

BAB II

PENDIDIKAN FASHION DAN KOMERSIAL

2.1. Tinjauan Pendidikan dan Komersial di Yogyakarta

2.1.1. Pengertian Pendidikan

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

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

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

Dari uraian tentang pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

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

Ruang lingkup pendidikan meliputi :

1. *Pendidikan Informal*

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

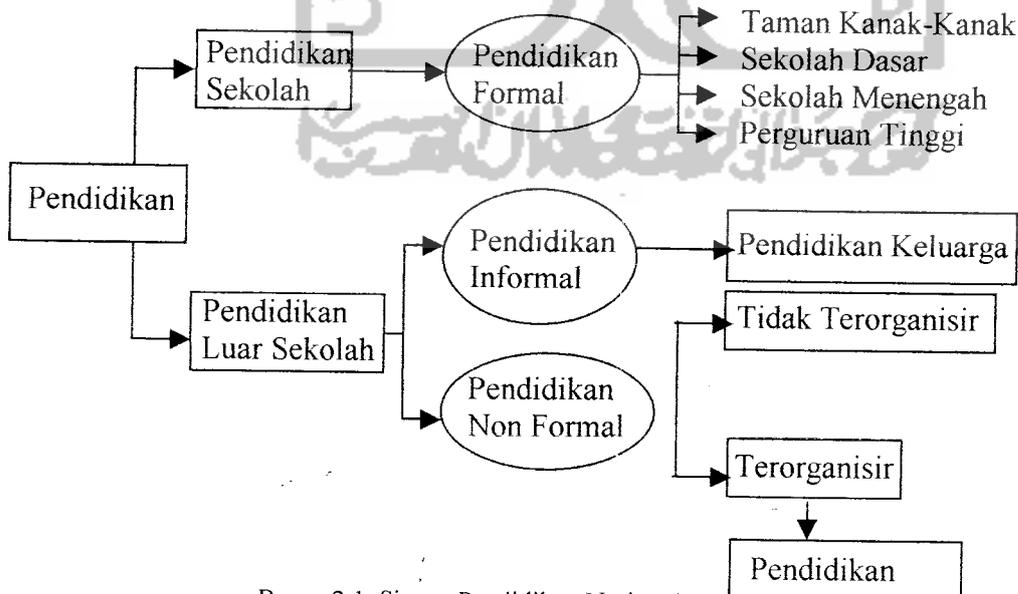
2. *Pendidikan Formal*

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

3. *Pendidikan Non Formal*

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

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



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

2.1.2. Pendidikan Non Formal⁵

2.1.2.1. Latar Belakang Pendidikan

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

1. Peningkatan Pendidikan Informal

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

2. Kelengkapan Pendidikan Formal

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

2.1.2.2. Tujuan Pendidikan Non Formal

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

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

2.1.2.3. Sifat Pendidikan Non Formal

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

1. Fleksibel

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

2. Efektif dan efisien untuk bidang-bidang tertentu

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

3. *Quick Yielding*

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

4. Sangat Instrumental

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

2.1.2.4. Sasaran Pelayanan Pendidikan Non Formal

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

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

2. Usia Dasar (6-12 tahun)

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

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

2.2. Tinjauan Khusus Fashion

2.2.1. Pengertian

Fashion, berasal dari bahasa Inggris, berarti cara, gaya ataupun kebiasaan. Fashion selalu menyiratkan sesuatu yang baru dan 'up to date' serta selalu berubah menurut waktu. Kata *fashion* yang berarti gaya yang selalu baru dan berubah-ubah bisa diterapkan pada berbagai hal, seperti pakaian, perabotan, dekorasi atau barang-barang elektronik.⁶ Namun dalam perkembangan selanjutnya fashion, yang dalam bahasa sehari-hari disebut sebagai mode, cenderung digunakan untuk menunjukkan gaya pakaian pada masa tertentu.

2.2.2. Sejarah Perkembangan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2.3. Sifat-sifat *Fashion*

1. Bebas, penuh surprises

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

2. Dinamis, tidak monoton

Ini berarti Fashion merupakan sesuatu yang selalu berkembang variatif.

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

3. Menonjolkan diri

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

4. Berputar/perulangan, mengalir

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

5. Beradaptasi

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

2.2.4. Unsur-unsur yang Terlibat Dalam Dunia Fashion

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

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

2. Perancang dan Penata

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

3. Produsen/Pembuat

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

4. Penyelenggara

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

5. Pemakai

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

6. Pengamat

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

2.3. Tinjauan Kegiatan Pendidikan Dalam *Fashion*

2.3.1. Pendidikan *Fashion*

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

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

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

2.3.2. Bentuk-bentuk Pendidikan *Fashion*

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

1. Kursus Mode

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

2. Pendidikan Kejuruan

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

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

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

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

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

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

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

– Wawasan Filsafat dan Etika

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

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

2.3.3. Metoda Pendidikan

Ada dua metoda yang dijalankan dalam pendidikan mode :

1. Part Time

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

2. Full Time

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

2.3.4. Kurikulum

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

¹³ Brosur-brosur dan Pedoman Akademis Berbagai Pendidikan Mode.

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

- Metoda pengajaran 1 arah

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

- Metoda pengajaran 2 arah

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

- *Audio Visual*

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

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

Praktek diberikan dengan metoda :

- Studio

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

- Bengkel Kerja

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

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

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

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

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

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

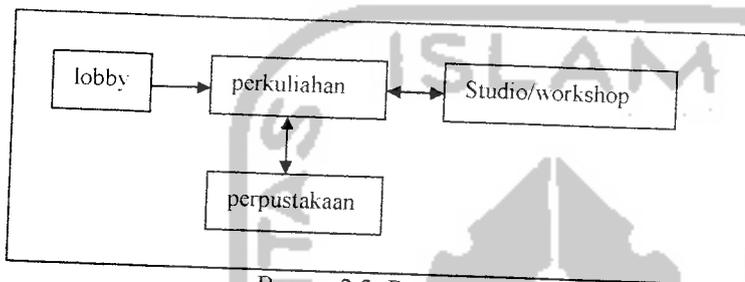
menjadi bintang abad ke-21 umumnya adalah mereka yang pernah menjadi sistem desainer ternama.

2.3.5. Pelaku Kegiatan

Pada dasarnya pelaku kegiatan mode ada 3, yaitu :

1. Siswa

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

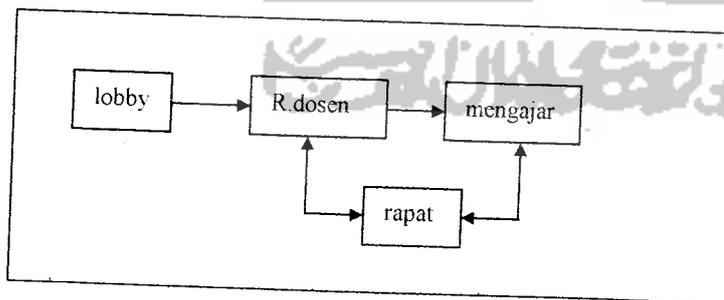


Bagan. 2.2. Ruang Perkuliahan

Sumber:

2. Staff Edukatif

Yang dimaksud dengan staff edukatif adalah pelaku kegiatan belajar pada sekolah mode. Pelaku kegiatan mengajar ini ada dua jenis, yaitu staff tetap yang mengajar secara penuh dan staff honorer yang sifatnya temporer. Contoh staff temporer, seperti yang diusulkan oleh carmanita,¹⁷ yaitu dengan lebih banyak mengundang ahli mode dari luar untuk membagi pengalaman dan pengetahuan kepada siswa.

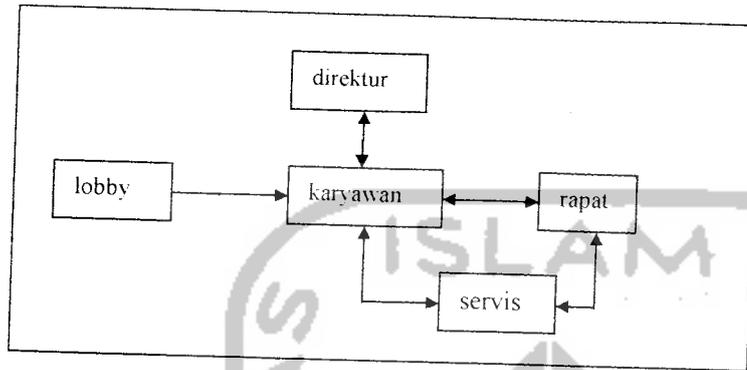


Bagan.2.3. Ruang Dosen

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

3. Staff non Edukatif

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



Bagan. 2.4. Ruang Direktur

2.3.6. Fasilitas Pendidikan

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

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

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

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

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

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

2.4. Pendidikan Fashion di Yogyakarta

2.4.1. Kondisi Umum

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

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

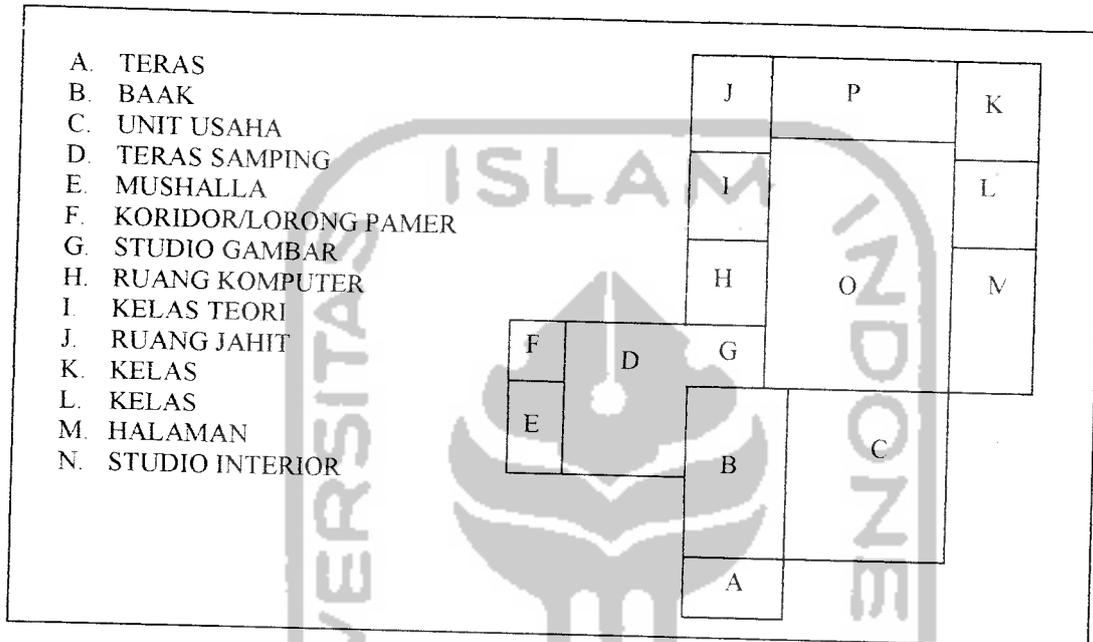
2.4.2. Studi Pendidikan Fashion

2.4.3. Yogya Desain School

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

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

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

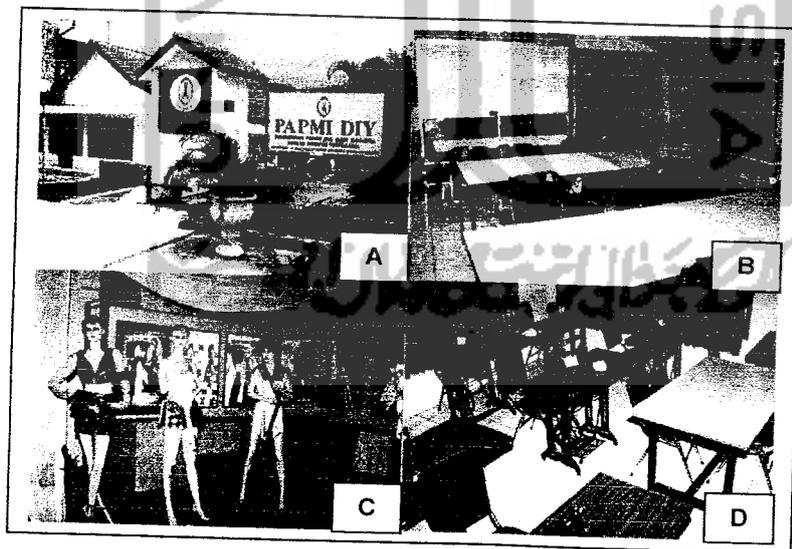


Gambar 2.1. Denah YDS

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

2.4.4. PAPMI

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



Gambar 2.2. Kondisi pendidikan fashion

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

2.4.5. Trends

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

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

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

2.5. Ketentuan Perencanaan dan Perancangan

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

2.5.1. Ketentuan Lokasi¹⁹

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

1. Syarat Lingkungan, meliputi :

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

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

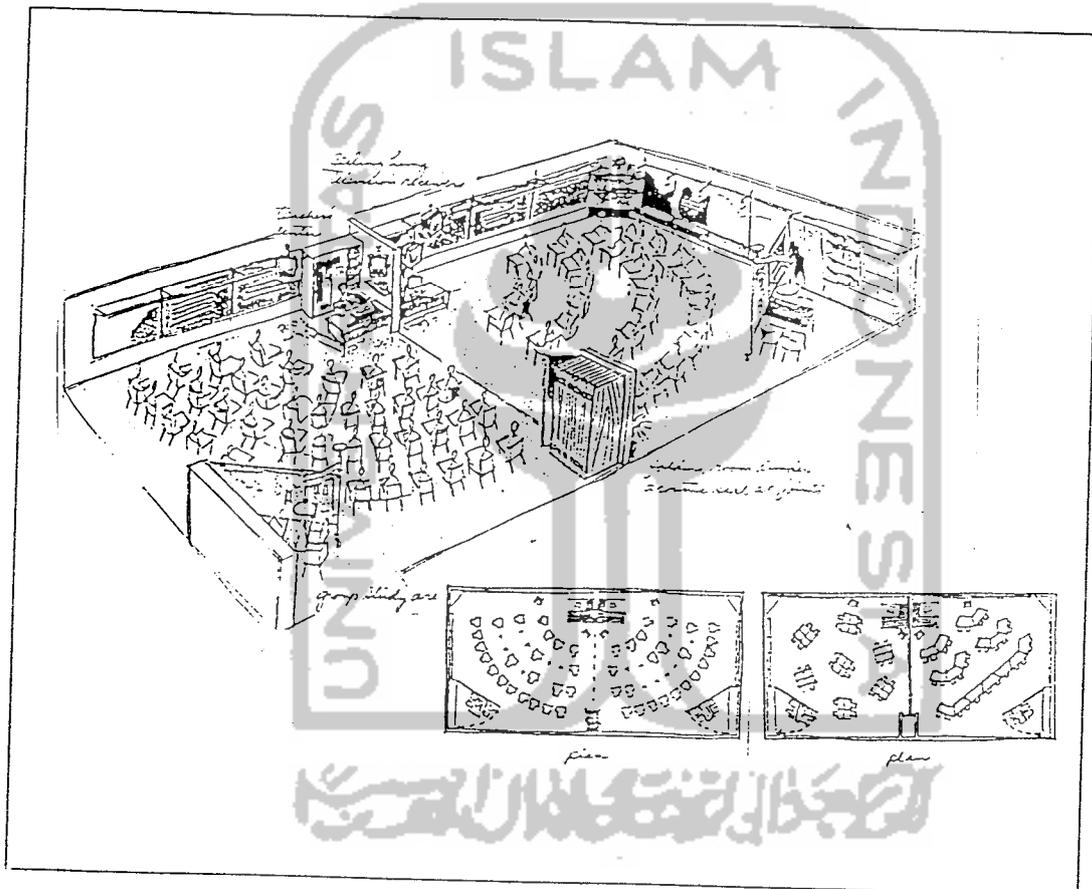
2.5.2. Persyaratan Ruang²⁰

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

1. Ruang Kelas

FASHION CENTER
(Pusat Informasi Mode)

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



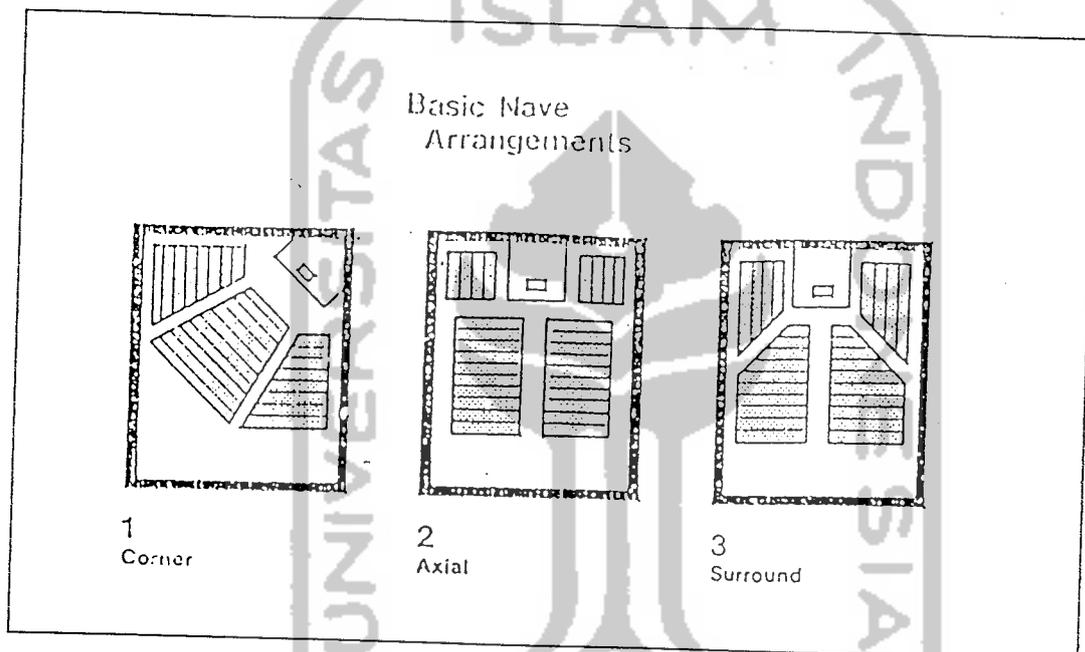
Gambar 2.3. Ruang kelas yang mendukung keaktifan siswa
Sumber : School with Television

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

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

2. Auditorium

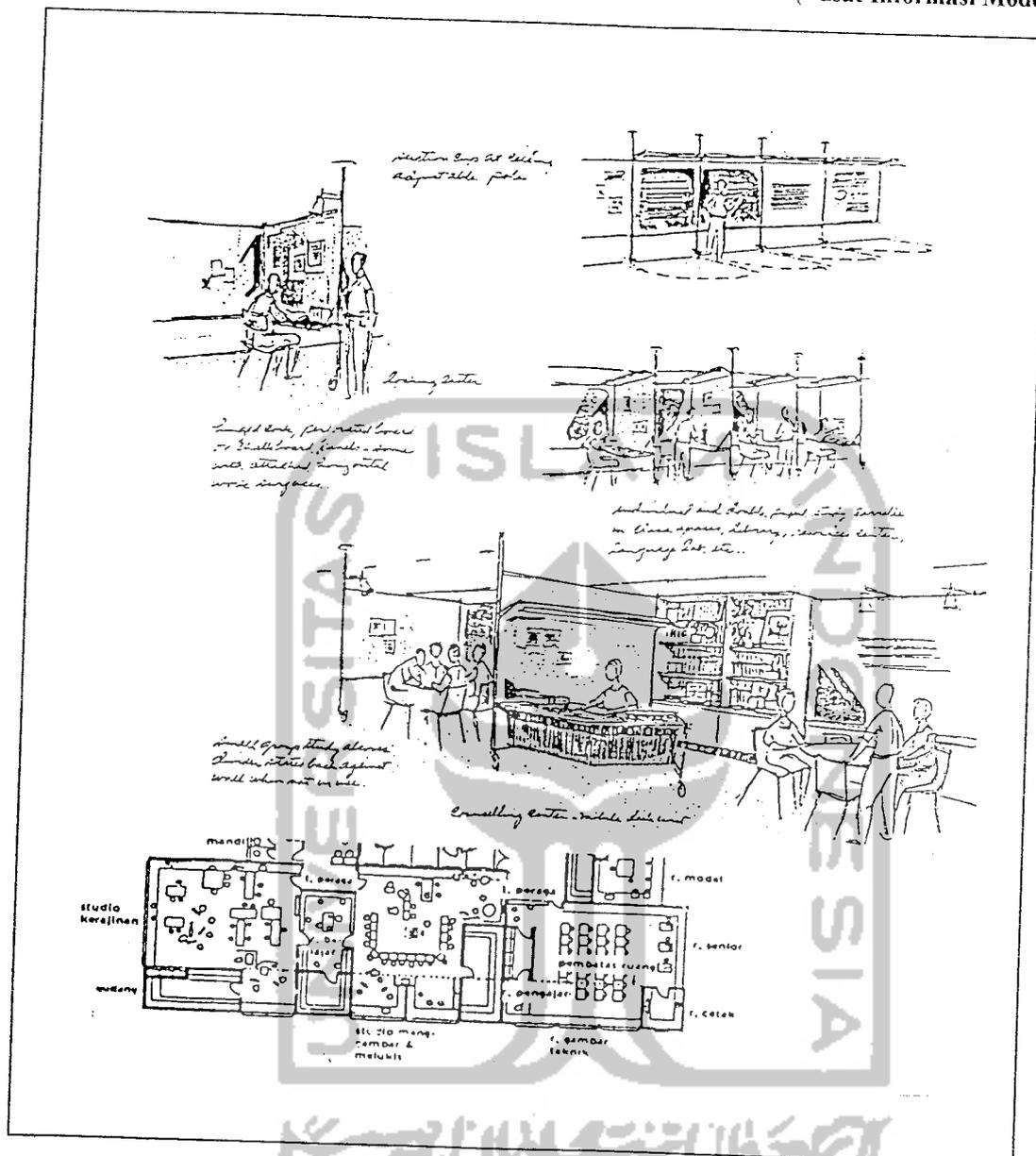
- Ruangan berbentuk segi empat memang baik, tetapi sebaiknya berbentuk kipas karena sesuai dengan rumus untuk bidang pandangan.
- Harus memenuhi tuntutan akustik ruang dan pencahayaan khusus.
- Pintu keluar harus terbuka ke arah luar dan disesuaikan dengan kebutuhan berdasar jumlah pemakai dan jarak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



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

3. Studio

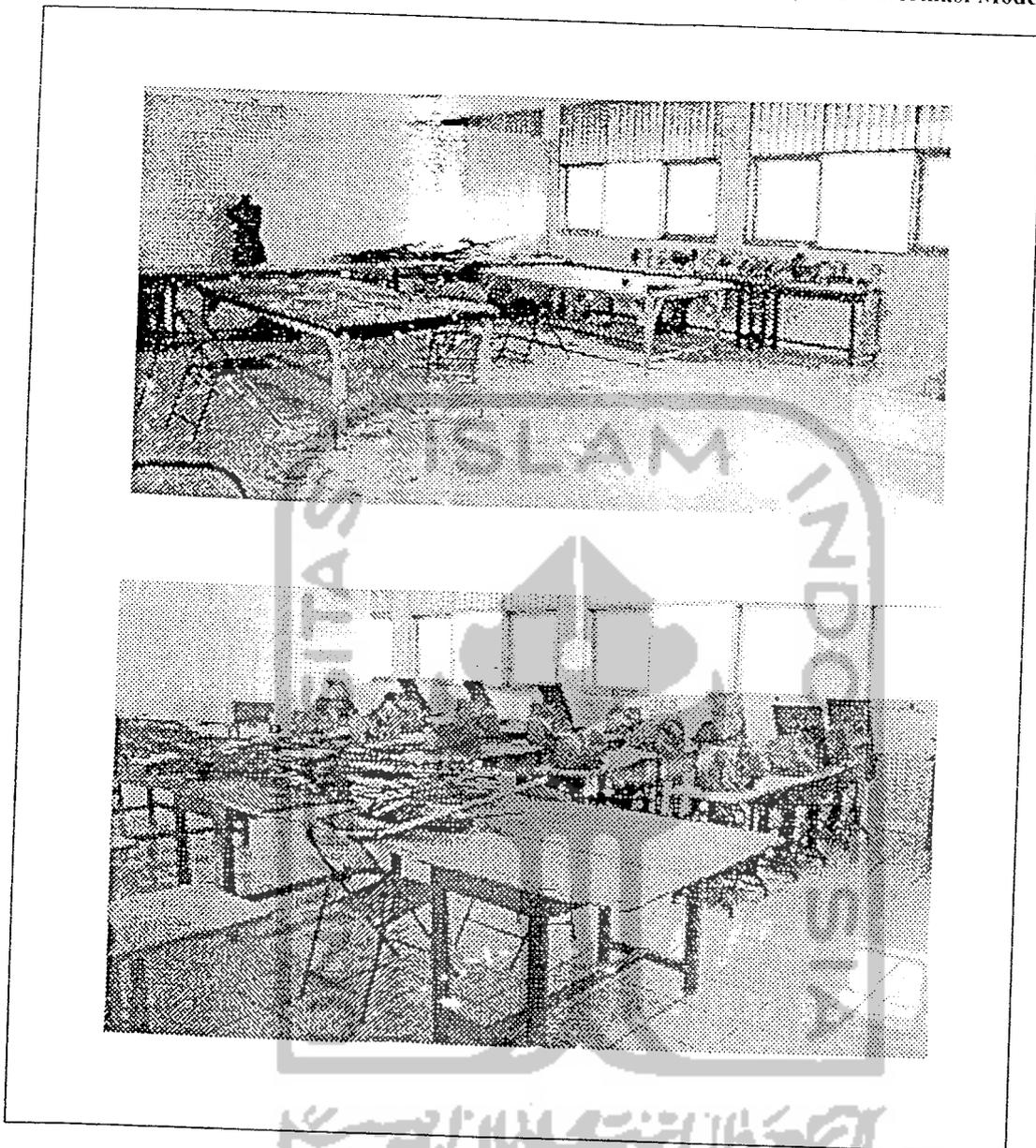
- Pencahayaan yang baik, baik pencahayaan buatan ataupun pencahayaan alami. Jendela sebaiknya menghadap ke arah utara hingga timur.
- Luasan ruangan yang diperlukan disesuaikan dengan peralatan dan bahan yang digunakan di studio.
- Sebaiknya letaknya berdekatan dengan bengkel kerja, tetapi perlu dipertimbangkan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



Gambar 2.5. Penataan ruang studio
Sumber : School with Television & Data Arsitek

4. Workshop/bengkel kerja

- Merupakan ruangan yang luas dan cenderung menggunakan bentuk 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.



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

5. Perpustakaan

Terdapat 3 elemen penting dalam suatu perpustakaan, yaitu :

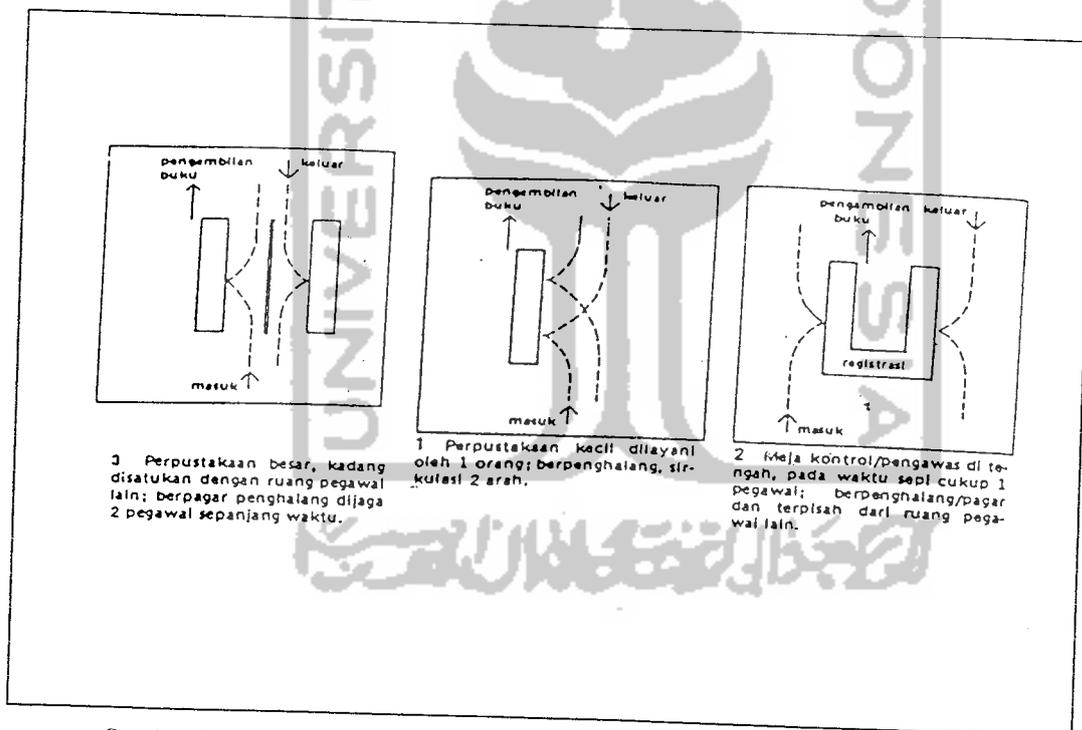
- 1) Bahan bacaan/pustaka
- 2) Pengunjung perpustakaan
- 3) Pegawai perpustakaan

Ketiga elemen tersebut akan menentukan pola pengaturan, yaitu :

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

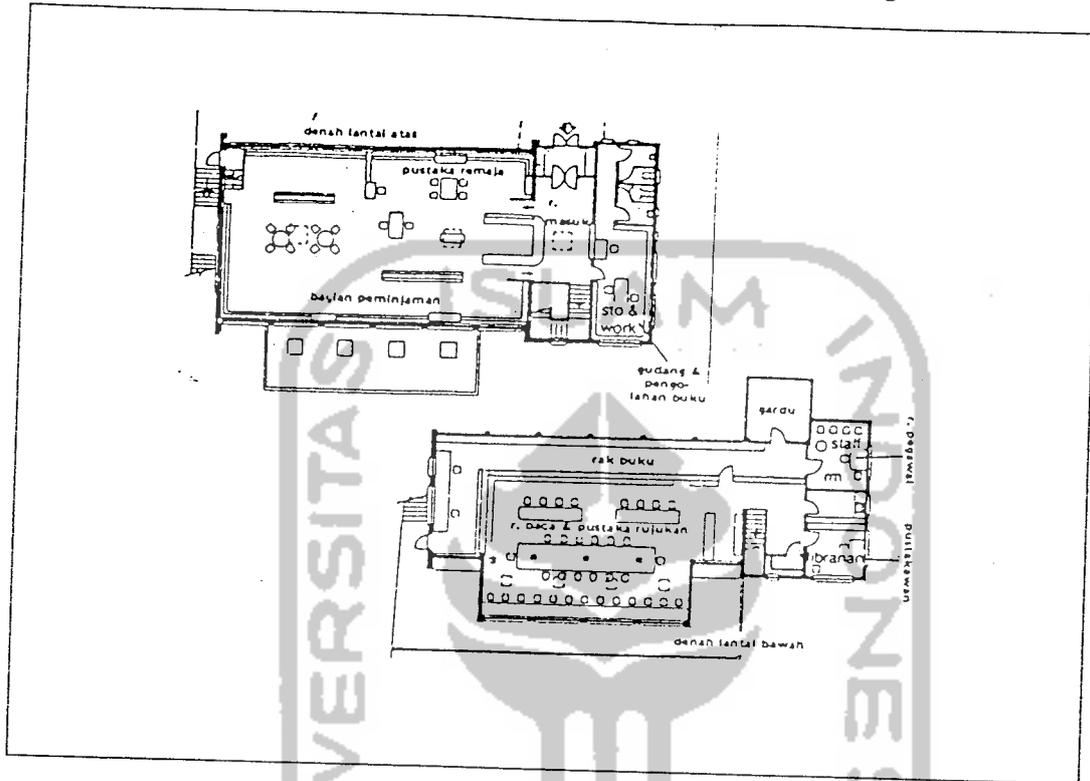
Beberapa ketentuan yang harus dipenuhi dalam merencanakan dan merancang sebuah perpustakaan adalah :

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



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

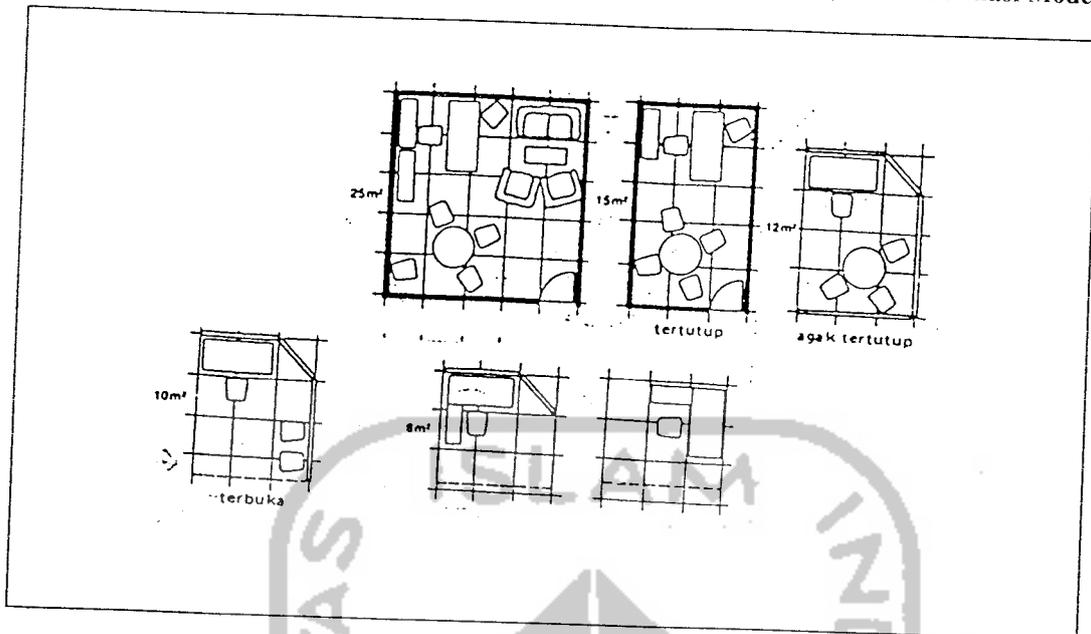
- Ruang yang tersedia harus cukup luwes pengaturannya untuk disesuaikan/menampung perkembangan di masa yang akan datang.
- Sebaiknya dihindari sinar matahari langsung ke dalam ruangan.



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

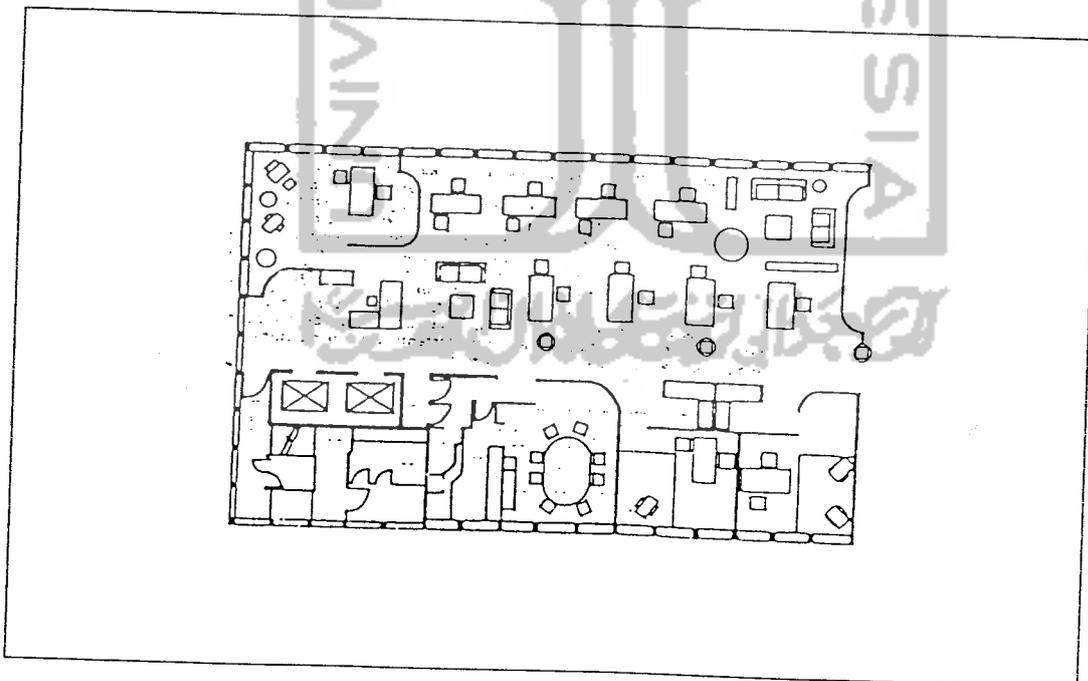
6. Administrasi

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



Gambar 2.9. Standar ruang kantor
Sumber : Data Arsitek

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



Gambar 2.10. Penataan ruang kantor
Sumber : Data arsitek

2.6. Tinjauan Fasilitas Komersial

2.6.1. Pengertian

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

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

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

Kegiatan komersial sangat beragam, meliputi :

1. Kegiatan Industri, yang meliputi :

Industri besar

Industri sedang

Industri kecil

2. Kegiatan Perdagangan, meliputi :

Perdagangan skala besar/grosir

Perdagangan skala kecil/eceran

3. Kegiatan Jasa, terdiri dari :

Perbankan

Hiburan/rekreasi

Transfortasi

Pariwisata

Komunikasi, dll.

2.6.2. Pertokoan

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

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

Menurut luasannya pertokoan digolongkan menjadi dua :²²

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

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

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

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

²³ Ketchum, Morris, *Op.Cit.*

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

2.7. Kegiatan Komersial Sebagai Penunjang Pendidikan *Fashion*

2.7.1. Pengertian

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

2.7.2. Kegiatan Komersial

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

2.7.3. Bentuk-Bentuk Komersial Dalam Dunia *Fashion*

Kegiatan komersial dalam dunia mode meliputi :

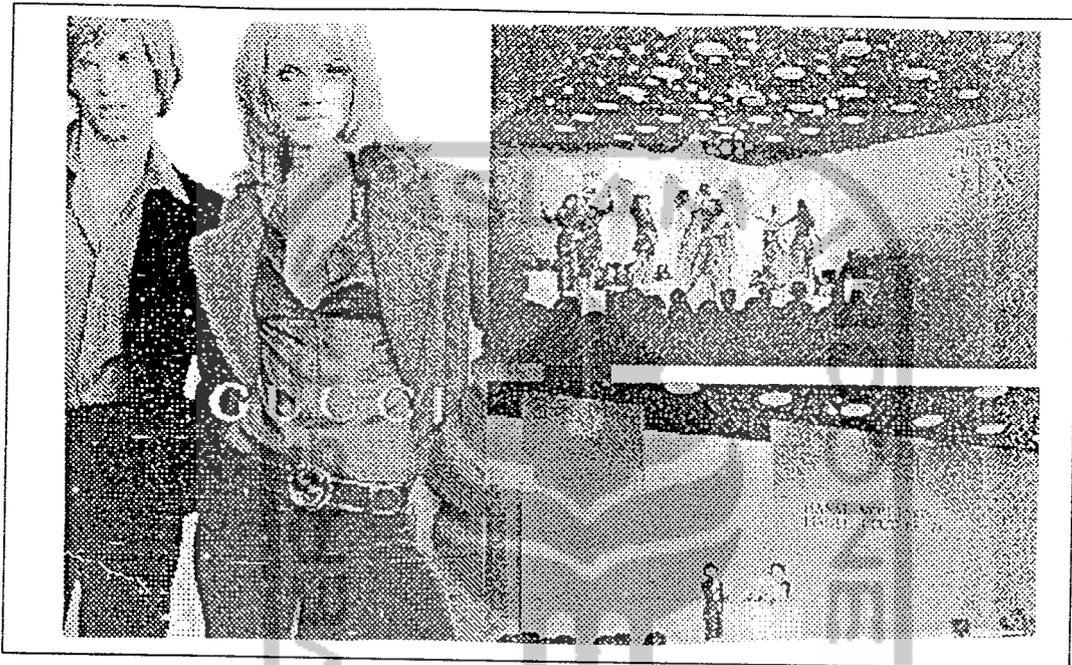
1. Kegiatan Promosi

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

Kegiatan ini melibatkan berbagai unsur, yaitu :

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

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



Gambar 2.11. Kegiatan promosi

2. Kegiatan Produksi

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

Unsur yang terlibat dalam urusan ini adalah :

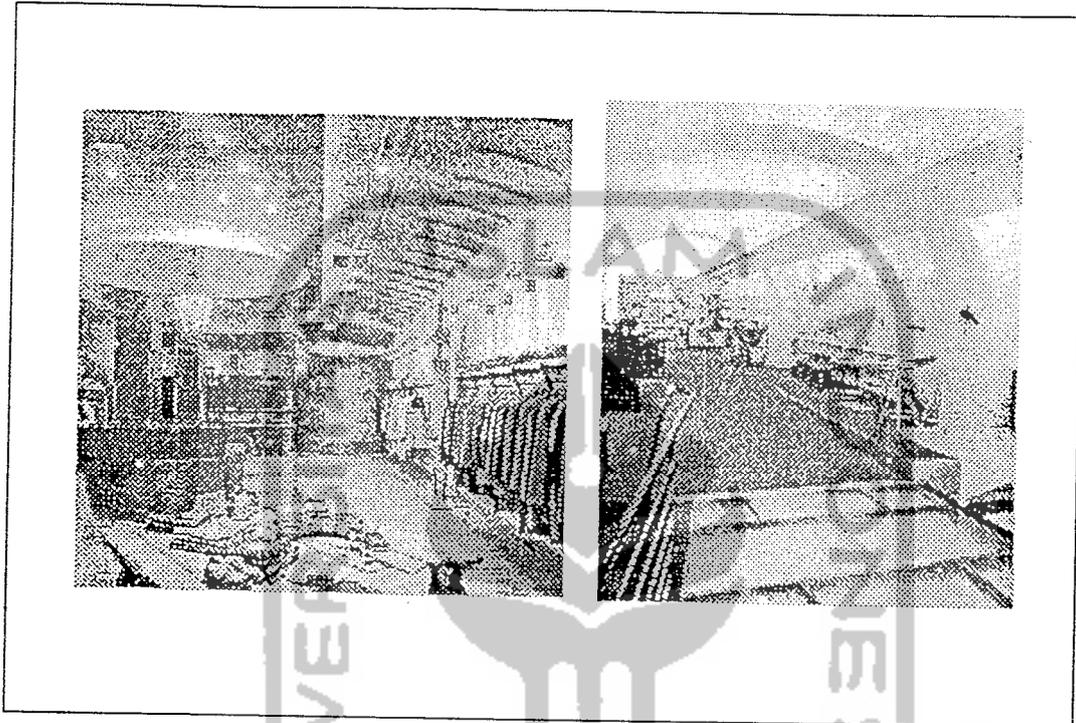
- Pembuat (Desainer dan Produsen)
- Penata/*stylist*

3. Kegiatan Pemasaran dan Penjualan

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

Unsur yang terlibat pada kegiatan ini adalah :

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



Gambar 2.12. Kegiatan penjualan

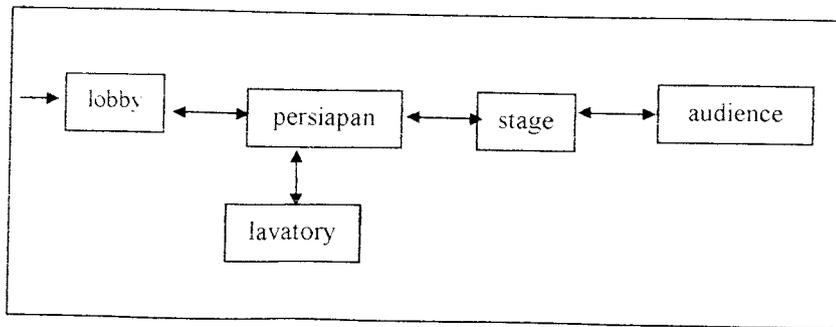
2.7.4. Persyaratan Fasilitas

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

1. Gedung/Ruang Peragaan

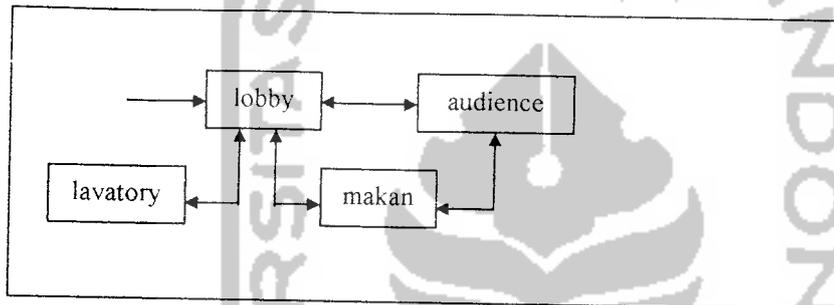
Pada dasarnya fasilitas ini terdiri dari 3 bagian, yaitu :

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



Bagan.2.5. stage

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

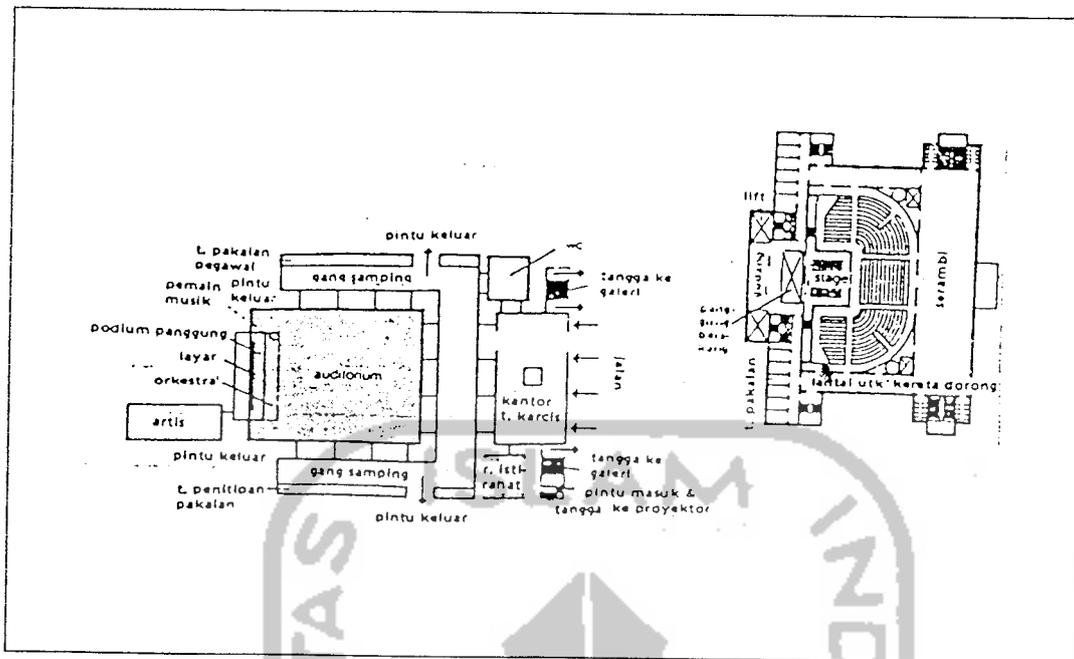


Bagan.2.6. Audience

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

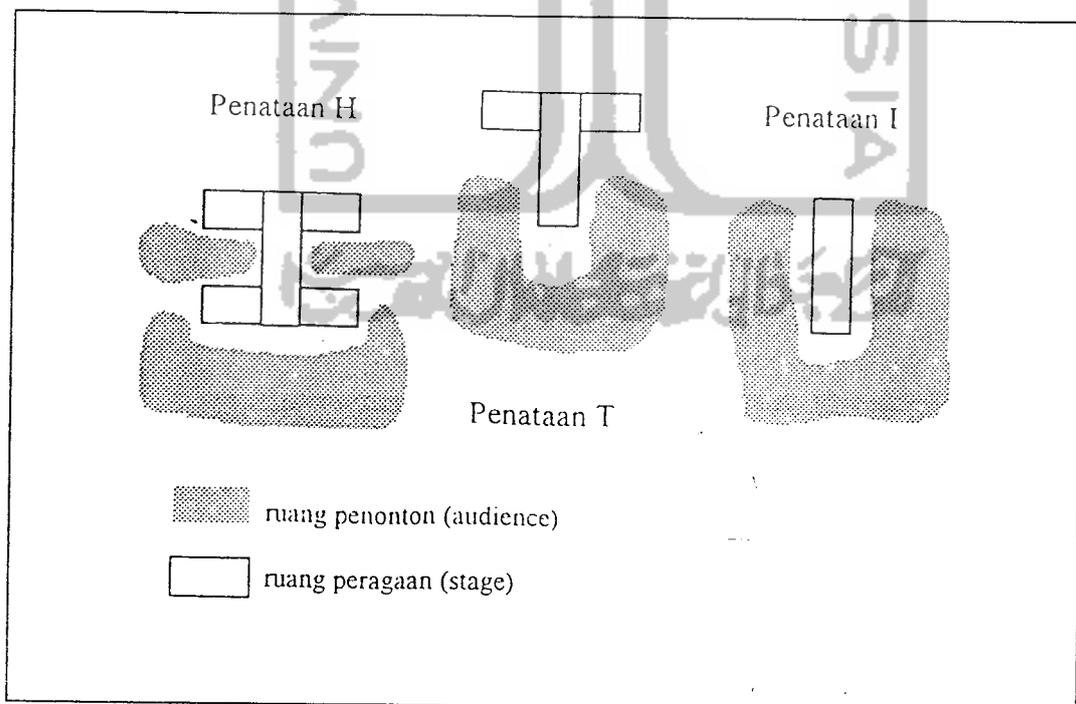
Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan dan merancang fasilitas ini adalah :

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



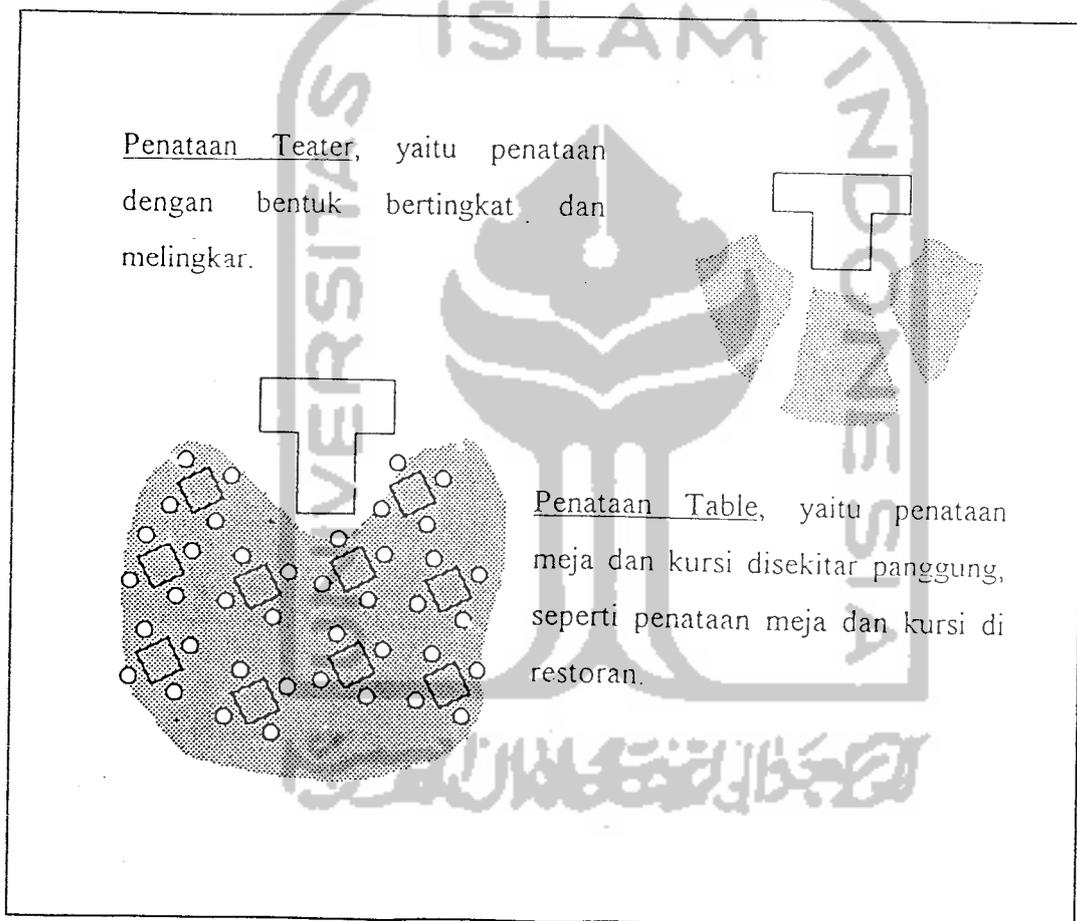
Gambar 2.13. Penataan ruang pada gedung peragaan
Sumber : Data Arsitek

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



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

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



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

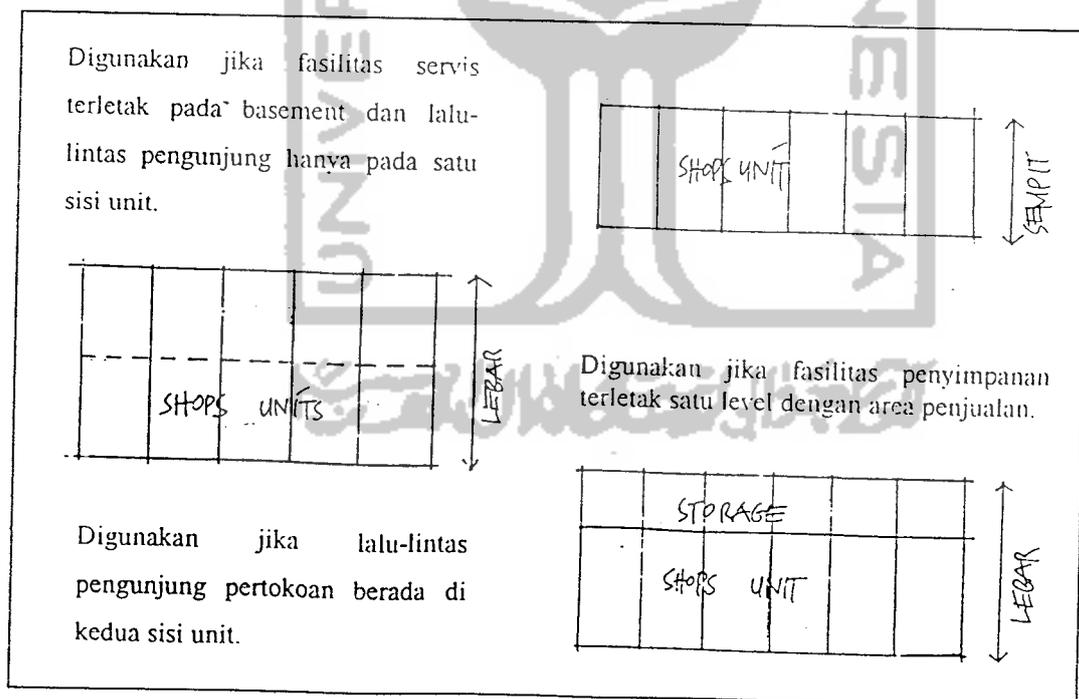
2. Fasilitas Pertokoan

Merupakan suatu kelompok *shop units* atau *specialtist* yang hanya menjual pakaian dan asesori pelengkapny.

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

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

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

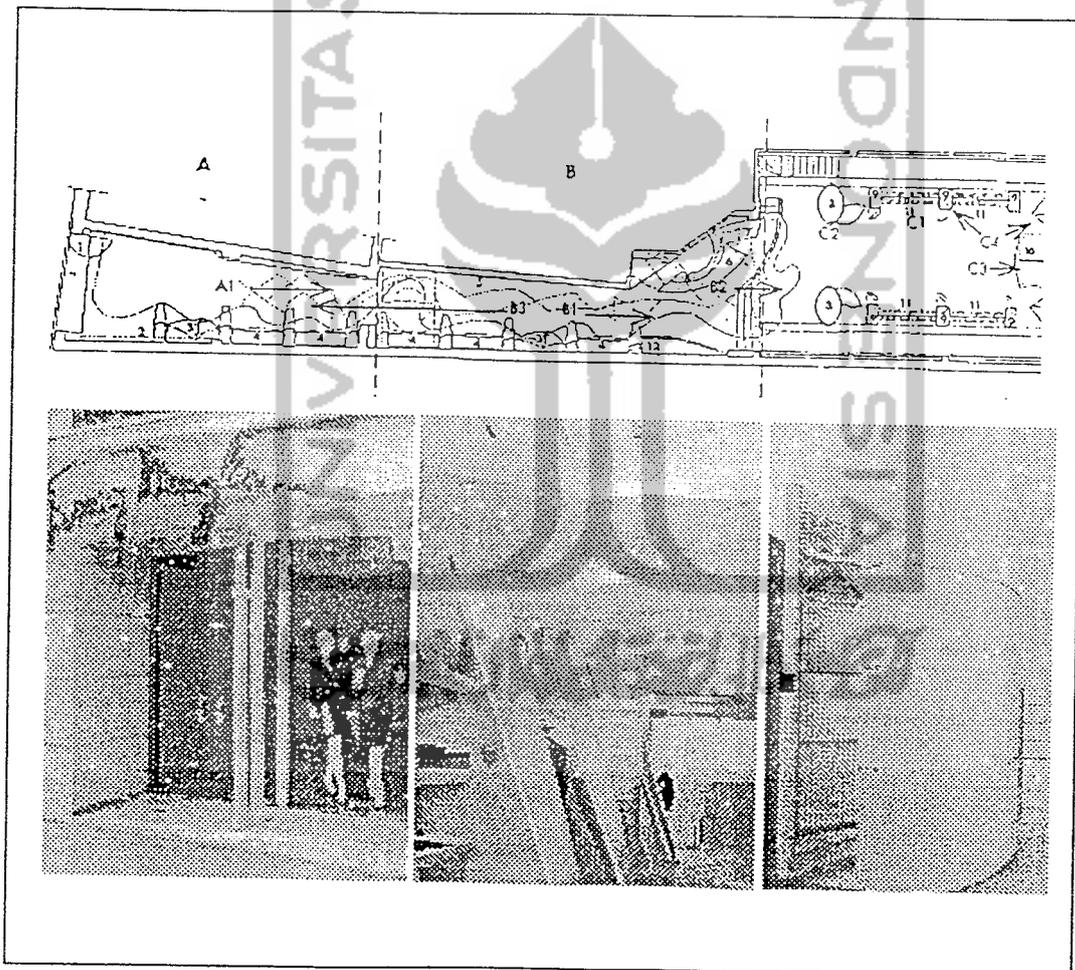


Gambar 2.16. Pengaruh pola sirkulasi terhadap panjang unit pertokoan
Sumber : Time Saver Standart for Building Type

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

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

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



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

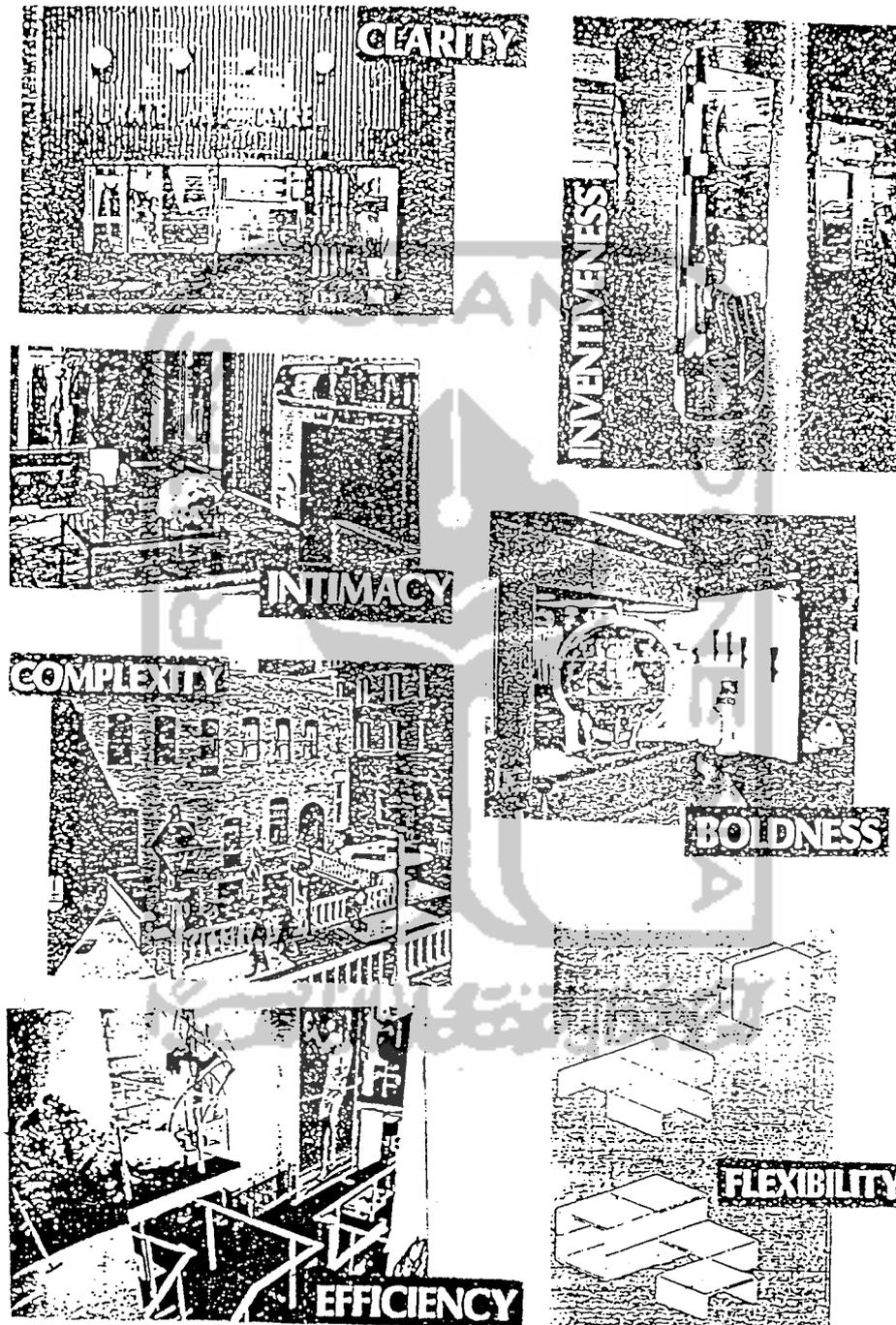
²⁵ Ketchum, Morris, *Op.Cit.*

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

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

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

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



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

