaran dan pelatihan dalam dunia kerja fashion	Praktek	Rg. Konsultasi
IV.				Rg. kelas
	Pemilihan bermacam-macam aksesoris pakaian	Mengerti dan memahami cara-cara pemilihan aksesoris pakaian	Teori	Rg. kelas
	Pengembangan koleksi eksklusif	merencanakan dan membeli koleksi musiman	Teori	Rg. kelas
	Manajemen Merchandise fashion	Mengetahui pengertian manajemen, unsur-unsur dan organisasi, proses perencanaan dan produksi dalam industri fashion dan memahami terhadap aksesoris-aksesoris tambahan serta mampu mengaplikasikannya dalam fashion.	Teori	Rg. kelas
	Pengumpulan dan data Analisa	Mengumpulkan analisa dan data mulai pabrik, tenunan, tekstil sampai warna	Teori	Rg. kelas
	Perencanaan anggaran	Perencanaan anggaran	Teori	Rg. kelas

		dengan menggunakan peralatan manajemen yang terkomputerisasi		
	Hukum, regulasi dan kode etik	Mengetahui dan memahami tentang hukum regulasi dan kode etik yang berlaku di Indonesia maupun Internasional	Teori	Rg. kelas
V.	Lingkungan dan Konsumen	Menetapkan layanan strategi pelanggan	Teori	Rg. kelas
	manajemen Program eksklusif	menggunakan peralatan manajemen yang terkomputerisasi	Teori	Rg. kelas
	Presentasi visual	mengorganisir presentasi visual dagang fashion	Praktek	Rg. Workshop Presentasi Visual
	Periklanan	mempromosikan, mengiklankan dan mengorganisir aktivitas hubungan publik	Teori	Rg. kelas
	Proyek perusahaan fashion	Menetapkan layanan strategi proyek sebuah perusahaan fashion	Teori	Rg. kelas
	Manajemen sumber daya manusia	Mengetahui dan memahami pengertian manajemen sumber daya manusia.	Teori	Rg. kelas
VI.	Manajemen penjualan	Mengetahui dan memahami pengertian manajemen penjualan	Teori	Rg. kelas
	Ekspor dan impor	Mengetahui dan memahami sistem ekspor dan impor	Teori	Rg. kelas
	Rencana tata letak ruang	Mengetahui dan memahami desain interior, tata layout ruang serta mampu mengaplikasikan pada fashion building (butik,FO dll)	Praktek	Rg. Workshop Etalase Pakaian
	Managemen finansial	Mengetahui dan memahami pengertian manajemen finansial	Teori	Rg. kelas
	Integrasi dalam tempat kerja II	Pembelajaran dan pelatihan dalam dunia kerja fashion	praktek	Rg. Konsultasi

Sumber : Mengacu pada kurikulum fashion business lasalle college

1.6.3.5. Program Studi.

Program studi yang ada pada Sekolah Mode di Yogyakarta ini adalah yaitu:

- Jurusan Desain Fashion (*Fashion Design*)

Jurusan Fashion Design menekankan pada penciptakan koleksi pakaian asli sesuai dengan ukuran-ukuran dan tren mode fashion

berikutnya, yang didasarkan pada garis besar dan kriteria untuk mengubah secara konstan pada industri fashion.

- Jurusan Pembuatan Pola (*Pattern Making*)
Perbedaan jurusan Pattern making dengan Fashion Design adalah pada jumlah SKS mata kuliah Ilustrasi Mode.
- Jurusan Bisnis Fashion (*Fashion Business*)
Jurusan Fashion Business menekankan pada pendidikan usahawan fashion untuk mempunyai pengetahuan profesional dalam aspek bisnis industri fashion, pemasaran produk fashion, manajemen fashion, dan metoda bekerja yang sesuai dengan sektor fashion.

Berikut ini mata kuliah jurusan Fashion Design antara lain:

KLP MK	MATA KULIAH	SEMESTER						JMLH SKS
		1	2	3	4	5	6	
MKDU	Pendidikan Agama	2						
	Pendidikan Pancasila	2						
	Pendidikan Kewarganegaraan		2					
	Ilmu Alamiah Dasar			2				
	Ilmu Sosial Dasar			2				
	Bahasa Indonesia	2						
	Bahasa Inggris		2					14
MKKD	Pengantar Sejarah Seni Rupa	2						
	Pengantar Sejarah Seni Rupa Indnsia		2					
	Sejarah Seni Rupa Barat				2			
	Sejarah Seni dan Fashion	2						
	Riset Mode					2		
	Sejarah Fashion design				2			
	Promosi Fashion						2	
	Tinjauan Tekstil dan Produk Tekstil						2	
	Produksi Garmen					2		
	Metode Penelitian				2			
	Pengantar Bahan Kewirausahaan			2				
	Tekstil Nusantara				2			
	Anatomi	2						
	Konsep Fashion					2		

	Manajemen Fashion					2		
	Portfolio Pengembangan						2	34
MKKB	Menggambar	4						
	Nirmana	4						
	Ilustrasi Mode		4	4				
	Fashion Photography						2	
	Teknik menjahit		4	4	4	4		
	Teknik Pola		4	4	4	4		
	Tekstil dan Desain Tekstil				4	4		
	Komputer Design (CAD)			2				
	Merchandising						4	
	Tugas Akhir						6	70
	Jumlah Mata Kuliah Per semester	20	20	20	20	20	20	120

Berikut ini mata kuliah jurusan Pattern Making antara lain:

KLP MK	MATA KULIAH	SEMESTER						JMLH SKS
		1	2	3	4	5	6	
MKDU	Pendidikan Agama	2						
	Pendidikan Pancasila	2						
	Pendidikan Kewarganegaraan		2					
	Ilmu Alamiah Dasar			2				
	Ilmu Sosial Dasar			2				
	Bahasa Indonesia	2						
	Bahasa Inggris		2					14
MKKD	Pengantar Sejarah Seni Rupa	2						
	Pengantar Sejarah Seni Rupa Indonesia		2					
	Sejarah Seni Rupa Barat				2			
	Sejarah Seni dan Fashion	2						
	Riset Mode					2		
	Sejarah Fashion design				2			
	Promosi Fashion						2	
	Tinjauan Tekstil dan Produk Tekstil						2	
	Produksi Garmen					2		
	Metode Penelitian				2			
	Pengantar Bahan			2				
	Kewirausahaan						2	
	Tekstil Nusantara				2			
	Anatomi	2						
	Konsep Fashion					2		

	Manajemen Fashion					2		
	Portfolio Pengembangan						2	34
MKKB	Menggambar	4						
	Nirmana	4						
	Ilustrasi Mode		4	4	4	4		
	Fashion Photography						2	
	Teknik menjahit		4	4				
	Teknik Pola		4	4	4	4		
	Tekstil dan Desain Tekstil				4	4		
	Komputer Design (CAD)			2				
	Merchandising							4
	Tugas Akhir							6
Jumlah Mata Kuliah Per semester		20	20	20	20	20	20	120

Berikut ini mata kuliah jurusan Fashion Business antara lain:

KLP MK	MATA KULIAH	SEMESTER						JMLH SKS
		1	2	3	4	5	6	
	Pendidikan Agama	2						
	Pendidikan Pancasila		2					
	Pendidikan Kewarganegaraan			2				
	Ilmu Alamiah Dasar						2	
	Ilmu Sosial Dasar						2	
	Bahasa Indonesia				2			
	Bahasa Inggris					2		14
	Tugas pekerjaan	3						
	Pengenalan rencana	3						
	Fenomena fashion	3						
	Studi dan analisa fiber dan tekstil	3						
	Pemasaran I	3						
	Pengenalan data manajerial	3						
	Teknik negoisasi		3					
	Fashion dan masyarakat		3					
	Evaluasi tekstil untuk produk fashion		3					
	Pemasaran II – analisa kasus		3					
	Prinsip-prinsip akutansi		3					
	Perencanaan dan pembelian produk fashion		3					
	Prospek konsumen dan penyalur			3				
	Analisa faktor			3				
	Pasar			3				
	Komunikasi campuran			3				
	Presentasi fashion			3				
	Integrasi dalam tempat kerja I			3				
	Pemilihan bermacam-macam aksesoris pakaian				3			

Pengembangan koleksi eksklusif					3			
Manajemen					3			
Merchandise fashion					3			
Pengumpulan Analisa dan data					3			
Perencanaan anggaran					3			
Hukum, regulasi dan kode etik								
Lingkungan dan Konsumen						3		
Manajemen Program eksklusif						3		
Presentasi visual						3		
Periklanan						3		
Proyek perusahaan fashion						3		
Manajemen sumber daya manusia						3		
Manajemen penjualan							3	
Ekspor dan impor							3	
Rencana tata letak ruang							3	
Managemen finansial							3	
Integrasi dalam tempat kerja II							4	106
	20	20	20	20	20	20	20	120

1.6.3.6. Jumlah Mahasiswa, Dosen dan Karyawan

Sebagai salah satu Perguruan Tinggi yang baru direncanakan, sesuai dengan rencana pengembangan yaitu dengan jumlah mahasiswa dalam satu angkatan untuk setiap jurusan Fashion Design adalah 100 orang , untuk setiap jurusan Pattern making 100 orang dan Fashion Business adalah 100 orang. Untuk 3 jurusan adalah 300 orang.

Untuk setiap tahunnya diperkirakan jumlah mahasiswa yang tidak naik tingkat adalah 20%(20) sedangkan yang naik tingkat adalah 80%(80). Jumlah mahasiswa per angkatan dihitung dengan rumus :

$$Y_n = a_n \cdot Y_{(n-1)} + b_n \cdot a_n Y_{(n-1)}$$

Y_n : Jumlah maksimal penerimaan mahasiswa baru untuk tingkat 1 pada tahun proyeksi

a_n : Prosentase mahasiswa yang naik tingkat ke tingkat ke-n

b_n : Prosentase mahasiswa yang tidak naik tingkat pada ke-n

• Jumlah Mahasiswa

Dengan rumus berikut jika jumlah mahasiswa perangkatan dihitung :

Jumlah mahasiswa TK I = 300 orang

Jumlah mahasiswa TK II = $(0,8) \cdot 300 + (0,8) \cdot (0,2) \cdot 300 = 284$ orang

Jumlah mahasiswa TK III = $(0,8) \cdot 284 + (0,8) \cdot (0,2) \cdot 284 = 234,84 \sim 244$ orang

- **Jumlah Dosen**

Jumlah dosen tetap yang dibutuhkan dihitung dari rasio dosen dan mahasiswa. Dengan asumsi seorang dosen dapat memegang dua mata kuliah dengan mahasiswa masing-masing 30 orang, maka jumlah dosen minimal adalah :

$$\text{Jumlah mahasiswa} = 2 \times 30 = 60$$

$$828 : 60 = 13,8 \sim 14 \text{ orang dosen}$$

Jadi jumlah minimal Dosen/Staff Pengajar : 12 orang/Dosen.

1.6.3.7. Besaran Ruang

A. Besaran Ruang Pengelola Perkantoran

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m2	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Ruang Direktur Utama	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Pembantu Direktur	3 buah	1 orang	8 m2/org #	24	28,8
Ruang Kepala Bagian Administrasi	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Kepala Bagian Keuangan	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Kepala Bagian Umum	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Kepala Bagian Personalia	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Kepala Bagian Operasional	1 buah	1 orang	15 m2/org #	15	18
Ruang Sekretaris	1 buah	1 orang	8 m2/org #	8	9,6
Ruang Staff	1 buah	15 orang	8 m2/org #	120	144
Ruang Tamu	1 buah	4 orang	2,5 m2/org*	10	12
Ruang Rapat	1 buah	10 orang	15 m2 #	15	18
Lavatory	2 buah	6 orang	4 m2/org*	24	28,8
Ruang Arsip	1 buah		asumsi	16	19,2
Gudang	1 buah		asumsi	18	21,6
					390

B. Besaran Ruang Pengelola Akademik

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m2	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Ruang Ketua Jurusan	3 buah	1 orang	15 m2/org #	45	33

Ruang Sekretaris Jurusan	3 buah	1 orang	8 m ² /org #	24	28,8
Ruang Dosen/Staff Pengajar	1 buah	14 orang	3 m ² /org #	42	50,4
Ruang Staff	1 buah	15 orang	8 m ² /org #	120	144
Ruang Kepala Administrasi	1 buah	1 orang	15 m ² /org #	15	18
Ruang Kepala Pengajaran	1 buah	1 orang	15 m ² /org #	15	18
Ruang Tamu	1 buah	4 orang	2,5 m ² /org*	10	12
Ruang Rapat	1 buah	10 orang	15 m ² #	15	18
Lavatory	2 buah	6 orang	4 m ² /org*	24	28,8
Ruang Arsip	1 buah		asumsi	16	19,2
Gudang	1 buah		asumsi	18	21,6
					391,8

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m ²	Total m ² (+ sirkulasi 20 %)
UPT Perpustakaan	1 buah				
a. ruang baca		75	2,7 m ² /orang#	202,5	243
b. ruang buku		20000	1 m ² /buku#	200	240
c. ruang fotocopy		1	2 m ² /orang#	2	2,4
d. ruang staff		5	3m ² /orang#	15	18
					503,4
UPT Lab. Komputer	2 buah	30 orang	2 m ² /org #	60	72
Ruang staff		5	3m ² /orang#	15	18
					90
					593,4

C. Besaran Ruang Pendukung

	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m ²	Total m ² (+ sirkulasi 20 %)
Parkir						
1. Parkir pengelola	Parkir Mobil	1 buah	20 mobil	10,58 m ² /mobil*	211,6	253,9
	Parkir Motor	1 buah	40 motor	1,5 m ² /motor*	60	72
2. Parkir Mahasiswa	Parkir Mobil	1 buah	60 % x 300 (asumsi pengunjung)	10,58 m ² /mobil*	180	1980
	Parkir Motor	1 buah	35 % x 300 (asumsi pengunjung)	1,5 m ² /motor*	105	157
2. Parkir Komersial	Parkir Mobil	1 buah	20 % x 150 (asumsi	10,58 m ² /mobil*	90	952,20

	Parkir Motor	1 buah	pengunjung) 60 % x 150 (asumsi pengunjung)	1,5 m2/motor*	45	67,5
	Cafetaria	1 buah	50 orang	1,6 m2/org*	80	96
	Musholla	1 buah	20 orang	asumsi	20	24
	Rg. Keamanan	4 buah	2 orang	asumsi	9 m2	10,8
	Cleaning service	1 buah	5 orang	asumsi	17,5	21
	Lavatory umum	3 buah	24 orang	asumsi	120	144

D. Besaran Ruang Operasional

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas m2	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Ruang Genset	1 buah		asumsi	20	24
Ruang MEE	1 buah		asumsi	20	24
Ground water tank	1 buah		asumsi	20	24
Ruang AHU	2 buah		asumsi	24	28,8
Ruang mesin AC	1 buah		asumsi	20	24
					124,8

keterangan :

* data diambil dari *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*

data diambil dari *Data Arsitek*

data diambil dari *Office Planning*

E. Besaran Ruang Penunjang

Kelompok	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart	Luas	Total m2 (+ sirkulasi 20 %)
Kegiatan						
I. Informasi						
b.Rg. seminar	Rg. seminar	1 buah	asumsi	asumsi	400	400
b.Rg. Pamer	Rg. pamer	1 buah	asumsi	asumsi	300	360

III.Promosi						
Peragaan Busana	Catwalk	1 buah	30 orang	0,90 m2/org*	27	32,4
	Ruang Rias & Ganti	1 buah	50 orang	2,25 m2/org*	112,5	135
	Ruang Penonton	1 buah	100 orang	1,2 m2/org#	120	216
	Gudang	1 buah	asumsi	16 m2	16	19,2
						402,6
II. Pemasaran						
a. Begkel kerja Fashion	Studio Desain	1 buah	3 orang	3,89 m2/org*	11,67	14,004
	Ruang Konsultasi	2 buah	4 orang	1,5 m2/org*	12	14,4
	Ruang Ukur & Ruang Fitting	2 buah	2 orang	2 m2/org#	8	9,6
	Ruang Pola	2 buah	8 orang	2,7 m2/org#	43	51,6
	Ruang Jahit	2 buah	10 orang	2,7 m2/org#	54	64,8
	Ruang Printing	2 buah	2 orang	2,7 m2/org#	10	12
	Ruang Finishing & Setrika	2 buah	2 orang	2 m2/org#	8	9,6
	Gudang Penyimpanan Kain	1 buah	asumsi	asumsi	120	144
	Gudang Alat & Bahan Jahit	1 buah	asumsi	asumsi	80	96
a. Butik	Ruang Display	1 buah	asumsi	asumsi	1828	2193,6
	Ruang Kasir	1 buah	1 orang	6,195 m2 *	61,95	74,34
	Ruang Pas	3 buah	1 orang	1,5 m2	30	36
	Gudang	1 buah	asumsi	asumsi	80	96

F. Besaran Ruang Akademik

Untuk mengetahui berapa banyak ruang kuliah teori reguler yang dibutuhkan, maka frekuensi terbesar pada semester ganjil/genap dikurangi jumlah mata kuliah praktek.

Jumlah mata kuliah persemester

Semester	Fashion Design	Pattern Making	Fashion Business
Semester 1	20	20	20
Semester 2	20	20	20
Semester 3	20	20	20
Semester 4	20	20	20
Semester 5	20	20	20
Semester 6	20	20	20
	120	120	120

Jumlah mata kuliah

Semester	Fashion Design	Pattern Making	Fashion Business
Ganjil	60	60	60
Genap	60	60	60

Tabel diatas menunjukkan jumlah mata kuliah sama banyaknya dari semua jurusan (jumlah total). Dari jumlah tersebut maka yang merupakan kuliah praktek adalah :

Semester	Fashion Design	Pattern Making	Fashion Business
Ganjil	34	34	6
Genap	36	36	7

Jumlah mata kuliah praktek terbanyak adalah pada semester genap. Total mata kuliah praktek pada seluruh jurusan pada semester genap adalah 79. Untuk mendapatkan jumlah kelas teori dihitung dari jumlah mata kuliah keseluruhan – jumlah mata kuliah praktek, $120 - 79 = 41$ mata kuliah teori, jika dalam satu hari adalah $41 : 4 = 10,25$ kelas. Dari perhitungan didapat kebutuhan kelas teori 10 kelas dengan kapasitas masing-masing minimal 30 mahasiswa.

Dengan mempertimbangkan perkembangan jumlah mahasiswa dan fleksibel ruang kelas, kapasitas masing-masing kelas dapat di variasikan sebagai berikut :

Jenis ruang teori	Kapasitas (orang/mahasiswa)
Ruang teori kecil	30
Ruang teori sedang	50
Ruang teori besar	100

Untuk mengetahui besaran kelas digunakan standar ruang sebagai berikut

Ruang kuliah teori : 2,1 m²/Mahasiswa

Dosen : 7,5 m²/Orang

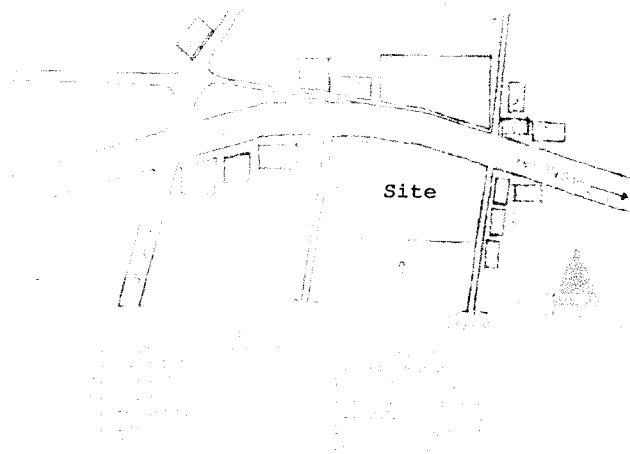
Jadi besaran ruang kelas yang dibutuhkan :

- Ruang teori kecil = $(2,1 \times 30) + 7,5 = 70,5 \text{ m}^2$
- Ruang teori sedang = $(2,1 \times 50) + 7,5 = 112,5 \text{ m}^2$
- Ruang Teori besar = $(2,1 \times 100) + 7,5 = 217,5 \text{ m}^2$

1.7 Spesifikasi Site

1.7.1 Lokasi

Lokasi proyek berada di jalan Ringroad Utara, Yogyakarta. Tepatnya site menghadap ke utara(bagian muka menghadap ke jalan Ringroad utara-Condong catur) dan berhadapan dengan kantor POLDA DIY.



Peta Lokasi Site

(Sumber : BAPEDA DIY)

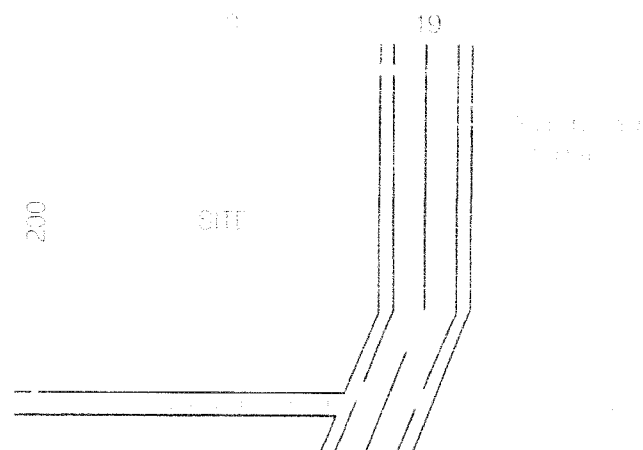
1.7.2 Alasan Pemilihan Site

Site dipilih dikarenakan memiliki beberapa hal spesifik yang sangat mendukung dan berguna bagi proses perancangan dan perencanaan bangunan seperti :

- Lokasi berada pada jalur Arteri, hal ini memungkinkan keuntungan yang baik bagi kemudahan akses jalur sirkulasi baik dari Yogyakarta maupun luar Yogyakarta menuju Sekolah Mode Yogyakarta
- Memiliki nilai view yang baik, dari dalam maupun dari luar site.
- Lokasi berdekatan dengan fasilitas pendidikan (Perguruan Tinggi) seperti UPN veteran, UII Ekonomi, dan AMIKOM, sehingga kawasan ini sangat mendukung bagi aktivitas pendidikan.

1.7.3 Luas Site

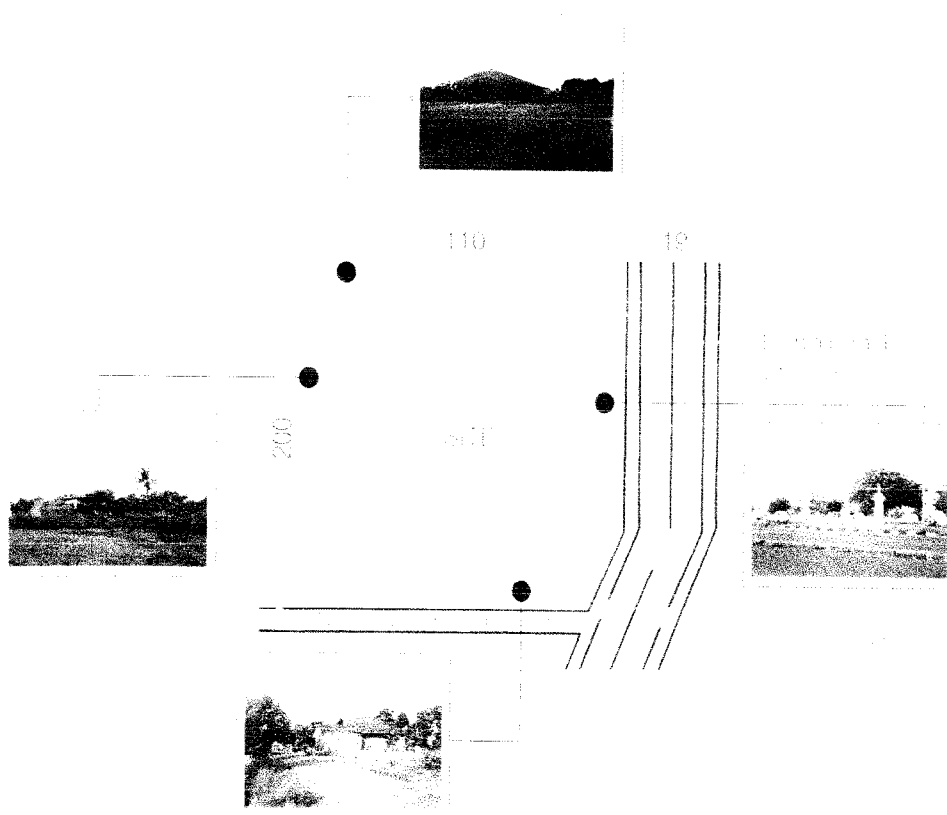
Luas site : 22.000 m²



Site terpilih merupakan site yang dulunya adalah untuk bangunan bank BHS, dikarenakan terjadi krisis moneter mengalami keterlambatan dan dibatalkan. Site ini memiliki kontur yang rata dan kini site tersebut difungsikan sebagai kebun jagung oleh warga setempat.

1.7.4 Batas-Batas Site

- Sebelah utara berbatasan dengan jalan lingkar utara (Ringroad Utara) Yogyakarta yang juga berbatasan dengan kantor POLDA DIY.
- Sebelah timur berbatasan dengan pertokoan dan pemukiman penduduk sekitar yang dipisahkan oleh jalan lingkungan dengan kelebaran 3 meter.
- Sebelah selatan berbatasan dengan pemukiman penduduk dan perkarangan perkebunan milik penduduk sekitar.
- Sebelah barat berbatasan dengan permukiman dan perkebunan penduduk.



BAB II

TINJAUAN KEGIATAN PENDIDIKAN

2.1 Tinjauan Pendidikan

2.1.1 Pengertian Pendidikan

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

Pendidikan berasal dari kata didik, yang berarti memelihara atau memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai suatu ilmu pendidikan. Sedangkan pendidikan adalah perbuatan (hal/cara) atau pemeliharaan (latihan-latihan dsb) badan. batin¹³.

Ruang lingkup pendidikan meliputi :

1. Pendidikan Informal

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

2. Pendidikan Formal

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

3. Pendidikan Non Formal

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

¹³ WJS Purwodarminto, 1986

2.1.2 Sekolah Tinggi

2.1.2.1. Bentuk dan Macam Perguruan Tinggi di Indonesia¹⁴

- Universitas : Terdiri dari fakultas-fakultas tidak sejenis (eksata dan no-eksata bercampur)
Contoh : UGM, UII, UI, dll
- Insitut : Terdiri dari fakultas-fakultas dan departemen-departemen sejenis. Contoh : ITB, IPB, dll
- Sekolah tinggi : Terdiri dari satu fakultas yang berdiri sendiri (otonom).
Contoh : STIE, STTNas, dll
- Akademi : pendidikan Keahlian dan ketrampilan khusus gelar sarjana muda/bokaloriat (otonom).
Contoh : AKK Yogyakarta, AKK Tarakanita, dll
- Politeknik : Pendidikan ketrampilan tertentu tanpa gelar pada program diploma

2.1.2.2. Pedoman pendirian Sekolah Tinggi¹⁵

Sekolah Tinggi adalah Perguruan Tinggi menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu.

Sekolah Tinggi terdiri atas dua jurusan atau lebih yang menyelenggarakan Program DI, Program DII, Program DIII dan/atau Program DIV, dan memenuhi syarat dapat menyelenggarakan Program Spl, Program Spll, Program SI, Program S2, dan/atau Program S3.

Beberapa penjelasan tiap programnya adalah sebagai berikut :

- Program DI adalah jenjang pendidikan profesional yang mempunyai beban studi minimal 40 sks dan maksimal 50 sks dengan kurikulum 2 semester dan lama program antara 2 sampai 4 semester setelah SLTA.
- Program DII adalah jenjang pendidikan profesional yang mempunyai beban studi minimal 80 sks dan maksimal 90 sks dengan kurikulum 4 semester dan lama program antara 4 sampai 6 semester setelah SLTA.

- Program DIII adalah jenjang pendidikan profesional yang mempunyai beban studi minimal 110 sks dan maksimal 120 sks dengan kurikulum 6 semester dan lama program antara 6 sampai 10 semester setelah SLTA.
- Program DIV adalah jenjang pendidikan profesional yang mempunyai beban studi minimal 144 sks dan maksimal 160 sks dengan kurikulum 8 semester dan lama program antara 8 sampai 14 semester setelah SLTA.
- Program SI adalah jenjang pendidikan akademik yang mempunyai beban studi kumulatif minimal 144 sks dan maksimal 160 sks dengan lama program kumulatif 8 semester sampai 14 semester setelah SLTA.
- Program S2 (Magister) adalah jenjang pendidikan akademik yang mempunyai beban studi kumulatif minimal 36 sks dan maksimal 50 sks dengan lama program kumulatif 4 semester sampai 10 semester setelah Program SI.
- Program S3 (Doktor) adalah jenjang pendidikan akademik yang mempunyai beban studi kumulatif minimal 84 sks dengan lama program kumulatif 8 semester sampai 14 semester setelah S2.

2.1.2.3. Prasarana dan Sarana

Persyaratan minimal prasarana dan sarana Sekolah Tinggi adalah sebagai berikut :

- Ruang kuliah : 100 m²/0.5 m² per mahasiswa
- Ruang kantor : 100 m²/4 m² per orang
- Ruang perpustakaan dan Unit Komputer : 500 m²
- Ruang Laboratorium
- Luas tanah : 500 m²

¹⁴ UU No 2 Tahun 1989 Pasal 16 dan 17

¹⁵ Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. No 222/U/1998

2.1.2.4. Program pendidikan

Kurikulum pendidikan dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu terdiri atas kelompok Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU), Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK), dan Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKKB). Kelompok mata kuliah tersebut disebarkan ke dalam semester, disesuaikan dengan kebutuhan dan jenjang serta urutan.

2.2. Tinjauan Kegiatan Pendidikan dalam Fashion

2.2.1. Pendidikan Fashion

Pendidikan memiliki arti perbuatan (hal, cara dsb) mendidik atau memelihara (latihan-latihan dsb) badan, batin. Sedangkan fashion identik dengan mode. Dalam hal ini cara berbusana (pakaian).

Dengan demikian, pendidikan fashion adalah pendidikan yang mengajarkan pengetahuan mode dan memberikan latihan-latihan ketrampilan yang berhubungan dengan mode sehingga melahirkan lulusan yang profesional dalam bidang mode untuk mengisi kebutuhan tenaga ahli dalam industri mode.

Pendidikan mode berperan untuk menyiapkan pelaku-pelaku dalam industri mode. Beberapa karir bagi lulusan pendidikan mode :

- *Fashion designer* (Perancang mode)
- *Fashion Coordinators* (Koordinator fashion)
- *Fashion Marketing/Business* (Pemasaran Fashion)
- *Fashion Writers and Artists* (Pengamat dan Penulis Mode)
- *Garment Manufacturing* (Pembuatan Pakaian Jadi)
- *Merchandising* (Merchandise/Aksesoris)
- *Teaching* (Dosen/Pengajar)

2.2.2. Bentuk-bentuk pendidikan fashion

Pendidikan mode yang ada sekarang sudah sangat beragam, yaitu :

1. Kursus Mode.

Jenis pendidikan mode ini bersifat non formal dengan usia dan latar belakang peserta bervariasi. Istilah lain kursus mode ini adalah Lembaga Pengajaran Tata Busana atau Lembaga Pengajaran

Ketrampilan. Waktu pendidikan berkisar 6 bulan sampai 1 tahun. Pilihan programnya hanya berupa kursus singkat. Contohnya pada LPK ADANA Yogyakarta, Arva Studio Surabaya dan LPTB Susan Budihardjo.

2. Pendidikan Kejuruan.

Pendidikan mode setingkat SLTA. Sifatnya formal dalam suatu wadah atau lembaga pendidikan formal. Usia cenderung homogen. Waktu pendidikan berkisar 3 sampai 4 tahun. Materi-materi yang diajarkan juga materi-materi pelajaran umum.

Misalnya pada Sekolah Menengah kejuruan Jurusan Tata Busana

3. Akademi Seni Rupa dan Desain pada Pendidikan Tinggi.

Bentuk dari Akademi ini adalah pendidikan keahlian dan ketrampilan khusus gelar sarjana muda/bakaloriat (otonom). Merupakan pendidikan tinggi profesional yang dipimpin oleh seorang direktur. Dalam akademi ini pendidikan mode termasuk dalam pendidikan desain yaitu desain mode, yang merupakan salah satu cabang dari pendidikan desain. Pada dasarnya pendidikan desain harus memberikan lima wawasan keilmuan, yaitu Wawasan teknologi, Wawasan Sains, Wawasan Sosial Budaya dan Wawasan Filsafat dan Etika. Waktu pendidikan berkisar 3 tahun. Diselenggarakan dengan sistem *full time* setiap hari. Terdapat beberapa program pilihan. Karena merupakan pendidikan formal ke depan, maka sistem penerimaan pendidikan dan evaluasi diselenggarakan dengan prosedur yang telah ditentukan secara khusus.

Contohnya Jurusan Kriya Seni tekstil dan Desain Mode STSI, ESMOD Jakarta, Lasalle College Jakarta, Indonesia International Fashion Institute Jakarta dan Jurusan Tata Busana AKK Tarakanita Yogyakarta dan AKK Yogyakarta.

2.2.3. Metoda Pendidikan

Ada dua metoda yang dijalankan dalam pendidikan mode :

1. Part Time

Waktu pendidikan diselenggarakan tidak setiap hari, biasanya setiap pertemuan/tatap muka berlangsung berapa jam yang telah ditentukan.

2. Full Time

Waktu pendidikan diselenggarakan setiap hari dengan menyediakan fasilitas yang dapat digunakan setiap hari.

2.2.4 Kurikulum

Perbandingan kurikulum pendidikan mode :

Jenis pendidikan	Teori	Praktek
Formal	40%	60%
Non Formal	25%	75%

Sumber : Brosur-brosur dan perbandingan akademis berbagai pendidikan mode

Teori diberikan dengan berbagai metoda, yaitu :

➤ Metoda pengajaran 1 arah

Pada metoda ini pengajar merupakan pelaku aktif, sedangkan murid merupakan pelaku yang cenderung pasif. Metoda ini ditunjukkan agar teori yang diberikan dapat diterima dengan semaksimal mungkin oleh para murid. Penerapan metoda ini pada jenis materi seperti Sejarah mode, Pengetahuan tekstil, Design tekstil, Estetika dan lain-lain.

➤ Metoda pengajaran 2 arah

Pada metoda ini pengajar dan murid terjadi kegiatan aktif, yaitu dengan cara diskusi/tanya jawab. metoda ini ditunjukkan supaya memberikan kesempatan kepada para murid untuk memperoleh pengetahuan dan informasi seluas mungkin. Penerapan metoda ini pada jenis materi misalnya Teknik Pola, Teknik jahit, Nirmana, Ilustrasi mode dan lain-lain.

- Audiovisual

Metoda ini ditunjukkan sebagai pelengkap kedua metoda diatas.

Kuliah praktek adalah kegiatan belajar-mengajar yang bertujuan untuk memberikan teknik perwujudan desain mode. Penerapan jenis materi yang membutuhkan praktek antara lain : Teknik pola, Teknik Jahit, Nirmana, Ilustrasi mode, Design textil dan sebagainya.

Praktek diberikan dengan berbagai metoda, yaitu .

- Studio

Studio adalah tempat merancang secara grafis dan bahasa ucapan, dimana gambar dan penyampaiannya mengambil bagian secara bersama. Sedangkan metoda studio pada sekolah mode berlaku untuk pembuatan karya 2 dimensi (2 D).

- Bengkel kerja

Metoda ini lebih ditunjukkan pada pembuatan karya 3 Dimensi (3D), yaitu pakaian dan aksesoris lainnya.

2.2.5. Fasilitas pendidikan

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

No.	Jenis kegiatan	keterangan
1.	Kegiatan Akademis	Kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pendidikan dan pengajaran
2.	Kegiatan Administrasi	Kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan sekolah mode
3.	Kegiatan Penunjang/Servis	Kegiatan diluar kegiatan akademis dan administrasi yang fungsinya sebagai pelengkap

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

No.	jenis bagian	Meliputi
1.	Bagian akademis (instruction)	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Auditorium

		<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan • Bengkel kerja • Ruang-ruang belajar lain
2.	Bagian akademis (Administration)	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pimpinan • Ruang sekretaris • Ruang pengajaran • Ruang tata usaha • Ruang-ruang pengajaran yang lainnya
3.	Bagian sirkulasi (Circulation)	<ul style="list-style-type: none"> • Koridor • Foyer • Lobby • Tangga
4.	Bagian servis (Service)	<ul style="list-style-type: none"> • Lavatory • Cafeteria • Ruang-ruang servis lainnya
5.	Bagian pelengkap (Accessories)	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang penyimpanan • Parkir • Plasa • dan pelengkap lainnya

2.2.6. Tinjauan Kenyamanan Ruang

2.2.6.1. Tinjauan Ruang Pendidikan

1. Kelas



Pada ruang kelas teori, aktivitas yang terjadi lebih banyak pada memberikan mata kuliah umum (MKDU) dan mata kuliah keahlian dasar (MKKD). Pada podium aktivitas yang dilakukan adalah seorang guru memberikan pelajaran lisan maupun tulisan, peralatan yang digunakan yaitu OHP atau inFocus dengan satu buah meja kursi. Tipe kelas dibedakan menjadi 2 yaitu : kelas besar dan kelas kecil, dengan perbedaan jumlah kapasitas mahasiswa dalam satu kelas.

- Pengaturan tempat duduk harus memenuhi syarat-syarat kenyamanan pandangan.

- Segi pendengaran sama pentingnya dengan penglihatan, oleh karena itu harus mempertimbangkan juga segi akustiknya. Syarat ini terutama berlaku pada ruang kelas yang menggunakan *audio-visual*.
- Untuk pengajaran yang menginginkan siswa bersikap aktif maka siswa harus berada sedekat mungkin dengan pengajar.
- Pencahayaan yang baik, baik pencahayaan buatan maupun pencahayaan alami, jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur.
- Tidak terlalu banyak bukaan, terutama bukaan persis didepan pengajar ataupun siswa.
- Peletakan pintu masuk yang tepat, yaitu dari arah samping (kiri/kanan).

2. Studio

Standart studio adalah sebagai berikut :

- Pencahayaan yang baik, baik pencahayaan buatan maupun pencahayaan alami, jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur.
- Luasan ruangan yang diperlukan disesuaikan dengan peralatan dan bahan yang digunakan di studio.
- Sebaiknya letaknya berdekatan dengan bengkel kerja, tetapi perlu dipertimbangkan juga debu dan kebisingan yang mungkin timbul.
- Ruang untuk penyimpanan gambar-gambar, buku pegangan dan model-model sebaiknya mempunyai akses yang baik dengan ruang studio.
- Untuk kegiatan studio dengan aktivitas yang panjang membutuhkan pengkondisian udara yang stabil, untuk itu diperlukan penghawaan buatan dengan AC.

3. Workshop / Bengkel Kerja

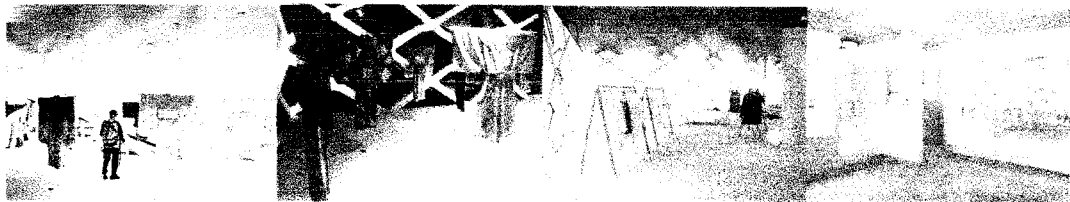
- Merupakan ruangan yang luas dan cenderung menggunakan open plan.
- Permukaan lantai tidak boleh licin.
- Harus ada ruangan yang luas disekitar mesin untuk lalu-lalang tanpa mengganggu kegiatan bekerja.
- Harus benar-benar kedap suara

2.3. TINJAUAN FASILITAS KOMERSIAL

Fasilitas komersial dalam sekolah mode adalah sebagai fasilitas penunjang. Bagaimanapun pada dasarnya pendidikan mode tidak lepas dari kegiatan komersial. Para siswa-siswi sekolah mode dapat mengetahui bagaimana cara mengkomunikasikan atau mempresentasikan hasil karya kepada masyarakat pada umumnya.

2.3.1. Kegiatan Komersial Dalam Dunia Mode

1. Kegiatan Informasi

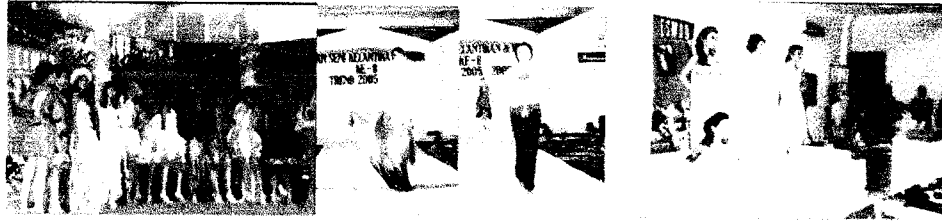


Kegiatan ini untuk memperkenalkan berbagai informasi tentang mode kepada masyarakat sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat dan juga dapat menjadi bahan inspirator bagi perancang.

Unsur yang terlibat :

- Pengunjung
- Penata Display
- Ruang Seminar
- Ruang Pameran

2. Kegiatan Promosi



Kegiatan ini untuk memperkenalkan produk busana kepada masyarakat selaku pemakai dan pembeli. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempengaruhi pengunjung agar tertarik dan kemudian berminat untuk memiliki koleksi yang di tawarkan

Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur, yaitu :

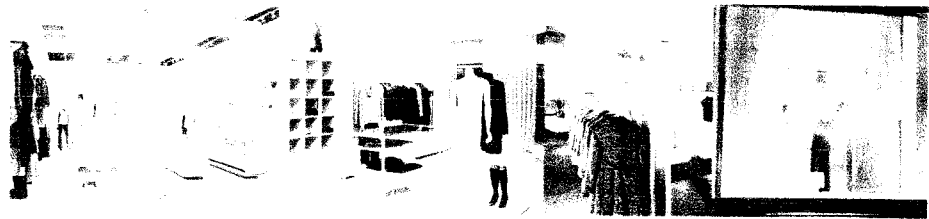
- Desainer
 - Model
 - Fotografer
 - Pengunjung / Konsumen
 - Penyelenggara
- Ruang Pertunjukan/Catwalk

Pada dasarnya fasilitas ini terdiri dari 3 bagian yaitu :

1. Stage : area pertunjukan atau panggung peragaan.
2. Audience : area untuk pengunjung/penonton peragaan busana
3. Area penunjang : terdiri dari rjuang persiapan (ruang ganti dan ruang rias), ruang service, dan lobby.
4. Fotografer : area bagi juru foto.

Pada ruang peragaan ini mempunyai kapasitas 100 orang. Sedangkan kenyamanan jarak pandang dengan perhitungan:

3. Kegiatan Pemasaran



Kegiatan yang dilakukan untuk mendistribusikan hasil produksi ke tangan konsumen.

Unsur yang terlibat :

- Perancang
- Penata Display
- Pendunjung

Kegiatan ini di wadahi dalam ruang display produk, ruang ini memiliki peran yang besar dalam usaha :

- Memamerkan produk,
- Menjadikan produk terlihat presentatif,
- Menarik perhatian pengunjung,
- Meningkatkan nilai jual produk dan
- Mempertahankan konsumen untuk mengikuti alur yang diciptakan pada area display.

2.4. Tinjauan Khusus Fashion

2.4.1. Pengertian

Fashion (Noun), (*fashions, fashionable, fashionably*)¹⁶

Fashion. arti fashion berasal dari Bahasa Inggris, berarti *cara, ragam, kebiasaan, mode, atau gaya.* Fashion selalu menyiratkan sesuatu yang

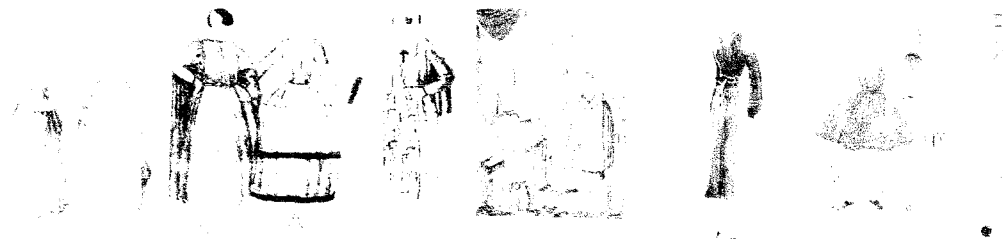
baru dan “up to date”. Fashion sendiri merupakan keadaan di mana seseorang dapat berekspresi dan mengembangkan model pakaian dengan gaya sendiri, yang memberikan kesan menarik bagi orang yang melihatnya.

2.4.2. Sejarah Perkembangan Mode



Selama berabad-abad masyarakat atau individu sudah menggunakan pakaian dan perhiasan badan lain sebagai format dari komunikasi nonverbal untuk menandai adanya jabatan, kedudukan, ranking, jenis kelamin, ketersediaan seksual, tempat, kelas, kekayaan dan keanggotaan kelompok. Fashion adalah suatu format kemerdekaan berbicara. Fashion tidak hanya sekedar pakaian, tetapi juga asesoris, model rambut, seni badan dan kecantikan

Fashion adalah suatu bahasa tanda, ilmu ikon dan lambang yang non-verbal yang mengkomunikasikan maksud/arti tentang individu dan golongan. Fashion merupakan gaya berpakaian pada situasi tertentu. Konsep fashion menyiratkan suatu proses gaya mengubah, sebab mode di dalam pakaian, seperti halnya di dalam mebel dan obyek yang lain, yaitu sudah mengambil bentuk yang beda pada waktu berbeda dalam sejarah.



Manusia telah mengenal fashion sejak kira-kira 20.000 sebelum masehi, tetapi manusia baru konsen terhadap fashion sejak akhir pertengahan tahun 1300-1500. sebelumnya, pakaian yang dikenakan

manusia merefleksikan perbedaan yang sudah lama pada komunitas manusia tersebut. Gaya pakaian tersebut berubah secara ekstrim dan lambat. Fashion, bagaimanapun adalah gaya-gaya yang mengubah secara cepat untuk keaneragaman dari sejarah, psikologis, dan alasan-alasan sosial. Sebuah gaya pakaian mungkin dikenal sebagai fashion, tetapi gaya menjadi perbedaan jika gaya ini berpindah tangan dari generasi satu ke generasi yang lain. Perkembangan fashion memiliki tiga fase

Keaslian fashion, fashion yang sebenarnya sudah nampak di Eropa Utara dan Italia ketika sistem kelas sosial berkembang pada akhir pertengahan tahun (A.D 1300-1500). Pada waktu itu, orang-orang eropa memulai mengelompokan satu sama lain kedalam kelompok berdasarkan faktor seperti kekayaan, silsilah keluarga dan jabatan/kedudukan. Pakaian yang dikenakan menunjukkan kelas sosial. Sebelum akhir pertengahan tahun, hanya seseorang yang kaya dan kuat konsen terhadap pakaian yang dipakainya. Tetapi ketika kelas sistem berkembang, manusia umum mulai bersaing posisi dalam lingkungan masyarakat. Fashion adalah alat untuk bersaing satu sama lain.

Kenapa orang mengikuti fashion? Banyak alasan orang mengikuti fashion. Sering orang meniru gaya dari seseorang atau kelompok untuk menunjukkan identitasnya. Fashion lebih dari sekedar menirukan gaya orang lain. ini merupakan suatu format dari komunikasi nonverbal yang menyediakan suatu cara orang untuk menyatakan nilai-nilai dan identitas mereka. Alasan lain orang mengikuti fashion adalah membuat mereka lebih dinamis dan aktratif.

Kenapa fashion selalu berubah? Fashion yang sesuai untuk laki-laki dan wanita telah dirubah sebagai standar dari maskulinitas dan femininitas yang telah berubah. Gaya pakaian belum tentu bersifat fashionable dari waktu ke waktu dan dari kelompok ke kelompok yang berbeda. Perkembangan dalam dunia mode semakin di pacu dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat yang menjadikan konsumsi individu terhadap fashion semakin kuat pula. Pada abad ke 14 Paris sudah di akui sebagai pusat mode karena keunggulan

teknologi dan banyaknya pedagang yang menggunakan cara promosi yang lebih maju. Revolusi industri selama tahun 1700an sampai 1800an menyebabkan perubahan yang cepat dalam perkembangan fashion. Penemuan celupan kimia mekanis, bahan-bahan pabrik buatan, dan metoda produksi massal buat fashion untuk orang banyak. Mulai dengan mempromosikan busana melalui *mannequein*¹⁷ yang didandani dengan mode terbarunya dan juga dengan cara mengadakan *fashion show* atau *pagelaran busana* yang di gelar secara periodik. Sebagai tambahan, alat produksi massal baru menyebar ke Eropa dan Amerika. Revolusi industri Prancis menyebabkan manusia seluruh dunia berpakaian yang hampir sama dan mirip. Industri fashion telah ada sejak tahun 1800an, dan untuk industri fashion sekarang telah beroperasi dalam 2 tingkat yaitu *couture* dan *ready to wear*¹⁸.

Dalam dunia mode terdapat beberapa aliran–aliran gaya busana¹⁹, Yaitu :

- a. *Classic*, yaitu aliran dari masa ke masa hampir tidak mengalami perubahan. Misalnya pakaian adat suatu daerah atau pakaian nasional suatu bangsa.
- b. *New Classic*, yaitu aliran yang lambat menerima perubahan pada penampilan busana. Contohnya gaya busana pria ataupun wanita dewasa
- c. *Trend*, yaitu aliran yang lebih cepat dalam merespon perubahan, biasanya dalam waktu setahun sekali terdapat perubahan pada gaya busana aliran ini, bahkan dalam satu aliran sering terdapat beberapa gaya. Contohnya busana pada tahun 1970 yang memiliki ciri khas yang kuat seperti celana model cut brai
- d. *New Waves*, yaitu aliran yang sangat cepat mengalami perubahan dalam gaya busananya, sekitar 3 bulan sekali ada perubahan. Misalnya gaya busana yang terlihat segar, murah dan meriah yang sengaja di disain untuk remaja dan ibu –ibu muda

¹⁶ M Echols, John, kamus Inggris Indonesia, PT Gramedia

¹⁷ Boneka yang menyerupai manusia

¹⁸ Microsoft Encarta 2005

Untuk jenis pakaian yang di kelompokkan menurut kuantitas dan kualitas produksinya, yaitu :

- a. *Haute Couture* adalah Jenis pakaian dengan label resmi yang memiliki persyaratan khusus yaitu dikerjakan oleh tenaga ahli dan terlatih dengan garis rancangan dan pola yang dikerjakan secara mendalam dan mendetail, 80 % dari jenis ini di kerjakan dengan tangan serta penggunaan bahan yang bermutu tinggi. Contohnya jenis pakaian yang di desain berdasar pesanan dan diperkenalkan dengan di peragakan oleh minimal 3 orang model dalam peragaan busana yang diadakan secara periodik untuk memperlihatkan garis rancangan baru dengan teknik yang baru.
- a. *Semi Haute Couture* adalah salah satu jenis *Haute Couture* yang diproduksi dalam jumlah tertentu dan lebih banyak dikerjakan oleh mesin untuk mengejar nilai komersialnya, sehingga jenis ini memiliki sifat yang eksklusif namun tidak unik.
- b. *Ready to wear atau prêt a porter* adalah Jenis pakaian yang di produksi massal dan dipasarkan secara luas, sehingga konsumen lebih banyak menggunakan jenis pakaian ini.

2.4.3. Elemen Pembentuk Mode

Elemen yang berperan dalam proses pembentukan mode terdiri dari 4 elemen²⁰, yaitu :

1. Gaya

Gaya yang di munculkan dalam sebuah desain mode senantiasa mengikuti trend yang sedang berkembang dan di gemari masyarakat sebagai pengguna saat itu. Pada elemen ini, perancang di tuntutan untuk selalu memunculkan gaya terbaru yang sekiranya dapat di jadikan trend mode terbaru, sehingga gaya dalam mode dapat berubah dalam waktu yang sangat cepat. Umumnya gaya dalam mode selalu berputar dan berulang – ulang, misalnya gaya tahun 1960-an bisa menjadi trend di tahun 2000-an, gaya etnik dan naturalis yang kembali di minati masyarakat di tahun 2005 ini.

2. Warna

Elemen warna juga merupakan elemen yang senantiasa berubah seiring waktu dan terpengaruh oleh kondisi masyarakat, misal trend warna tahun 2000 yang disebut tahun millennium di identikan dengan warna perak.

3. Siluet

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

4. Ragam Hias

Ragam hias memberi pengaruh terhadap mode dengan kekayaan ide yang di tuangkan pada sebuah rancangan, merupakan sentuhan terakhir yang berfungsi sebagai elemen yang memperindah desain sebuah mode, misal dengan penambahan payet atau bordir yang di sesuaikan dengan ketiga elemen lainnya dapat menghidupkan rancangan.

2.4.4. Sifat-sifat Karakter Fashion²¹

Sifat-sifat karakter fashion adalah sebagai berikut :

1. Bebas

Sifat fashion yang cenderung selalu berubah-ubah memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhati fashion. Pada awalnya orang menciptakan pakaian sesuai dengan esensi dari pakaian itu sendiri.

2. Dinamis

Dinamis adalah sifat (tabiat) yang bertenaga dan berkekuatan (sehingga selalu sanggup menyesuaikan diri dengan keadaan sekitar)²¹.

Perkembangan dan pertumbuhan fashion sangat cepat. Pasti ada sesuatu yang baru di tawarkan oleh fashion. Fashion selalu berkembang secara variatif.

3. Menonjolkan diri

Mode identik dengan fashion. Fashion sendiri merupakan keadaan di mana seseorang dapat berekspresi dan mengembangkan model pakaian dengan gaya sendiri, yang memberikan kesan menarik bagi orang yang melihatnya.

4. Berputar

Fashion memang selalu berubah dari setiap jaman. Namun sebenarnya, mode tidak benar-benar berubah, hanya di modifikasi sedemikian rupa. Perkembangan ini didukung dengan adanya informasi yang terus memberikan nuansa/gambaran baru bagi para peminat mode.

Gaya/tren fashion yang in atau yang sudah lalu merupakan siklus yang selalu berputar.

5. Beradaptasi

Karena hidup sangat dinamis, maka mode dalam setiap tahun dapat menggambarkan keadaan fashion tertentu. Fashion selalu beradaptasi dengan tempat ataupun waktu.

¹⁹ Setyaningtyas, Nur, TA UII, 2004

²⁰ www.Fashion-era.com (NET)

²¹ www.Fashion-era.com (NET)

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

3.1. Konsep Bentuk

Esensi kegiatan pendidikan (mode) dan kegiatan penunjang (komersial) menjadi sumber pencarian gagasan/ide dalam tema arsitektur dan menjadi konsep dasar pada bentuk, tata ruang, sirkulasi, dan citra bangunan.

3.2. Gagasan Bentuk Dasar

Bentuk dasar didapat dengan menganalisa karakteristik sifat-sifat fashion kemudian ditransformasikan kedalam bentuk dasar.

3.3. Sifat-Sifat Karakter Fashion²²

Sifat-sifat karakter fashion adalah sebagai berikut :

1. Bebas

Sifat fashion yang cenderung selalu berubah-ubah memberikan kejutan-kejutan baru bagi pemerhati fashion. Pada awalnya orang menciptakan pakaian sesuai dengan esensi dari pakaian itu sendiri.

Karakter fashion yang bebas ditransformasikan dalam menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda. Dengan menghadirkan perbedaan warna atau tekstur, perbedaan tekstur dan perbedaan solid/void.

Menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda

Perbedaan warna

Perbedaan tekstur

Perbedaan solid/void

2. Dinamis

Dinamis adalah sifat (tabiat) yang bertenaga dan berkekuatan (sehingga selalu sanggup menyesuaikan diri dengan keadaan sekitar)²³.

Perkembangan dan pertumbuhan fashion sangat cepat. Pasti ada sesuatu yang baru di tawarkan oleh fashion. Fashion selalu berkembang secara variatif.

- Kedinamisan menunjukkan pergerakan atau suatu keadaan yang tidak terikat, sehingga terpancing untuk merekam, berfantasi dan berimajinasi.

Pendekatan karakter dinamis dalam wujud fisik adalah dengan pendekatan :

> Susunan dan komposisi ruang

Untuk membentuk kesan dinamis sebuah ruang salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan mengkombinasikan bentuk-bentuk statis atau menkomposisikan bentuk-bentuk dasar kedalam susunan yang variatif hingga membentuk ruang yang berkesan dinamis.

4. Berputar

Fashion memang selalu berubah dari setiap jaman. Namun sebenarnya, mode tidak benar-benar berubah, hanya di modifikasi sedemikian rupa. Perkembangan ini didukung dengan adanya informasi yang terus memberikan nuansa/gambaran baru bagi para peminat mode.

Gaya/tren fashion yang in atau yang sudah lalu merupakan siklus yang selalu berputar.

Konsep berputar dalam tema arsitektur ditransformasikan seperti dalam massa atau ruang yang melingkar. Dimaksudkan untuk menciptakan ruang dengan konsentrasi memusat agar tercipta permainan emosi pelaku didalamnya.

> Bentuk lingkaran

> Kolom lingkaran

5. Beradaptasi

Karena hidup sangat dinamis, maka mode dalam setiap tahun dapat menggambarkan keadaan fashion tertentu. Fashion selalu beradaptasi dengan tempat ataupun waktu.

Dalam tema arsitektur adalah diwujudkan dengan aksesibilitas dan pencapaian yang baik serta pengelompokan ruang-ruang yang mempunyai kedekatan

- Penciptaan ruang interaksi yang mudah dicapai sehingga memudahkan pengunjung bangunan untuk beradaptasi dengan keadaan dalam bangunan.

3. Menonjolkan diri

Mode identik dengan fashion. Fashion sendiri merupakan keadaan di mana seseorang dapat berekspresi dan mengembangkan model pakaian dengan gaya sendiri, yang memberikan kesan menarik bagi orang yang melihatnya.

- Dalam konsep ini di transformasikan pada penggunaan pola dekoratif warna pada bangunan, secara tidak langsung guna menarik perhatian pengguna maupun orang yang melihat.
- Keceriaan, menampilkan citra fashion (karakter-karakter fashion) yang menarik dengan warna pada bangunan.
- Exposed structure
- Penampilan bangunan yang menarik dan penggunaan elemen stuktur sebagai elemen interior memberikan kesan "menonjolkan diri"

²² www.fashion-era.com

²³ Poerwadarmanta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1976

3.4. ANALISA ZONING

Pendekatan zoning di lakukan untuk menciptakan organisasi ruang yang tertata dengan baik sehingga dapat mengoptimalkan kualitas kegiatan dalam bangunan. Zoning dapat di kembangkan berdasarkan pendekatan :

1. Hirarkhi privasi kegiatan

Zoning berdasarkan pada jenjang privasi yang di butuhkan oleh ruang, terdiri dari:

zone privat, untuk kegiatan pengelola

Semi publik, untuk kegiatan komersial

Publik, untuk kegiatan pendukung seperti parkir

2. Intensitas penggunaan

Intensitas penggunaan terbagi menjadi :

- Penggunaan rutin, dilakukan oleh kelompok kegiatan pengelola, servis.
- Penggunaan temporal, berkaitan dengan kegiatan Informasi, promosi dan Pemasaran.

3.5. ANALISA TATA RUANG LUAR

Keberadaan bangunan senantiasa berhubungan dengan elemen ruang luar seperti :

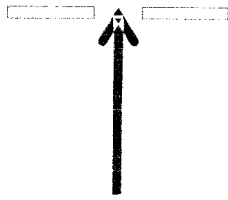
a. Ruang terbuka, yang berfungsi sebagai :

- Ruang transisi antara bangunan dan lingkungan, antara kelompok kegiatan, dan elemen pengikat antara bangunan dan lingkungan.
- Wadah kegiatan di luar bangunan seperti parkir dan lain – lain.
- Dapat menjadi elemen orientasi bangunan dan menciptakan view dari bangunan.

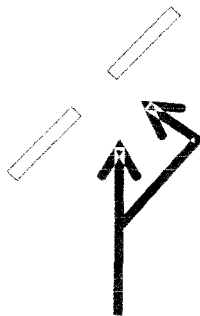
b. Sirkulasi, berfungsi sebagai jalur pencapaian ke bangunan

Ada 3 cara penataan sirkulasi²⁴, yaitu :

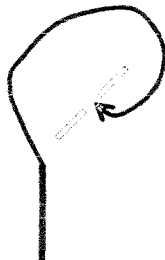
1. Pencapaian langsung



2. Pencapaian tersamar



3. Pencapaian Melingkar



b. Tata hijau, berfungsi sebagai :

- Pemberi warna pada tata ruang luar
- Elemen pelindung kawasan / bangunan
- Pengarah sirkulasi
- Soft elemen pada kawasan

c. Sculpture, memiliki fungsi :

- Elemen pendukung citra bangunan
- Point of Interest dari kawasan

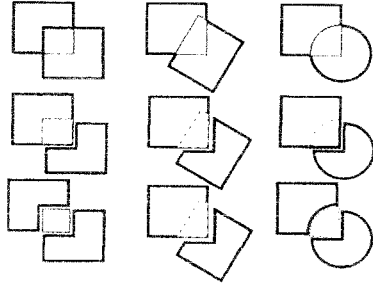
3.6. ANALISA TATA RUANG DALAM

3.6.1. Hubungan Ruang

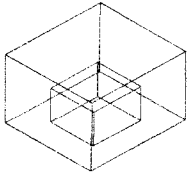
Hubungan ruang menunjukkan pola hubungan antar ruang dengan menilai keterkaitan antara dua atau lebih kegiatan.

Pola hubungan ruang dapat dibagi menjadi²⁴:

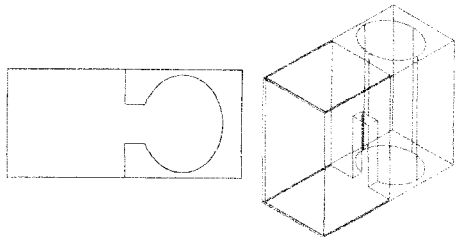
1. Ruang yang saling terkait



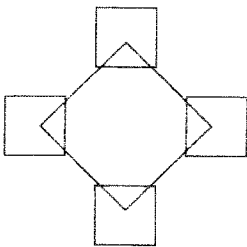
2. Ruang dalam ruang



3. Ruang yang bersebelahan



4. Ruang – ruang yang terkait dengan ruang – ruang umum



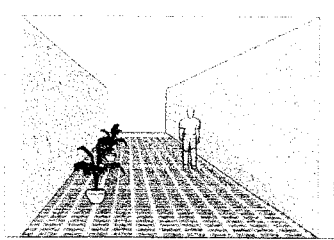
²⁴ Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching

3.6.2. Sirkulasi

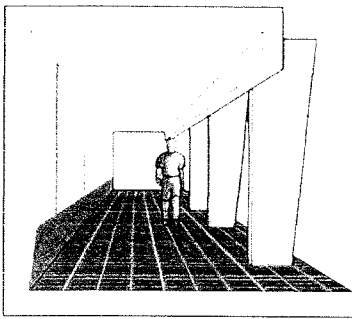
Sirkulasi ruang dalam bangunan mempunyai fungsi sebagai pengikat antar ruang.

Bentuk sirkulasi dalam ruang terbagi menjadi²³ :

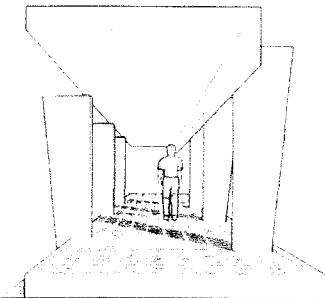
1. Tertutup



2. Terbuka di satu sisi



3. Terbuka kedua sisi



Kesatuan antara ruang – ruang dengan jalur pergerakan di peroleh dengan cara menciptakan jalur pergerakan²⁴ :

1. Pergerakan melewati ruang – ruang, agar integritas masing – masing ruang yang dilewati tetap terjaga. Ruang – ruang tersebut memiliki kepentingan yang sama dan di antara ruang – ruang tersebut dapat di tambahkan ruang perantara.



2. Pergerakan yang dapat menembus ruang , pergerakan ini dapat menimbulkan pola – pola untuk istirahat dan gerak di dalamnya.



3. Pergerakan yang berakhir di dalam ruang, dapat melambangkan ruang – ruang yang penting dan memiliki hirarkhi tertinggi.



3.6.3. Organisasi Ruang

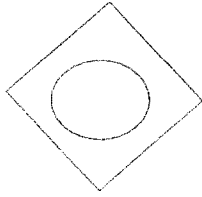
Cara penyusunan ruang dapat menjelaskan tingkat kepentingan dan fungsi ruang-ruang secara relatif atau peran simbolisnya di alam suatu organisasi bangunan.

Keputusan mengenai macam organisasi yang harus digunakan dalam situasi khusus akan tergantung pada :

1. Permintaan atas program-program bangunan, seperti hubungan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hierarki ruang-ruang dan syarat-syarat pencapaian, pencahayaan dan pemandangan.
2. kondisi-kondisi ruang luar dari tapak yang mungkin akan membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi atau mungkin merangsang organisasi tersebut untuk mendapatkan gambaran-gambaran tertentu tentang tapaknya sehingga terpisah dari bentuk-bentuk lainnya.

Organisasi ruang menurut DK. Ching (1984)²⁴ dibedakan :

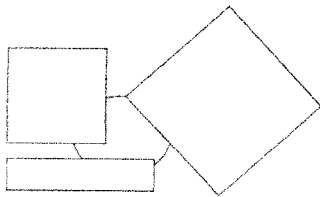
1. Terpusat



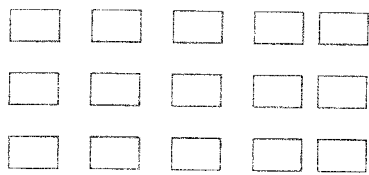
2. Linier



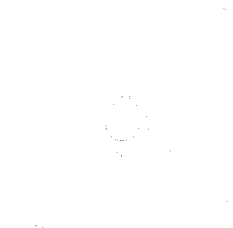
3. Cluster



4. Grid



5. Radial



²⁴Bentuk, Ruang dan Susunannya, Francis D.K.Ching

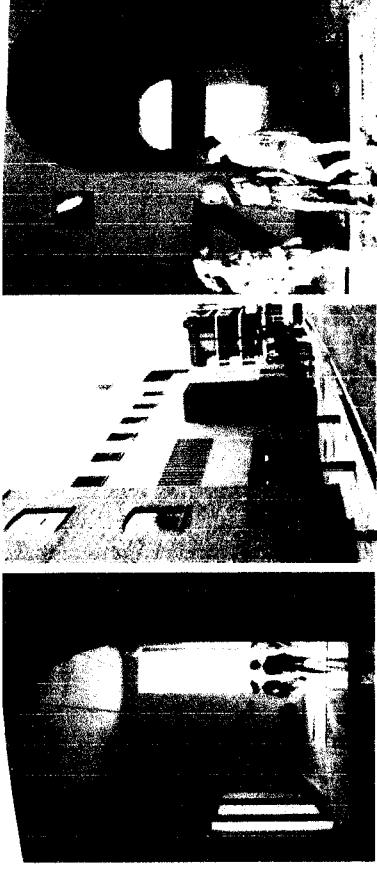
KARAKTER-KARAKTER
FASHION



TRANSFORMASI



DESAIN



KONSEP BENTUK

Esensi dari kegiatan pendidikan (mode) dan kegiatan penunjang (komersial) menjadi sumber pencarian gagasan/ide dalam tema arsitektur dan menjadi konsep dasar pada bentuk, tata ruang, sirkulasi dan citra bangunan.

GAGASAN BENTUK

Bentuk dasar didapat dengan menganalisa karakteristik sifat-sifat fashion kemudian di transformasikan kedalam bentuk dasar.

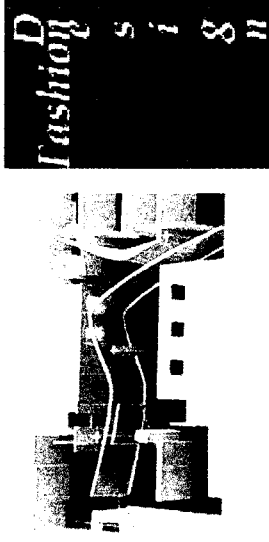


KARAKTER-KARAKTER FASHION :

1. Bebas

Dalam arti fashion, Sifat bebas dari fashion yang cenderung berubah-ubah memberikan kejutan-kejutan baru bagi Fashionista (pemerhati fashion). Pada awalnya orang menciptakan pakaian sesuai dengan esensi dari pakaian itu sendiri, yaitu melindungi tubuh dari gangguan alam.

Perkembangan fashion yang setiap saat terus berubah biasa disebut dengan istilah mode. Dalam perkembangannya, fashion banyak di pengaruhi oleh berbagai faktor.



TRANSFORMASI dalam TEMA ARSITEKTUR

Karakter fashion yang bebas ditransformasikan dalam menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda. Dengan menghadirkan perbedaan warna atau tekstur, perbedaan tekstur dan perbedaan solid/void.

Menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda



Perbedaan warna



Perbedaan tekstur

Perbedaan solid/void

Perkembangan dan pertumbuhan fashion sangat cepat. Dipastikan ada sesuatu yang baru ditawarkan oleh fashion. Fashion selalu berkembang secara variatif.

.....> Selalu berkembang> Dinamis>
mengikuti jaman



Dinamis = Gerak = Aktif = Giat



MODE (FASHION)

Dalam tema arsitektur kedinamisan menunjukkan pergerakan atau usaha keadaan yang tidak terikat, sehingga terpancing untuk merekam, berfantasi dan berimajinasi.

Pendekatan karakter dinamis dalam wujud fisik adalah dengan pendekatan :

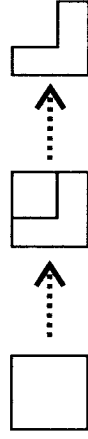
> Susunan dan komposisi ruang

Untuk membentuk kesan dinamis sebuah ruang salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan mengombinasikan bentuk-bentuk statis atau menkomposisikan bentuk-bentuk dasar kedalam susunan yang variatif hingga membentuk ruang yang berkesan dinamis.



Pendidikan> Adanya aturan/batasan> Bentuk Statis> Bentuk Baku

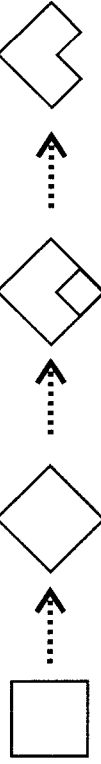
Transformasi pada komposisi bentuk baku/tetap



Komposisi statis (stabil/tetap)

.....> Linier>

Komersial> Open layout





MODE (FASHION)

Kesan dinamis pada ruang dan gubahan massa dapat diperoleh dengan menggunakan elemen pembentuk ruang yang dinamis yaitu sebagai berikut :

Bentuk dan komposisi ruang

Karakter dinamis pada bangunan sekolah mode ditunjukkan dengan oleh komposisi bujur sangkar, yaitu bujur sangkar merupakan bentuk yang mudah menerima penambahan dan pengurangan (fleksibilitas bentuk), kesan dinamis akan terbentuk apabila bentuk ini berdiri pada salah satu sudutnya. Dibawah ini merupakan komposisi hasil rotasi dan modifikasi yang menghasilkan kesan dinamis.

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

Pendekatan dalam gubahan massa :

1. Pengurangan dan penambahan volume
>Pengurangan dan penambahan volume dapat merubah bentuk identitas massa bangunan.
2. Persenyawaan bentuk
>Bentuk-bentuk yang berbeda secara geometris atau orientasinya dapat digabung menjadi suatu organisasi.
3. Rotasi
>Memutar bangunan mengikuti sumbu tertentu dalam rangkaian konfigurasi massa.

>Sumber Dk.Ching

Dikarenakan hidup sangat dinamis, maka mode dalam setiap tahun dapat menggambarkan keadaan fashion tertentu. Fashion selalu beradaptasi dengan tempat ataupun waktu.

Akses atau pergerakan menjadi kebutuhan dalam sebuah proses desain fashion, sehingga sirkulasi dalam studio memungkinkan terwujudnya kemudahan pengguna berinteraksi dalam menyampaikan gagasan atau ide-ide.

Dalam tema arsitektur adalah diwujudkan dengan aksesibilitas dan pencapaian yang baik sertaengelompokan ruang-ruang yang mempunyai kedekatan sifat kegiatan.

Penciptaan ruang interaksi yang mudah dicapai sehingga memudahkan pengunjung bangunan untuk beradaptasi dengan keadaan dalam bangunan.

4. Berputar

Fashion memang selalu berubah dari setiap jaman. Namun sebenarnya mode tidak benar-benar berubah, hanya di modifikasi sedemikian rupa. Perkembangan ini didukung dengan adanya informasi yang terus memberikan nuansa/gambaran baru bagi para pemerhati mode.

Gaya fashion yang sedang in atau sudah berlalu merupakan siklus yang selalu berputar.

Konsep berputar dalam tema arsitektur ditransformasikan seperti dalam masa atau ruang yang melingkar. Dimaksudkan untuk menciptakan ruang dengan konsentris memusat agar tercipta permainan emosi pelaku didalamnya.

- > Bentuk lingkaran
- > Kolom lingkaran

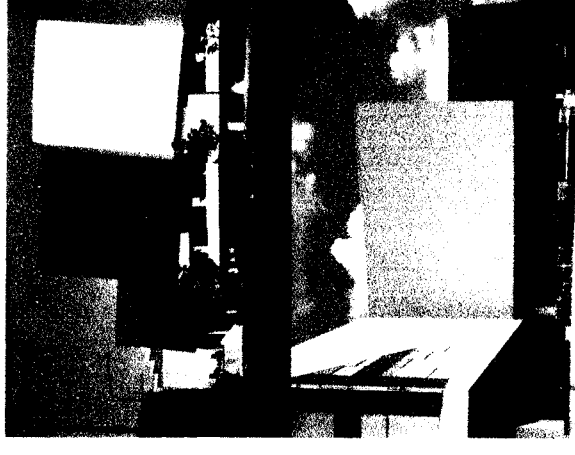


5. **Menonjolkan diri**

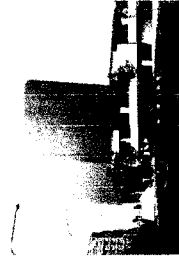
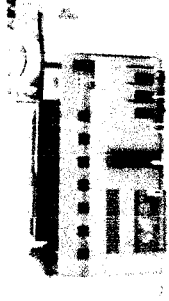
Fashion sendiri merupakan keadaan dimana seseorang dapat berekspresi dan mengembangkan model pakaian dengan gaya sendiri, yang memberikan kesan menarik bagi orang yang melihatnya.

✍️ Konsep bentuk pada bangunan " menonjolkan diri" diantara bangunan sekitar, Bentuk bangunan dengan bangunan di sekitar site. Sekolah mode ini merupakan tempat belajar desain fashion yang membutuhkan ide-ide maupun eksplorasi yang kreatif dan selalu berbeda, yaitu ada sesuatu yang ingin ditonjolkan diantara lingkungan sekitar, dimaksudkan supaya bangunan tersebut mampu memberikan tekstur pengaruh atau emosi terhadap bangunan sekitarnya.

- ✍️ Dalam konsep ini di transformasikan pada penggunaan pola dekoratif warna pada bangunan, secara tidak langsung guna menarik perhatian pengguna maupun orang yang melihat.
- ✍️ Keceriaan, menampilkan citra fashion (karakter-karakter fashion) yang menarik dengan warna pada bangunan.
- ✍️ Exposed structure
- ✍️ Penampilan bangunan yang menarik dan penggunaan elemen stuktur sebagai elemen interior memberikan kesan "menonjolkan diri"



Bangunan-bangunan yang akan dijadikan referensi dalam pencarian tampak.



Eksterior penampilan bangunan seharusnya dapat mengekspresikan fungsi dari bangunan sehingga dapat dimengerti atau memberikan daya tarik bagi seseorang yang melihatnya sehingga memberikan imajet tersendiri bagi yang melihat terhadap kesan yang ditampilkan oleh bangunan tersebut.

Penampilan bangunan harus mencerminkan mode. Elemen pembentuk sebuah mode yang dapat di jadikan acuan dalam pembentukan citra mode antara lain:

1. Ragam Hias
2. Gaya
3. Warna
4. Siluet

Elemen yang digunakan dan ditransformasikan ke dalam bentuk sekolah mode ini adalah elemen warna.

Warna

Peranan warna sangat berpengaruh pada persepsi yang ingin ditimbulkan sebagai eye catcher dapat mempengaruhi psikologis seseorang sehingga dalam penggunaan warna harus disesuaikan dengan efek psikologis yang ingin ditimbulkan, misalnya efek yang dapat menarik perhatian keinginan orang untuk mengunjung bangunan.

Perancang mode dituntut untuk lebih kreatif, berani, ketelitian, ketrampilan, perhitungan yang tepat, dinamis, up to date, jiwa seni yang tinggi, orisinal dan ditunjang dengan kemampuan finansial yang mantap.

MERAM Bersemangat tinggi, cenderung ambisius dan penuh percaya diri.

ORAN Samsif, tenang, suka kerja sosial, dedikasi tinggi.

INDIGO Intuisi tajam, idealis, cerdas, mandiri, artistik.

VIOLET Penuh khairisma, inovatif, teoritis, idealis, cerdas.

KONSEP PEKANCIANGAN

PENCAPAIAN DESAIN

Karakter-Karakter Fashion

1. Bebas
2. Dinamis
3. Beradaptasi
4. Berputar
5. Menonjolkan Diri

Transformasi Desain :

1. DENAH
2. FASADE
3. SITEPLAN
4. TATA RUANG

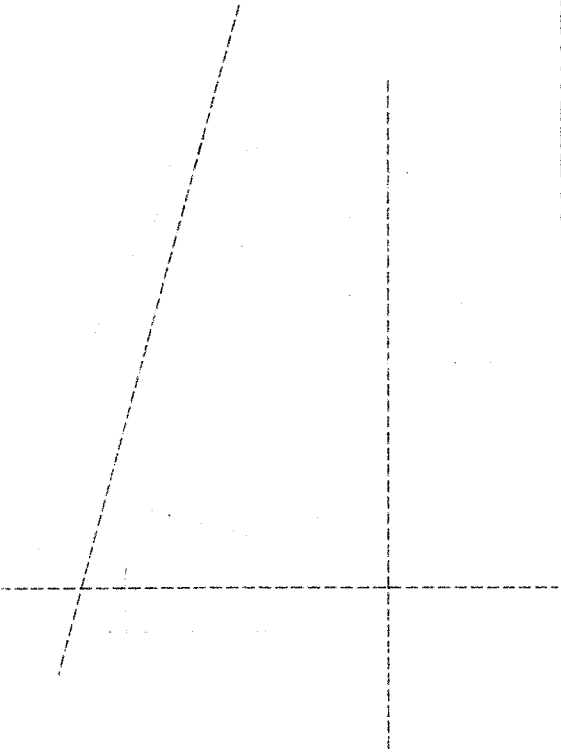
Konsep Warna :

1. Karakter warna
2. Warna penetral

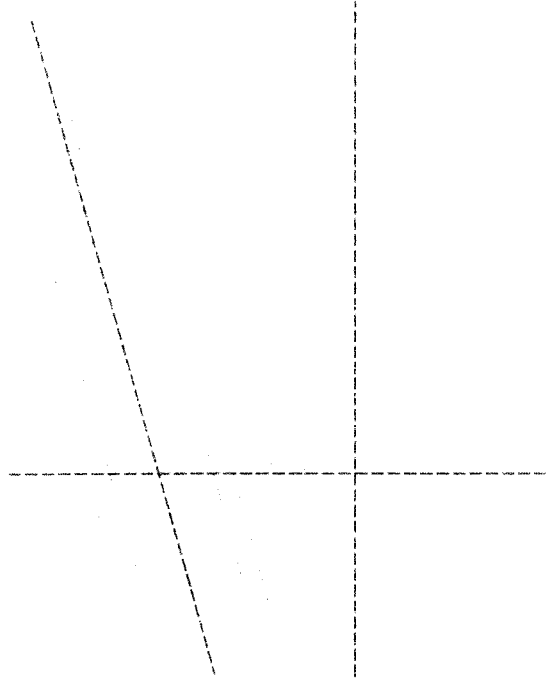
→ Penerapan Desain

HUBUNGAN RUANG

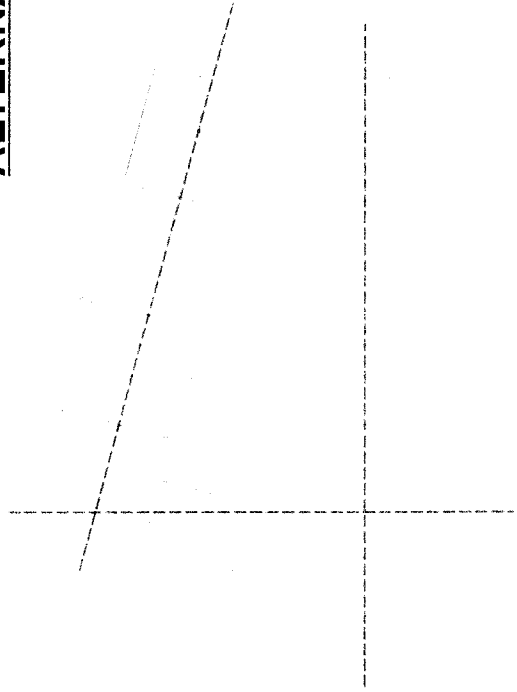
No.	ALTERNATIF	BENTUK	URAIAN	IMPLEMENTASI
1.	Ruang dalam ruang		Adanya ruang yang melingkupi ruang-ruang yang lain.	Ruang-ruang penunjang (Pengelola, perkantoran (yang terlingkup satu ruang))
2.	Ruang yang saling berkaitan		Memiliki irisan yang berfungsi sebagai penghubung.	Studio jahit dengan studio pola.
3.	Ruang yang saling bersebelahan		Adanya bidang pemisah baik masif maupun tidak.	Ruang kelas Studio Fashion Illustration dan studio Visual Merchandising Ruang kain dengan studio tekstil
4.	Dihubungkan oleh ruang bersama		Dihubungkan oleh ruang lain sebagai perantara.	Studio Akhir Mahasiswa dengan bengkel kerja produksifashion



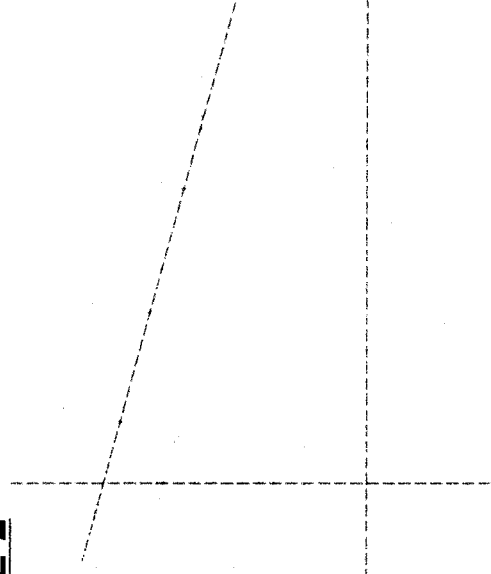
ALTERNATIVE 4



ALTERNATIVE 3

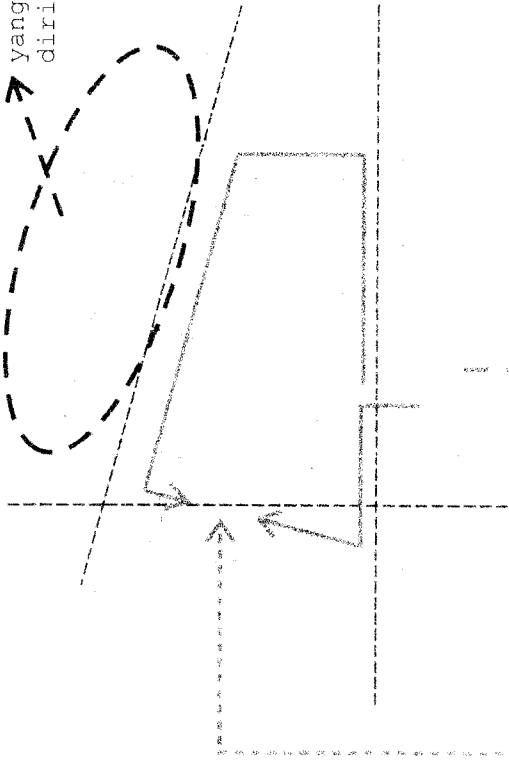


ALTERNATIVE 1



ALTERNATIVE 2

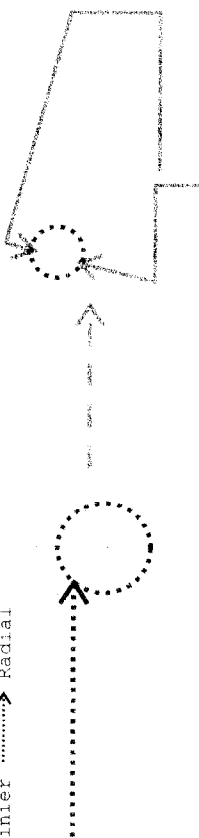
bentukan massa yang menonjolkan diri



Garis penyeimbang

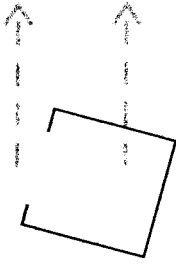
Komposisi dinamis (berubah)

Linier> Radial



Pola pergerakan (sirkulasi)

Massa yang mengikat antara elemen-elemen pembentuk massa utama
Sebagai massa pembeda



Massa berbentuk lingkaran adalah transformasi dari karakter fashion yang berputar

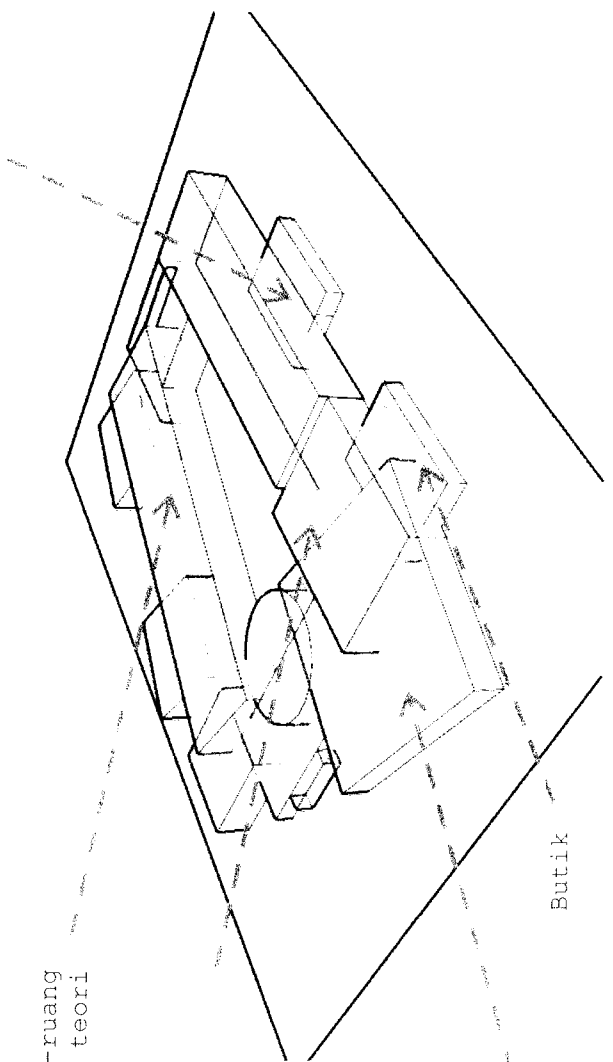
Ruang-ruang kelas teori

Studio

Ruang pertunjukan catwalk

Butik

Main Entrance



SENILAH MODE YOSYAHARTO

schematic design

JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL JURUSAN FASHION DESIGN DAN PATTERN MAKING

Hari	Alokasi Waktu	Ruang Teori	Ruang Teori

SEKOLAH MODE HOMERONES

schematic design

JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GENAP JURUSAN FASHION DESIGN DAN PATTERN MAKING

Hari	Alokasi Waktu	Ruang Teori	Ruang Teori

SENOLAH MADE SORAHARDI

JADWAL PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL JURUSAN FASHION BUSINESS

Hari	Alokasi Waktu	Ruang Teori	Ruang Teori	Ruang Konsultasi
Senin	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Selasa	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Rabu	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Kamis	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Jumat	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Sabtu	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	
Minggu	08.00 - 10.00	Teori Fashion Design	Praktikum Fashion Design	

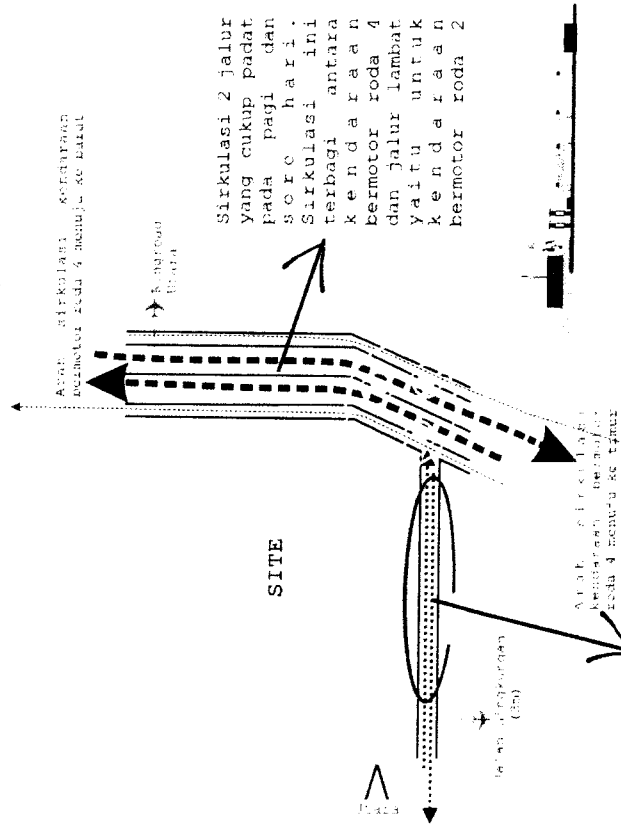
SEKOLAH MODE BERBANGSA

ANALISA SITE

SIRKULASI

KONDISI EKSTING

Arus sirkulasi kendaraan bermotor roda 2 dan kendaraan tidak bermotor pada jalur barat menuju ke arah barat



Sirkulasi 2 jalur yang cukup padat pada pagi dan sore hari. Sirkulasi ini terbagi antara kendaraan bermotor roda 4 dan jalur lambat yaitu untuk kendaraan bermotor roda 2

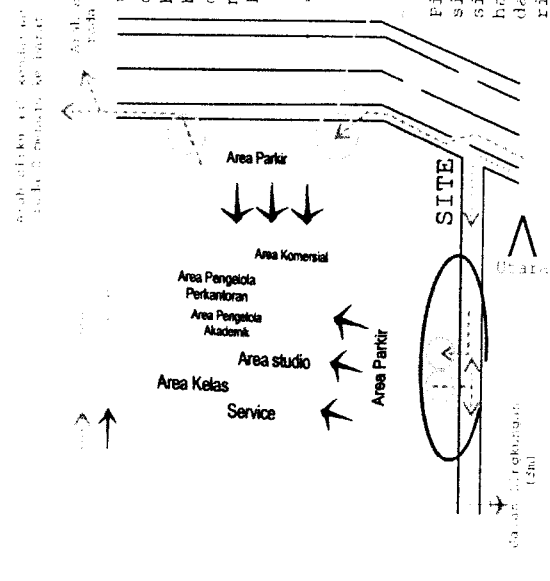
Arah perputaran sirkulasi kendaraan bermotor roda 4 dan roda 2 dari arah timur ke barat atau sebaliknya dari timur ke timur

Arah sirkulasi kendaraan bermotor roda 2 dan kendaraan tidak bermotor pada jalur timur menuju ke arah timur

SEKOLAH MODE YOGYAKARTA

Wahana Desain

TANGAPAN/SOLUSI



Arah sirkulasi kendaraan bermotor roda 2 menuju ke timur

Arah sirkulasi kendaraan bermotor roda 4 menuju ke timur

Pintu masuk utara menuju site yaitu dari arah timur site menuju jalur lambat, hal ini untuk menghindari dari jalur cepat jalan ring road utara, sehingga mempermudah dalam pada pintu masuk utama langsung berhubungan dengan area parkir komersial dan pengelola yang mana parkir tersebut dikhususkan untuk area

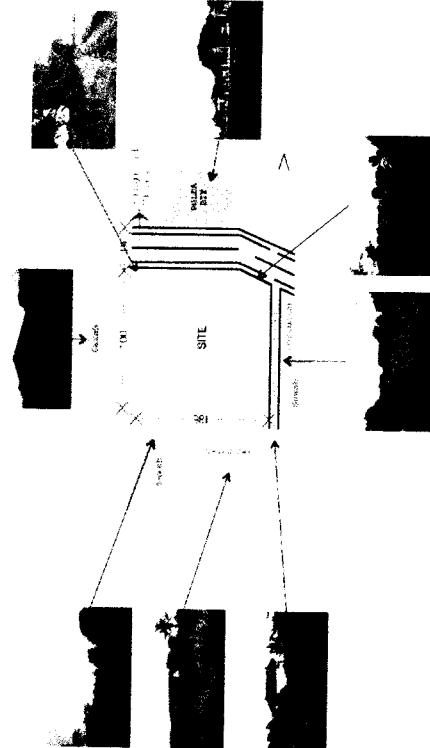
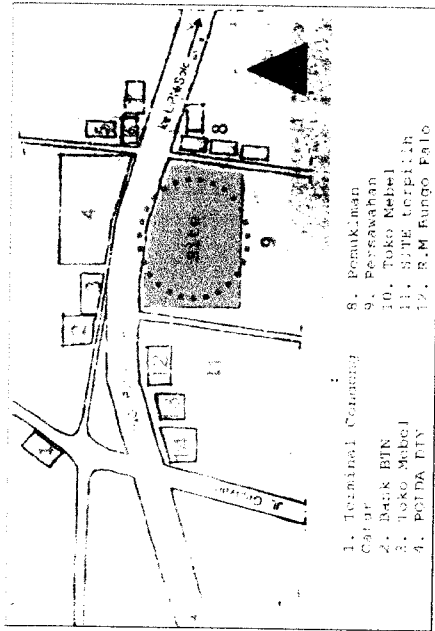
Pintu masuk dan keluar sebelah timur site dimaksudkan untuk kendaraan bermotor roda 2 maupun kendaraan bermotor roda 4 dari jalur lambat ring road utara untuk memberikan alternatif keluar-masuk site dan lebih diorientasikan untuk siswa-siswi

Sirkulasi dari site ke bangunan terbagi 2 yaitu umum dan privat. Dikarenakan pengelola mempunyai pekerjaan yang memerlukan ke-lancaran yang cukup baik dan para pengunjung area komersial juga harus dijaga kenyamanannya. Disediakan parkir

ANALISA SITE

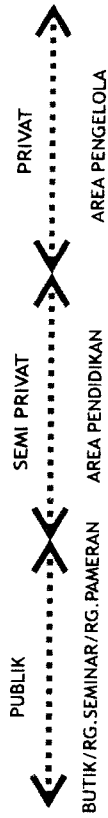
TETANGGA

KONDISI EKSTING

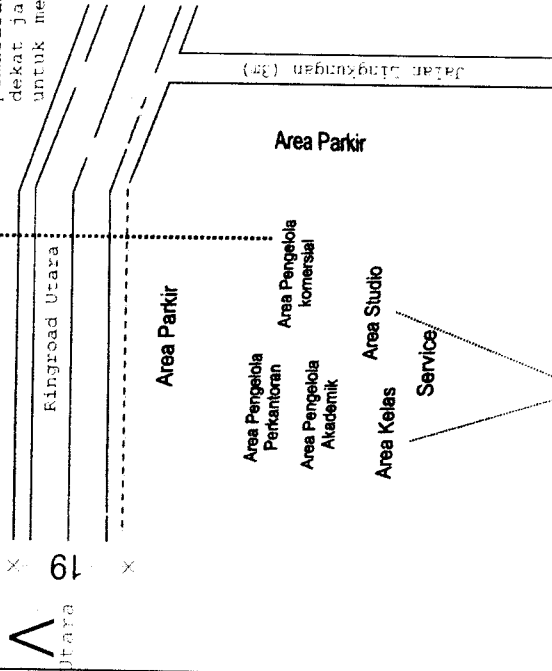


SEHOLAH MADE YAGHARANG

TANGGAPAN/SOLUSI



Penempatan area komersial (keg. informasi, promosi dan pemasaran) di sebelah utara dekat jalan ringroad bertujuan untuk menarik pengunjung umum.



Penempatan area pendidikan (zona privat) disebelah selatan site bertujuan untuk menjauhkan zona ini dari kebisingan yang berasal dari jalan ring road (sebelah utara site), juga didukung oleh keadaan sekitar yaitu hanya berbatasan dengan area persawahan yang tingkat kebisingannya sangat rendah.

ANALISA SITE

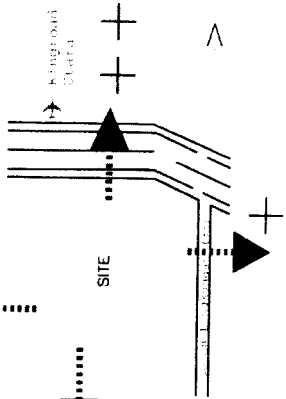
VIEW



KONDISI EKSTING

VIEW KELUAR SITE

View kearah barat kurang bagus karena berhadapan dengan persawahan dan toko.

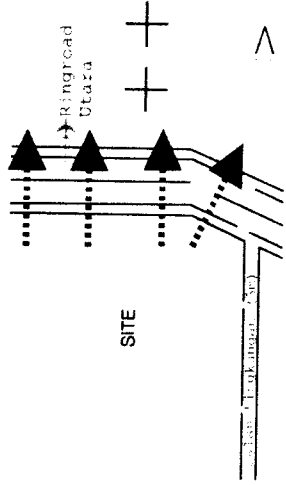


View kearah selatan, yaitu pemukiman penduduk dan persawahan sangat kurang bagus sehingga cocok untuk pemanfaatan area service.

View kearah utara merupakan view yang paling bagus. Berada di pinggir ringroad utara Yogyakarta (jalur arteri).

View kearah timur cukup bagus dikarenakan berbatasan dengan perumahan pemukiman penduduk dan persawahan.

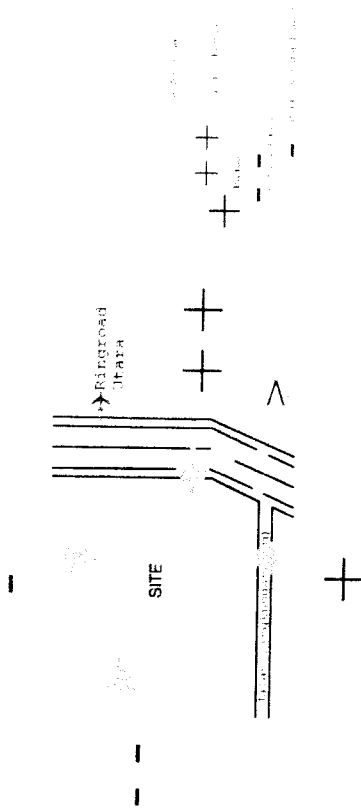
TANGGAPAN/SOLUSI



Bangunan lebih diorientasikan kearah utara dan timur bertujuan untuk menarik perhatian para pengguna jalan. Diharapkan juga bangunan tersebut dapat berkesan sekaligus menjadi penanda kawasan.

VIEW KELUAR SITE

VIEW KEDALAM SITE



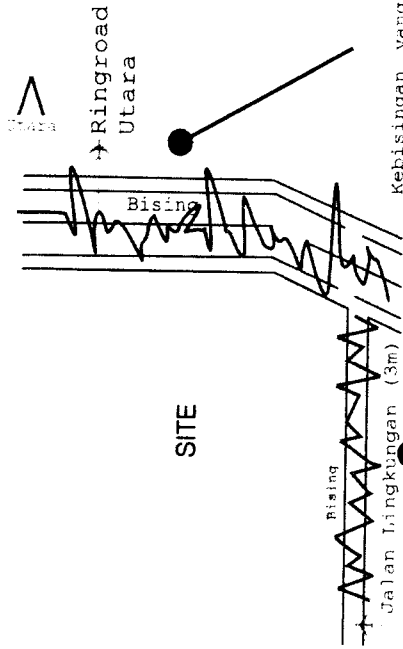
Kawasan site terpilih (ringroad utara Yogyakarta) merupakan salah satu jalan penghubung antar kota antar provinsi. Di sekitarnya terdapat beberapa Perguruan Tinggi, hal ini dapat berfungsi sebagai bahan rancangan dan sebagai pendukung pada bangunan ini.

SEHOLAH MADE YOGYAKARTA

ANALISA SITE

KEBISINGAN

KONDISI EKSTING

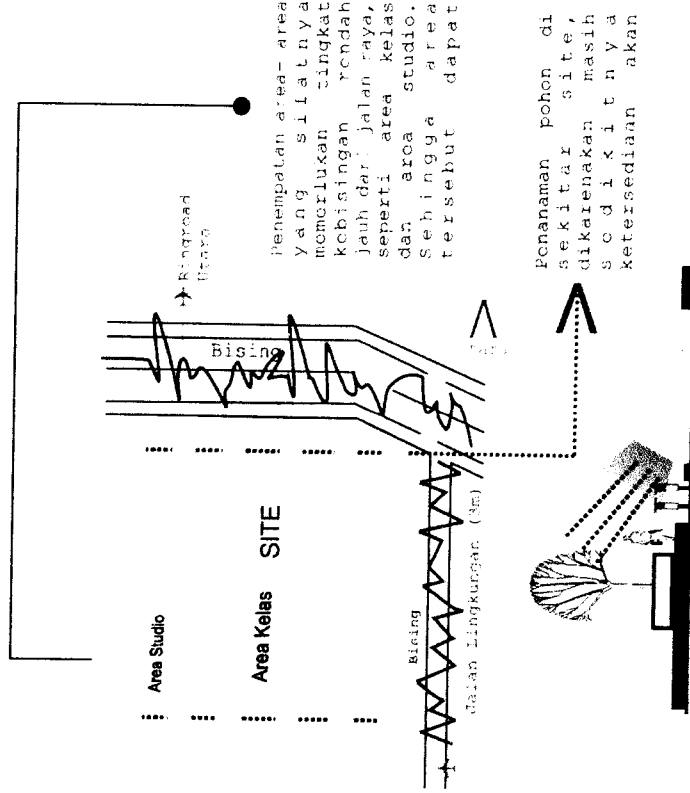


Kebisingan pada jalan ini cukup rendah, dikarenakan jalan ini termasuk jalan lingkungan menuju perumahan warga yang ada disebelah selatan site. Jumlah pengguna jalan cukup tinggi terjadi pada waktu pagi hari dan sore hari.

Kendaraan yang lalu lalang di jalan menimbulkan suara yang bising pada area yang dekat dengan jalan. Sehingga area yang berada dekat dengan jalan raya harus memerlukan perlakuan

Kebisingan yang paling besar berasal dari jalan utama (sebelah Utara site) yaitu jalan ring road utara, dimana jalan ini merupakan termasuk jalan Propinsi (jalan arteri) dengan jumlah dan tingkat kecepatan kendaraan yang lewat cukup tinggi. Hal ini

TANGGAPAN/SOLUSI



Penempatan area-area yang sebelumnya memerlukan tingkat kebisingan rendah jauh dari jalan raya, seperti area kelas dan area studio. Sehingga area tersebut dapat

Penanaman pohon di sekitar site, dikarenakan masih sedikitnya ketersediaan akan

Dengan menempatkan vegetasi yang berfungsi sebagai pereduksi kebisingan yang berasal dari suara kendaraan yang lalu lalang. Dalam desain vegetasi ini nantinya dirancah tidak

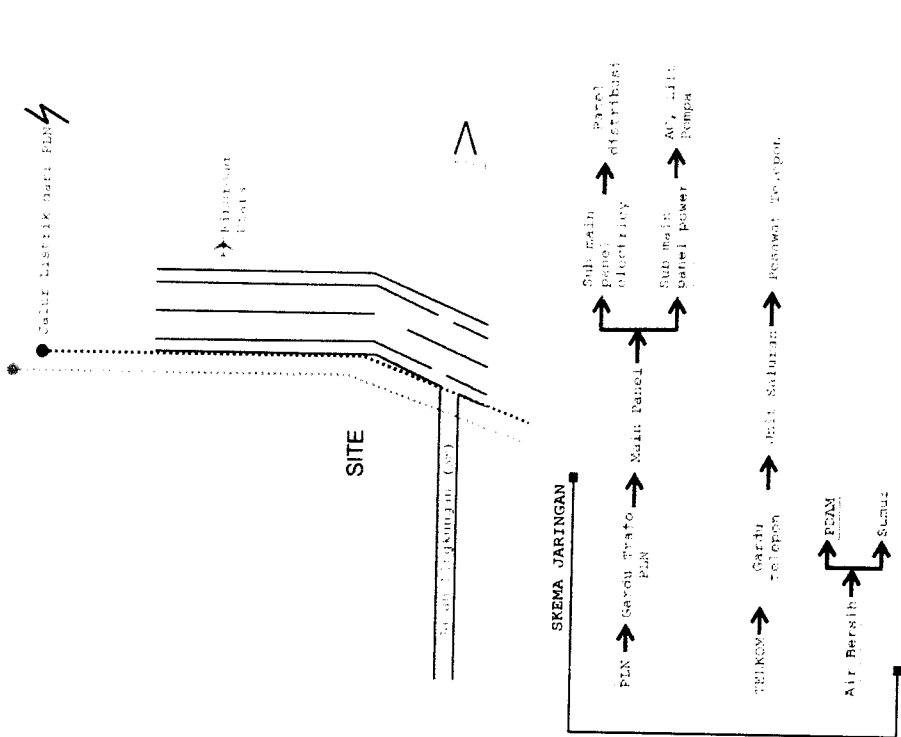
ANALISA SITE

INFRASTRUKTUR



KONDISI EKSTING

TANGGAPAN/SOLUSI



Atas tanggapan
dari hujan
Kontur site
sebelah timur
lebih rendah 0,5
meter dari sisi
barat

Atas Drainase
menyala
seleksi material

SEKOLAH MADR YOSUWANTA



satu kesatuan susunan gubahan massa.

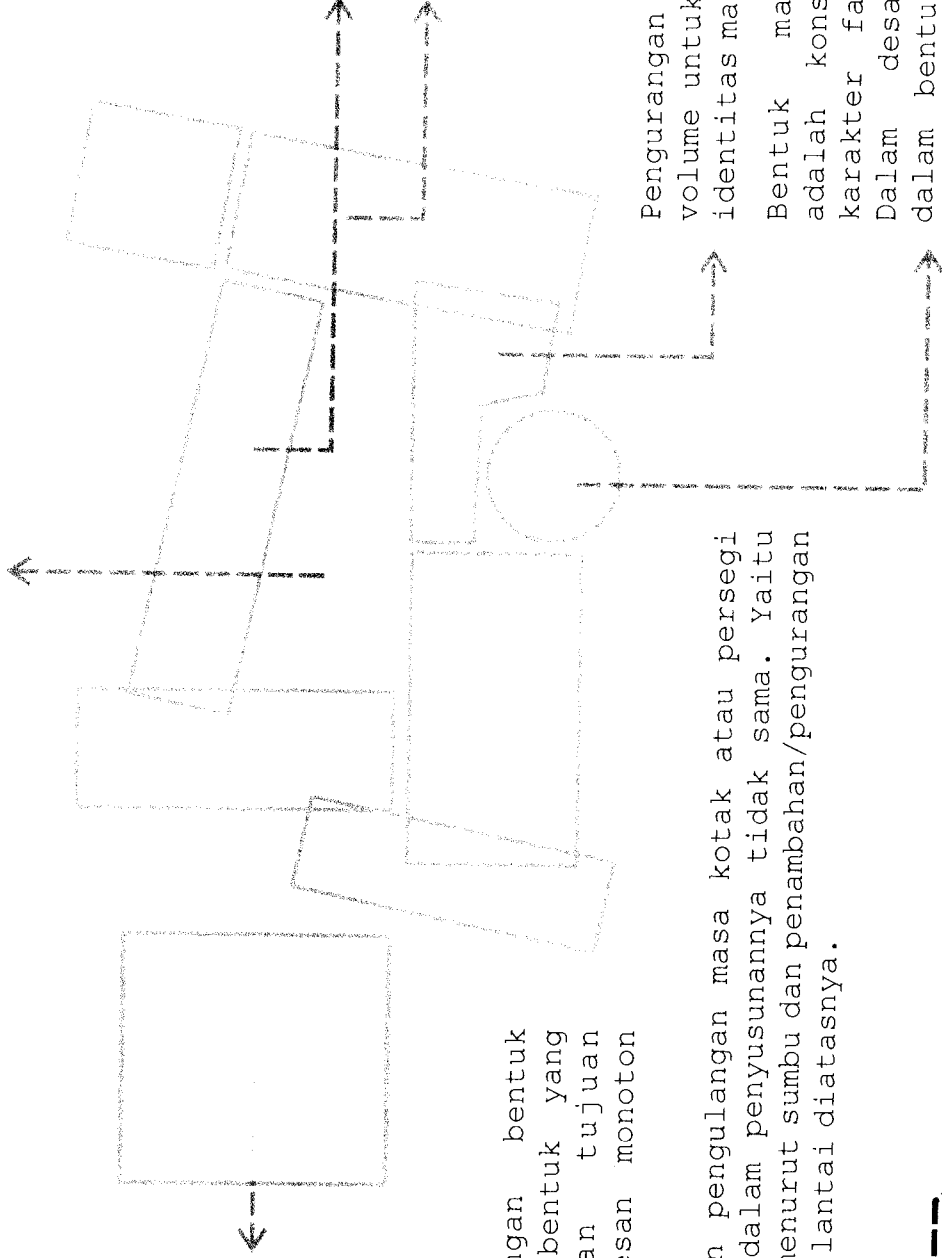
Innercourt sebagai penyatu masa bangunan.

M a s s a r u a n g
pertunjukkan catwalk
di pisah oleh massa
bangunan utama
(s e k o l a h)
dimaksudkan dengan
pertimbangan
bangunan ini
bersifat komersial.

Irama

Adanya pengulangan bentuk yang sama dan bentuk yang berbeda dengan tujuan menghilangkan kesan monoton atau kemajemukan.

Ditunjukkan dengan pengulangan masa kotak atau persegi panjang, tetapi dalam penyusunannya tidak sama. Yaitu dengan di rotasi menurut sumbu dan penambahan/pengurangan volume masa pada lantai di atasnya.



Masa bangunan ini dirotasi 10 derajat.

Rotasi

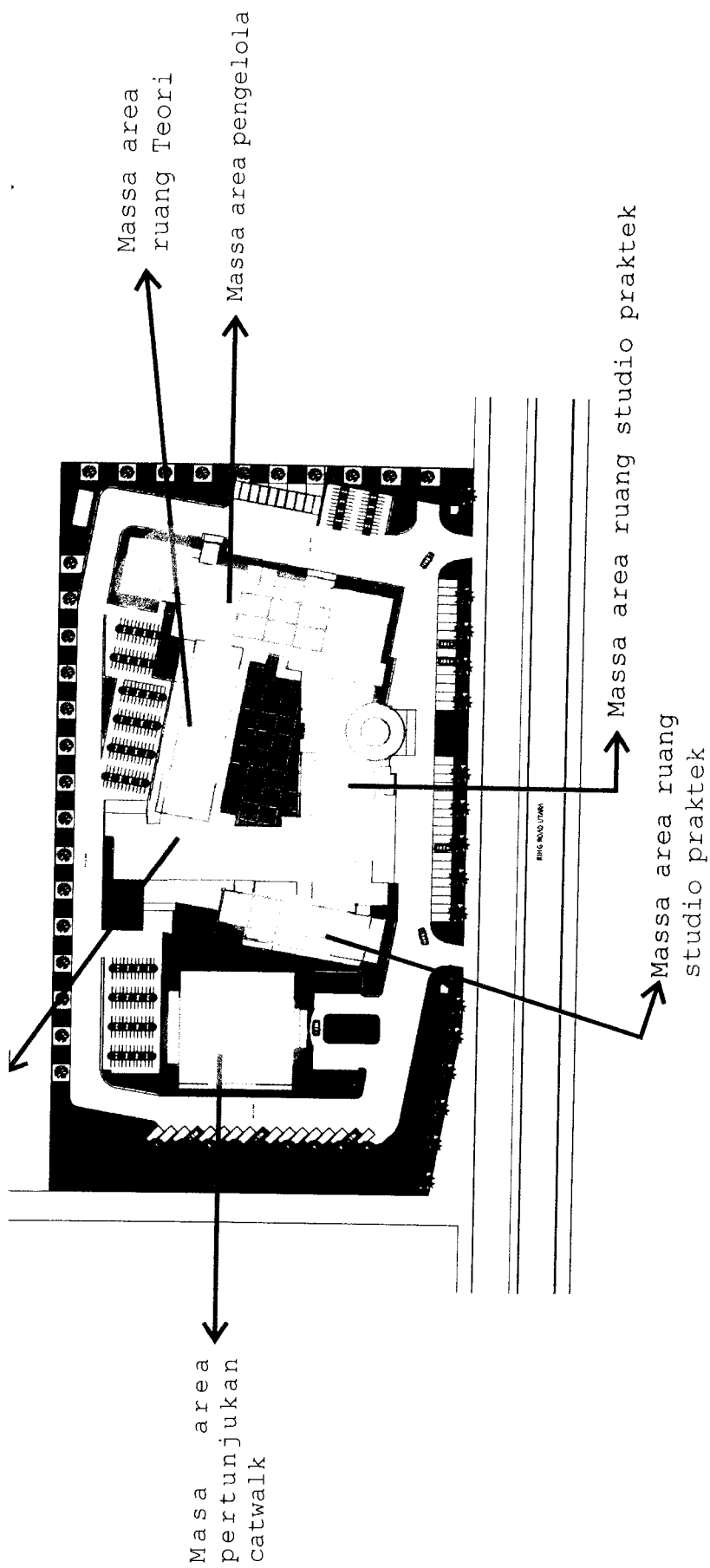
Memutar bangunan mengikuti sumbu tertentu dalam r a n g k a i a n konfigurasi masa

Pengurangan dan penambahan volume untuk merubah bentuk identitas masa bangunan.

Bentuk masa lingkaran adalah konsep salah satu karakter fashion, berputar. Dalam desain dihadirkan dalam bentuk expose kolom dan balok yang menonjolkan diri.



77 Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

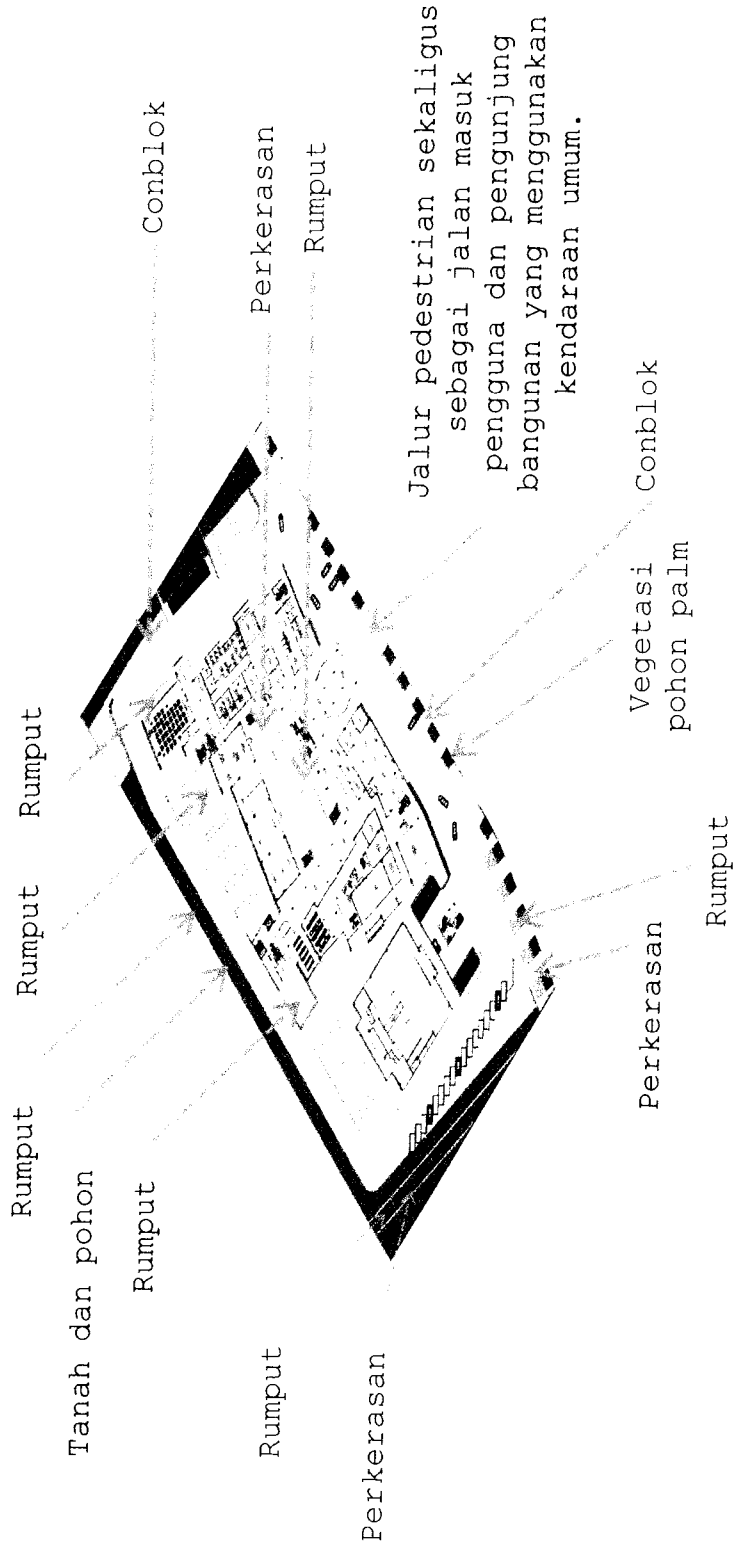


Pada situasi bangunan dapat dilihat gubahan masa dengan penggabungan komposisi kotak yang merupakan penerapan dari konsep desain yaitu karakter fashion yang merupakan karakter dinamis yang tidak beraturan. Kedinamisan ini akan dilihat dari penggabungan komposisi komposisi kotak kedalam komposisi masa bangunan secara keseluruhan. Bangunan ini merupakan berorientasi kearah utara dan selatan. Bangunan ini membujur kearah barat dan timur guna untuk meminimalisasikan cahaya matahari langsung kedalam bangunan.

SEKOLAH MODE YOSYAHARTA

Transformati karakter Fashion sebagai konsep perancangan

... dengan pola bentuk penyusunan pola-pola sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan keserasan bervariasi.



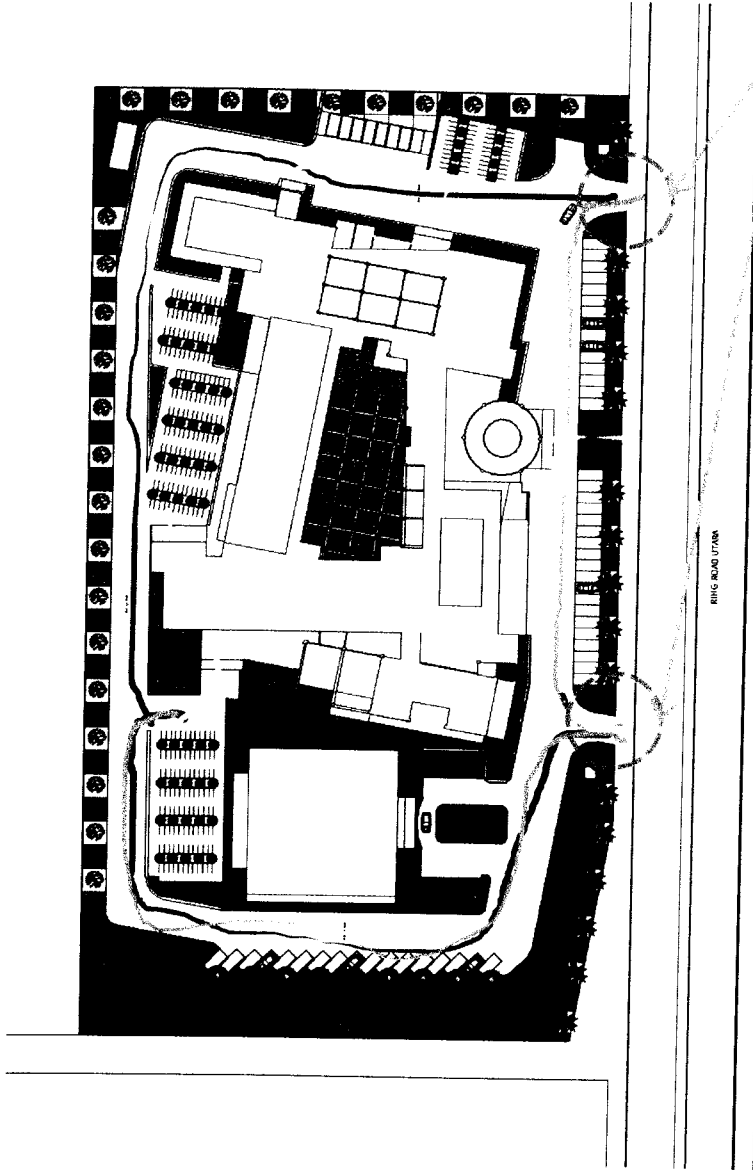
Penggunaan vegetasi pada bangunan ini juga sebagai pereduksi bising yang datang dari luar juga kebisingan yang berasal dari dalam bangunan.

SITEPLAN DAN SITUASI

Siteplan dibentuk berdasarkan konsep kemudahan dan kebebasan bergerak. Bagi pengguna kendaraan, jalur diarahkan menjadi 2 yaitu jalur depan dan jalur yang melingkari bangunan. Parkir kendaraan di letakkan di sepanjang jalur tersebut, yaitu parkir depan dan parkir belakang untuk kendaraan yang di hubungkan oleh jalur melingkar.



77 Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan



Sirkulasi pada site terbagi menjadi :

- Sirkulasi para pengguna bangunan
Para pengguna bangunan ini adalah para mahasiswa sekolah mode serta para pengelola.
- Sirkulasi para pejalan khaki
Sirkulasi untuk para pejalan khaki baik para pengguna bangunan maupun tamu yang datang ke bangunan ini.

- Sirkulasi pengunjung ruang pertunjukan catwalk

Pada sirkulasi pengunjung untuk pertunjukkan catwalk dibuat khusus langsung kearah selatan bertepatan disamping sebelah timur dan selatan bangunan. Sehingga dalam pengontrolan arus sirkulasi lebih mudah.

Main entrance diletakan bangunan barat site dengan tujuan untuk menghindari jalur cepat dijalan ringroad utara. Sedangkan jalan keluar dari bangunan dibuat kearah jalan ringroad.

SEKOLAH MODE YOGYAKARTA

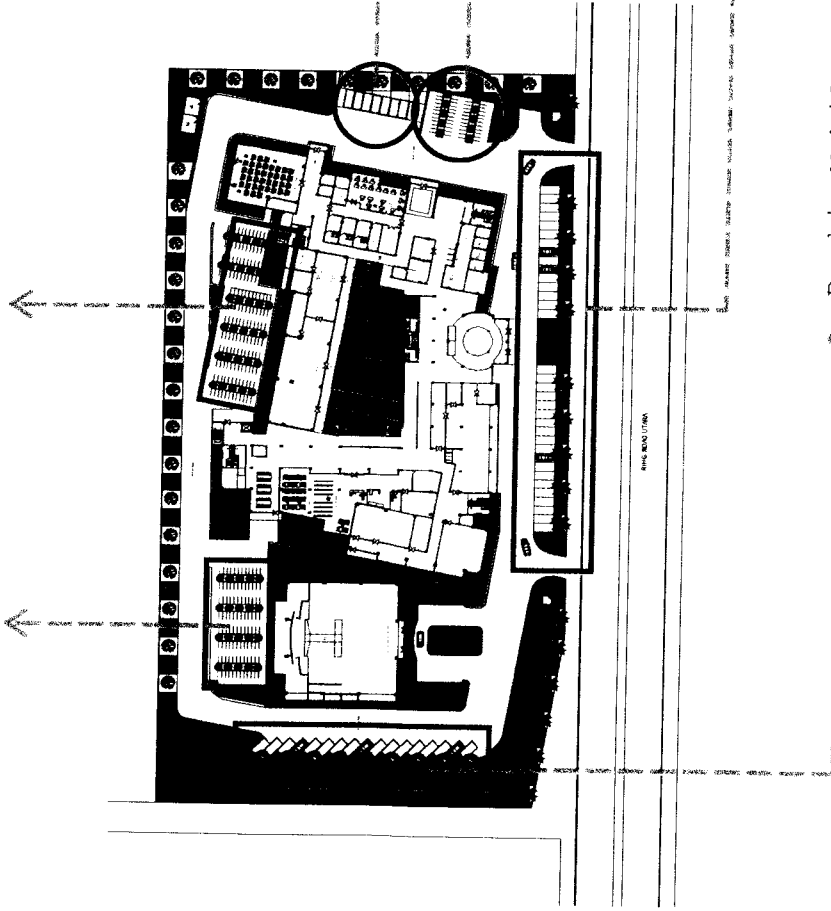
Transepmasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

SITEPLAN DAN SITUASI

Parkir Motor Mahasiswa, juga sekaligus sebagai parkir motor pengunjung.

Parkir outdoor di sisi utara di peruntukkan adalah parkir roda empat untuk mahasiswa dan pengunjung butik. Parkir outdoor sisi timur dan selatan adalah parkir kendaraan roda empat dan roda dua yang di peruntukkan untuk pengunjung/tamu. Parkir outdoor sisi selatan adalah parkir roda dua khusus mahasiswa dan parkir outdoor sisi barat adalah parkir roda empat dan dua yang diperuntukkan untuk pengelola perkantoran, akademik dan mahasiswa.

Parkir Motor Mahasiswa



Parkir Mobil Pengunjung Rg. Pertunjukan catwalk

Parkir Mobil Mahasiswa

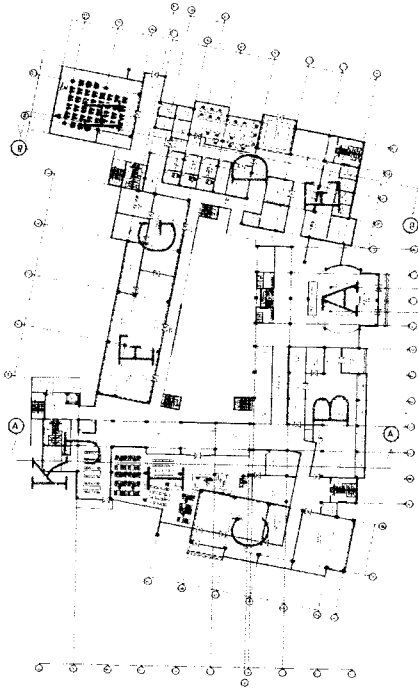
Jalur kendaraan dibuat berputar yang menghubungkan site depan dan belakang. Di sepanjang jalur tersebut di tanam vegetasi sebagai pengarah visual selain itu juga difungsikan sebagai landscape..

SEHOLA MODE KOSYAHANTA

Tranformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

DENAH LANTAI 1

Lantai 1 adalah area yang di fungsikan sebagai area pengelola akademik dan area komersial (butik, bengkel kerja produksi fashion dan rg. Seminar) yang di fasilitasi oleh perpustakaan, bank dan ruang pelayanan akademik . Adapun kelas yang merupakan area pendidikan adalah ruang studio tugas akhir mahasiswa dan ruang komputer fashion design. Juga terdapat ruang-ruang servis seperti kantin, mushola dan lavatory.



A >Merupakan hall atau entrance utama pada bangunan.

B >Merupakan area fasilitas penunjang yaitu butik sebagai tempat penjualan koleksi-koleksi rancangan dari siswa-siswi sekolah mode. Butik diletakkan pada bagian depan dengan pertimbangan memiliki akses terhadap kegiatan komersial.

C >Ruang seminar, diletakkan pada bagian timur dengan pertimbangan dalam pencapaian langsung dari area ruang pertunjukan catwalk yang terletak pada bagian timur massa bangunan utama.

Pada area ruang pengelola akademik diletakkan pada bagian barat bangunan sehingga memiliki sirkulasi khusus dari luar langsung. Hal ini dengan pertimbangan untuk menciptakan kesan formal dan privat dari ruang tersebut.

D >Merupakan ruang area kegiatan pengelola akademik. Yaitu terdiri dari ruang-ruang seperti :

1. Ruang Kepala Jurusan dan Wakil Jurusan
2. Ruang Staff Pengajar atau Dosen
3. Ruang Rapat
4. Ruang Tamu
5. Ruang Arsip
6. Gudang

E >Merupakan area ruang pelayanan akademik Yaitu terdiri dari ruang-ruang seperti :

1. Ruang Kepala bagian pengajaran
2. Ruang Kepala bagian tata usaha
3. Ruang kepala bagian administrasi akademik
4. Ruang Tamu
5. Ruang Arsip
6. Ruang staff

SEKOLAH MODE SOSIALARTS

Transformasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan

Ruang studio akhir mahasiswa diletakkan pada lantai satu, dengan pertimbangan akses langsung terhadap ruang bengkel kerja produksi fashion.

F

Pada ruang tersebut antara kegiatan pada ruang studio akhir mahasiswa dan bengkel kerja produksi fashion saling berkaitan. Studio akhir mahasiswa ini terdiri dari beberapa ruang antara lain:

1. Ruang Desain
2. Ruang Jahit
3. Ruang Ukur

Ruang-ruang diatas fungsinya juga berkaitan dengan bengkel kerja produksi fashion.

Ruang bengkel kerja produksi fashion diletakkan pada lantai satu dengan pertimbangan yaitu kegiatannya bersifat produksi garmen dengan skala kecil, juga didalamnya terdapat beberapa alat-alat produksi berat.

G

Bengkel kerja produksi fashion ini terdiri dari beberapa ruang yaitu antara lain:

1. Ruang Printing
2. Ruang Finishing dan setrika produksi fashion
3. Gudang bahan/kain
4. Gudang alat dan bahan produksi fashion

Merupakan ruang komputer fashion design diletakkan berdekatan dengan area kelas teori dengan tujuan mempermudah akses dalam kegiatan belajar mengajar.

H

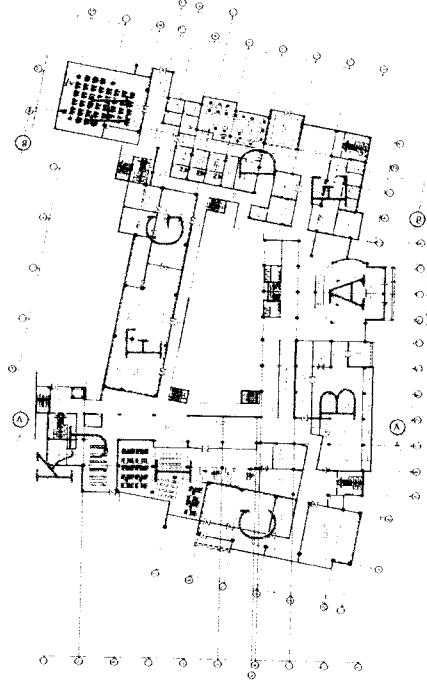
I Perpustakaan juga diletakkan pada lantai 1 dengan tujuan mempermudah akses dalam pencapaiannya.

J

Pada ruang kantin diletakkan pada bagian belakang sebelah timur dimaksudkan untuk membedakan area penunjang dan area kegiatan utama yaitu belajar mengajar.

K

Mushalla diletakkan pada lantai 1 dengan tujuan mempermudah akses menuju keruangan ini.



Transormasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan

O Merupakan area kelas teori kecil jurusan fashion design dan pattern making.

P Merupakan area kelas teori besar jurusan fashion design dan pattern making.

Diletakan dibagian belakang bangunan dimaksudkan untuk meminimalisir kebisingan yang berasal dari utara bangunan yaitu berasal dari jalan ringroad utara

R Merupakan ruang kain (fabric room), juga sebagai studio tekstil.

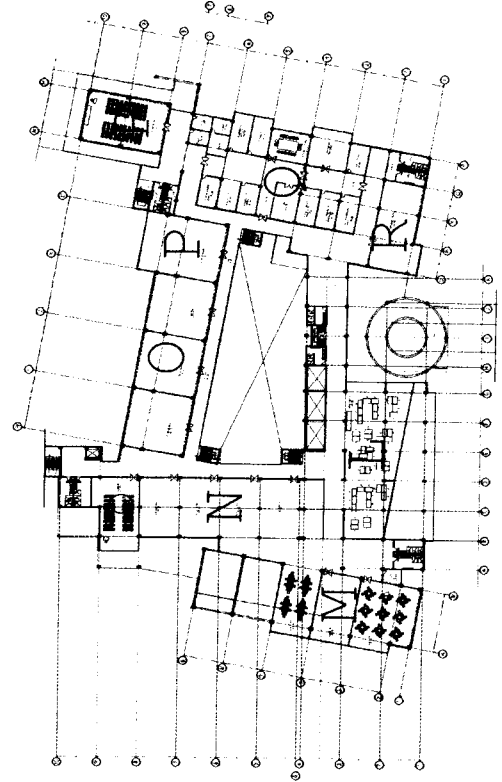
L >Merupakan ruang studio pola.
Ruang ini berkesan flexible.

M >Merupakan ruang studio jahit
Ruang ini berkesan flexible.

N >Merupakan ruang studio pola dan studi jahit. studio ini rancang berdasarkan pola pendekatan hubungan ruang yaitu ruang yang saling bersebelahan.
Antara kegiatan membuat pola dan menjahit saling berkaitan dalam penggunaan alat dan mesin praktek.

DENAH LANTAI 2

Lantai 1 adalah area yang di fungsikan sebagai area kegiatan pendidikan fashion design dan area pengelola perkantoran. Area ini lebih dikhususkan pada jurusan fashion design dan pattern making. Terdiri dari beberapa studio pola, studio jahit, dan ruang kelas teori.



Q Merupakan ruang area kegiatan pengelola perkantoran.

Yaitu terdiri dari ruang-ruang seperti :

1. Ruang Direktur
2. Ruang Wakil Direktur
3. Ruang Sekretaris
4. Ruang Kabag. Umum
5. Ruang Kabag. Personalia
6. Ruang kabag. Administrasi
7. Ruang Kabag. Operasional
8. Ruang Kabag. Keuangan
9. Ruang Staff
10. Ruang Rapat
11. Ruang Tamu
12. Ruang Arsip
13. Gudang

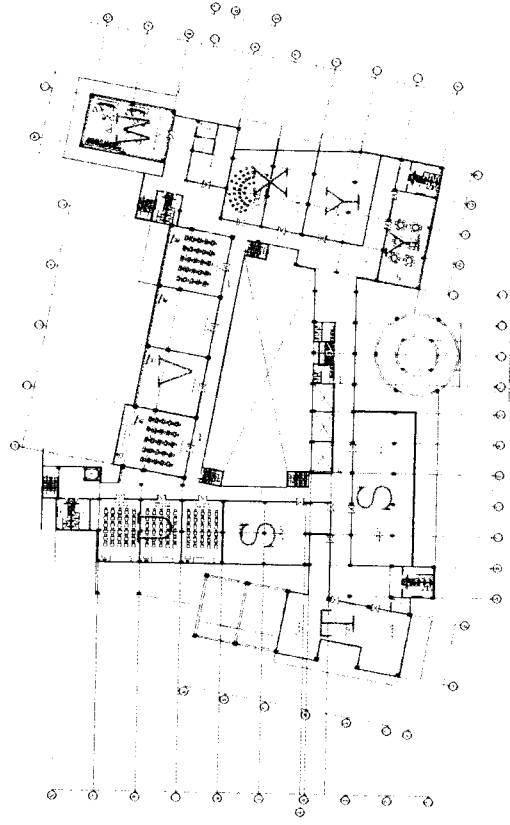
T Merupakan ruang studio fashion illustration, yaitu studio untuk kegiatan menggambar, mendesain dan merancang mode busana beserta detail-detailnya seperti aksesoris dan lain-lain.

studio fashion illustration dan studio visual merchandising didesain dengan pola pendekatan hubungan ruang yaitu ruang yang saling bersebelahan. Antara kegiatan pada studio fasion illustration dan stuido visual merchandising esensinya hampir sama.

U Pada ruang kelas teori juga dibuat tipikal dengan lantai 2, sehingga massa yang berada ditengah-tengah ini dikhususkan untuk massa area kelas teori.

Merupakan studio desain fashion. Ruang ini terdiri dari 4 studio desain dengan ukuran kecil, bertujuan agar dalam proses belajar mengajar desain lebih maksimal.

Pada studio desain dibuat tipikal dengan lantai 2 (ruang kelas teori) sehingga masa yang berada ditengah-tengah ini dikhususkan untuk masa area kelas teori.



SEKOLAH MODE YOSHIMARU
Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

Dinamis ditampilkan dengan penggunaan atap dag yang memiliki ketinggian yang berbeda, repetisi dari kolom-kolom, bidang serta shading yang digunakan.

Atap dag dengan ketinggian yang berbeda
 Pengulangan shading yang di rotasi 10 derajat
 Shading yang berguna sebagai penahan sinar dan panas matahari yang masuk pada sisi utara bangunan

Dinding estetika, agar tampak lebih bervariasi

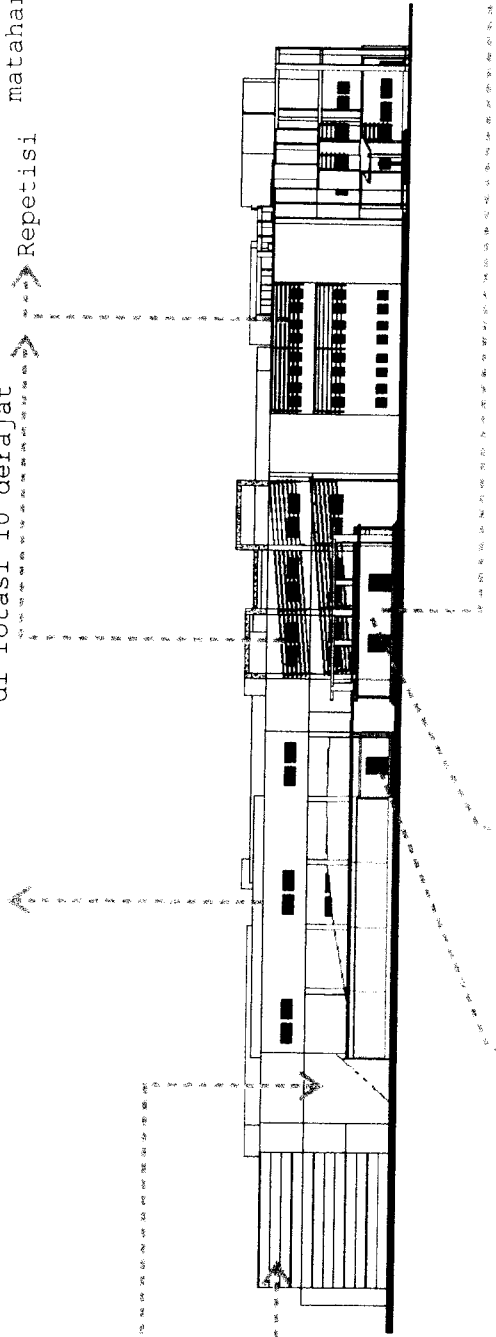
Ekspresi garis horizontal agar tampak depan bangunan sisi timur tidak monoton.

Ekspresi garis memberikan sugesti dan raut yang berbeda dan dapat memperkuat karakter bangunan.

Ekspresi garis diagonal dan wave ini penciptaan dari karakter dinamis.

Main entrance ke butik

Ekspresi garis wave. Memberikan kesan bergerak.



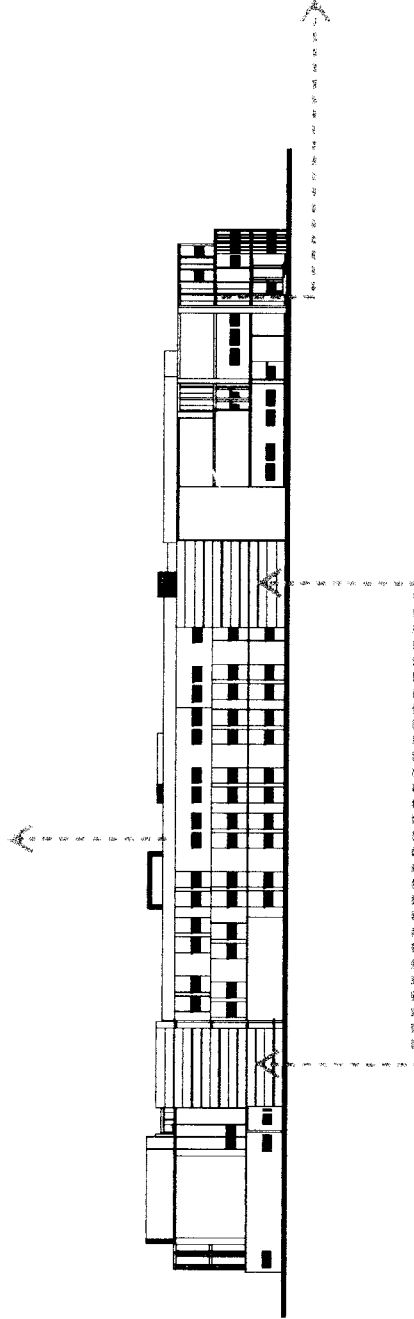
TAMPAK UTARA

Permainan tinggi bangunan akan menambah tingkat interaksi yang dimunculkan dari visual bangunan sebagai daya tarik tersendiri.



77 Transformasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan

Atap dag dengan ketinggian yang berbeda



Elemen garis-garis horizontal yang berfungsi sebagai penyeimbang garis vertikal pada fasad agar garis vertikal dan horizontal seimbang dan fasad terlihat lebih tinggi.

Ekspose kolom dan balok sebagai ekspresi menonjolkan diri.

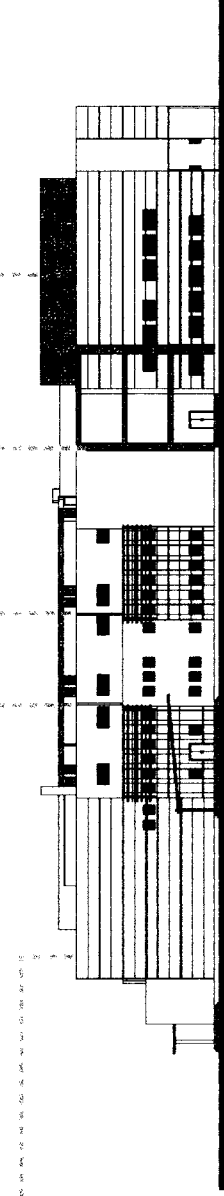
Pada tampak selatan terlihat dengan komposisi massa yang masif, juga terdapat repetisi dari susunan bukaan jendela.

Dinding yang berfungsi sebagai shading

→ ekspose kolom balok sebagai ekspresi menonjolkan diri

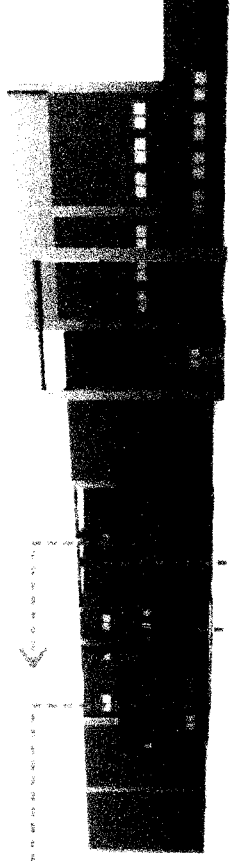
Pada lantai 4 sebelah barat ini digunakan sebagai tempat studio fashion fotografi outdoor. Konsepnya yaitu penggunaan dinding-dinding estetik.

Elemen garis-garis horizontal yang berfungsi sebagai penyeimbang garis vertikal pada fasad agar garis vertikal dan horizontal seimbang dan fasad terlihat lebih tinggi.



Repetisi sun shading

Sun Shading yang berguna sebagai penahan sinar dan panas matahari yang masuk pada sisi barat bangunan.



Dinding yang menjorok keluar sebagai sun shading

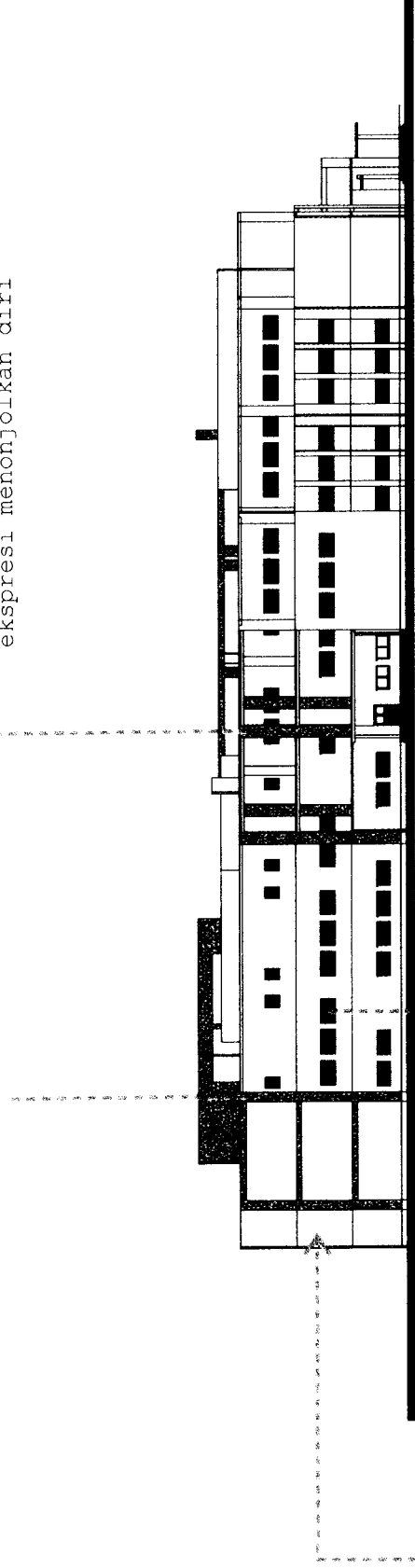
TAMPAK BARAT

Side entrance menuju bangunan dari arah barat bangunan yaitu tepatnya akses langsung dari parkir mobil dan motor sebelah barat bangunan.



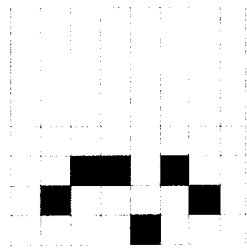
→ Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

ekspresi menonjolkan diri

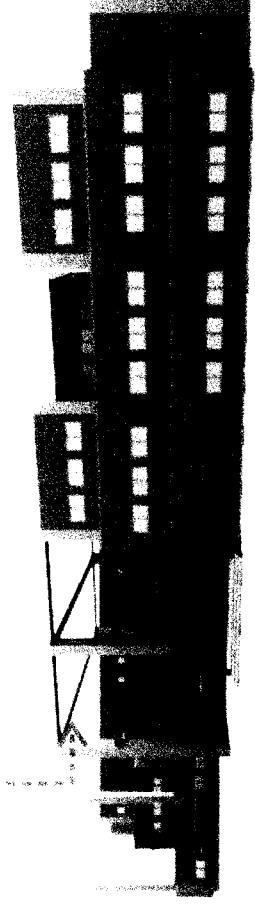


Repetisi pengulangan bentuk dan letak jendela

Ekspresi garis horizontal berfungsi untuk menciptakan kesatuan dan memperkuat karakter bangunan.



Penampilan bangunan yang menarik dengan penggunaan struktur sebagai elemen estetika memberikan kesan menonjolkan diri.



SEHOLA MODE SOSYALRITA

Transormasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan

Pada masa ruang pertunjukan catwalk menggunakan warna violet.

Pada masa ini menggunakan warna hijau, merupakan ruang studio pola pada lantai 2 dan ruang studio fashion illustration pada lantai 3.

Pada masa ini (sebelah barat) menggunakan warna biru yaitu masa ruang pengelola.

Pada masa ini menggunakan warna oranye yaitu ruang studio jahit pada lantai 2 dan ruang studio visual merchandising pada lantai 3.

Pada main entrance menggunakan warna merah.

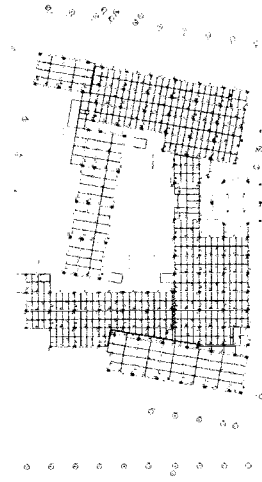
Pada masa ini menggunakan warna biru.

Terbuka, promosi fashion yang terbuka diciptakan dengan penggunaan bahan transparan sebagai etalase pakaian.

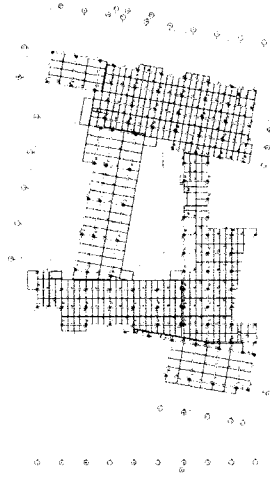
SEHOLAH MADE YOSYAHANTA

77 Transformasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan

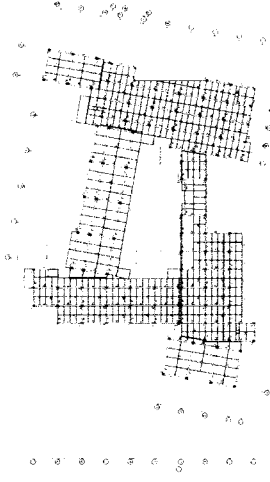




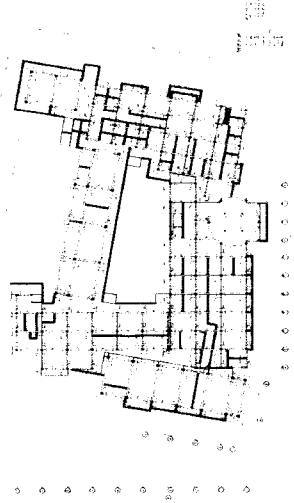
RENCANA KOLOM BALOK LT.1



RENCANA KOLOM BALOK LT.2

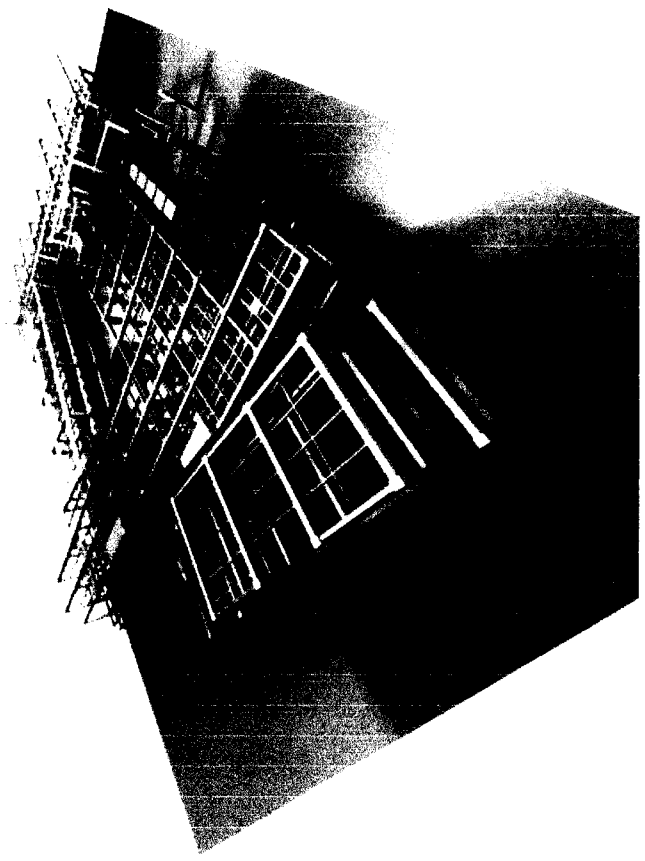


RENCANA KOLOM BALOK LT.3



pondasi yang digunakan adalah footplat dan pondasi menerus.

Sistem struktur yang dipakai pada bangunan ini adalah sistem struktur rangka.





Disamping merupakan gambar referensi perwujudan kalimat "Fashion" dalam kolom dan balok.



Karakter fashion juga diwujudkan dalam kalimat "fashion" yang dalam desain bangunan yaitu dengan permainan kolom dan balok yang membentuk kalimat fashion. Untuk memperjelasnya yaitu dengan warna yang berbeda-beda (masih menggunakan warna yang sesuai dengan karakter fashion)

Dimaksudkan juga untuk memberikan kesan kejutan baru terhadap massa dalam bangunan sekolah mode agar lebih bervariasi.



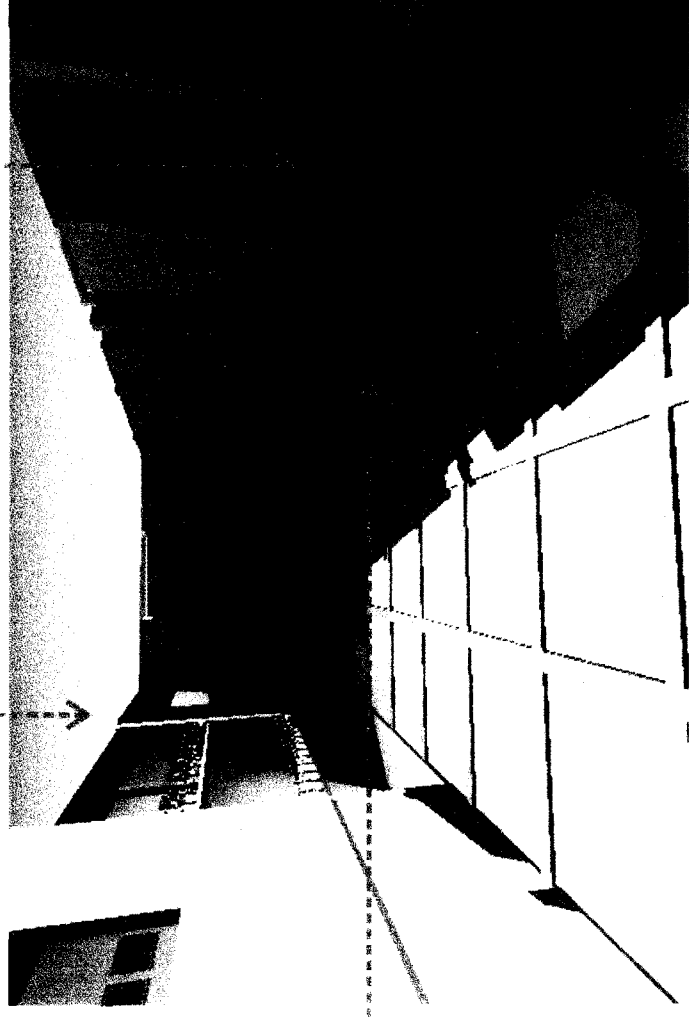
SEKOLAH MODE YOGYAKARTA

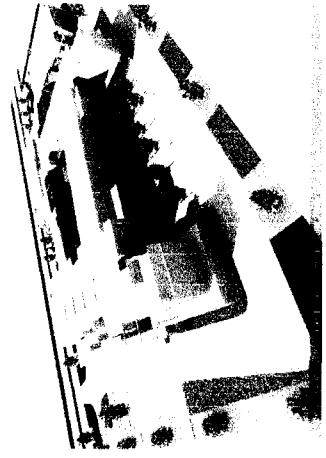
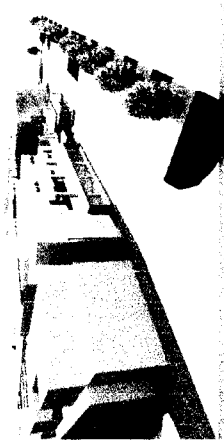
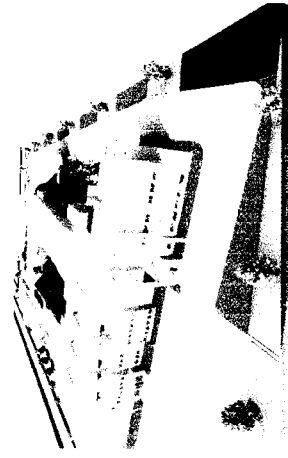
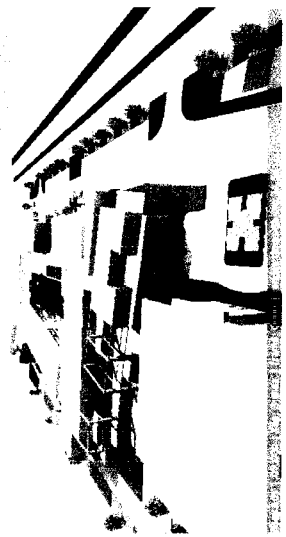
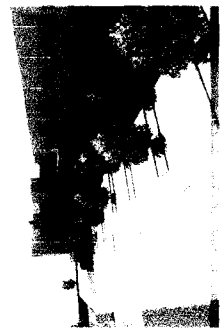
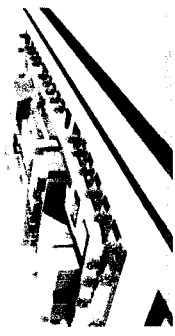
Transormasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

Karakter fashion diwujudkan dalam kata "F" yang mewakili kata Fashion dalam dinding estetika pada selasar massa bangunan sebelah selatan

Untuk memperjelasnya juga masih menggunakan warna.

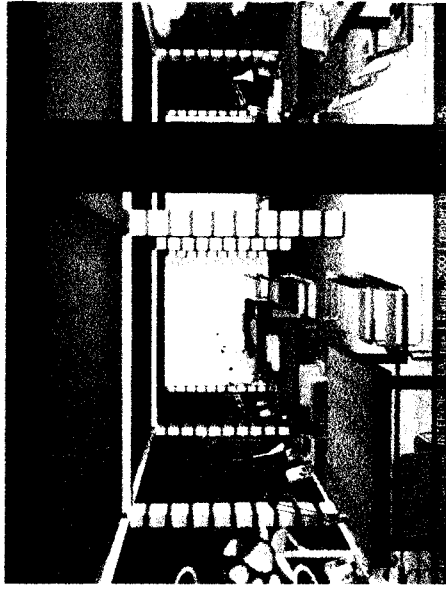
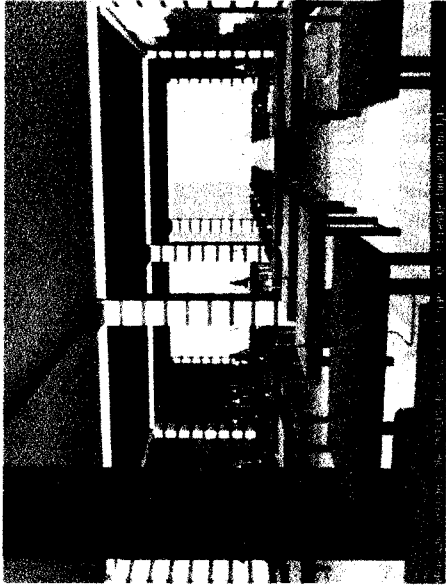
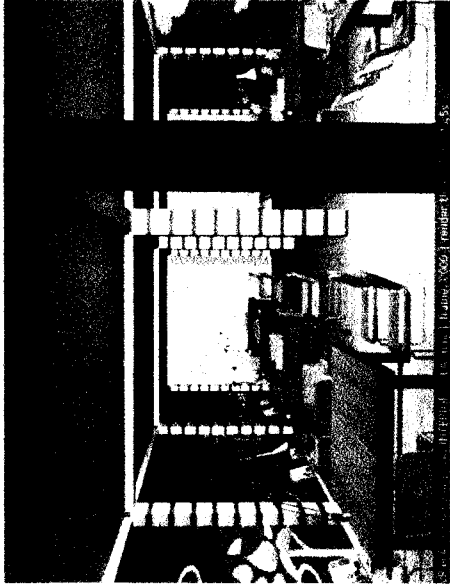
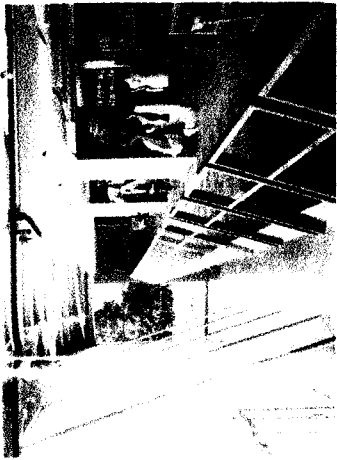
Kaca sebagai penutup rangka (frame) kolom dan balok ekpose.





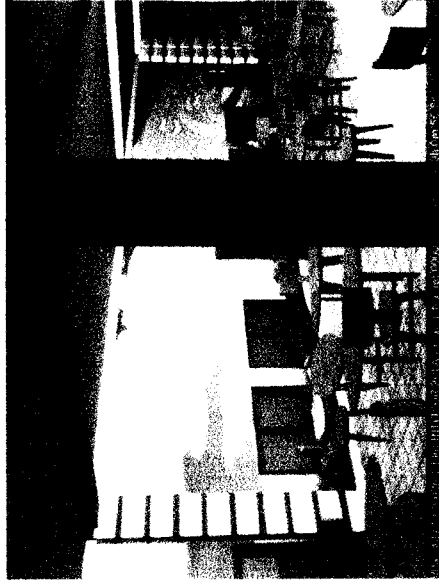
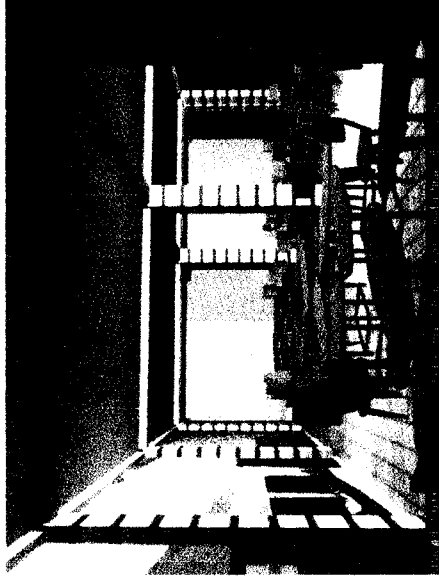
SEKOLAH MODE YOGYAKARTA

Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan



SEKOLAH MODA SOSIALISASI

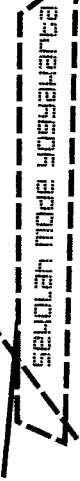
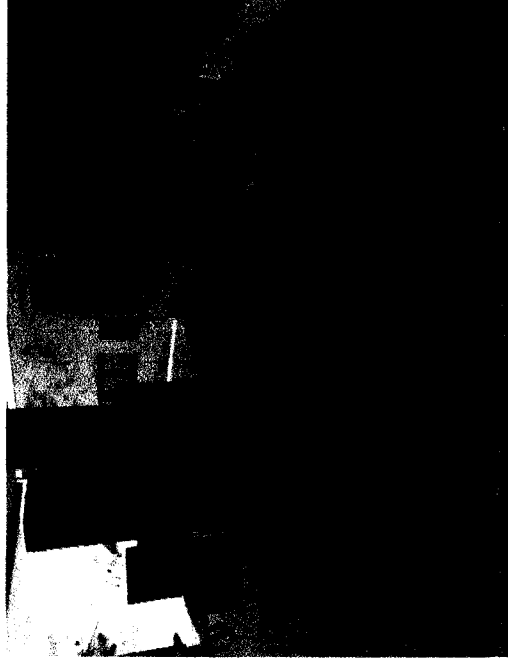
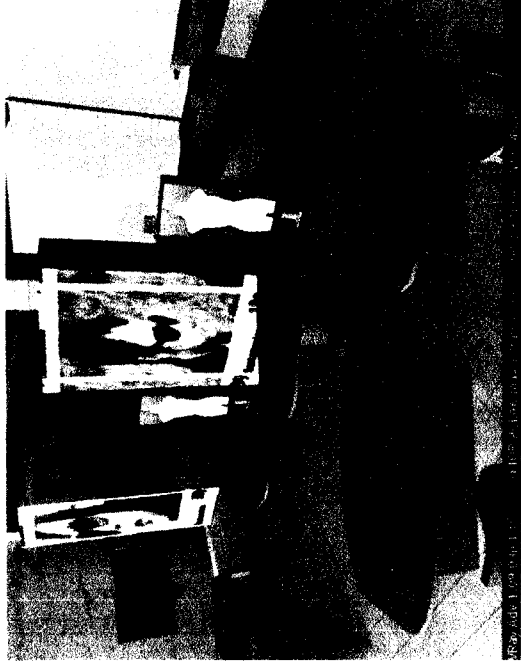
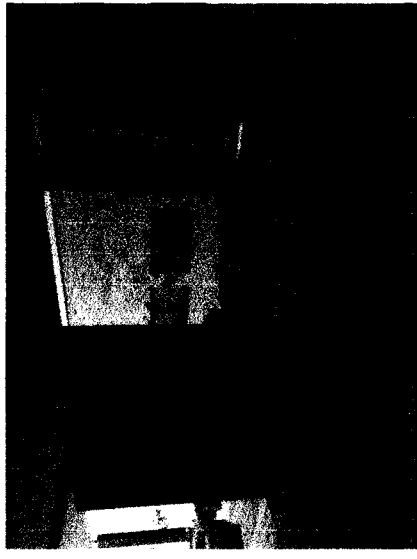
77 Transformasi karakter Fashion sebagai konsep berkeadilan



SEKOLAH MODE SOSIALISASI

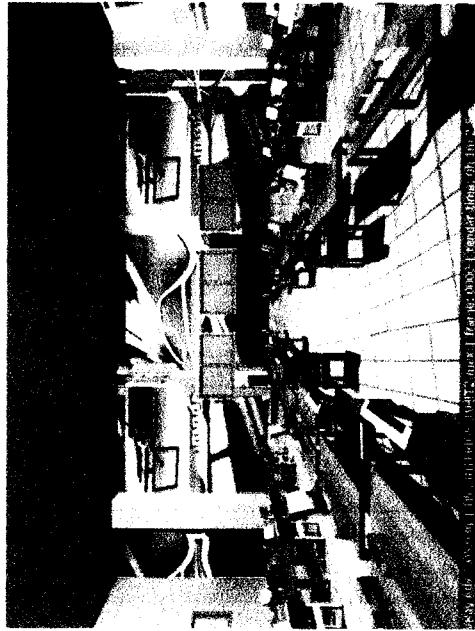
Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

INTERIOR STUDIO POLA 3



INTERIOR STUDIO POLA 4

Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan



INTERIOR STUDIO JAHIT 1

SEHOLAH MADA SOSIALISASI

Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

INTERIOR STUDIO JAHIT 3

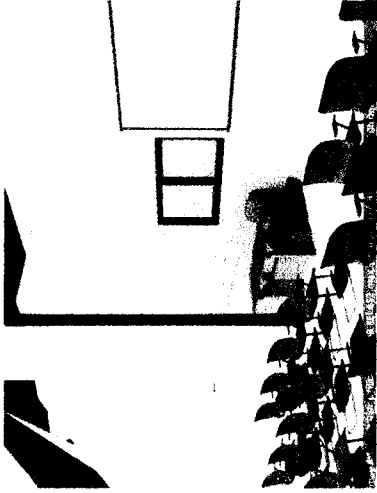
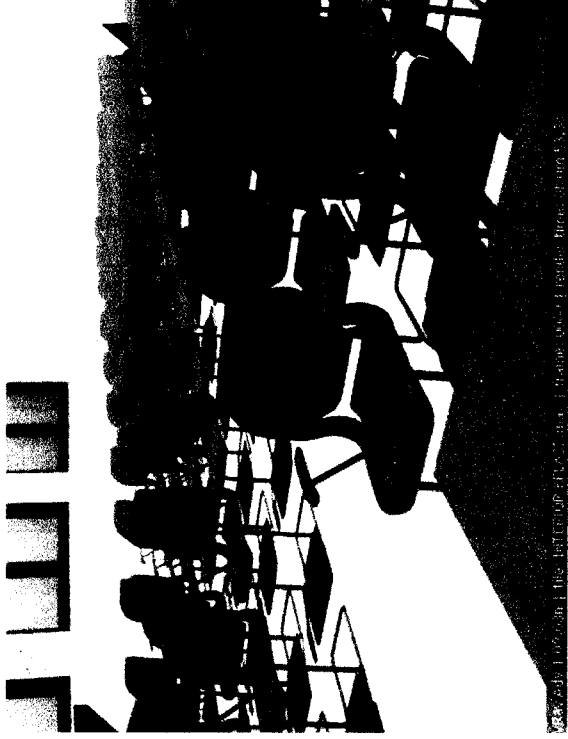
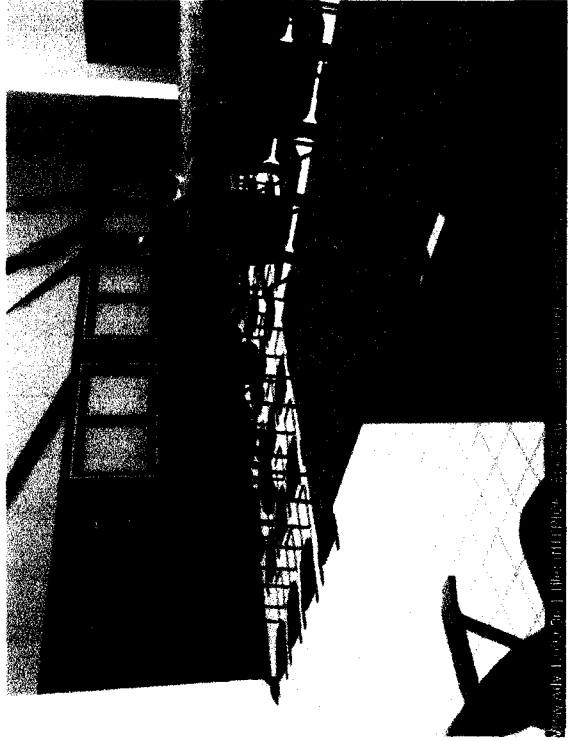
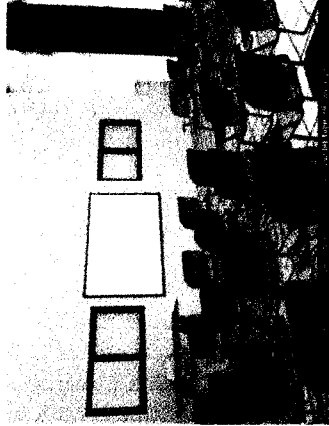
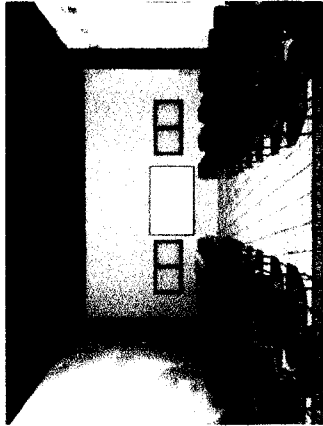


SEKOLAH MADE SOSIALISASI

INTERIOR STUDIO JAHIT 4



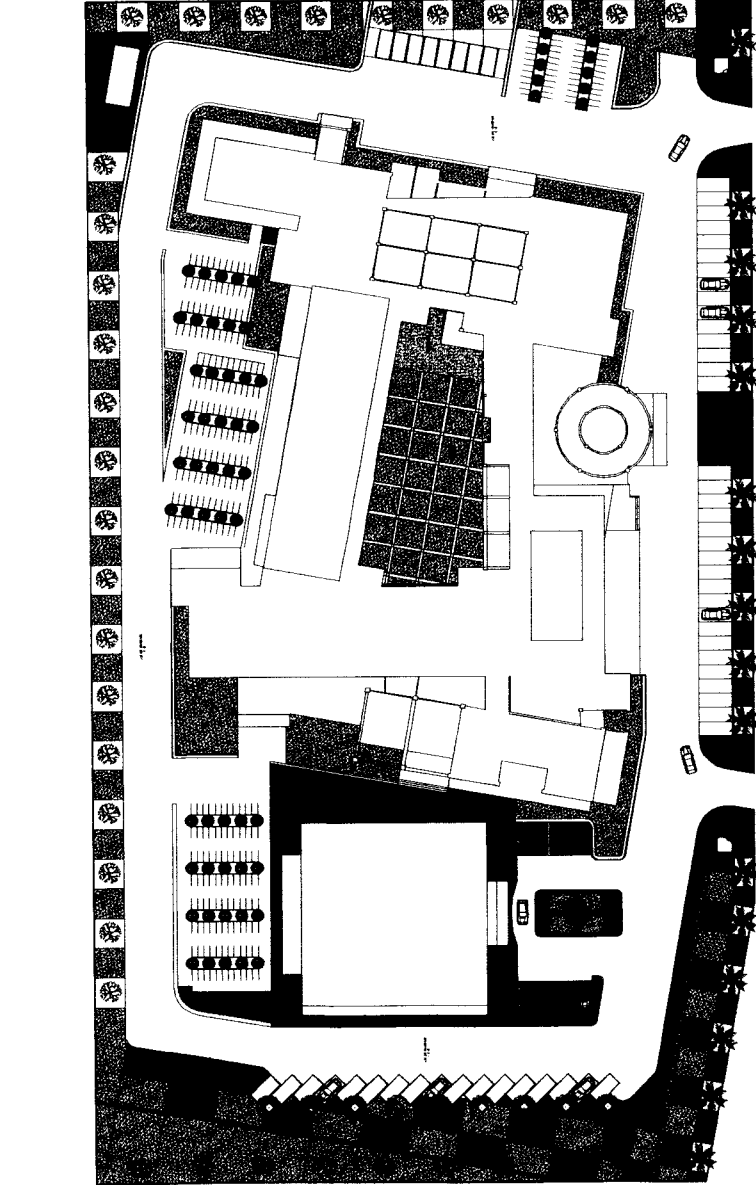
77 Transformasi Karakter Fashion sebagai konsep perancangan




INTERIOR RUANG KELAS TEORI

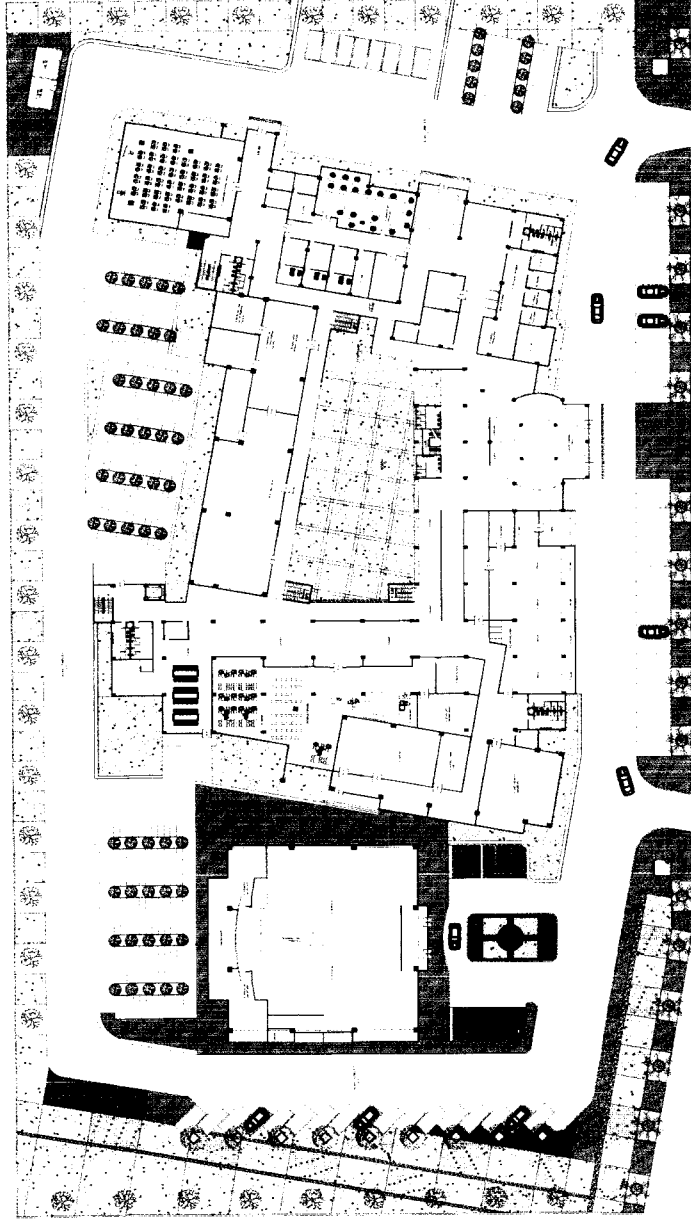
SEHOLAH MODE SOSYALHARITA

Transformasi karakter Fashion sebagai konsep perancangan

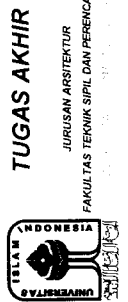


RING ROAD UTARA

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p>	<table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>ADITYA PURNO NUGROHO</td> </tr> <tr> <td>NO. MHS</td> <td>01512013</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	ADITYA PURNO NUGROHO	NO. MHS	01512013	TANDA TANGAN		<p>NAMA GAMBAR SITUASI</p>	<p>SKALA 1 : 400</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JMIL LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
	NAMA	ADITYA PURNO NUGROHO													
NO. MHS	01512013														
TANDA TANGAN															



RING ROAD UTARA



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

SEKOLAH MODE YOGYAKARTA
 Transformasi Karakter-karakter Fashion
 sebagai Konsep Perancangan

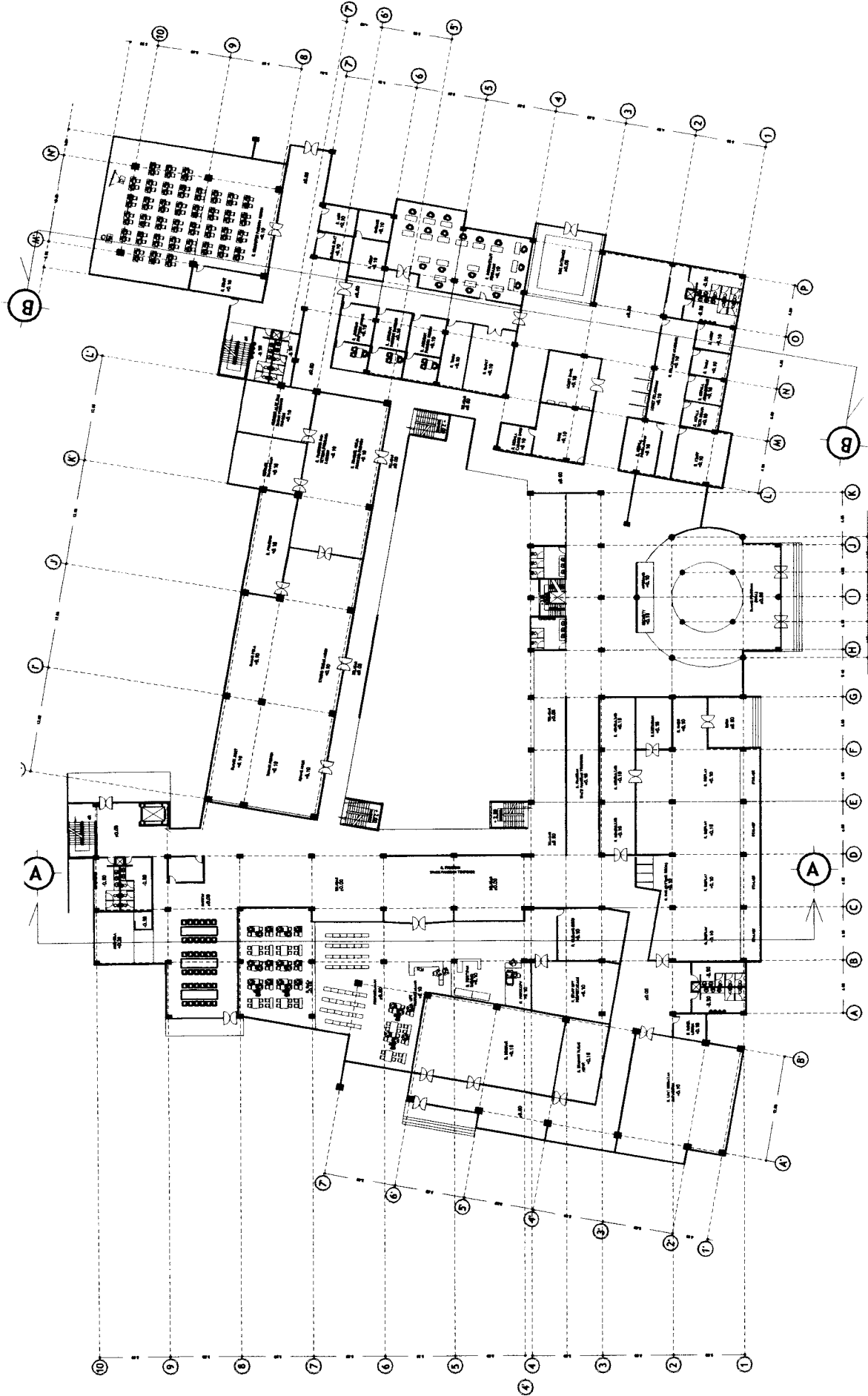
DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA ADITYA PURNO NUGROHO
 NO. MHS 01512013
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 SITEPLAN

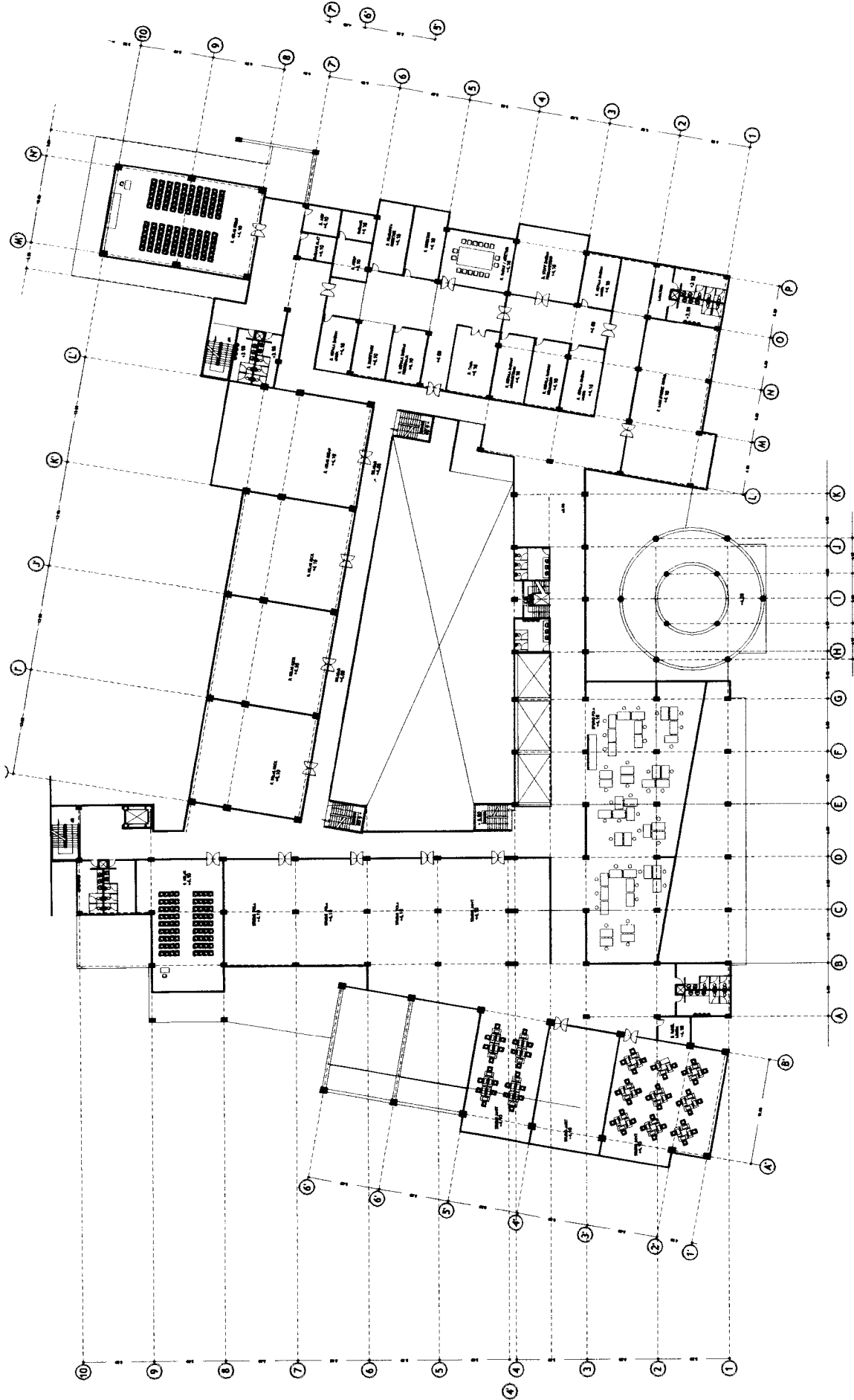
SKALA NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN

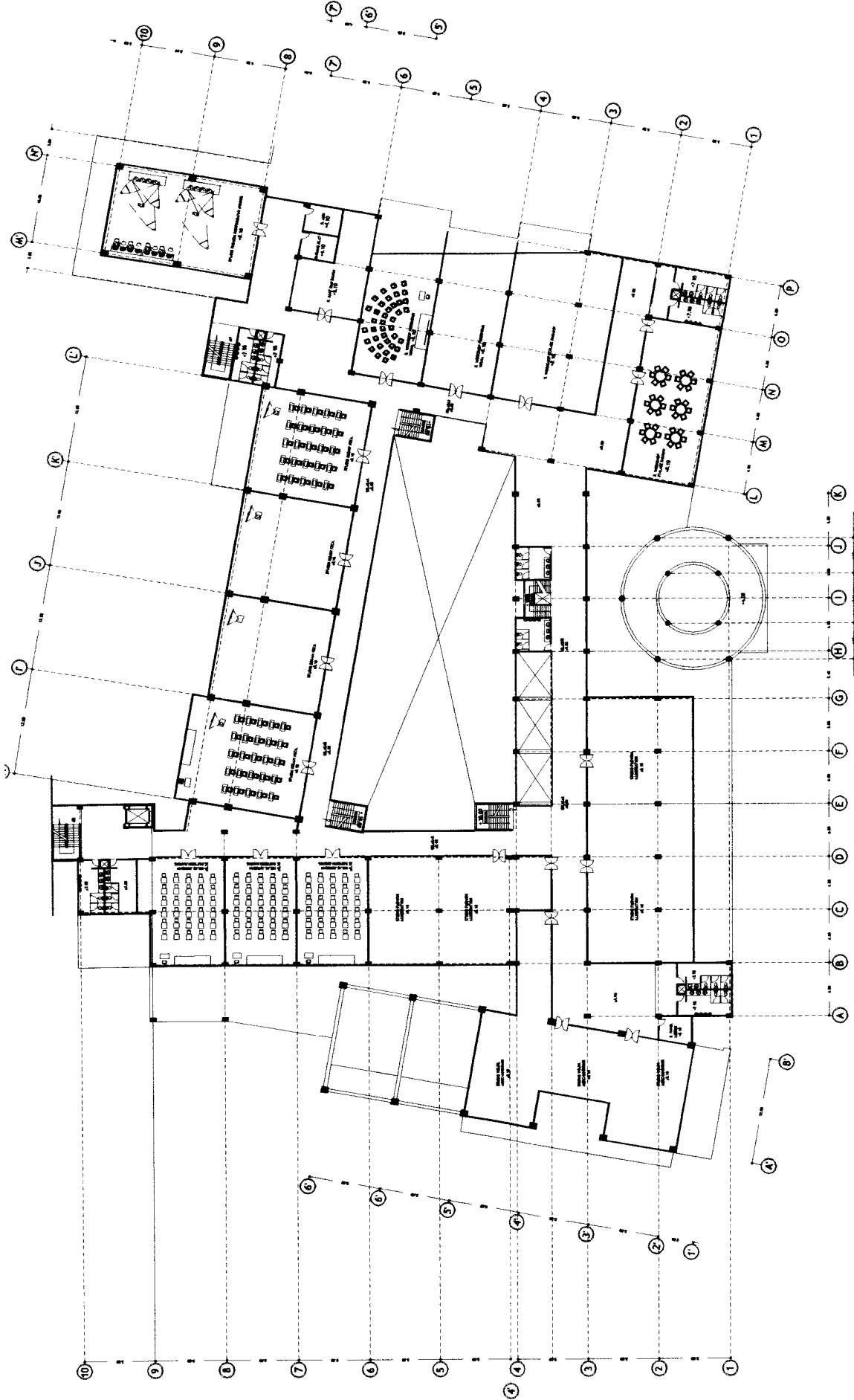


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ADITYA PURNO NUGROHO NO. MHS 01512013 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAU 1	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	(Signature area for approval)						

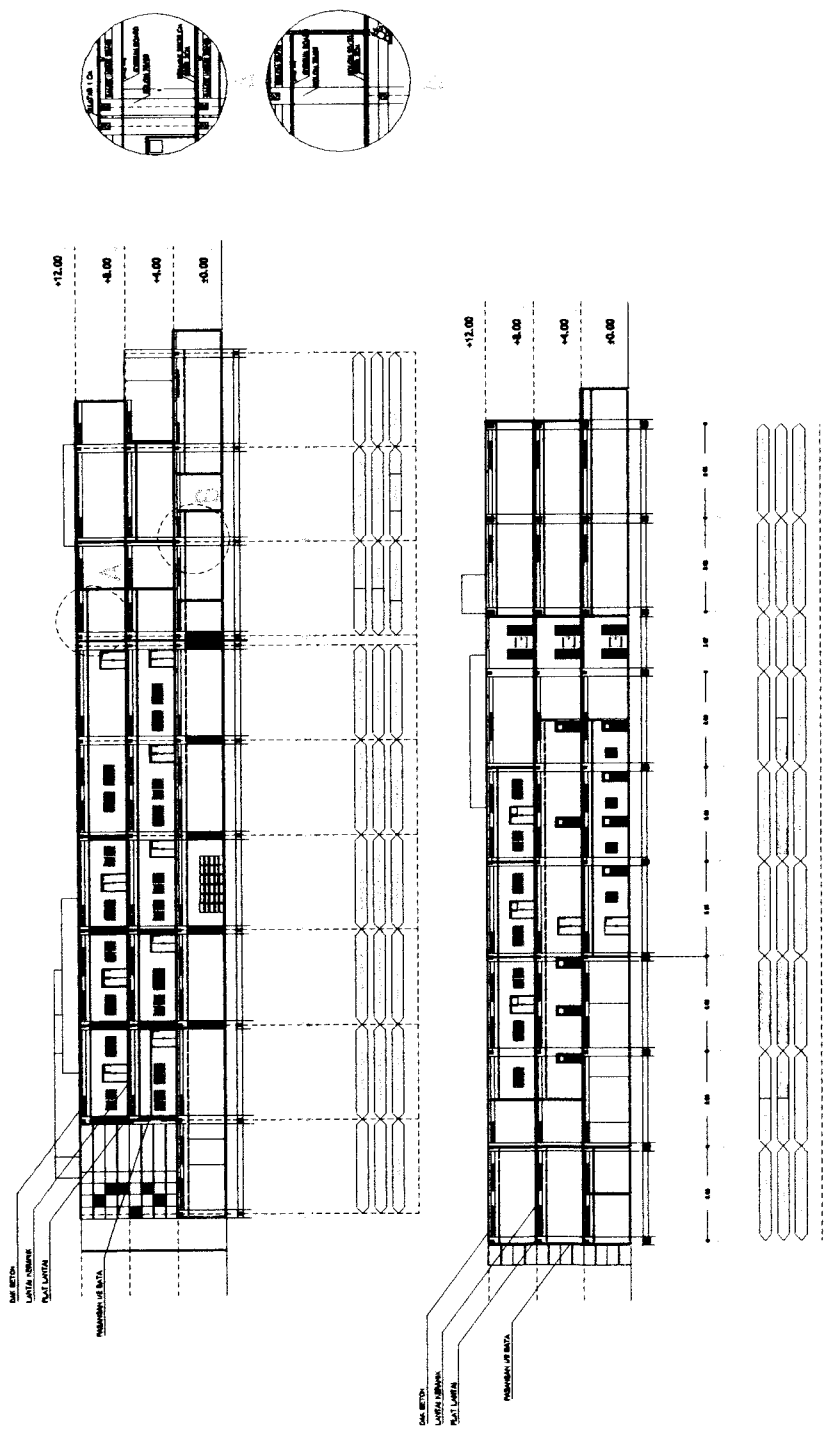





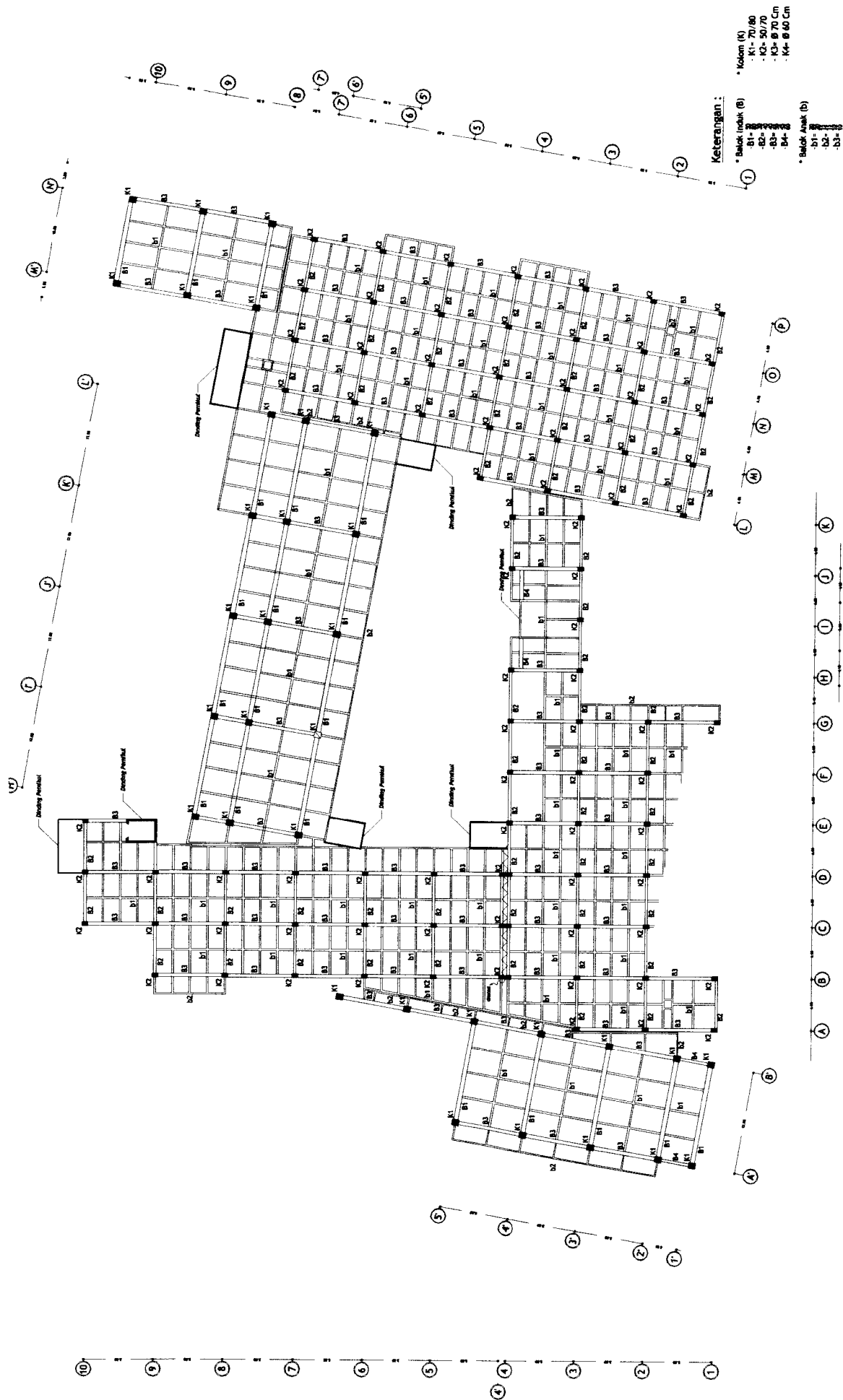
 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT</p>	<table border="1"> <tr> <td>IDENTITAS MAHASISWA</td> <td rowspan="3"> <p>NAMA ADITYA PURNO NUGROHO</p> <p>NO. MHS 01512013</p> <p>TANDA TANGAN</p> </td> </tr> <tr> <td>NAMA</td> </tr> <tr> <td>NO. MHS</td> </tr> </table>	IDENTITAS MAHASISWA	<p>NAMA ADITYA PURNO NUGROHO</p> <p>NO. MHS 01512013</p> <p>TANDA TANGAN</p>	NAMA	NO. MHS	<p>NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 2</p>	<p>SKALA NO. LBR</p>	<p>JMIL LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
	IDENTITAS MAHASISWA	<p>NAMA ADITYA PURNO NUGROHO</p> <p>NO. MHS 01512013</p> <p>TANDA TANGAN</p>										
NAMA												
NO. MHS												



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ADITYA PURNO NUGROHO NO. MHS 01512013 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR DENAH LANTAI 3	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	(Signature area for the student)						

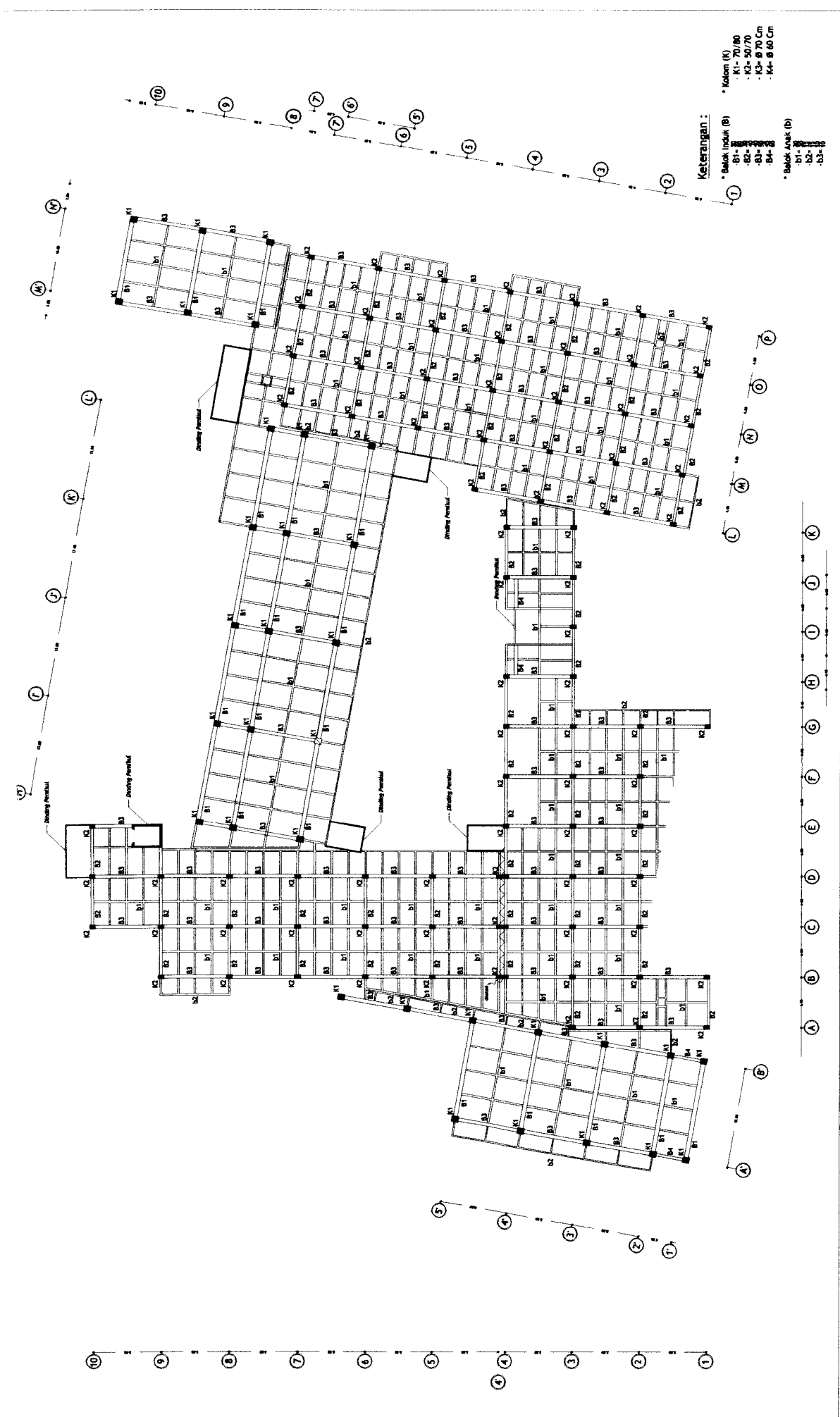


 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2008</p>	<p>SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-Karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARJUNA, ST</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p> <table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>ADITYA PURNO MUGROHO</td> </tr> <tr> <td>NO. NIS</td> <td>6161913</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	ADITYA PURNO MUGROHO	NO. NIS	6161913	TANDA TANGAN		<p>NAMA GAMBAR POTONGAN</p>	<p>SKALA NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
NAMA	ADITYA PURNO MUGROHO													
NO. NIS	6161913													
TANDA TANGAN														



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT		IDENTITAS MAHASISWA ADITYA PURNO NUGROHO NO. MHS 01512013		NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LANTAI 2	SKALA	JML LBR	PENGESAHAN
			NAMA TANDA TANGAN	NO. MHS 01512013						

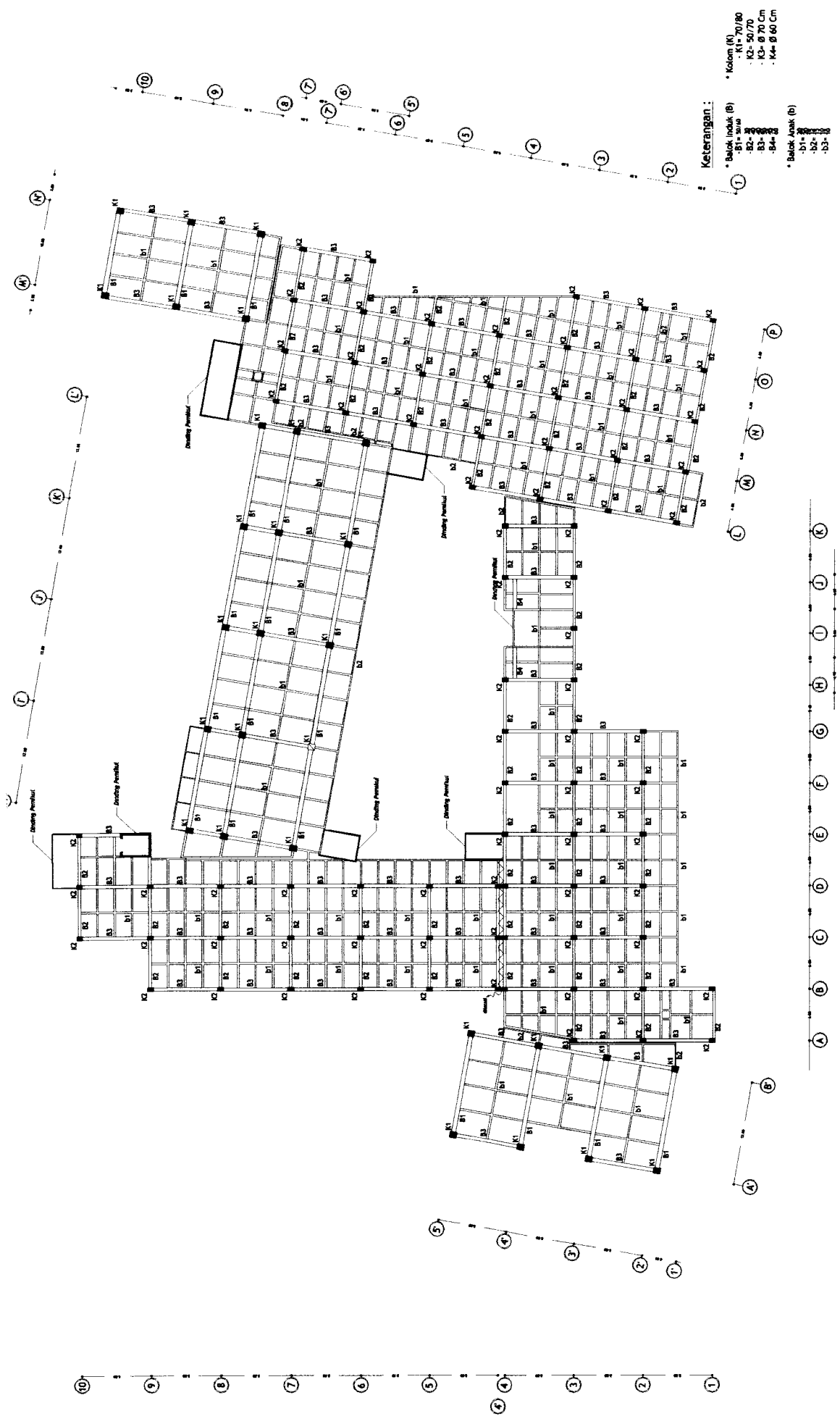




Keterangan :

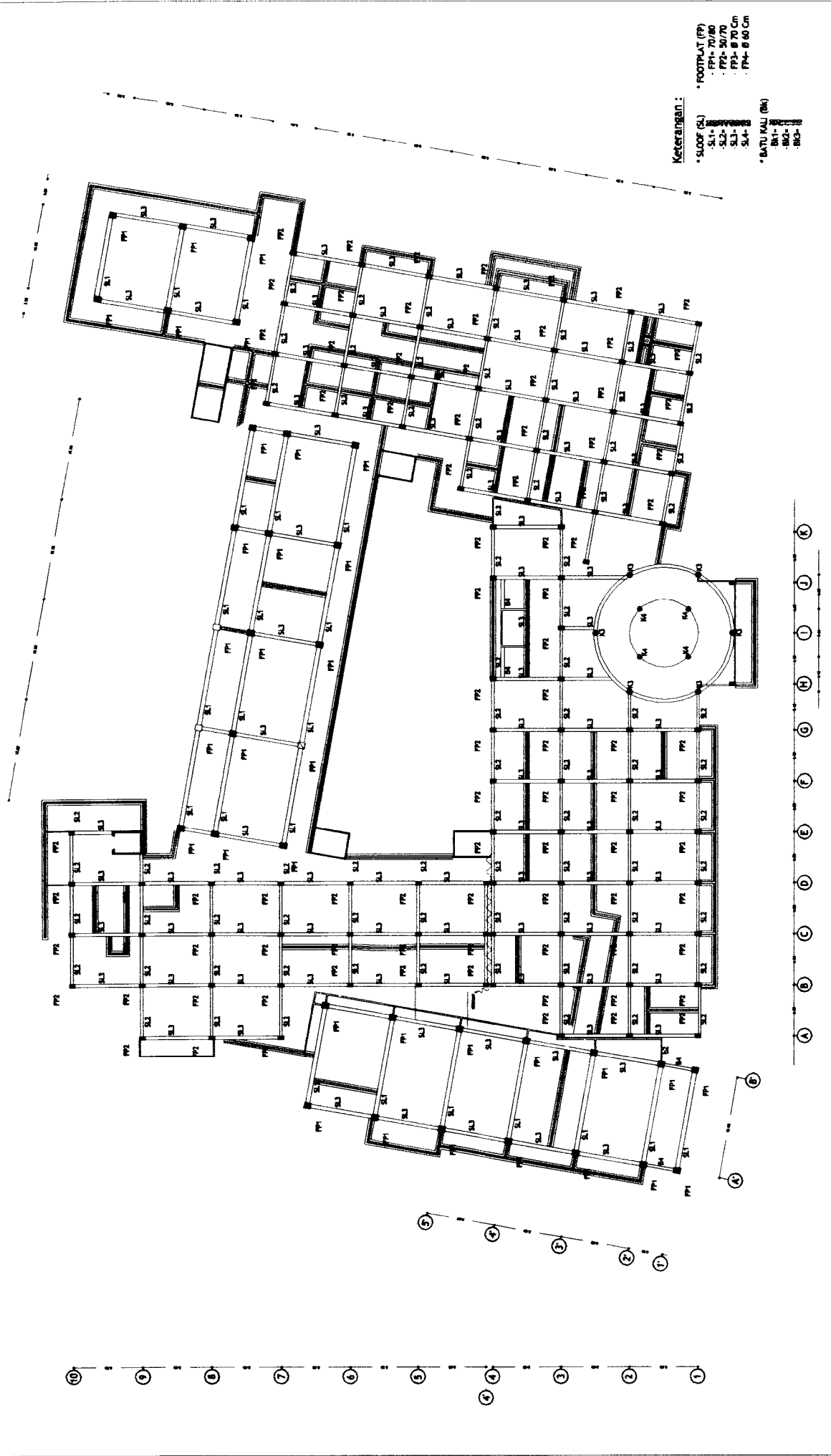
- * Kolom (K)
 - K1- 70/70
 - K2- 50/70
 - K3- 80/70
 - K4- 80/80
- * Balok Induk (B)
 - B1-
 - B2-
 - B3-
 - B4-
- * Balok Anak (b)
 - b1-
 - b2-
 - b3-

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARJINA, MT	<table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>ADITYA PURNO HUGROHO</td> </tr> <tr> <td>NO. IHS</td> <td>01512013</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	ADITYA PURNO HUGROHO	NO. IHS	01512013	TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LANTAI 2	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	ADITYA PURNO HUGROHO													
NO. IHS	01512013														
TANDA TANGAN															

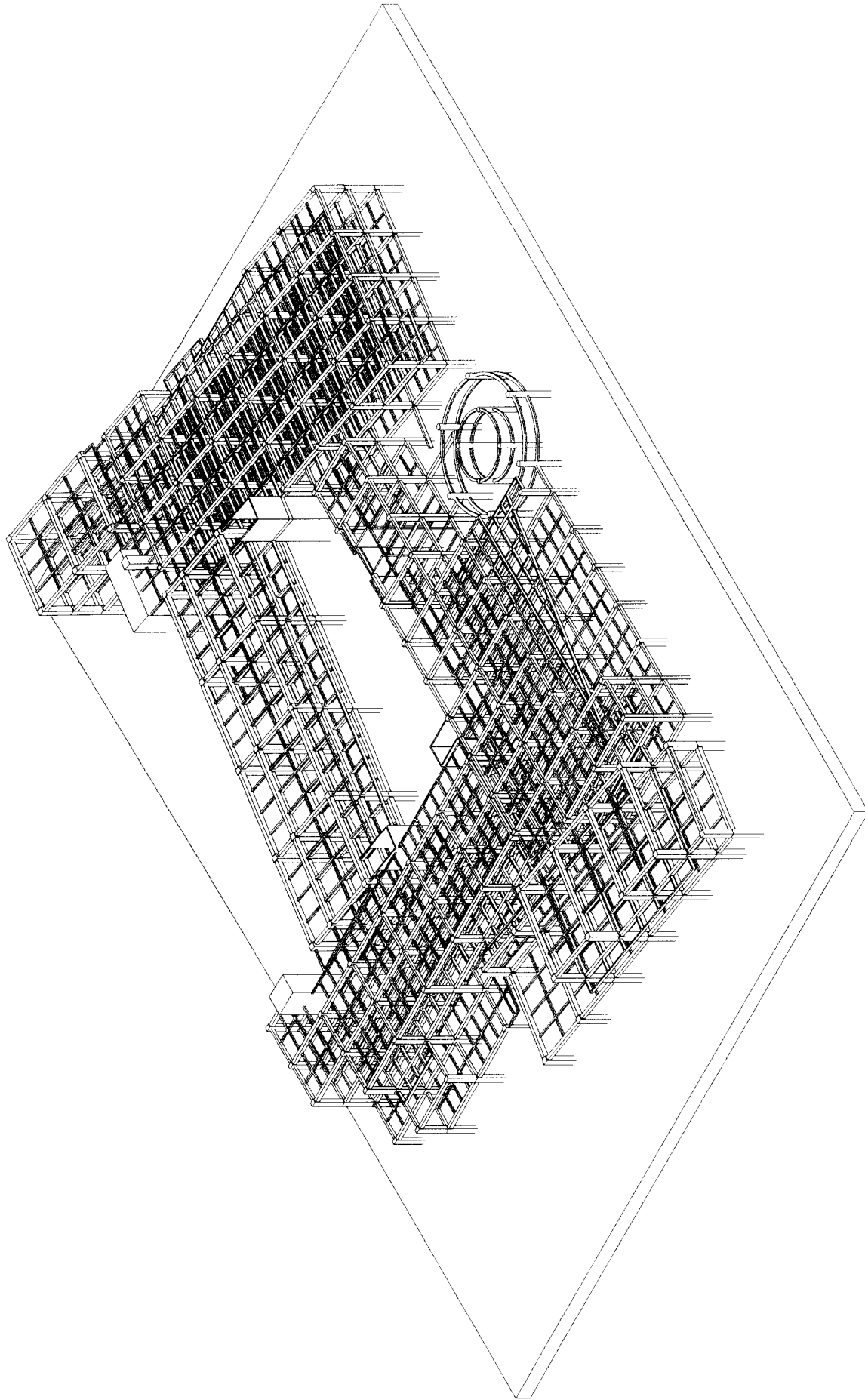


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARJINA, MT NAMA ADITYA PURNO NUGROHO NO. MHS 01512013 TANDA TANGAN	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR RENCANA BALOK LANTAI 3	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
--	--	--	--	----------------------------	---	-------------------------	----------------	----------------	-------------------





TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA NAMA ADITYA PURNO MUGROHO NO. INIS 01512013 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA PONDASI	SKALA NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	(Signature area for approval)							



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

SEKOLAH MODE YOGYAKARTA
 Transformasi Karakter-karakter Fashion
 sebagai Konsep Perancangan

DOSEN PEMBIMBING
 IR. ENDY MARLINA, ST

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	ADITYA PURNO NUGROHO
NO. MHS	01512013
TANDA TANGAN	

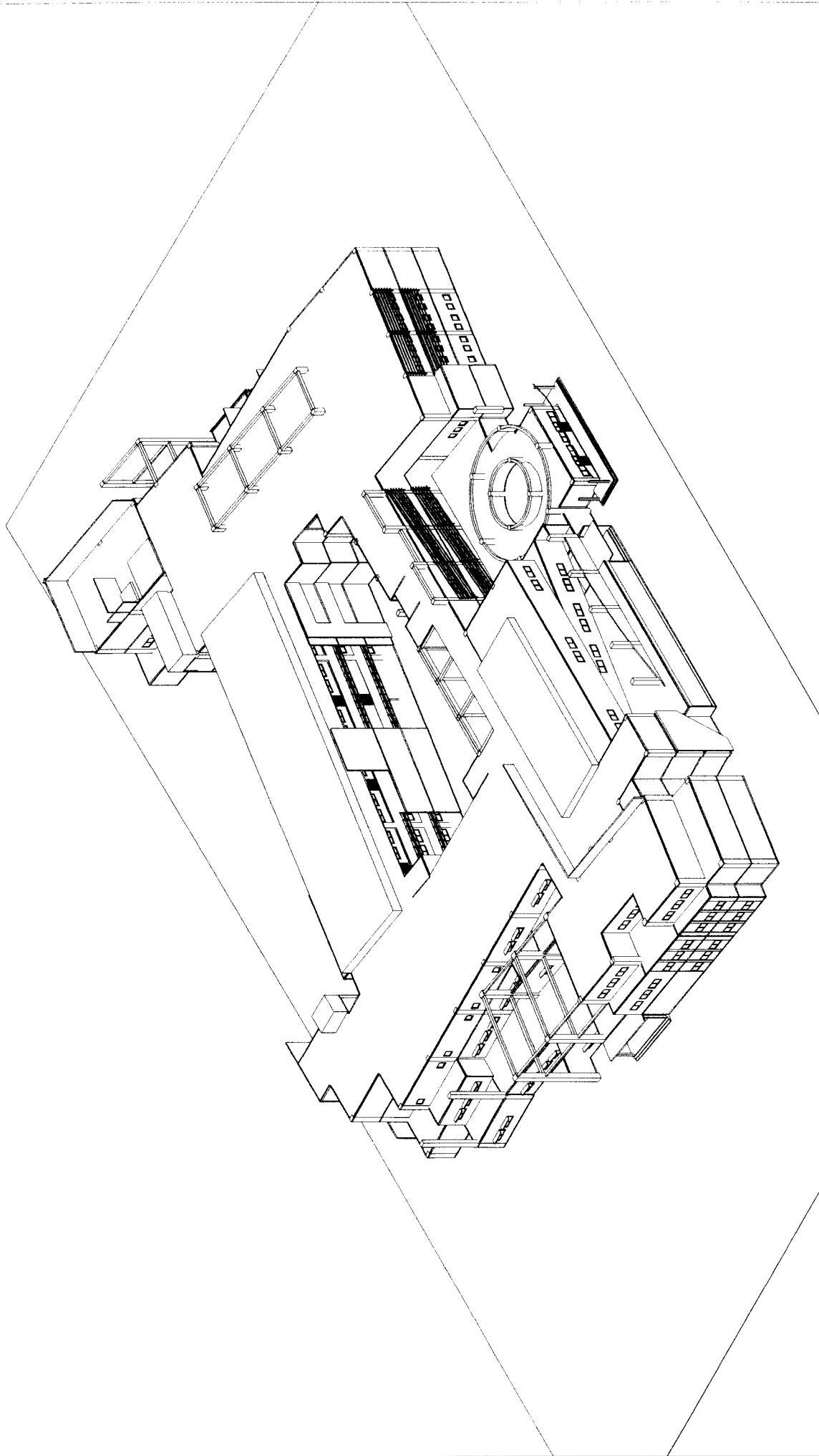
NAMA GAMBAR
 AXONOMETRI STRUKTUR


SKALA

NO. LBR

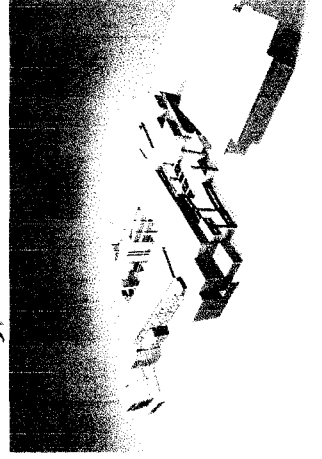
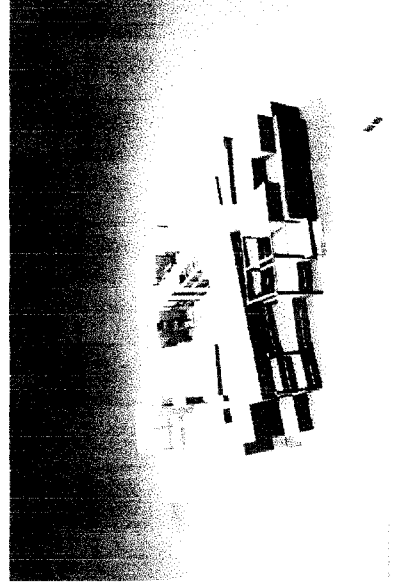
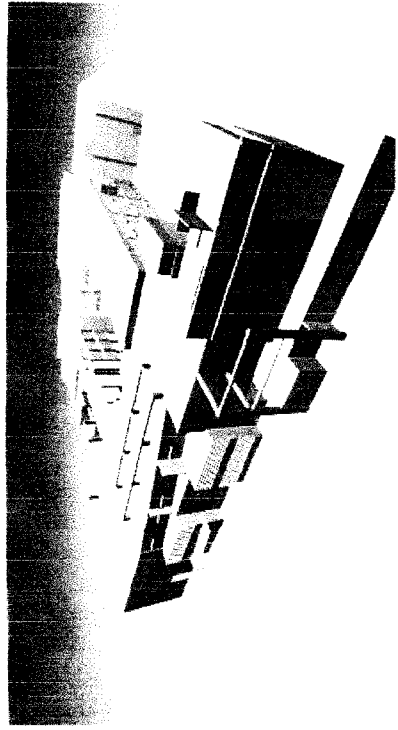
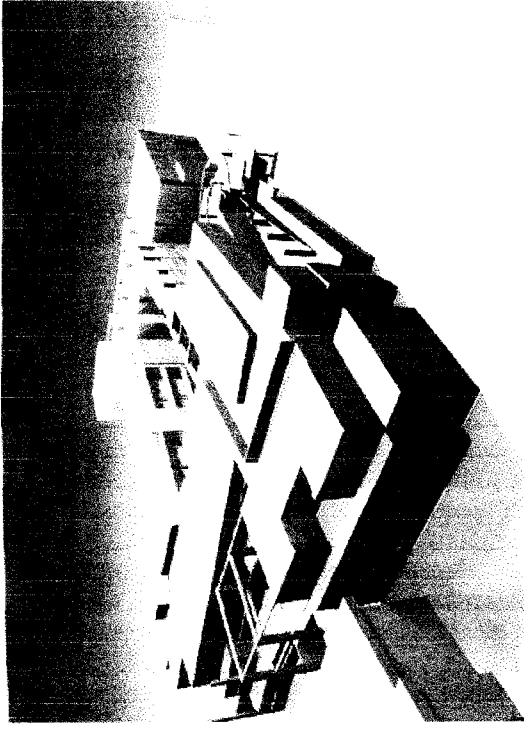
JML LBR

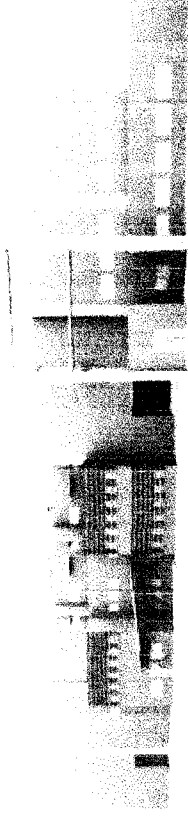
PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	SEKOLAH MODE YOGYAKARTA <i>Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai Konsep Perancangan</i>	DOSEN PEMBIMBING IR. ENDY MARLINA, MT	IDENTITAS MAHASISWA <table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>ADITYA PURNO NUGROHO</td> </tr> <tr> <td>NO. MHS</td> <td>01512013</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	ADITYA PURNO NUGROHO	NO. MHS	01512013	TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR PERSPEKTIF	SKALA NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	ADITYA PURNO NUGROHO											
NO. MHS	01512013												
TANDA TANGAN													

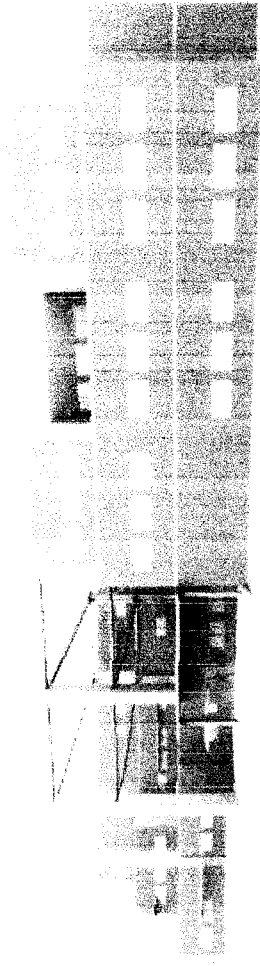
Transformasi Karakter-karakter Fashion sebagai konsep rebranding





TAMPAK UTARA

TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN



Daftar Pustaka

1. M Echols, John, Kamus Lengkap Inggris_Indonesia, Bandung, PT Gramedia, 2000
2. Ernest Neufert, Architects Data, Bus Stasion, lockwood & son ltd, London 1970
3. Poerwadarmanta, W.J.S, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1976
4. Ching, Francis D.K, Arsitektur "Bentuk, Ruang dan Tatahan, Edisi ke-2, Erlangga, Jakarta, 2000
5. Grolier Electronic Publishing, Inc, Fashion Design, 1993
6. Poetics of Architecture
7. YUDP Triple A, Pemerintah Prop. DIY
8. Concept Sourcebooks
9. Majalah A+ Edisi Juni dan Juli 2006
10. Kompas Edisi 5 Juli 2005
11. Microsof Encarta 2005
12. Worldbook 2005
13. Ipah Saripah, Sekolah Mode Yogyakarta, TA UII 2000
14. Nur Setyaningsih 98512159, Fashion Society Centre di Yogyakarta, TA UII 2001
15. N. Rahman Alim 96340094, Fashion Society Center di Yogyakarta, TA UII 2004

Daftar Webs :

www.pendidikannetwork.com

www.hanyawanita.com

www.fashiondesign.net

www.ESMOD.com

www.lasallecollege.net

www.fashion-era.com

www.catwalk.com