

BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL TENTANG SEKOLAH MODE

II.1 TINJAUAN TERHADAP PENDIDIKAN MODE DI YOGYAKARTA

II.1.1 Pengertian dan Batasan

Mode dan busana merupakan dua faktor tidak dapat dipisahkan, karena busana adalah bagian dari mode. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mode artinya corak, ragam, cara atau gaya yang terbaru pada suatu waktu. Berdasarkan pengertian tersebut, mode selalu berubah – ubah dan tidak tetap. Tetapi suatu mode dapat berulang kembali setelah melalui suatu masa tertentu. Sedangkan pengertian mode menurut pakar mode adalah sebuah image yang ditampilkan melalui cabang karya seni yaitu seni rupa yang berfungsi.⁶

Pendidikan adalah perbuatan (hal, cara dsb) mendidik atau memelihara (latihan – latihan) badan, batin.⁷

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.

Batasan mode pada pembahasan ini yaitu *fashion* / busana. Sedangkan pengertian busana itu sendiri adalah segala sesuatu yang menempel / dipakai pada tubuh mulai dari kepala hingga kaki, yang meliputi :⁸

1. Segala benda yang melekat pada tubuh, seperti : baju, celana, jilbab,dll.
2. Segala benda yang berguna, untuk melengkapi dan menambah keindahan bagi pemakai seperti : aksesoris, perhiasan, selendang,topi,dll.

Dalam hal ini busana yang akan dibahas, lebih difokuskan lagi yaitu pada pakaian.

II.1.2 Tinjauan Faktual Sekolah Mode di Yogyakarta

Yogyakarta merupakan kota yang mempunyai citra sebagai kota pelajar, maka sudah wajar apabila pendidikan menjadi faktor yang sangat diperhatikan.

Fasilitas pendidikan di Yogyakarta sangat banyak macam dan bidangnya, baik itu formal maupun non formal. Fasilitas pendidikan yang terdapat di Yogyakarta salah satunya adalah sekolah mode yang memiliki disiplin ilmu dan beragam fasilitas.

⁶ Hari Darsono, 1985, Seminar Mode Sekitar Adi Busana, Jakarta dari Diktat PAPMI, 1988.

⁷ Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia,

Sejauh ini lembaga pendidikan mode yang terdapat di Yogyakarta hanya memberikan fasilitas pendidikan pada satu bidang saja, sebagai contoh *Yogya Desain School* hanya menyediakan fasilitas pendidikan desain mode tanpa fasilitas pendidikan modelling. Atau *Danar Studio* yang hanya menyediakan fasilitas pendidikan modelling saja tanpa menyediakan fasilitas pendidikan desain mode. Dan jumlah lembaga / sekolah mode di Yogyakarta ini sangat minimal. Sedangkan antusias masyarakat terhadap pendidikan mode cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari data jumlah pendaftar rata – rata 36% peningkatan setiap tahunnya.

Oleh karena itu sekolah mode yang diusulkan adalah sekolah mode yang dapat memberikan fasilitas pendidikan modelling dan desain mode serta disediakan fasilitas lain yang dapat mendukung fasilitas pendidikan tersebut yaitu produksi, promosi dan pemasaran.

II.1.3 Kurikulum pada Sekolah Mode

Secara umum kurikulum pendidikan mode yang sudah ada, terbagi dalam teori dan praktek dengan perbandingan 25 % teori dan 75% praktek pada pendidikan non formal, atau 40 % teori dan 60 % praktek dalam pendidikan formal.⁹

1. Pengajaran teori

Kegiatan teori berhubungan dengan kegiatan di dalam kelas, yaitu kegiatan belajar mengajar yang ditekankan pada pemahaman untuk mengembangkan pemikiran ilmiah, ide, gagasan dan teori. Kegiatan tersebut tertampung dalam mata kuliah teori yang ada pada kurikulum sekolah mode. Sedangkan metode yang diberikan adalah :

- a. Metode pengajaran satu arah yaitu siswa belajar secara pasif (menerima) dan pengajar bersifat aktif (memberi pengajaran).
- b. Metode pengajaran dua arah yaitu siswa dan pengajar sama – sama aktif belajar mengajar dengan cara diskusi.
- c. Audio visual merupakan pelengkap keduanya.

Dalam menentukan perbandingan rasio antara siswa dengan pengajar yaitu 1 kelas = 1 pengajar, sedangkan 1 kelas = 40 orang. Hal ini dilakukan dengan bahan pertimbangan :

⁸ PAPMI, 1988, Diktat Panduan Merancang Mode, hal. 45

⁹ Brosur – brosur dan pedoman Akademis Berbagai Pendidikan Mode

“ Dari data Educational Work Sheet (EWS) dapat diketahui bahwa kebutuhan akan ruang kuliah adalah : kelas dengan kapasitas 40 dan 60. Maka pendekatan terhadap kapasitas ruang adalah menggunakan EWS yang masih ada.¹⁰

Tabel 2.1.3 a
Mata Kuliah Teori untuk Modelling

No	Mata pelajaran	Jumlah pertemuan	Jam	Total jam
1.	Ekspresi busana	1x	2 jam	2 jam
2.	Make up	2x	2 jam	4 jam
3.	Busana nasional	1x	2 jam	2 jam
4.	Niaga model	1x	2 jam	2 jam
5.	Mengenal model, proporsi tubuh	1x	2 jam	2 jam
6.	Etika model	1x	2 jam	2 jam
7.	Properti, jaket, tas, blazer	1x	2 jam	2 jam
JUMLAH				16 Jam

Sumber : kurikulum dan silabus lembaga – lembaga pendidikan mode, tahun 2001

Tabel 2.1.3 b
Mata Kuliah Teori untuk Desain Mode

No	Mata pelajaran	Jumlah pertemuan	Jam	Total jam
1	Pengetahuan tekstil	3x	2 jam	6
2	Sejarah mode busana	8x	2 jam	16
3	Teori warna	3x	2 jam	6
4	Anatomi	13x	2 jam	26
5	Istilah mode & pengertiannya	2x	2 jam	4
6	Penggalan sumber ide	2x	2 jam	4
7	Monumental tekstil	3x	2 jam	6
8	Air brush	3x	2 jam	6
9	Visual merchandising	2x	2 jam	4
10	Apikasi busana	5x	2 jam	10
11	Produksi mode	3x	2 jam	6
12	Pemasaran mode	6x	2 jam	12
13	Book idea	1x	2 jam	2
JUMLAH				108 Jam

Sumber : kurikulum dan silabus lembaga – lembaga pendidikan mode, tahun 2001

2. Pengajaran Praktek

Bentuk pengajaran praktek pada sekolah mode yaitu kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberikan teknik perwujudan dari teori – teori yang diberikan sebelumnya. Perbandingan rasio untuk kelas praktek yaitu 1 : 40.

Tabel 2.1.3 c
Mata Kuliah Praktek untuk Modelling

No	Mata pelajaran	Jumlah pertemuan	Jam	Total jam
1	Putar ke kiri dan variasi putar	2x	2 jam	4 jam
2	Pose	2x	2 jam	4 jam
3	Mengenal steptum	3x	2 jam	6 jam

¹⁰ Turner, Paul Venable, 1987, Campus : an American Planning Tradition, Educational Facilities Laboratory (dalam Zulkarnaen, 1995 : Kampus Jurusan Arsitektur FTSP UII)

Tabel 2.1.3 d
Lanjutan Tabel 2.1.3c

No	Mata pelajaran	Jumlah pertemuan	Jam	Total jam
4	Selendang	2x	2 jam	4 jam
5	Photo session	3x	2 jam	6 jam
6	Pashion dance	2x	2 jam	4 jam
7	Mengenal istilah blooking	1x	2 jam	2 jam
8	Koreografi	1x	2 jam	2 jam
9	Aerobik	1x	2 jam	2 jam
JUMLAH				34 jam

Sumber : kurikulum dan silabus lembaga – lembaga pendidikan mode, tahun 2001

Tabel 2.1.3 e
Mata Kuliah Praktek untuk Desain Mode

No	Mata pelajaran	Jumlah pertemuan	Jam	Total jam
1	Desain tekstil	7x	2 jam	14
2	Etika busana	6x	2 jam	12
3	Estetika busana	5x	2 jam	10
4	Gaya desain	1x	2 jam	2
5	Siluet desain	1x	2 jam	2
6	Pola	14x	2 jam	28
7	Ilustrasi	14x	2 jam	28
8	Teknik jahit	5x	2 jam	10
9	Kain jumputan	3x	2 jam	6
10	Promosi mode	6x	2 jam	12
11	Quality control	1x	2 jam	2
12	Fashion show	1x	2 jam	2
13	Peragaan busana casual dan evening	1x	2 jam	2
JUMLAH				130 jam

Sumber : kurikulum dan silabus lembaga – lembaga pendidikan mode, tahun 2001

Secara rinci kurikulum masing – masing jurusan pada sekolah mode yang sudah ada adalah¹¹

1. Kurikulum modeling adalah sebagai berikut :
 - a. Kelas modelling terbagi atas dua tingkatan yaitu tingkat dasar dan tingkat terampil yang masing – masing menjalani massa belajar selama 2 bulan.
 - b. Kegiatan belajar – mengajar terdiri dari : teori dan praktek.
 - c. Dalam satu pertemuan waktu pembelajaran selama dua jam.
 - d. Jumlah mata pelajaran terdiri dari 16 macam.
2. Kurikulum desain mode adalah sebagai berikut :
 - a. Kelas desain mode hanya terdapat satu tingkatan.
 - b. Menjalani massa belajar selama 1 tahun.
 - c. Kegiatan belajar – mengajar terdiri dari : teori dan praktek.

¹¹ Kurikulum Berbagai Pendidikan Mode

- d. Kegiatan ekstra kurikuler : magang, seminar, ceramah, pameran, mode tour, kunjungan.
- e. Dalam satu pertemuan waktu pembelajaran selama dua jam.
- f. Jumlah mata pelajaran terdiri dari 26 macam.

Keterangan waktu :

1. Pelaksanaan magang dilaksanakan selama 1,5 bulan.
2. Dalam satu tahun mengadakan wisuda sebanyak 1 kali.
3. Registrasi atau pendaftaran siswa baru dilakukan setiap 3 bulan sekali.
4. Selama masa pembelajaran terdapat kegiatan kunjungan ke rumah mode yang dilaksanakan selama 1 minggu.

Pada sekolah mode yang direncanakan menggunakan kurikulum yang hampir sama dengan kurikulum tersebut, tetapi mengalami perubahan pada beberapa point yaitu :

1. Keduanya terbagi atas tiga tingkatan yaitu tingkat dasar, terampil, dan mahir yang masing – masing menjalani masa belajar selama 2 bulan untuk kelas modelling dan 1 tahun untuk kelas desain mode.
2. Dalam satu tahun mengadakan wisuda sebanyak 3 kali.
3. Registrasi atau pendaftaran siswa baru dilakukan setiap 3 bulan sekali untuk kelas modelling dan setahun sekali untuk kelas desain mode.
4. Jumlah total jam untuk keseluruhan yang diterima oleh siswa sama dengan yang sudah ada, tetapi terjadi perubahan pada jumlah pertemuannya dikalikan 2 dan lama pertemuannya menjadi 1 jam. Pada akhirnya total jamnya tetap sama. Kecuali untuk praktek, tetap 2 jam.

II.2 TINJAUAN PELAKU DAN KEGIATAN SEKOLAH MODE

II.2.1. Pelaku Kegiatan

1. Siswa modeling, pelaku kegiatan yang membutuhkan pengetahuan modeling.
2. Siswa desain mode, pelaku kegiatan yang membutuhkan pengetahuan merancang mode.
3. Staff edukatif, pelaku kegiatan mengajar (pengajar). Ada dua : staff tetap dan honorer.
4. Staff non edukatif pelaku yang mengurus kegiatan pengelolaan dan berada diluar kegiatan belajar mengajar. Pelaku ini melakukan kegiatan kantor atau kegiatan servis.

II.2.2 Unsur – unsur yang Terkait dalam Pendidikan Mode (Sekolah Mode)

Tabel 2.2.2
Unsur – unsur dalam Pendidikan Mode

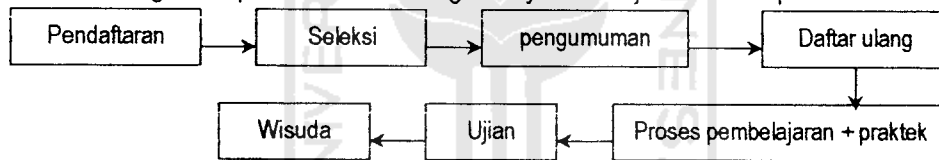
JENIS PELAKU	BENTUK KEGIATAN	ALAT KEGIATAN	Ruang
Siswa Modeling	Kuliah / belajar Praktek, Diskusi	OHP, Papan Tulis, Slide, Cat Walk, Meja, Kursi, Kamera.	Kelas teori, perpustakaan Kelas praktek
Siswa Desain Mode	Kuliah / belajar Praktek, Diskusi	OHP, Papan Tulis, Slide, Meja Gambar, Kursi, A1, A2, A3	Kelas teori Kelas praktek
Staff edukatif	Mengajar, Praktek Diskusi, Rapat	OHP, Papan Tulis, Slide, Panduan, Meja, Kursi.	kelas teori + praktek, R. rapat
Staff non edukatif	Operasional, TU/administrasi Arsip/Dokumentasi Pembinaan (rapat) Service	Komputer, Alat Tulis, OHP, Slide, Meja, Kursi, Alat kebersihan, Alat keamanan.	Lobby, Ruang administrasi, Ruang rapat, Ruang kerja operasional, Ruang alat, Pos jaga

Sumber : Kurikulum dan silabus ITB fakultas SRD dan PAPMI tahun 2001.

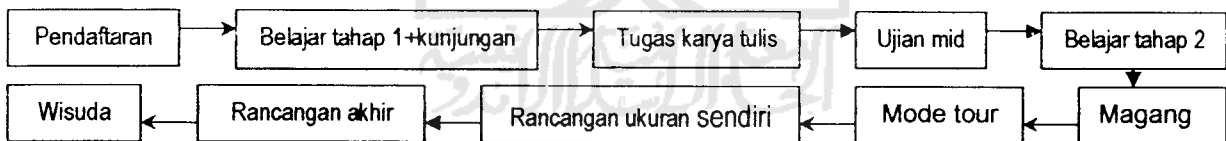
II.2.3 Proses Kegiatan Pada Sekolah Mode

Macam kegiatan pada sekolah mode yang sudah ada yaitu :

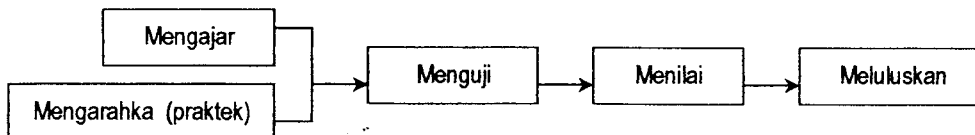
1. Siswa modeling, terdapat dua macam kegiatan yaitu belajar teori dan praktek.



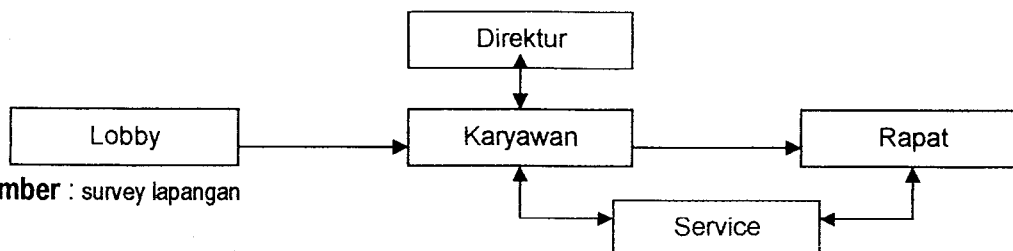
2. Siswa desain mode



3. Staff edukatif



4. Staff non edukatif



Sumber : survey lapangan

II.3 TINJAUAN TERHADAP FASILITAS PENDUKUNG SEKOLAH MODE

Fasilitas pendukung pada sekolah mode merupakan unsur – unsur yang dapat mendukung kegiatan pendidikan mode (modeling dan desain mode) yang meliputi : produksi, promosi dan pemasaran. Diharapkan dengan adanya unsur – unsur tersebut dapat saling bekerjasama satu dengan yang lainnya untuk mencapai keterpaduan antar kegiatan yang ada.

II.3.1 Fasilitas Produksi

Kegiatan yang mewujudkan hasil karya perancang (rancangan) menjadi produk busana.

1. Pelaku Kegiatan

- a. Pembuat pola, pelaku kegiatan membuat pola berdasarkan rancangan yang akan dibuat.
- b. Pemotong, pelaku kegiatan memotong kain sebelum dijahit berdasarkan pola rancangan.
- c. Sewing, pelaku yang melakukan kegiatan : menjahit kain yang telah dipola, mengobras busana yang telah dijahit, membordir busana yang memerlukan ornamen bordiran.
- d. Finishing, melakukan semua pekerjaan penyelesaian busana sekaligus pemasangan aksesorisnya, meliputi: menguatkan jahitan(bartek), membuat lubang kancing dan memasang kancing, memasang ornament (jika perlu), menyetrika, menyortir, mengepak.
- e. Bagian gudang, pelaku pekerjaan gudang: menyimpan dan membereskan produk sebelum didistribusikan, serta membereskan kain dari pemasok yang akan dijahit.
- f. Distributor, pelaku kegiatan distribusi seperti menerima kain yang akan dijahit dan mengirim barang jadi berupa busana ke bagian pemasaran.

2. Unsur – unsur yang terkait dalam fasilitas produksi

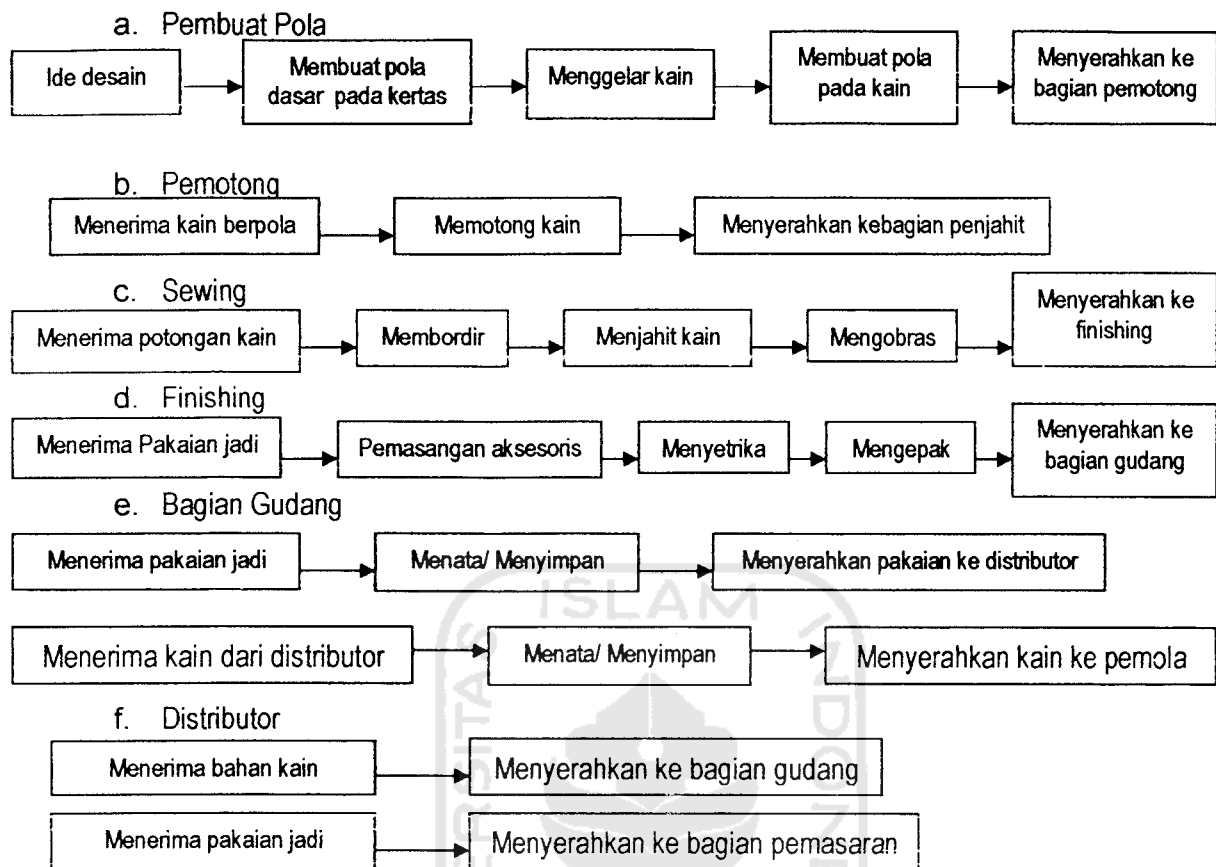
Tabel 2.3.1
Unsur – unsur Produksi

No	JENIS PELAKU	BENTUK KEGIATAN	ALAT KEGIATAN	RUANG
1	Pembuat Pola	Menggelar kain, membuat pola	Meja, meteran, gunting, alat tulis, kertas	Ruang kerja
2	Pemotong	Memotong kain	Meja, gunting, mesin potong, pisau potong	Ruang kerja
3	Sewing	Menjahit, mengobras, membordir	Mesin: jahit, obras, bordir, gunting, benang, jarum, meja, kursi, dedelan.	Ruang kerja
4	Finishing	Membuat lubang + pasang kancing, menyetrika, menyortir, mengepak	Jarum, Setrika, Gunting, Lakban, Dus,	Ruang kerja
5	Bagian gudang	Menyimpan + mengatur barang	Roda dorong.	Gudang
6	Distributor	Menerima kain, mengirim pakaian	Roda Dorong.	Ruang kerja

Sumber : Wawancara dengan personalia P.T Fajar Surya Bandung, 4 April 2001

3. Proses kegiatan pada Fasilitas Produksi

Macam kegiatan pada fasilitas produksi adalah sebagai berikut :



Sumber : hasil survey

II.3.2 Fasilitas Promosi

Kegiatan ini untuk memperkenalkan produk busana kepada masyarakat selaku pemakai. Tujuannya untuk mempengaruhi pengunjung agar tertarik dan membeli produk yang ditawarkan. Bentuk kegiatan promosi diantaranya : peragaan busana, pameran dan iklan.

1. Pelaku kegiatan

- Model, pelaku kegiatan yang memperagakan pakaian untuk dipromosikan melalui peragaan busana atau pemotretan.
- Sales Promotion Girl* (SPG), pelaku kegiatan yang mengenalkan produk baru melalui pameran.
- Marketing, pelaku kegiatan yang mengatur proses seluruh kegiatan promosi.
- Bagian gudang, pelaku kegiatan yang melakukan pekerjaan gudang seperti : menyimpan dan membereskan pakaian sebelum dipromosikan dan dipasarkan.

2. Unsur – unsur yang terkait dalam fasilitas promosi

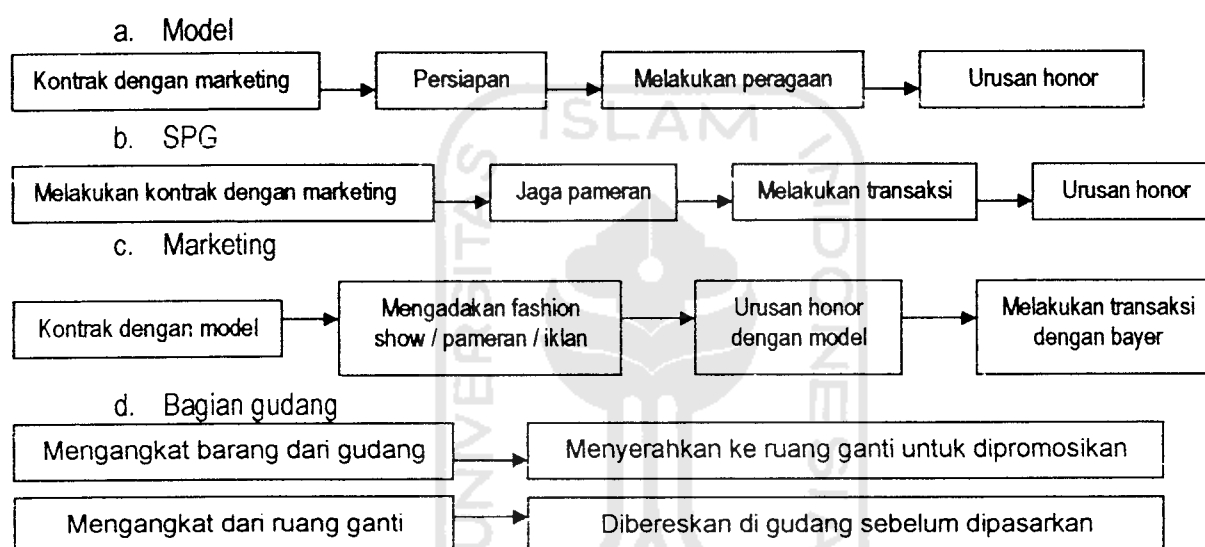
Tabel 2.3.2
Unsur – unsur Promosi

No	JENIS PELAKU	BENTUK KEGIATAN	ALAT KEGIATAN	RUANG
1	Model	Peragaan Busana	Busana, aksesoris, make up, cat walk	R.ganti, stage, R. rias
2	SPG	Pameran	Patung, rak, etalase	R. pameran
3	Marketing	Penyelenggara pameran dan peragaan busana, presentasi ke bayer, transaksi, membuat iklan	Cat walk, patung, rak Baju, etalase, panduk.	Ruang kerja Ruang rapat
4	Bagian Gudang	Mengangkut barang, mengatur keluar masuk barang	Alat angkut	Gudang

Sumber : Wawancara dengan personalia P.T Fajar Surya Bandung, April 2001.

3. Proses Kegiatan pada Fasilitas Promosi

Macam kegiatan pada fasilitas promosi adalah sebagai berikut :



Sumber : hasil survey

II.3.3 Fasilitas Pemasaran

Fasilitas pemasaran bersifat kearah komersial yaitu menyangkut tujuan untuk memasarkan hasil produksi dalam bentuk produk busana. Cara yang digunakan untuk media pemasaran dengan menyediakan counter – counter untuk penjualan produk busana.

1. Pelaku kegiatan

- Distributor penerima, pelaku penerima busana dari bagian produksi untuk dijual.
- Bagian gudang, pelaku kegiatan yang menyimpan dan mengatur keluar masuk barang.
- Pelayan, pelaku kegiatan yang melayani konsumen, menata dan menjualnya barang.
- Penata counter, pelaku kegiatan yang melay-out ruang tempat berjualan (toko).
- Kasir, pelaku kegiatan yang melayani pembayaran dari konsumen yang membeli pakaian.

f. Administrator, pelaku kegiatan yang menyusun data penjualan dan penerimaan barang.

2. Unsur – unsur yang terkait dalam fasilitas pemasaran

Tabel 2.3.3
Unsur – unsur Pemasaran

No	JENIS PELAKU	BENTUK KEGIATAN	ALAT KEGIATAN	RUANG
1	Distributor penerima	Menerima barang	Alat angkut	Ruang kerja
2	Bagian Gudang	Menyimpan barang yang diterima, Mengatur keluar masuk barang	Alat angkut	Gudang
3	Pelayan	Menata busana, menjual / Mengawasi barang Dagangan	Patung, etalase, rak	Counter atau toko
4	Penata Counter	Menata Ruang	Cat, palu, paku, meteran, alat Potong	Counter
5	Kasir	Menerima Uang Pembayaran	Komputer, Kalkulator, Kursi, Meja, Alat Tulis	Counter
4	Administrator	Menyusun data penjualan/Penerimaan Barang	Kalkulator, Alat Tulis, Buku Laporan	Ruang kerja

Sumber : Wawancara dengan personalia P.T Fajar Surya Bandung, 4 April 2001

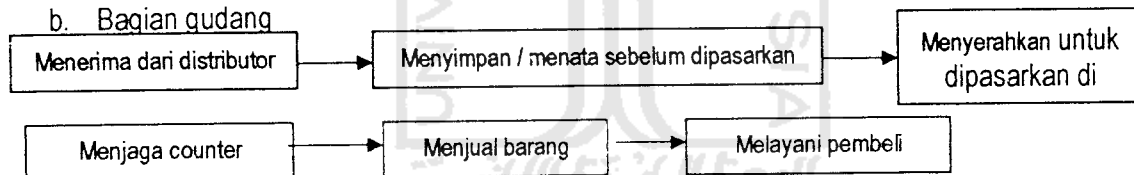
3. Proses kegiatan

Macam kegiatan pada fasilitas pemasaran adalah sebagai berikut :

a. Distributor penerima



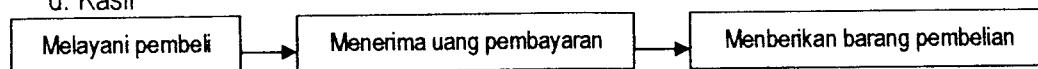
b. Bagian gudang



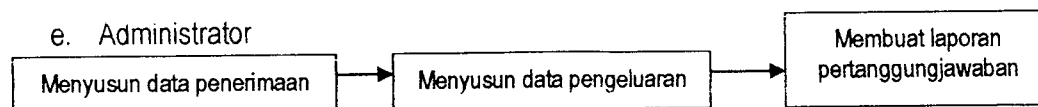
c. Penata counter



d. Kasir



e. Administrator



Sumber : hasil survey

II.4 TINJAUAN TATA RUANG DALAM PADA SEKOLAH MODE

II.4.1 Pengertian Ruang

Ruang pada dasarnya merupakan wadah dari kegiatan. Sedangkan pengertian ruang menurut beberapa pendapat diantaranya :¹²

1. Menurut Plato

Ruang adalah elemen terbatas dalam suatu dunia yang terbatas pula.

2. Menurut Aristoteles

Aristoteles merangkum karakteristik hakiki dari ruang sebagai berikut :

- a. Merupakan tempat melingkungi objek yang ada padanya.
- b. Tempat bukan bagian dari yang dilingkungi
- c. Tempat dari suatu objek tidak lebih besar dan tidak lebih kecil dari objek tersebut.
- d. Tempat dapat ditinggalkan oleh objek serta dapat dipisahkan dari objek.
- e. Tempat selalu mengikuti objek, meskipun objek selalu berpindah sampai berhenti pada posisinya.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian dari ruang adalah lebih terfokus pada suasana atau rasa meruang.

II.4.2 Pengertian Ruang Dalam

Dimensi atau ukuran ruang dapat diartikan sebagai wadah kegiatan yang berada di bawah atap.¹³ Tata ruang dalam meliputi dimensi dan pembatas ruang. Dimensi ruang meliputi :

1. Kebutuhan ragawi : ruang ragawi dimensinya antara lain dipengaruhi oleh ukuran tubuh manusia, pergerakan dan perabotan.
2. Kebutuhan jiwani : cita rasa, dorongan jiwa dan suasana yang diinginkan.

Sedangkan pembatas ruang meliputi elemen – elemen :¹⁴

1. Lantai : sebagai penyangga ruang dan penyangga kegiatan.
2. Dinding : sebagai pembentuk ruang
3. Langit – langit : sebagai pelindung terhadap cuaca.

¹² Cornelis Van De Ven, Ruang Dalam Arsitektur-Space in Architecture, PT Gramedia, Jakarta.




¹³ Materi Perkuliahan, 1997, UII, Yogyakarta.

¹⁴ Francis D.K. Ching, 1990, Arsitektur ; Susunan, Ruang dan bentuk, Erlangga, Jakarta, hal 115, 118, 174.

II.4.3 Hubungan dan Organisasi Ruang

Pola hubungan ruang merupakan cara menghubungkan ruang yang mewadahi kegiatan pada sekolah mode. Pola hubungan ruang terdiri dari :

Tabel 2.4.3
Hubungan Ruang

No	Hubungan Ruang	Bentuk	Urutan	Kesimpulan
1	Ruang dalam ruang		Adanya ruang yang melingkupi ruang yang lebih kecil.	Dapat digunakan pada ruang – ruang yang mempunyai hubungan erat
2	Ruang yang bersebelahan		Adanya bidang yang memisahkan ruang.	Dapat digunakan pada ruang – ruang yang mempunyai hubungan erat
3	Dihubungkan oleh ruang bersama		Adanya ruang lain sebagai perantara	Digunakan untuk ruang – ruang yang hubungannya tidak erat

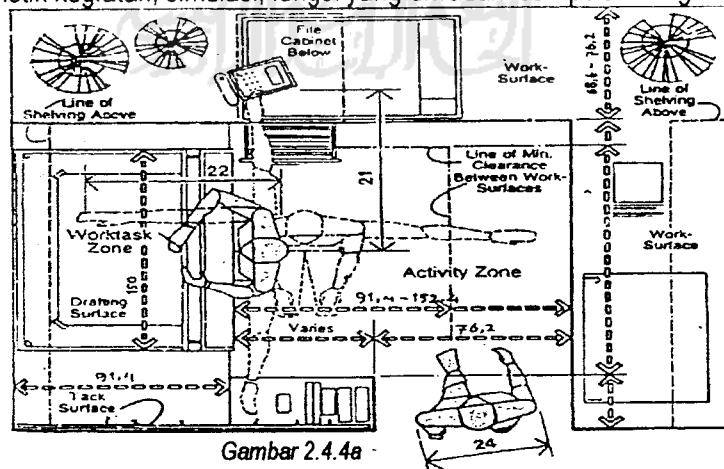
Sumber : Francis D.K Ching, 1991, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, hal. 195.

Organisasi ruang pada suatu bangunan bertujuan untuk menyusun dan memadukan ruang dalam suatu komposisi. Penyusunan ruang dibedakan dalam beberapa jenis yaitu¹⁵ memusat, cluster, radial, linier dan grid.

II.4.4 Persyaratan Standart Besaran Ruang

1. Pendidikan

Ruang kelas pada sekolah mode terdapat dua jenis kegiatan yaitu praktek dan kelas teori. Persyaratan ruang minimum untuk kelas dapat dilihat pada standard – standard yang ada dengan memperhatikan karakteristik kegiatan, sirkulasi, fungsi yang diwadahi dan pelaku kegiatan.



Gambar 2.4.4a
Persyaratan Ruang Desain

Sumber : Z, Human Julius P and Martin Dimension and Interior Space, The Architectural Press London, 1979, hal 26

¹⁵ Ibid, hal 204 – 238.

Ukuran untuk mendesain, satu orang pelaku membutuhkan ruang aktifitas ditambah sirkulasi adalah 91,4 – 152,4 cm plus meja gambar dengan sudut kemiringan minimal $0 - 10^\circ = 91,4$ cm. Sedangkan lebar meja gambar + zona aktifitas kiri dan kanan = 259,3 cm. Jadi luasannya $243,8 \times 259,3 = 6,35$ m² per orang.

Untuk ruang praktek modelling, bagian - bagiannya terdiri dari :

- a. Stage yaitu area untuk peragaan
- b. Audience yaitu area untuk penonton peragaan busana (pada meja kursi yang tersedia).
- c. Area penunjang yaitu ruang persiapan peragaan terdiri dari ruang ganti dan ruang service

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan ruang praktek modelling adalah :

- a. Pengaturan sirkulasi yang jelas antara peraga, penonton dan service
- b. Pengaturan ruang yang baik yang memenuhi tuntutan kenyamanan pandangan penonton kearah stage.
- c. Penyediaan ruang yang memungkinkan perubahan penataan, sehingga didapat suasana yang berubah – ubah. Terdapat beberapa jenis penataan stage :



Gambar : 2.4.4b

Jenis – jenis Penataan Stage

Sumber : Pengamatan di R. praktek sekolah mode dan tempat – tempat fashion show, Desember 2000.

Untuk sekolah mode yang diusulkan menggunakan bentuk no 1, dengan dikelilingi oleh penonton (siswa).

4. Produksi

Ukuran untuk 1 orang plus peralatan adalah 3m², berarti untuk 10 orang ukurannya $10 \times 3 \text{m}^2 = 30 \text{m}^2$. Untuk sirkulasi 20 % dari ukuran ruang, berarti $30 + 0,6 = 30,6$ m².

Asumsi jumlah untuk pemola dan pemotong 7 orang, ukuran 1 orang 4m². Berarti untuk ruang pola dan potong $7 \times 4 \text{m}^2 = 28 \text{m}^2$ dengan sirkulasi 20 %, jadi $28 + 0,6 = 28,6 \text{m}^2$

Asumsi jumlah untuk finishing plus setrika adalah 11 orang, ukuran 1 orang 2m². Berarti untuk ruang finishing $11 \times 2 \text{m}^2 = 22 \text{m}^2$ dengan sirkulasi 20 %, jadi $22 + 0,4 = 22,4 \text{m}^2$.

3. Promosi

Untuk kegiatan promosi yaitu ruang peragaan yang bagian – bagiannya telah disebutkan di bagian pendidikan (ruang praktek modelling). Ukuran 1 orang 6,35m². Berarti satu ruang 40x6,35m²=254m² untuk penonton (siswa). Sedangkan untuk stage diasumsikan xm².

Untuk ruang ganti, Ukuran 1 orang 2m². Untuk ruang pameran, ukuran 1 orang 2,4m².

4. Pemasaran

Untuk kegiatan pemasaran yaitu ruang counter dengan jumlah 5 unit. Satu unit ukurannya 12,5m².

II.5 TINJAUAN TEORITIS TENTANG STUDI LAY OUT RUANG

Menurut Francis D.k Ching, studi *lay out* ruang adalah kegiatan yang mempelajari masalah – masalah dalam lingkup ruang, berkaitan dengan kegiatan yang diwadahi dan pengguna ruang. Antara lain pengolahan sirkulasi, pengolahan bentuk ruang beserta pengorganisasian ruang.

Dalam menentukan bentuk ruang yang baik, diperlukan suatu “susunan” yang merupakan dasar penting. Karena tanpa susunan sesuatu tidak akan terbentuk. Sedangkan prinsip – prinsip penyusunan adalah sebagai berikut :¹⁶

1. Sumbu, yaitu sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik yang ditarik. Dimana terhadap sumbu bentuk – bentuk dan ruang – ruang dapat disusun.
2. Simetri, yaitu distribusi bentuk – bentuk dan ruang – ruang yang sama dan seimbang terhadap sumbu.
3. Hirarki, penekanan suatu hal yang penting atau menyolok dari suatu bentuk atau ruang menurut besarnya, potongan atau penempatan secara relatif terhadap bentuk dan ruang lain dari suatu organisasi.
4. Irama atau pengulangan, yaitu penggunaan pola – pola yang sama untuk mengorganisir satu seri bentuk – bentuk atau ruang – ruang yang serupa.
5. Datum, yaitu sebuah garis, bidang dan ruang dikarenakan kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengelompokkan dan mengorganisir pola bentuk dan ruang.
6. Transformasi, yaitu prinsip tentang konsep arsitektur atau organisasi yang dapat dipertahankan, diperkuat dan dibangun melalui sederetan manipulasi dan transformasi.

¹⁶ Francis D.K Ching, 1991, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, hal. 333

Sedangkan prinsip tata susunan yang baik menurut Fritz Wilkening, adalah adanya bentuk yang jelas dan tidak meragukan, sehingga jika dipandang mata akan mendapat suatu susunan tanpa kesukaran. Prinsip susunan tersebut adalah sebagai berikut :¹⁷

1. Irama (ritme)

Suatu keteraturan dengan sendirinya sudah merupakan suatu yang monoton dan statis. Dengan memasukan unsur ritme ke dalamnya, barulah suatu rencana kelihatan hidup. Kesan hidup dari kelompok yang ritmis dapat terlihat pada pengulangan garis dan bidang yang sederhana. Ritme yang lebih tajam dapat kita capai dengan penyusunan garis dan benda yang penuh kontras.



Gambar 2.5.1
Susunan Berderet dan Berkelompok

2. Keseimbangan

Meskipun suatu bentuk dikatakan sempurna karena adanya ritme, tetapi harus ada keseimbangan, yaitu dengan cara simetri : adanya kesamaan antara kedua bagian yang dibatasi oleh sumbu. Tanpa keseimbangan suatu bentuk atau suatu rencana akan goyah.



Keseimbangan simetris :

- Susunannya sederhana
- Tidak menimbulkan masalah
- Menjemukan

Tanpa keseimbangan :

- Kedua bagian tidak sama
- Penilaian lebih sukar
- Penyusunan mudah

Keseimbangan asimetris :

- Tetap seimbang walau asimetris
- Lebih hidup
- Tidak monoton

Gambar 2.5.2
Gambar keseimbangan

3. Perbandingan ukuran (proporsi)

Kesan perasaan akan suatu bentuk yang kita miliki dipengaruhi oleh suatu keseimbangan ukuran yang dasarnya terdapat dalam susunan tubuh manusia, dunia binatang serta dunia tumbuh – tumbuhan.

¹⁷ Fritz Wilkening, 1987, Tata Ruang, Kanisius, Yogyakarta, hal.31

II.6 TINJAUAN TEORITIS TENTANG KETERPADUAN KEGIATAN PENDIDIKAN, PRODUKSI, PROMOSI DAN PEMASARAN.

Keterpaduan kegiatan pendidikan modeling dan desain mode, produksi, promosi dan pemasaran adalah kesatuan antara kegiatan belajar – mengajar dibidang mode dan merancang mode dengan kegiatan komersial yaitu menghasilkan suatu produk busana, menginformasikan suatu produk busana dan menjualnya kepada masyarakat. Kesatuan yang dimaksudkan adalah hubungan kerjasama dalam bentuk penggabungan beberapa kegiatan yang berbeda dalam suatu ruang kegiatan dengan tetap mempertahankan fungsinya masing – masing.

Dari kegiatan – kegiatan yang berbeda tersebut agar tercipta suatu keterpaduan kegiatan sehingga dapat secara bersama – sama memperkokoh integrasinya secara keseluruhan, dan perlu pengorganisasian antar kegiatan tersebut dan menampakkan hubungan yang jelas antara satu dengan yang lain. Adapun yang menjadi pertimbangan keterpaduan tersebut adalah ;

1. Kegiatan pendidikan dan komersial menjadi terpadu, karena keduanya tidak terlepas dari dunia fashion.
2. Meletakkan fasilitas komersial di bagian depan dan fasilitas pendidikan di bagian belakang karena tuntutan karakter kegiatan yang diwadahi.
3. Menjadikan fasilitas pendidikan dan komersial menjadi satu kesatuan yang terpadu dengan dihasilkannya ruang yang efisien yaitu dengan cara menggabungkan beberapa fungsi ruang yang memiliki aktifitas kegiatan yang sama yaitu penggunaan ruang bersama dan ruang fleksibel.

II.7 TINJAUAN SISTEM UTILITAS PADA SEKOLAH MODE

II.7.1 Jaringan listrik

Sumber listrik berasal dari PLN, selain PLN ada juga sumber cadangan yaitu Genset (generator set). Pada satu bangunan dapat menggunakan sumber PLN saja, atau dapat menggunakan keduanya sebagai penyediaan cadangan.

Kebutuhan listrik untuk sekolah mode dibagi untuk beberapa alat kegiatan yaitu :

1. Lampu

Kebutuhan lampu untuk ruang didasarkan atas standar : daya yang diisyaratkan 15 – 30 watt / m²

2. Mesin jahit, mesin border dan mesin obras

Untuk menjalankan satu mesin dibutuhkan daya sebesar 100 watt / mesin jahit

3. Setrika

Dibutuhkan daya sebesar 350 watt / setrika

4. Komputer

5. Sound system

6. Pompa air

II.7.2 Jaringan komunikasi

Dalam aktifitas sekolah mode sangat dibutuhkan jaringan komunikasi. Baik di dalam bangunan (antar ruang) maupun keluar bangunan.

Perencanaan jaringan komunikasi di dalam bangunan dibagi tiga :

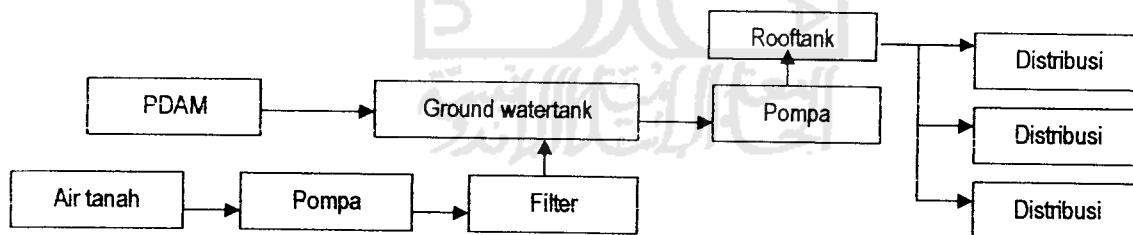
1. Jaringan antar ruang atau bangunan dihubungkan dengan sistem paralel.
2. Jaringan komunikasi luar gedung yaitu : sistem langsung.

II.7.3 Sanitasi Drainasi

1. Air bersih

Sumber air bersih pada sekolah mode ini yaitu dari PAM dan sumur yang diambil dengan pompa, dialirkan melalui sistem down feed.

Skema 2.8.3
Distribusi Air Bersih



2. Air kotor

Air kotor pada bangunan sekolah mode berasal dari lavatory, air hujan, dan kotoran manusia.

II.8 TINJAUAN STRUKTUR PADA SEKOLAH MODE

Struktur bangunan memegang peranan penting dalam mengungkapkan bentuk bangunan yang sesuai dengan fungsinya. Dengan pemilihan dan penggunaan konstruksi bangunan yang tepat, maka konsep perencanaan dapat tercapai dengan baik.

Sistem struktur dan bahan bangunan yang akan diterapkan pada bangunan sekolah mode adalah sebagai berikut :

1. Sistem struktur yang digunakan yaitu sistem struktur rangka beton bertulang. Hal ini didasarkan atas kemudahan dan faktor ekonomis
2. Untuk mengisolasi kebisingan dari ruang jahit atau ruang lain yang mengeluarkan bising, maka digunakan dinding dan lantai dari bahan yang kedap suara untuk ruang – ruang tersebut.
3. Pada dinding ruangan menggunakan warna – warna yang terang agar dapat merefleksikan cahaya dengan baik ke seluruh bagian ruang
4. Atap menggunakan genteng beton dengan kemiringan antara 30 – 45 derajat.
5. Untuk dinding yang fleksibel menggunakan dinding semi permanen yaitu dinding partisi yang dilipat.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hal – hal (struktur) yang akan dianalisa pada bab III adalah sistem struktur, penggunaan material dan elemen – elemen pada struktur bangunan.

II.9 OBJEK PEMBANDING

1. LPK PAPMI

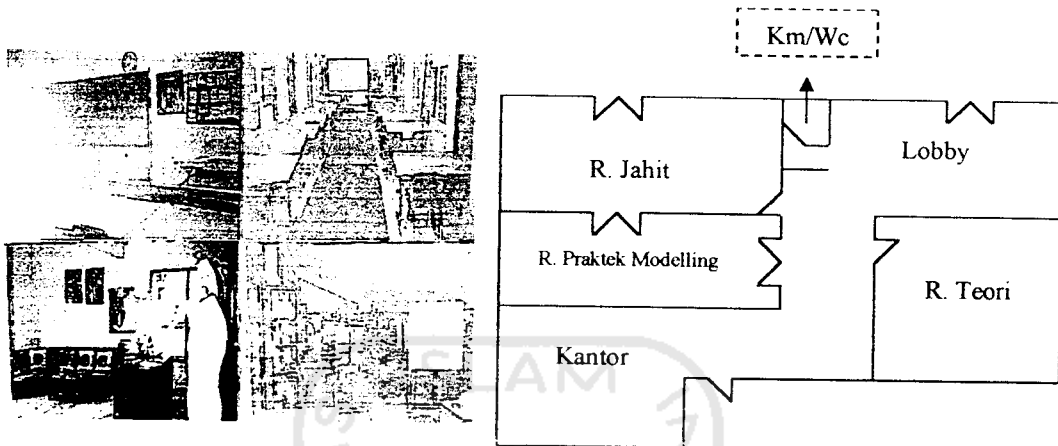
LPK PAPMI (Perhimpunan Perancang Mode Indonesia) merupakan sebuah lembaga pendidikan dibidang mode. Fasilitas pendidikan terdiri dari : desain mode, modelling dan menjahit. LPK PAPMI terletak di Yogyakarta, tepatnya di jalan K.H Ahmad Dahlan no 73 kelurahan Notoprajan, Kecamatan Ngampilan.

Penyajian program untuk modeling lama pendidikannya 2 bulan untuk satu tingkat (terdapat 3 tingkat), satu minggu 2x pertemuan. Untuk merancang mode dan menjahit lama pendidikan 1 tahun.

Ruang – ruang yang terdapat pada LPK PAPMI adalah :

- a. Sebuah ruang praktek dengan ukuran 14,21 m x 3,92 m untuk praktek modeling.
- b. Sebuah ruang teori berukuran 3,5 x 7 m untuk pembelajaran teori dan untuk praktek merancang mode.
- c. Sebuah ruang menjahit berukuran 3,92 x 14,21 m
- d. Sebuah ruang pimpinan berukuran 3 x 6 m

- e. Sebuah ruang untuk pengajar berukuran 3 x 6 m
- f. Sebuah ruang tata usaha dan administrasi berukuran 3 x 6 m
- g. Sebuah KM / WC berukuran 1,44 x 1,84 m
- h. Sebuah ruang tamu berukuran 3 x 6 m



Sumber : Survey

Gambar 2.9.1
Interior dan Denah Ruang – ruang PAPMI

Lembaga pendidikan ini hanya menyajikan bidang pendidikan saja, tanpa didukung fasilitas lain misalnya produksi, promosi ataupun pemasaran. Meskipun hanya menyajikan bidang pendidikan, pada lembaga ini adanya keterpaduan yang menghasilkan ruang bersama yaitu pada kelas teori. Kelas ini digunakan oleh jurusan yang berbeda secara bergantian pada waktu pembelajaran teori yaitu oleh jurusan / kelas menjahit, kelas modeling, dan kelas desain mode dan dapat juga digunakan untuk praktek merancang mode. Hal ini dikarenakan pada lembaga ini hanya terdapat satu buah ruang teori. Selain itu lembaga ini memiliki satu ruang lobby dan administrasi untuk melayani ketiga jurusan sehingga ruang tersebut dapat dikatakan sebagai ruang bersama yaitu ruang yang digunakan oleh beberapa kegiatan pada waktu yang bersamaan. Untuk jurusan desain mode, ada pelajaran yang berhubungan dengan mesin jahit, maka siswa desain mode dapat menggunakan ruang praktek menjahit. Begitu pula jika ada pelajaran yang harus menggunakan cat walk dapat menggunakan ruang praktek modeling.

Maka ketiga ruang pembelajaran tersebut dapat digunakan secara bergantian oleh ketiga jurusan yang ada, sehingga terdapat keterpaduan karena adanya ruang bersama tersebut.

2. Yogya Desain School

Merupakan lembaga pendidikan dibidang desain yaitu desain mode, interior dan visual merchandising. Kampus terletak di jalan Kaliurang KM 5 No 53 Yogyakarta.

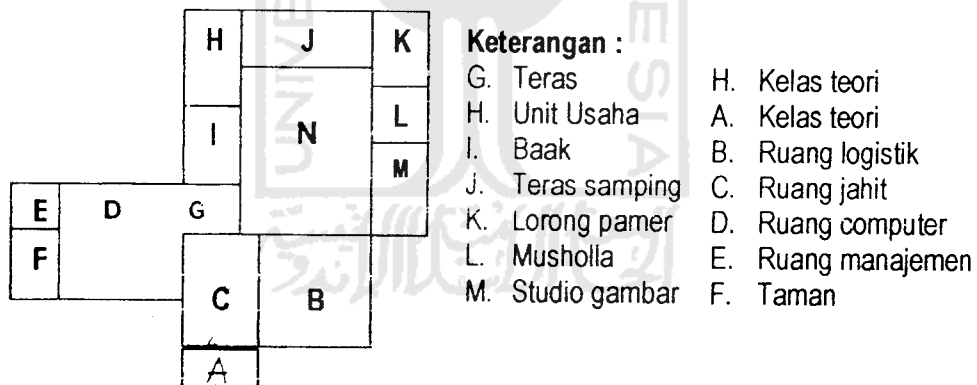
Program pendidikan dilakukan selama satu tahun yang terbagi atas tiga cawu dengan materi keahlian khusus dan penunjang.

Fasilitas yang ada berupa perpustakaan, ruang komputer, ruang jahit, kantin dan parkir. Pada lembaga ini sudah memiliki unit usaha yang dikelola oleh alumni dan mahasiswa.

Adapun ruang – ruang yang terdapat di YDS adalah sebagai berikut :

- Dua buah kelas teori, yang digunakan bersama secara bergantian untuk mata pelajaran yang berbeda.
- Tiga buah ruang praktek yaitu studio gambar, studio interior dan ruang jahit.
- Sebuah ruang komputer
- Sebuah lorong pameran
- Sebuah mushalla
- Sebuah ruang unit usaha

Di bawah ini adalah denah bangunan YDS :



Gambar 2.9.2

Denah YDS

Dari sistem peruangan yang ada di YDS maka penggunaan ruang dipakai untuk kegiatan yang sudah ditetapkan fungsinya pada ruang tersebut, kecuali pada ruang kelas yang digunakan secara bergantian antara mata pelajaran yang ada. Dengan kata lain pada lembaga pendidikan ini tidak terdapat keterpaduan.