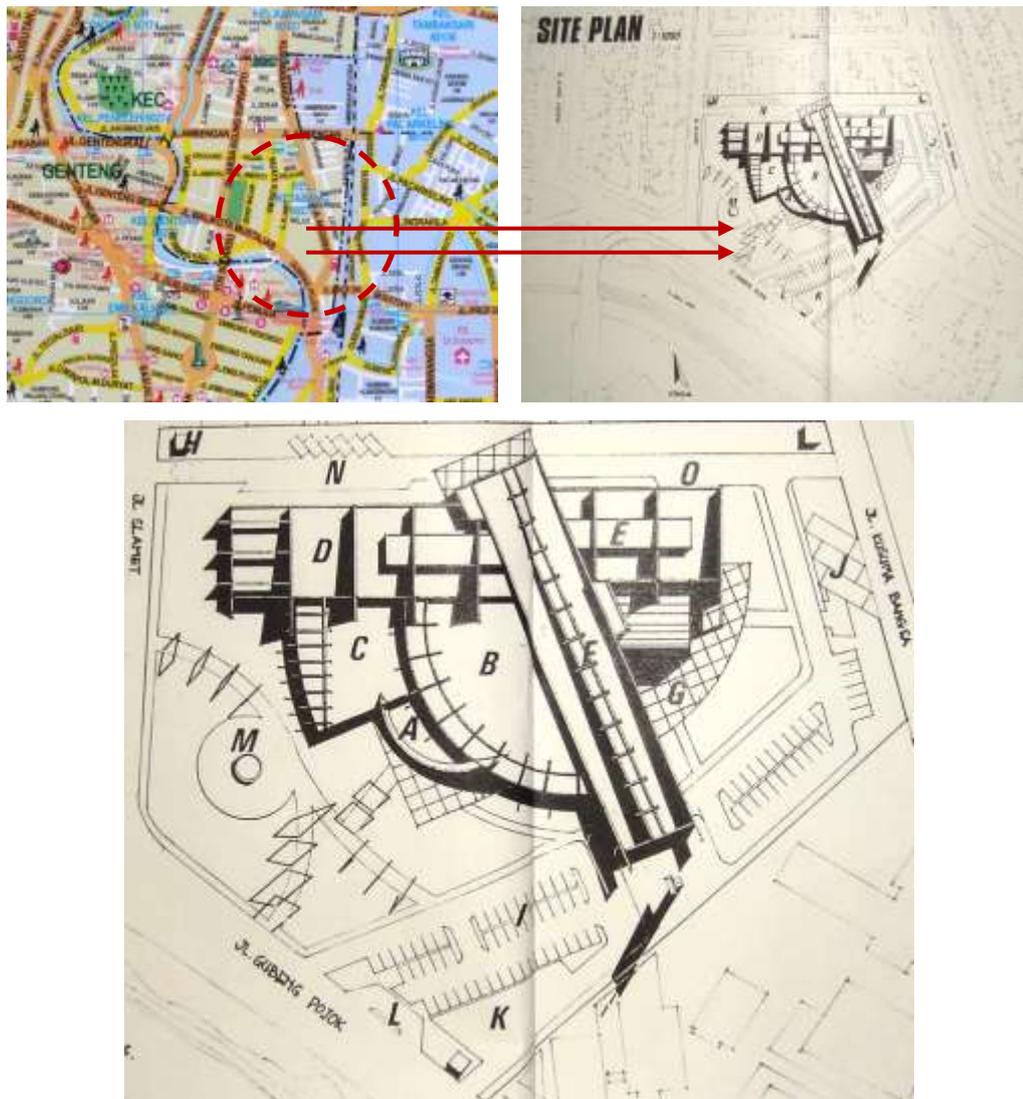


2.TINJAUAN DATA

2.1.Data Fisik Tapak dan Bangunan

Perancangan Interior *House of Modeling and fashion centre* ini berlokasi di Jalan Kusuma Bangsa, yang terletak di kawasan Surabaya Pusat. Pertimbangan mengambil lokasi di jalan Kusuma Bangsa karena kawasan tersebut memiliki banyak akses yang mudah dijangkau dari semua arah, selain itu area ini berada di pusat kota, yang banyak dihuni oleh gedung-gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, perumahan, dan bangunan komersial lainnya, sehingga sangat cocok digunakan sebagai pusat mode di Surabaya.



Gambar 2.1. Lokasi Tapak
Sumber: Kurniawan (2000, p. 42)

Bangunan ini terdiri dari 2 lantai dan beberapa area parkir, perancangan interior *House of Modeling and fashion centre* ini akan dibangun pada lantai satu. Luasan yang akan digunakan kurang lebih 1150 m², dengan batas-batas lokasi sebagai berikut:

Batas Utara : Jl. Melati dan perumahan

Batas Selatan : Jl. Gubeng Pojok dan Kalimas

Batas Barat : Jl. Slamet dan Jl. Wijaya Kusuma

Batas Timur : Jl Angrek dan Jl. Kusuma Bangsa



Gambar 2.2. Denah *Existing*
Sumber: Kurniawan (2000, p.47)

Gedung merupakan gedung kesenian yang memiliki dua lantai:

1. Lantai 1 : Entrance, Lokasi proyek “*House of Modeling and fashion centre*”, Ruang pameran temporer, Ruang administrasi, Ruang servis, Auditorium, *Plaza* (alun-alun), Pos jaga, Parkir, dan *loading dock*.
2. Lantai 2 : Gudang pameran, Ruang pameran tetap.

Luas Bangunan : 1.514.625 m²

Tinggi Plafond : 6,5 m; tinggi *ducting* 7 m.

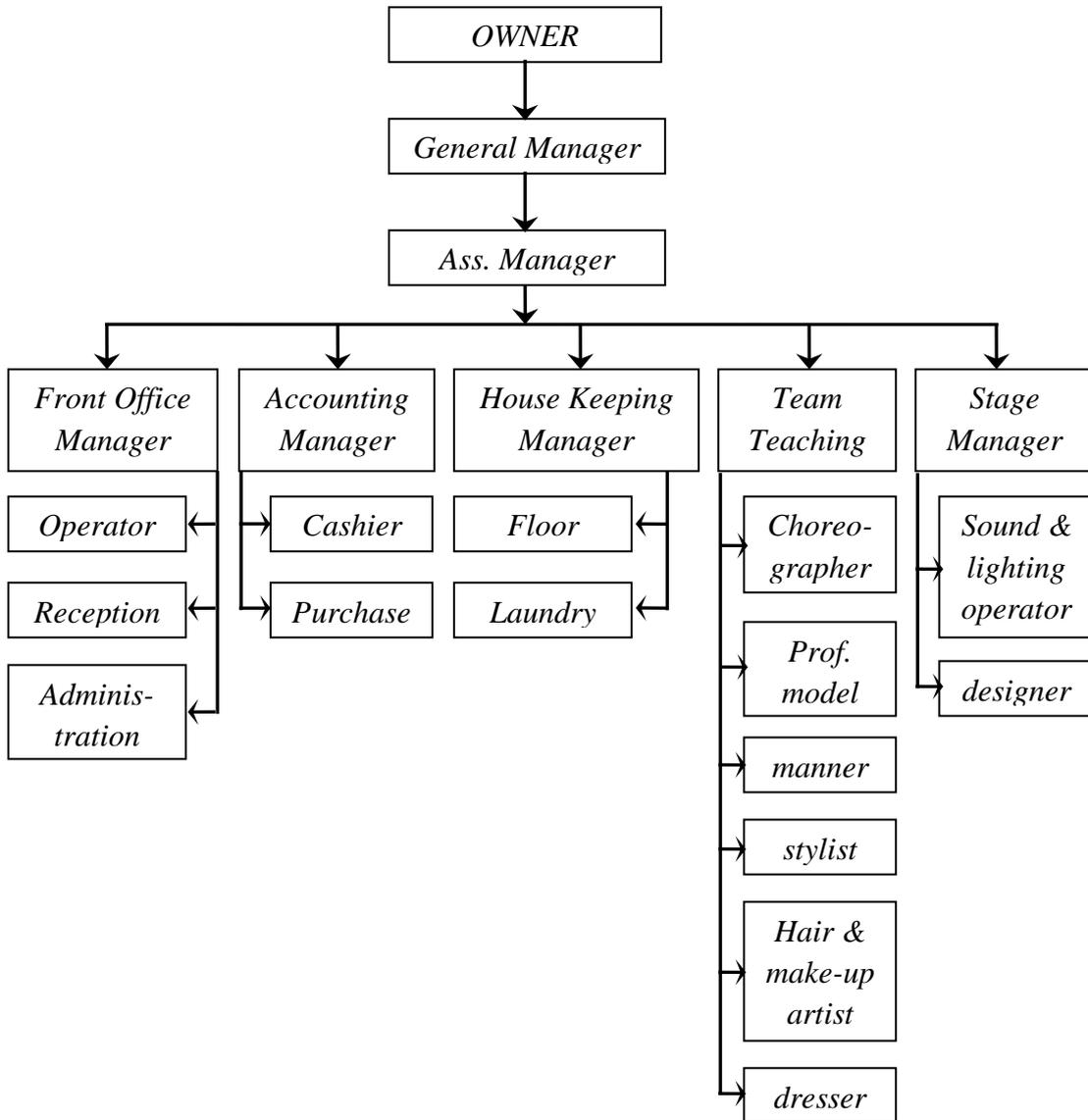
Kolom : ukuran 60x60 cm, jarak antar kolom 8 meter.

Jendela : Kaca

Fire Protection : *Sprinkler, Smoke Detector Photoelektrik*

2.2.Data Pemakai

2.2.1. Struktur Organisasi Pemakai



Gambar 2.3. Struktur Organisasi

2.2.2. Job Description

1. Owner :

- Sebagai pimpinan tertinggi dalam pengelolaan perusahaan dan sebagai pengambil keputusan.
- Merencanakan dan mengawasi seluruh kegiatan perusahaan.

2. *General Manager* :

- Bertugas memimpin, mengawasi, mengkoordinasi, dan mengatur kinerja perusahaan.
- Bertanggung jawab atas semua kegiatan yang diselenggarakan dalam perusahaan.

3. *Assistant Manager* :

- Bertanggung jawab pada General Manager

4. *Front Office Manager* :

- Kepala kantor bagian depan
- Mengawasi bagian *operator* (bertanggung jawab atas kelancaran komunikasi meliputi telepon dan faks), *reception* (memberi informasi kepada pengunjung), dan *administration* (membuat laporan bulanan dan mengatur file-file perusahaan).

5. *Accounting Manager* :

- Memimpin bagian pembayaran, *cashier* (melayani bagian transaksi dan pembelian yang terjadi) dan *purchase*.

6. *House Keeping Manager* :

- Memimpin bagian *floor* (*cleaning service* khusus untuk pembersihan dan perawatan lantai) dan *laundry*.

7. *Team Teaching* :

- Mengkoordinasi, mengawasi, dan mengatur jajaran staff pengajar yang menjalankan kegiatan dalam perusahaan.
- Bertanggung jawab mengawasi dan mengembangkan program pendidikan yang ada untuk meningkatkan kualitas modeling.

8. *Choreographer* :

- Bertanggung jawab atas setiap gaya dan arah jalan para model di atas *catwalk*.
- Bertugas menerjemahkan keinginan desainer atau produsen yang karyanya ditampilkan.
- Bertanggung jawab atas atmosfer yang terbentuk, yang harus sesuai dengan tema koleksi busana yang diperagakan.

9. Model Profesional :

- Bertugas memberi informasi seputar dunia model, mengarahkan anak didik menjadi seorang model profesional.
- Membagi pengalaman baik buruknya seputar modeling.

10. *Manner* :

- Bertugas memberi pengarahan dalam bidang perilaku dan cara bersikap yang baik seorang model profesional.
- Mengajarkan norma dalam pekerjaan dan tingkah laku yang baik.

11. *Stylist* :

- Di luar negeri, *stylist* dalam peragaan bekerja sebagai perantara *image* antara desainer dan produsen ke dalam peragaan busana.
- Dalam peragaan, *stylist* bertanggung jawab atas pengadaan barang untuk peragaan, seperti busana penunjang, aksesoris, sepatu, serta ide tata rias wajah dan rambut.
- Bertugas meramu dan mengkombinasikan barang-barang tersebut agar tampilannya menarik dan sesuai dengan keinginan desainer.

12. *Hair & Make-up Artist* :

- Bertugas memberikan riasan wajah dan rambut yang akan menunjang konsep busana yang diperagakan.

13. *Dresser* :

- Membantu para model mengenakan busana (adakalanya kreativitas para desainer menghasilkan busana berpotongan sangat rumit sehingga tidak mungkin dikenakan sendiri oleh model).
- Membantu model mengenakan busana dalam waktu singkat (1-3 menit) sebagaimana tuntutan dalam sebuah peragaan.

14. *Stage Manager* :

- Mengatur segala sesuatu yang berkaitan dengan penyelenggaraan *fashion show* tersebut, misalnya pengadaan panggung, tata cahaya, *me-manage* tenaga kerja pelaksana dan mengontak model.
- Mewujudkan tata panggung yang sesuai dengan konsep yang diajukan.

15. *Sound and Lighting Operator* :

- Operator musik dan lampu bertanggung jawab langsung kepada *stage manager* atau koreografer, jadi tidak berhubungan langsung dengan model.
- Mengatur sistem pencahayaan dan akustik pada saat *fashion show*, untuk mendukung suasana yang ingin dibangun.

2.3. Data Literatur

Beberapa literatur maupun data survei yang mendukung atau berkaitan dengan proyek yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

2.3.1. Tinjauan tentang *Fashion*

Fashion atau mode adalah gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya, gaya dapat berubah dengan cepat. *Fashion* adalah sebuah *trend* atau cara berpenampilan yang baik dan sesuai dengan gaya yang sedang “*in*”. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam kategori. Misalnya *fashion* dalam hal pakaian, tata rias, dan tata rambut. *Fashion* sangat erat kaitannya dengan cara dan gaya berbusana mulai dari pemilihan bahan, dan warna. “Cara berpakaian ini selalu berubah dari waktu ke waktu baik mengalami kemajuan perubahan, maupun kembali pada aliran tertentu sejalan dengan bergulirnya waktu” (Konemann, 2000, p.6-8).

2.3.1.1. Pakaian

Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat berteduh/tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian bergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya dimana masing-masing bangsa memiliki ciri khas masing-masing.

Dalam pengertian yang paling umum, pakaian ditafsirkan sebagai penutup untuk badan dan anggota, serta tangan (sarung tangan), kaki (sarung kaki), kasut,

sandal, but dan kepala (topi, kep). Manusia memakai pakaian atas alasan-alasan fungsi dan sosial. Pakaian melindungi badan manusia dari cuaca, ciri-ciri lingkungan di sekitarnya, serta atas alasan keselamatan. Tetapi setiap pakaian juga membawa maksud kebudayaan dan sosial.

Bahan pakaian yang digunakan manusia pada awalnya memanfaatkan kulit pepohonan dan kulit hewan sebagai bahan pakaian, kemudian memanfaatkan benang yang dipintal dari kapas, bulu domba serta sutera yang kemudian dijadikan kain sebagai bahan pakaian. Kini dikenal berbagai macam jenis-jenis kain diantaranya, sebagai berikut:

- Sutera
- Wol
- Tetoron
- Mori

Jenis-jenis pakaian yang berkembang saat ini, sebagai berikut:

- Kemeja
- T-shirt
- Kaus
- Kaus kaki/Tangan
- Jubah
- Jilbab
- Celana
- Topi
- Dasi
- Sarung
- Rok
- Sorjan

Fashion modern umumnya dibagi menjadi dua kategori, sebagai berikut:

Tabel 2.1. *Haute couture* dan *ready-to-wear*

	<i>HAUTE COUTURE</i>	<i>READY TO WEAR</i>
Istilah	Busana yang didesain, dibuat, dipotong, dan dijahit ber-dasarkan pesanan pelanggan	Busana siap pakai, bukanlah pakaian yang dibuat secara khusus bagi pelanggan pribadi, dikeluarkan dalam ukuran standart
Klien	Privat	Umum (semua kalangan)
Jumlah produksi	1 desain untuk 1 busana	Produksi masal

Sumber : Konemann (2000, p. 20)

2.3.2. Sejarah Perkembangan *Fashion* di Dunia

Fashion merupakan suatu gaya berpakaian yang selalu berubah dari masa ke masa dan perkembangannya akan selalu diikuti dan dinikmati oleh para pecinta *fashion*, sehingga banyak orang berpendapat bahwa “*Fashion is the new Religion*”. *Fashion* tidak muncul begitu saja, tetapi memiliki perjalanan sejarah yang berawal dari negara Eropa, sebagai berikut:

- Mulai dari abad ke-14, Paris terpilih sebagai pusat mode dunia karena banyak pabrik kain, penjual pakaian, dan sebagainya.
- Pada abad ke-17, mulai muncul catatan tertulis tentang *fashion*. Itu merupakan awal dari majalah mode modern dan berkembang saat ini.
- Pada tahun 1776 ada seorang perancang mode untuk Ratu Marie Antoinette, yang diakui oleh sejarah sebagai perancang busana pertama Perancis. Perancang busana itu bernama Rose Bertin. Selain Rose Bertin, ada juga desainer Louis Hippolyte Leroy yang menciptakan serangkaian busana untuk Ratu Josephine.
- Pada tahun 1880 dan mode bukanlah sesuatu yang semata-mata bersifat komersial, tetapi lebih bernuansa budaya. Akibat kehidupan yang tenang serta kemakmuran pada kelompok elite, mereka lalu menciptakan kode-kode berbusana yang ketat. Lahirlah apa yang disebut busana untuk ke opera, busana untuk menonton pacuan kuda, dan berbagai acara lainnya.
- Pada tahun 1885, Ratu Eugenie mempunyai penasihat busana yang bernama Charles Frederick Worth. Worth diyakini sebagai peletak dasar industri mode di Perancis. Desainer yang lahir di Inggris ini membangun rumah mode yang pertama kali, selain itu orang yang pertama menyelenggarakan *fashion show*.
- Perkembangan kostum dimulai pada periode ini adalah perubahan yang semakin cepat dibandingkan masa-masa sebelumnya karena lahirnya teknologi baru dalam pewarnaan dan penenunan Tahun 1885, misalnya, seorang *tailor* dari Inggris yang membuat toko di London dan Paris, Redfern, memperkenalkan untuk pertama kalinya *tailored suit* untuk perempuan.

- Pada tahun 1910, Paul Poiret memperkenalkan gaya busana wanita yang baru yaitu gaya oriental, turban dan rok lurus.
- Perang Dunia I membebaskan para perempuan dari dominasi para *couturier* (penjahit pakaian) yang terpaksa menutup rumah mode mereka dan hanya beberapa saja yang kemudian membuka rumah modenya lagi. Pada saat itu juga terjadi perubahan peran perempuan yang dituntut menggantikan peran suami mereka di sektor publik. Para perempuan kelas atas kehilangan para pegawai laki-laki karena harus pergi berperang dan karyawan perempuan yang harus menggantikan kerja suami mereka yang pergi berperang. Perempuan kelas atas pun harus berpartisipasi dalam kerja sosial sehingga mereka tidak lagi bisa bermalas-malas di rumah. Dampak perubahan gaya hidup ini juga berakibat pada perubahan jenis busana. Para perempuan ini membutuhkan baju yang lebih nyaman dipakai dan praktis.
- Setelah periode ini, busana perempuan mengalami perubahan sejalan dengan perubahan struktur sosial masyarakat dengan kebangkrutan banyak kelas bangsawan. Mode menjadi lebih egaliter, rok pun semakin memendek, stoking berbahan sutra menjadi simbol kemakmuran, sepatu tutup menggantikan bot, dan pakaian dalam pun menjadi lebih sederhana. Selain itu, Coco Chanel mengganti rancangan gaun Poiret dengan gaun yang simpel dan klasik.
- Lucien Lelong pada tahun 1933 memperkenalkan toko pakaian jadi, yang bernama *Robes E' Edition*. Industri busana siap pakai sudah mulai ada. Hal ini merupakan pendobrakan terhadap tradisi *houte coulture* (adibusana yang hanya dibuat untuk pemesan) yang berlaku di Paris.
- Dior pada tahun 1947 mengeluarkan busana terbarunya dengan konsep *New Look*. Konsep tersebut mempunyai ciri-ciri gaun yang berpinggang ramping, dada menonjol dan ujung rok melambai.
- Pada tahun 1960-an, Yves Saint Laurent membuka butik siap pakai yang tidak terlalu mahal. Di dalam butik itu juga menjual kosmetik, parfum dan aksesoris. Selain itu di Italia, desainer Gucci sedang rajin menggelar peragaan di luar negeri.

- Rumah busana Chanel dan Christian Lacroix dirancang oleh desainer. Karl Lagerfeld. Sekitar tahun 1980-an mulai menarik perhatian masyarakat dengan gaun warna-warni dan garis-garis potongan yang inovatif.
- Pada tahun 1988, Linda Evangelista dan Cindy Crawford memelopori eksploitasi *fashion* di atas *catwalk*, yang kemudian disusul oleh beberapa supermodel lainnya.
- Pada era yang sama sekitar '90-an, muncul stasiun televisi yang khusus menayangkan acara-acara *fashion* dan mode bernama "*fashion TV*".

2.3.3. Tinjauan tentang Dunia Model

Dunia model merupakan usaha menjual jasa, di mana model menjadi mediator antara desainer/produsen dengan konsumen. Keberadaan model dibutuhkan oleh desainer/produsen untuk berperan sebagai pelaku yang mampu mengkomunikasikan busana/produk kepada konsumennya. Tugas model tidaklah ringan karena harus menciptakan atau menyampaikan *image* produk yang diperagakan kepada konsumen.

Dengan kata lain, model tidak hanya sekadar tampil dalam gambar di majalah atau di panggung peragaan, melainkan juga menciptakan sikap, ekspresi, dan gaya tertentu dalam memperagakan produk. Agar tercipta *image* yang dikehendaki produsen produk tersebut. Mengingat tujuan akhir dari peragaan adalah menarik pembeli, apabila hal ini terjadi, berarti sudah terjalin komunikasi antara model sebagai mediator (perantara) dengan konsumen. Ini juga berarti model telah berhasil sebagai mediator (Sanggarwaty, 2003, p. 2).

2.3.3.1. Persyaratan Menjadi Seorang Model

Seperti telah dijelaskan di atas, tugas utama seorang model adalah pencipta *image*. Sebagai pencipta *image*, dibutuhkan penampilan yang sempurna, baik secara fisik maupun non fisik.

Syarat Fisik

Penampilan fisik yang dituntut dari model sebagai pencipta *image*, antara lain :

- Kulit bersih dan sehat, terutama kulit wajah
- Postur tubuh seimbang dan proporsional
- Rambut sehat, kuat, tidak patah-patah, dan tidak bercabang
- Kuku bersih dan terawat dengan baik
- Sederetan gigi yang putih, sehat, dan bersih; untuk itu seorang model perlu membersihkan karang gigi setiap 3 bulan sekali dan menggunakan kawat perata gigi, apabila gigi tidak rata dan mengganggu penampilan.

Syarat Non Fisik

Persyaratan fisik yang disebut di atas belumlah cukup tanpa ditunjang oleh persyaratan non-fisik, antara lain :

1. Kecerdasan

Kecerdasan yang cukup akan membuat model mampu mengikuti pola koreografi dalam peragaan atau mengikuti arahan pengarah gaya pada saat pemotretan dan dapat menangkap situasi dengan melihat siapa yang hadir di sekitarnya dan bagaimana mengantisipasinya. Pengetahuan tentang ketukan (*beat*) irama musik juga dapat membantu model dalam mengolah gerakan.

2. Wawasan yang Luas

Dengan wawasan yang luas, seorang model dapat mudah bekerja sama dengan kelompok dan bergaul dengan banyak orang.

3. Kepribadian/Karakter yang Kuat

Meskipun seorang model harus menyatu dengan aneka jenis busana yang harus diperagakan, dia sendiri juga harus mempunyai karakter yang kuat. Karakter inilah yang akan memancar keluar, dan menjadikan setiap busana tampak menarik.

4. Kekayaan Karakter/Gaya

Kemampuan untuk berkarakter ini berkaitan erat dengan cara mengkomunikasikan busana yang diperagakan kepada penonton.

5. Perilaku yang Baik

Perilaku (*behavior*) ini mempunyai poin penilaian yang tinggi. Hal ini menunjukkan, bahwa selain kecantikan fisik dan kecerdasan, seorang model juga dituntut mempunyai perilaku yang baik. Ketiga hal ini sering disebut dengan 3B: *Brain* (kecerdasan), *Beauty* (kecantikan), dan *Behavior* (perilaku). Percuma saja seseorang terlahir cantik dan cerdas, jika ternyata berperilaku kurang baik.

6. Motivasi Kuat

Mengeluti dunia model tidaklah semudah yang dibayangkan, maka dari itu diperlukan motivasi/dorongan yang kuat dari dalam diri untuk tetap bertahan dan berkembang menjadi seorang model.

2.3.3.2. Lingkup Pekerjaan Model

Lingkup pekerjaan model terbagi tiga, yaitu Foto Model, *Catwalk* Model, dan Model Iklan, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Foto Model

Foto model adalah model yang menjalani pekerjaannya melalui proses pemotretan. Jenis-jenis foto ada tiga macam foto yang biasa dilakukan oleh para model, yaitu foto *close-up*, foto *medium-shot* dan foto *long-shot*.

B. *Catwalk* Model/Peragawati

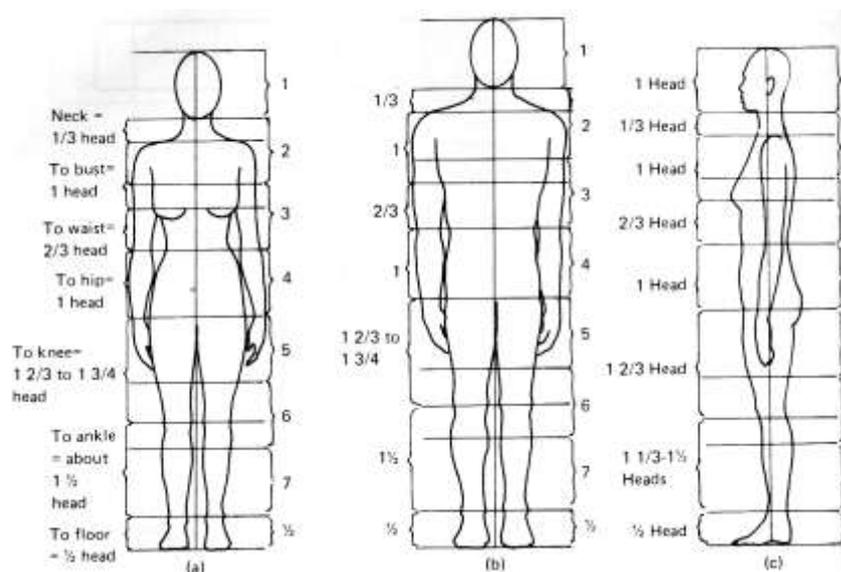
Catwalk adalah istilah yang dipakai untuk panggung memperagakan busana. Biasanya panggung ini memanjang ke depan. Bentuknya dapat bermacam-macam, sesuai keinginan koreografer dan desainer. Kebanyakan *catwalk* berbentuk huruf I, T, atau T terbalik, meskipun ada pula panggung berbentuk lingkaran atau bentuk tak beraturan.

Catwalk model adalah model yang bertugas memperagakan produk busana hasil rancangan desainer di atas panggung peragaan. Di Indonesia, *catwalk model* disebut sebagai peragawati.

Persyaratan fisik khusus bagi *catwalk model* yaitu:

1. Tinggi badan minimal 170 cm.
2. Berat badan antara 50-55 kg.

3. Ukuran baju medium 36-38.
4. Ukuran sepatu 38-41.
5. Bentuk tubuh proporsional, perbandingan tinggi badan dengan panjang badan/torso adalah 1:2.
6. Struktur tulang pinggul tidak lebar dan tidak melebihi lebar tulang bahu.
7. Perut rata (tidak buncit atau berlipat).
8. Bagian pantat pinggul, dada berisi, tapi tidak terlalu besar.
9. Bentuk kaki lurus (tidak berbentuk o atau x) dan ramping.
10. Rambut, kulit, dan gigi bersih dan sehat.



Gambar 2.4. Standart Antropometri yang ideal
 Sumber: Davis (1980, p.236)

C. Model iklan

Model iklan adalah salah satu profesi model yang tugasnya mengkomunikasikan suatu produk kepada konsumen melalui media cetak maupun media audio visual. Model yang bersangkutan diharapkan dapat menciptakan dan menyampaikan *image* suatu produk kepada konsumen sesuai keinginan produsen.

Beban yang ditaruh di pundak model iklan lebih berat dibanding model untuk foto atau *catwalk*, sebab produsen biasanya mengharapakan konsistensi sikap dan penampilan model atau bintang iklan pada setiap saat dan kesempatan, baik di dalam iklan maupun di luar iklan.

2.3.3.3. Perlengkapan Dasar yang Dibutuhkan oleh Seorang Model

Sebagai pemeraga dan pencipta *image*, seorang model wajib tampil sempurna. Ada beberapa perlengkapan dasar yang dibutuhkan seorang model, antara lain:

1. Sepatu

Bagi seorang model, sepatu bukan sekadar alas dan pemanis kaki, tetapi juga sebagai perlengkapan untuk bekerja. Nyaman atau tidaknya sepatu akan mempengaruhi kemantapan ayunan langkah seorang model di *catwalk*.

Model sepatu :- Klasik; Hak sepatu minimal 9 cm

- Tanpa ornamen, harus kuat, bentuk dan letak tumitnya seimbang, serta dibuat dari jenis bahan yang baik.
- Badan sepatu hanya terdiri dari 1 warna, tetapi hak sepatu dapat berwarna hitam.



Gambar 2.5. Jenis sepatu standart untuk model
Sumber: Sanggarwaty (2003, p.57)

2. Stocking

Stocking atau *panty hose* merupakan perlengkapan dasar tata rias untuk kaki yang wajib dimiliki oleh model. *Stocking* berguna untuk mempengaruhi bentuk dan menyempurnakan kulit kaki serta memberi kesan sopan.



Gambar 2.6. Jenis stocking standart untuk model
Sumber: Sanggarwaty (2003, p.62)

3. Pakaian Dalam/*Underwear*

Pakaian dalam amat penting bagi seorang model. Selain demi kesopanan, penggunaan pakaian dalam dapat mempengaruhi penampilan secara keseluruhan. Seperti *bodysuit*, semacam baju renang tetapi dengan bahan yang sangat tipis. Fungsi *bodysuit* adalah untuk melindungi organ-organ vital tubuh, apabila busana yang dikenakan tipis sekali atau berlubang (brokat, rajut, jala, dan lain-lain).

4. Tata Rias Wajah

Sebagai penyampai *image*, seorang model dituntut tampil sesempurna mungkin agar menimbulkan daya tarik tersendiri. Rias wajah merupakan salah satu cara untuk mendapatkan kesempurnaan itu.

5. Tata Rias Rambut

Tata rias wajah akan tampak sempurna bila didukung oleh tata rias rambut yang sesuai. Tata rias rambut untuk pagelaran biasanya ditentukan oleh penata rambut atau koordinator peragaan.

6. Aksesori

Aksesori dibutuhkan sebagai pemanis dan pelengkap penampilan. Untuk itu, disesuaikan dengan busana yang akan diperagakan agar tidak mengganggu penampilan dan karakter busana.

2.3.3.4. Aktivitas Utama Sebagai Seorang Model

Dalam menjalani profesinya, model akan banyak melakukan aktivitas yang penting untuk kelangsungan kariernya. Aktivitas-aktivitas model antara lain:

1. *Travelling*

Profesi model akan dihadapkan pada acara-acara seperti pagelaran dan pemotretan. Acara tersebut tidak hanya diadakan di dalam kota, tetapi terkadang di luar kota dan bahkan di luar negeri. Hal itu berarti seorang model akan sering melakukan *travelling* (perjalanan) dalam menjalankan profesinya.

2. Kasting dan Audisi

Istilah kasting berbeda-beda di setiap negara. Di Indonesia sering disebut “audisi”, di Singapura dikenal dengan “*audition*”, sedangkan istilah yang lazim di Amerika adalah “*go see*”. Kasting perlu dilakukan karena tidak semua model serasi dengan semua busana dan cocok dengan semua produk. Dengan kasting ini,

klien baru bisa memutuskan apakah seorang model cocok untuk mewakili *image* yang diinginkan.

3. Komposit

Kartu ini bagaikan identitas kedua seorang model. Para calon klien tinggal melihat beberapa komposit sebelum memutuskan memanggil model yang terpilih untuk mengikuti audisi. Kadang-kadang beberapa klien yang tidak memiliki waktu luang bahkan langsung memilih model dari kartu semacam ini. Karena itu, kartu komposit dibuat semenarik mungkin dengan keterangan lengkap tentang identitas model, agar yang melihat kartu tersebut langsung mendapat gambaran tentang model dan data-data yang diperlukan.

Biasanya komposit berbentuk selembar kertas berwarna yang berisi hasil foto yang telah dilakukan sebelumnya. Di dunia internasional, komposit ini sering disebut “*comp card*” atau “*picture*” saja. Komposit merupakan kumpulan foto yang terdiri atas beberapa pose (*close-up*, setengah badan, seluruh badan).

Selain foto-foto, komposit juga mencantumkan ukuran badan dan sepatu, warna rambut dan mata seorang model.



Gambar 2.7. Komposit
Sumber: Sanggarwaty (2003, p.89)

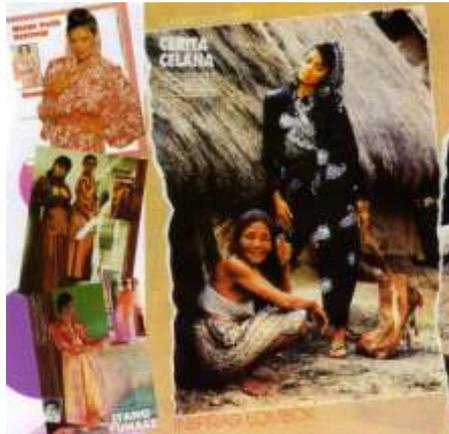
4. *Fitting*

Fitting merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang model setelah lulus kasting. Secara harafiah, *fitting* berarti mengepas baju.

5. *Portfolio*

Selain komposit, model sebaiknya mempunyai kumpulan foto yang pernah dibuat dan dimuat di media. Orang yang melihat *portfolio* tersebut dapat melihat perkembangan *pose* Anda dari waktu ke waktu. Perbedaan komposit dengan

portfolio adalah komposit dilihat dari klien sebelum audisi, sedangkan *portfolio* dilihat klien setelah audisi.



Gambar 2.8. Portfolio (kumpulan karya sebelumnya)
Sumber: Sanggarwaty (2003, p.57)

6. Latihan dan Gladi Resik

Bagi seorang model, latihan merupakan bagian tugas yang tak kalah penting dibandingkan saat peragaan, Ketekunan dan kesabaran merupakan kunci utama dalam melakukan latihan yang baik. Ada tiga jenis latihan yaitu:

- Latihan sendiri

Latihan keseimbangan badan, berjalan, berputar, dan ber-*pose* dapat dilakukan sendiri. Lakukan berulang-ulang di depan cermin dengan mengenakan sepatu berhak tinggi.

- Latihan bersama-sama

Selain berlatih sendiri, diperlukan juga latihan bersama untuk menunjang kesuksesan sebuah pagelaran. Latihan yang diadakan bersama ini juga membutuhkan kesabaran karena diperlukan waktu yang cukup lama. Biasanya, satu kali latihan membutuhkan waktu 3 hingga 5 jam. Tujuan latihan bersama ini sebenarnya bukan untuk melatih cara berjalan seorang model, melainkan untuk:

- a. Pengenalan *blocking*/bloking.

Bloking adalah pengaturan letak dan urutan oleh koreografer. Seorang model biasanya dapat tampil membawakan beberapa busana dalam urutan dan arah jalan yang berbeda-beda sesuai arahan koreografer.

- b. Pengenalan dan penyesuaian dengan *partner*/rekan kerja sesama model.

- Gladi resik

Gladi resik adalah latihan bersama-sama yang dilakukan terakhir kali sebelum peragaan. Gladi resik sangat penting bagi setiap pihak yang terlibat dalam peragaan. *Stage manager*, desainer, dan koreografer dapat melihat bentuk kasar sebuah peragaan sehingga dapat segera melakukan perbaikan jika ada kekurangan. Asisten desainer, *dresser*, dan *queuer* dapat berlatih memperlancar pelaksanaan tugas mereka nanti.

7. Mengikuti Lomba

“Lomba merupakan ajang adu prestasi dan kemampuan bakat, yang bisa dijadikan batu loncatan bagi calon model” (Sanggarwaty,2003, p.94).

2.3.4. Sejarah Perkembangan Modeling di Indonesia

Dunia model di Indonesia berkaitan erat dengan dunia *fashion*. Sekitar era 50-an, dunia mode Indonesia belum seramai sekarang. Perancang mode Indonesia bisa dihitung dengan jari. Waktu itu hanya ada Peter Sie, Non Kawilarang, atau Iwan Tirta yang dikenal sebagai perancang busana top. Peragaan busana juga belum banyak diadakan, meskipun para perancang tadi juga sering mengadakan *show* untuk memperkenalkan karya-karya mereka. Jarangnya acara mode menyebabkan kebutuhan akan model juga tidak terlalu besar. Pada saat peragaan, model akan memperagakan busana biasanya hanya kenalan si perancang yang dianggap mampu menjadi model. Kriterianya pun masih sangat sederhana, yaitu asal cantik dan tubuhnya proporsional, serta punya keberanian untuk berlenggak-lenggok di atas panggung.

Pada saat dunia *fashion* mulai marak di akhir tahun 70-an, dunia model pun mengikutinya. Muncul model-model hasil pemilihan top model, bintang remaja, hingga Puteri Remaja Indonesia yang diselenggarakan oleh sebuah majalah remaja. Pada waktu itu, pemilihan-pemilihan tadi lebih menitikberatkan masalah kecerdasan dan prestasi peserta. Sehingga yang menjadi juara pun tidak selalu memenuhi syarat seorang model. Meskipun demikian, dunia model mulai menggeliat. Dengan semakin banyaknya media yang bermunculan, dan mulai adanya perhatian serius terhadap perkembangan mode, otomatis kebutuhan pemeraga di lembar-lembar mode dan kecatikan juga semakin besar. Acara

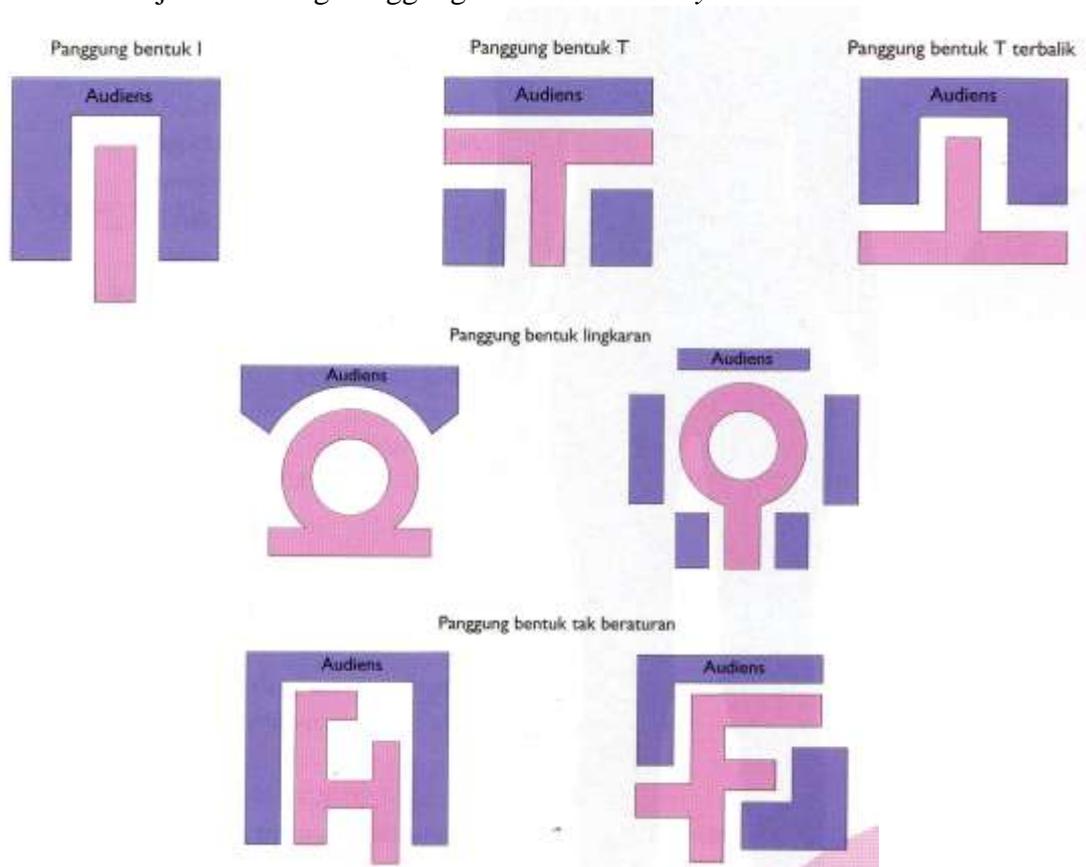
peragaan busana juga digarap dengan lebih serius, ada koreografer khusus, dengan *catwalk*, tata pencahayaan, dan musik yang lebih memadai untuk disebut sebagai *fashion show*.

Baru pada awal 80-an, dunia model menapaki suatu perkembangan serius. Saat itu banyak sekali diadakan Lomba Perancang Mode.

Di akhir tahun 80-an hingga awal 90-an, model-model yang muncul tadi telah menjadi model papan atas. Para model senior banyak yang kemudian membagi ilmunya dengan membuka sekolah mode atau *agency* kecil-kecilan. Pemilihan model juga lebih banyak diadakan.

Melihat kemajuan teknologi sekarang ini, peluang pekerjaan seorang model semakin besar. Begitu banyak produk dunia busana kecantikan yang membutuhkan peraga sebagai image.

2.3.5. Tinjauan tentang Panggung *Catwalk/Runaway*



Gambar 2.9. Macam Bentuk Runaway
Sumber : Sanggarwaty (2003, p. 37)

Lebar minimum : 2 meter
Panjang minimum : 8 meter
Tinggi : 50-150 cm

Panggung *catwalk* merupakan salah satu sarana yang sangat menentukan untuk mencapai tujuan pada suatu peragaan busana. Panggung terbagi menjadi 4 macam, yakni panggung *proscenium*, terbuka, arena, dan *extended*. “Panggung terbuka merupakan tempat yang paling sesuai untuk peragaan busana. Komunikasi antara penyaji dan penonton pada panggung semacam ini lebih baik dan lebih terbangun. Pada panggung terbuka ini, baik penyaji maupun penonton berada di dalam ruangan yang beratap” (Mediastika, 2004, p.94).

2.3.6. Tinjauan tentang Unsur-unsur Desain

2.3.6.1. Garis

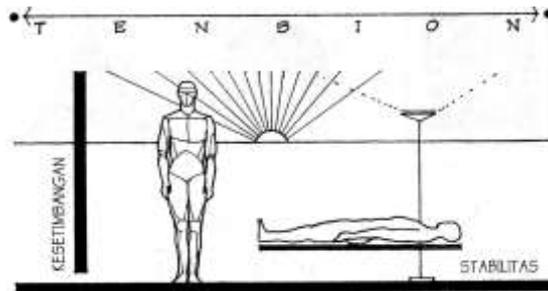
Secara konseptual, sebuah garis memiliki panjang, tetapi tidak memiliki lebar atau tinggi, sebuah garis dalam menggambarkan jalur pergerakan sebuah titik yang bergerak, secara visual mampu memperlihatkan arah, pergerakan, dan pertumbuhannya. Garis adalah unsur penting dalam pembentukan setiap konstruksi visual.

Garis dapat:

- Menggabungkan, menghubungkan, mendukung, mengelilingi, atau memotong elemen visual lainnya.
- Menggambarkan adanya sisi-sisi dan memberikan wujud pada bidang-bidang.
- Menegaskan sifat-sifat permukaan bidang.

Orientasi atau arah sebuah garis dapat mempengaruhi peranannya dalam sebuah konstruksi visual, sebagai berikut:

- Garis Vertikal : Dapat menunjukkan keadaan seimbang dengan gaya tarik bumi, melambangkan kondisi manusia, ataupun menunjukkan sebuah posisi di dalam ruang.
- Garis Horisontal : Dapat mewakili stabilitas, permukaan bidang tanah, horison, ataupun keadaan badan terbaring
(Ching, 1996, p.34-35).



Gambar 2.10. Garis vertikal dan horisontal

Sumber: Ching (1996, p. 94-95)

2.3.6.2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan dengan penampilan luar yang dapat dikenali seperti sebuah kursi atau tubuh seseorang.

Bentuk memiliki bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan memiliki sifat-sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsur-unsurnya :

- Posisi : Letak dari sebuah bentuk adalah relatif terhadap lingkungan visualnya.
- Orientasi : Arah dari sebuah bentuk relatif terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk benda lain atau terhadap seseorang yang melihatnya.
- Inersia Visual: Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk.

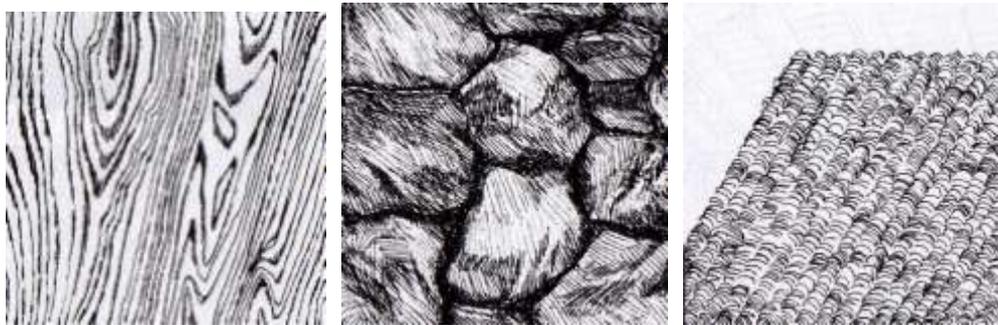
2.3.6.3. Motif

Motif adalah ornamen 2D atau 3D yang disusun menjadi pola atau ragam tertentu. Motif mempunyai arah gerak sejalan dengan irama ruang. Motif menonjol harus ada latar belakang netral atau polos. Motif-motif yang sama dapat menciptakan keharmonisan dan kesatuan.

2.3.6.4. Tekstur

“Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai di mana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang” (Ching, 1996, p.34).

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur 3 dimensi. Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material-material yang mirip satu sama lain, seperti kekasaran batu, garis-garis urat kayu, dan tenunan kain.



Gambar 2.11. Tekstur kayu, batu, karpet
Sumber: Ching (1996, p.121)

Ada dua jenis dasar tekstur, yaitu:

- **Tekstur Riil** : adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan
- **Tekstur Visual** : hanya terlihat dengan mata

Semua tekstur riil juga menyediakan tekstur visual, sebaliknya tekstur visual mungkin hanya ilusi atau mungkin juga riil.

2.3.6.5. Ruang

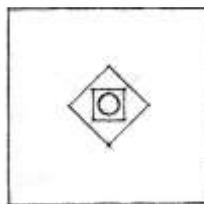
Batas ruang : terbatas atau tidak terbatas dan mempunyai kapasitas untuk diisi.

Kesan ruang : terbuka atau tidak dibatasi dan mempunyai batas.

Jenis ruang : ruang fisik (ruang desain yang bisa diukur dengan besaran tertentu) dan ruang psikologis (ruang yang terasa keberadaanya, ukuran yang dipakai adalah kesan ruang itu sendiri)
(Laksmiwati, 1998).

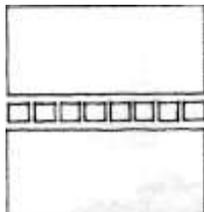
2.3.6.6. Organisasi Ruang

Terdapat lima macam pengorganisasian ruang, sebagai berikut :



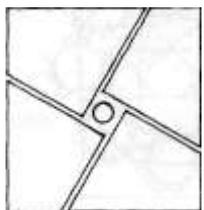
Organisasi Terpusat :

Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.



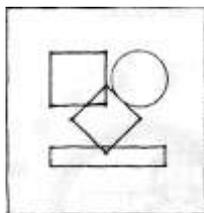
Organisasi Linier :

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang berulang.



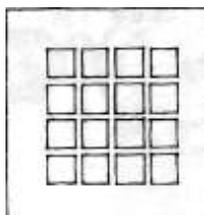
Organisasi Radial :

Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier berkembang menurut arah jari-jari.



Organisasi *Cluster* :

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau berama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.



Organisasi Grid :

Organisasi ruang-ruang dalam daerah struktural grid atau struktur tiga dimensi lain.

Gambar 2.12. Organisasi Ruang
Sumber: Ching (1996, p.189)

2.3.6.7. Sirkulasi

Sirkulasi adalah jalur untuk mengarahkan, membimbing orang berjalan atau pergerakan dalam ruang, dengan segala fungsinya dan diharapkan memenuhi persyaratan. Macam-macam sirkulasi antara lain:

- Linier
- Lurus
- Diagonal

- Radial

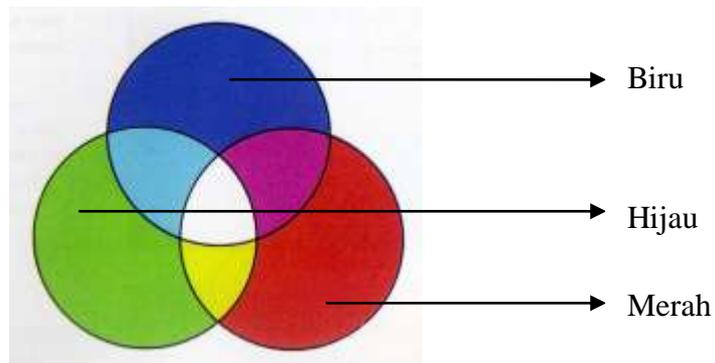
2.3.6.8. Warna

Ilmu fisika mempelajari warna sebagai sifat dasar cahaya. Pada spektrum cahaya yang terlihat, warna ditentukan dari panjang gelombangnya, mulai dari yang terpanjang gelombangnya yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Warna mempunyai tiga dimensi :

1. Warna (*Hue*): Asal usul dimana kita mengenal dan membedakan warna, misalnya merah atau kuning.
2. Pencahayaan: Tingkat terang dan gelap terhadap hitam atau putih suatu warna.
3. Intensitas : Tingkat kemurnian dan kepekaan suatu warna jika dibandingkan dengan warna yang kualitasnya sama.



Gambar 2.13. Temperatur warna

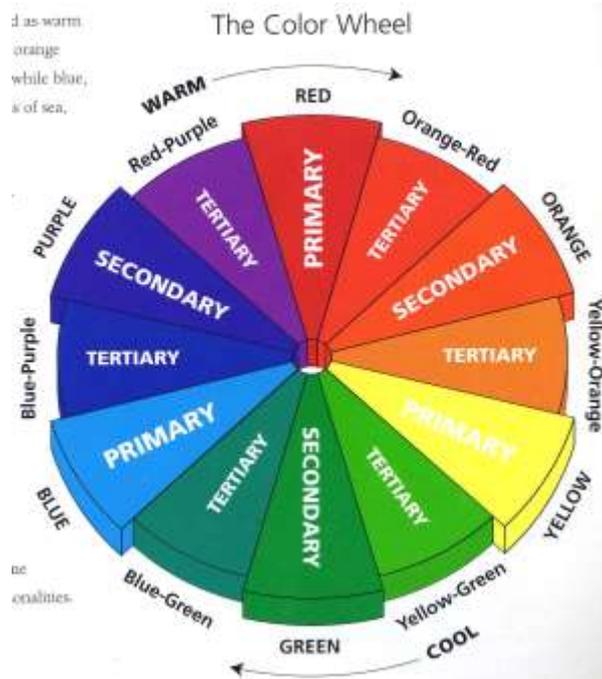


Gambar 2.14. Warna cahaya primer dan sekunder

Sumber cahaya nyata, sebagai berikut :



Gambar 2.15. Spektrum warna
Sumber: Karlen (2006, p.57)



Gambar 2.16. Roda Warna
 Sumber: Eiseman (2000, p.11)

Berikut beberapa kombinasi warna dan efek psikologi yang ditimbulkan :

1. *Serene* : identik dengan suasana yang tenang, tentram, dan mendorong kuatnya kemauan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal.



2. *Earthy* : Warna yang berbau tanah, sederhana, dan bersahaja



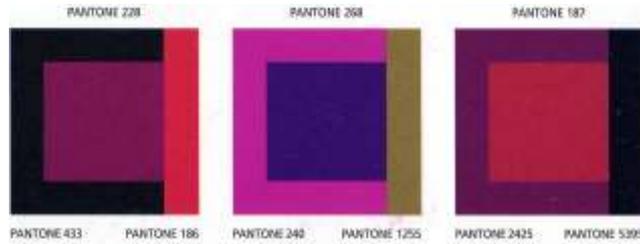
3. *Mellow* : identik dengan warna yang lembut, meredakan ketegangan, jinak, dan ada rasa perhatian.



4. *Muted* : warna-warna yang tenang dan lembut.



5. *Sensual* : terdiri dari warna-warna yang menggiurkan, yang dapat menimbulkan daya tarik yang bagus. Warna ini memberikan rangsangan dengan kesan menyolok dan jernih.



6. *Elegant* : menghadirkan suasana yang mewah, elok, dan anggun.



7. *Playful* : Merupakan kombinasi dari warna-warna primer sangat cocok digunakan untuk mendukung pertumbuhan kreatifitas pada anak-anak. Warna ceria mengekspresikan pergerakan, aktivitas, dan kegembiraan yang besar sekali, dari semuanya itu menunjukkan kesenangan.



8. *Cool* : Warna yang menyegarkan, melambungkan kesejukan, ketenangan, dingin, dan sebagainya.



9. *Warm* : Memberikan kesan hangat dan nyaman



10. *Natural* : menggunakan warna-warna yang alami



Gambar 2.17. Kombinasi Warna
Sumber: Eiseman (2000, p.18-32)

2.3.7. Elemen-elemen Desain Interior

Ruang-ruang interior dalam bangunan dibentuk oleh elemen-elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya, seperti kolom-kolom, dinding, lantai, dan atap.

2.3.7.1. Lantai

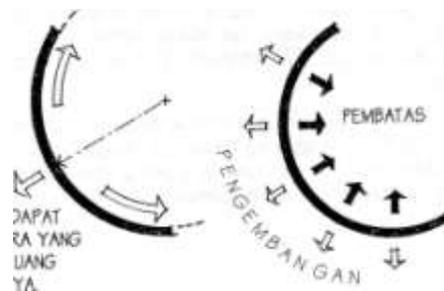
Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus. Berikut dua jenis permukaan lantai :

- Permukaan lantai yang keras : memantulkan rambatan gelombang suara yang berasal dari dalam ruang, dan memperkuat bunyi-bunyi yang disebabkan oleh alas kaki atau peralatan yang bergerak.
- Permukaan lantai yang lentur : dapat menyerap suara-suara benturan yang terjadi. Material lantai yang lunak, seperti beludru atau berpori dapat mengurangi bunyi-bunyi yang timbul akibat benturan dan juga membantu meredam suara-suara yang merambat melalui udara dan membentur permukaan-permukaan tersebut (Ching, 1996, p.165).

2.3.7.2. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai diatas permukaan tanah, langit-langit, dan atap. Menjadi muka bangunan, memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.

Dinding adalah elemen utama untuk membentuk ruang interior, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas situasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakaian sebuah ruang. Dinding dapat dibentuk segiempat, selain itu juga dapat berbentuk lengkung. Aspek cekung dinding lengkung memberi kesan menutup, sedangkan bentuk cembungnya memberi kesan memperluas ruang.



2.3.7.3. Plafon

Plafon memainkan peran visual penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya, plafon adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. Ketinggian plafon mempunyai pengaruh besar terhadap skala ruang.

- Plafon yang tinggi : menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas. Dapat juga memberi suasana agung atau resmi.
- Plafon yang rendah : mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah.

Plafon yang berwarna sejuk, halus, terang memberi kesan luas dan sebaliknya.

2.3.8. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan (atau penerangan) harus senantiasa dilihat dari sisi kualitas dan kuantitasnya. Pencahayaan dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami (sinar matahari yang masuk) dan buatan. Makna pencahayaan buatan untuk membentuk suasana. Jadi, pencahayaan bukan hanya masalah praktis tapi juga estetis. Dari titik tolak pandang tersebut, memilih bentuk, jenis, warna lampu, dan peletakkannya dapat menjadi suatu pekerjaan yang mengandung unsur permainan yang sangat menyenangkan. Efek yang diberikan oleh lampu dapat melampaui apa yang kita harapkan. Dia tidak hanya memberikan terang untuk bekerja, tetapi juga membentuk agar suasana kerja menjadi nyaman menyenangkan.

Pencahayaan buatan diperlukan karena kita tidak dapat sepenuhnya tergantung dari ketersediaan pencahayaan alami, misalnya pada malam hari atau di ruang yang tak terjangkau oleh cahaya alami. Dengan demikian, sudah semestinya pencahayaan buatan bersifat saling mendukung dengan pencahayaan alami. Tidak dapat dikatakan yang mana lebih unggul.

Pencahayaan buatan diperlukan bila :

- Tidak tersedia cahaya alami siang hari, antara matahari terbenam dan terbit.
- Cahaya alami matahari tidak dapat menjangkau tempat tertentu di dalam ruangan yang jauh dari jendela.
- Diperlukan cahaya merata pada ruang lebar, pada ruang lebar hanya lokasi di sekitar jendela saja yang terang, sedangkan di bagian tengah akan redup.
- Diperlukan intensitas cahaya konstan. Misalnya, ruang operasi memerlukan cahaya yang konstan pada intensitas tertentu.
- Diperlukan pencahayaan dengan warna dan arah penyinaran mudah diatur. Ruang pameran dan panggung pertunjukkan adalah contoh tempat yang

membutuhkan pencahayaan yang mudah diatur untuk menciptakan efek tertentu guna mendukung objek pameran atau pertunjukkan.

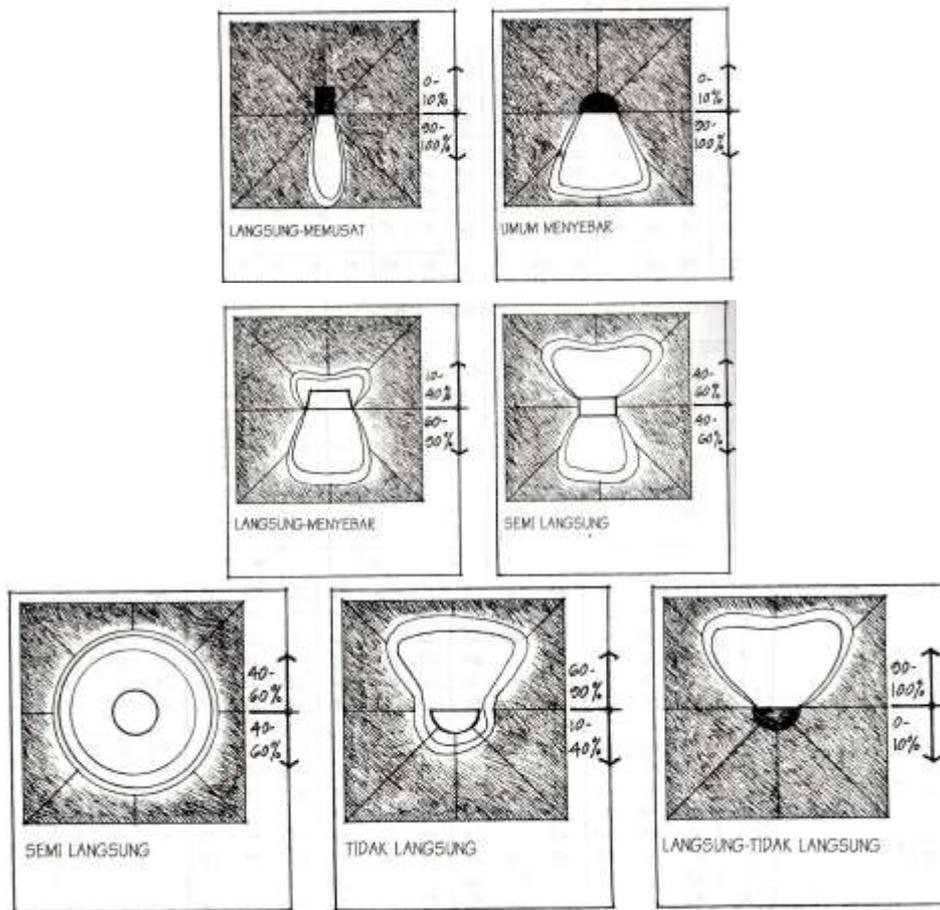
- Diperlukan cahaya dengan efek khusus, misalnya pada pencahayaan dengan lampu ultra violet untuk memendarkan cat berlapisan fosfor.

Intensitas cahaya (*Luminous Intensity*) adalah kuat sumber cahaya, diukur dengan cendela pada sistem international (pada sistem amerika disebut *candlepower*). Disepakati bahwa jika sebuah sumber cahaya yang mempunyai intensitas cahaya 1 candela diletakkan di titik pusat sebuah bola dengan jari-jari 1 m, maka arus cahaya yang datang pada 1 m² permukaan dalam kulit bola tersebut adalah 1 lumen. Iluminasi (cahaya yang datang pada suatu permukaan) pada kulit bola tersebut adalah 1 lumen per 1 meter persegi yang disebut sebagai lux. Oleh karena luas kulit bola tadi adalah 4πr² (atau 4x3,14x1²) atau 12,57m², maka sumber cahaya yang memiliki intensitas cahaya 1 candela tadi memancarkan cahaya ke segala arah total sebanyak 12,57 lumen.

Dari segi pengarahannya, dikenal istilah pencahayaan langsung (*direct lighting*) yaitu pencahayaan dengan mengarahkan sinar langsung ke bidang kerja atau objek. Lawan dari pencahayaan langsung adalah pencahayaan tak langsung (*indirect lighting*), yaitu pencahayaan dengan cara memantulkan sinar lebih dulu (misalnya ke langit-langit dan ke dinding). Pencahayaan tak langsung sangat baur sehingga menimbulkan suasana lembut. Pada umumnya, lampu memberikan gabungan antara kedua pencahayaan tersebut.

Setiap lampu dibuat dengan tujuan tertentu dan mempunyai arah yang disesuaikan dengan tujuannya. Beberapa istilah lampu sesuai dengan arah dan luas sinarnya adalah:

- Penyinar atas (*up-lighter*), lampu yang menyorot ke atas.
- Penyinar bawah (*down-lighter*), lampu yang menyorot ke bawah.
- Penyorot sempit (*spot light*), lampu dengan sudut sinar <30⁰.
- Penyorot lebar (*flood light*), lampu dengan sudut sinar >30⁰.
- Penyiram dinding (*wall-wash light*), lampu untuk menyiram bidang vertikal dengan cahaya.



Gambar 2.18. Jenis-jenis Distribusi Pencahayaan
 Sumber: Ching (1996, p.306)

Jenis Lampu ada begitu banyak tersedia di toko. Akan tetapi, pada umumnya dapat digolongkan menjadi tiga jenis: lampu pijar (*incandescent*), lampu *fluorescent*, dan lampu HID (*High-Intensity Discharge*).

- Lampu pijar (*incandescent*), cahaya dihasilkan oleh filamen dari bahan tungsten (titik lebur $>2200^{\circ}\text{C}$) yang berpijar karena panas. Maka disebut lampu tungsten. Efikasi lampu ini rendah, hanya 8-10% energi menjadi cahaya. Sisanya terbuang sebagai panas.
- Lampu *fluorescent*, cahaya dihasilkan oleh pendaran bubuk fosfor yang melapisi bagian dalam tabung lampu. Efikasinya antara 40-85 lm/watt. Pada 100 jam pertama, terjadi penyusutan besar pada intensitas cahayanya (lumen). Efikasi (lumen per Watt) lampu *fluorescent* 2-3 kali lebih baik dari lampu pijar.

- Lampu HID (*High-Intensity Discharge lamps*), cahaya dihasilkan oleh lecutan listrik melalui uap zat logam. Efikasinya antara 40-60 lm/watt. Perkembangan selanjutnya dari lampu HID adalah lampu uap sodium bertekanan tinggi (*High pressure sodium vapor lamp*). Salah satunya adalah dengan membuat tabung lecutan dari keramik yang berisi xenon, mercury, dan sodium. Efikasinya mencapai lebih dari 95 lm/watt.

Karakter Lampu Sesuai dengan Warna Sinarnya

- Lampu pijar (*incandescent*): *warm-white* (putih-hangat) mengeluarkan warna hangat antara merah dan kuning.
- *Fluorescent*, uap *mercury*, metal-halida: *cool-white* (putih-dingin) mengeluarkan warna dingin antara hijau dan biru.
- Sodium bertekanan tinggi (*High-pressure sodium*): *golden-white* (putih-keemasan), mengeluarkan warna cemerlang antara kuning dan jingga.
- Sodium bertekanan rendah (*Low-pressure sodium*): *monochromatic* mengeluarkan warna tunggal jingga.

Teknik Penerangan Aksent

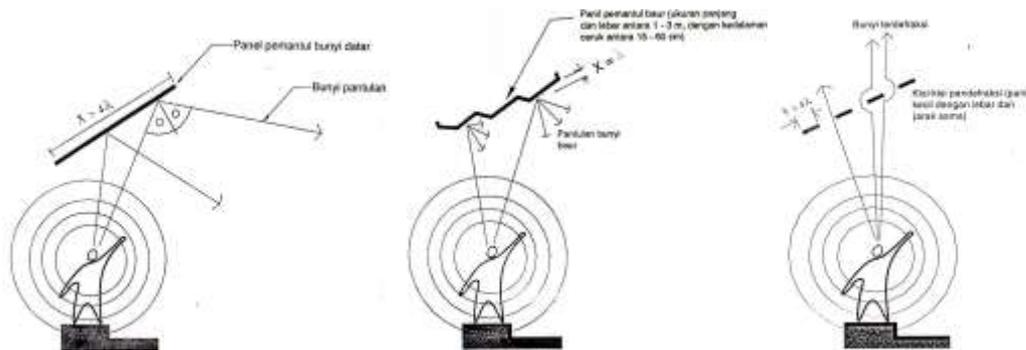
Teknik penerangan ini digunakan untuk memberikan efek khusus pada objek sehingga karakter objek yang diinginkan dapat ditonjolkan.

- Pencahayaan baur, untuk memberi penerangan lembut merata pada objek dan sekitarnya. Penerangan ini akan mengurangi detail dan kesan tiga dimensional objek karena ketiadaan bayangan. Biasanya dipakai penyorot lebar (*floodlight*).
- Pencahayaan sorot, untuk menarik pandangan ke arah objek tanpa menyebabkan objek terlepas dari lingkungan sekitarnya. Perbandingan intensitas cahaya objek dengan sekitarnya antara 2:1 hingga 6:1. Kurang dari itu, efek penonjolan objek akan hilang, sebaliknya lebih dari itu objek akan terlalu cerah hingga detailnya hilang. Biasanya dipakai penyorot sempit (*spotlight*).
- Pencahayaan latar belakang, untuk menekankan material di latar belakang objek dan menonjolkan siluet objek (warna serta material-nya tidak akan

jelas), biasanya dipakai penyorot lebar (*floodlight*) yang mengarah langsung ke dinding latar belakang (Satwiko, 2004, p.81).

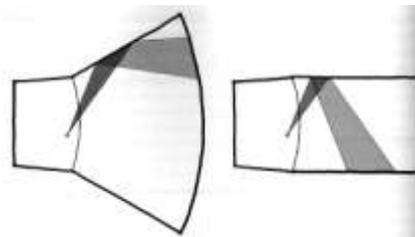
2.3.9. Sistem Akustik

Suara adalah bentuk energi kinetik yang disebabkan oleh vibrasi. Aliran gelombang yang dihasilkan merambat keluar dengan lintasan berbentuk bola dari sumber suara sampai gelombang tersebut membentur penghalang atau permukaan dalam jalurnya. Material-material yang keras, padat, dan kaku memantulkan suara sedangkan material-material yang lunak, berpori, lenting menyerap dan melepas energi suara.



Gambar 2.19. Hubungan bidang plafon dengan penyebaran akustik

Sumber: Satwiko (2004, p.153)



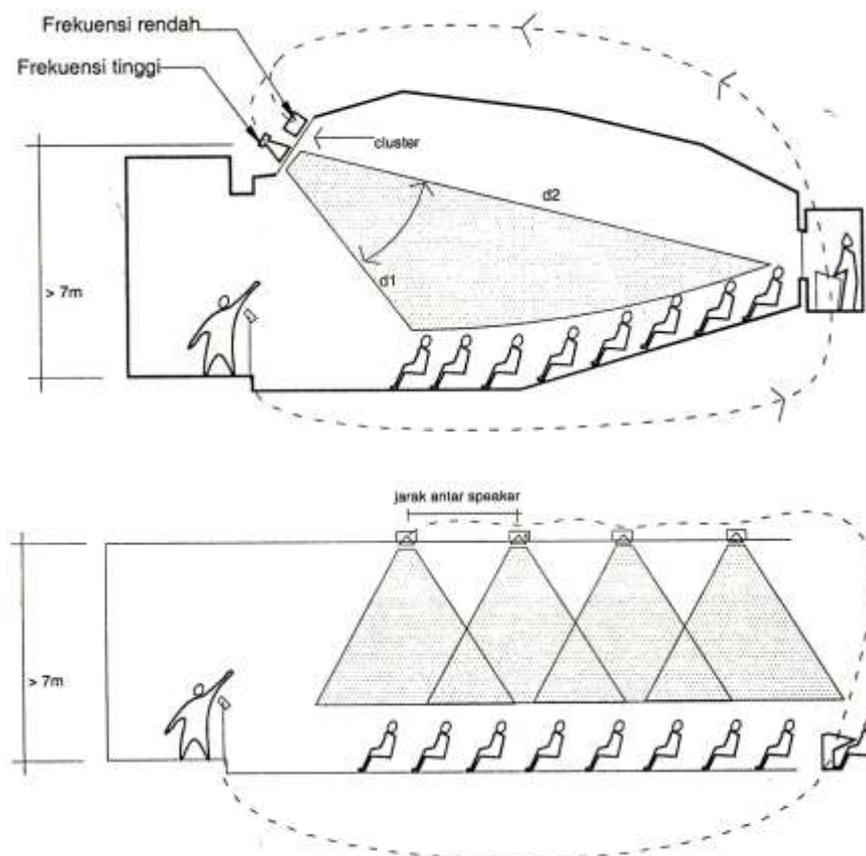
Gambar 2.20. Hubungan Bentuk Ruang dengan penyebaran akustik

Sumber: Hardy (2006, p.92)

Ada beberapa tipe penempatan *loudspeaker* pada sistem bunyi elektronik, namun pada dasarnya ada 4 tipe :

1. Terpusat (*central cluster*) yaitu sekelompok *speaker* yang diletakkan di atas sumber bunyi asli, setinggi 7-13 dan agak ke depan sedikit.

2. Tersebar (*distributed*) yaitu pelekatan rangkaian *speaker* di atas audian (pendengar). Tipe ini digunakan untuk ruangan yang langit-langitnya relatif pendek sehingga tidak memungkinkan memakai tipe terpusat.
3. Terpadu dengan kursi (*seat-integrated*) yaitu meletakkan *speaker* secara terpadu di belakang kursi. Tipe ini biasa diterapkan di gereja, ketika bunyi yang pelan tetapi jelas dan merata diperlukan.
4. Kombinasi dari tipe-tipe di atas. Untuk kombinasi tipe terpusat dan tersebar diperlukan alat penunda bunyi (*initial time delay*).



Gambar 2.21. Loudspeaker, Atas: Sistem Terpusat; bawah: Sistem Tersebar
 Sumber: Satwiko (2004, p.149)

2.3.10. Sistem Penghawaan

Dalam pemilihan sistem penghawaan harus dapat memberikan kenyamanan terhadap pengguna dan pengunjung.

Perasaan nyaman dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut :

1. Suhu udara (temp. Bola kering)
2. Kelembaban (RH)
3. Aliran udara
4. Radiasi

Melihat tabel data cuaca kota Surabaya :

- Suhu (bola kering) : $26^0 - 35^0$ Celcius (siang hari)
 $20^0 - 25^0$ Celcius (malam hari)
- Tampaknya kita tidak bisa memanfaatkan selisih temperatur siang-malam untuk pendinginan siang hari. Jadi udara dingin bisa jadi mahal untuk Surabaya.
- Kelembaban udara : 87 – 100 % pagi hari
50 – 75 % siang hari
- Dengan curah hujan hampir 2000mm/tahun, maka Surabaya menjadi kota beriklim amat lembab.
- Kecepatan angin dengan kecepatan sedang, 5-7 knots/jam.
- Batas zona nyaman untuk iklim Surabaya bagi orang yang berpakaian ringan/tipis, adalah : $26,2^0 \pm 2^0$ Celcius.
- Kondisi nyaman yang distandarkan pada sistem AC adalah : 75^0 F atau 24^0 C dengan RH sebesar 50% (Satwiko, 2004, p.3).

Menurut J.Pramudji Suptandar, kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperatur rata-rata 23^0 C. Pencapaian kondisi nyaman ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia, dan dimensi ruang.

2.3.11. Sistem Keamanan

2.3.11.1. Pemasangan Sistem Deteksi dan Alarm Kebakaran untuk Pencegahan

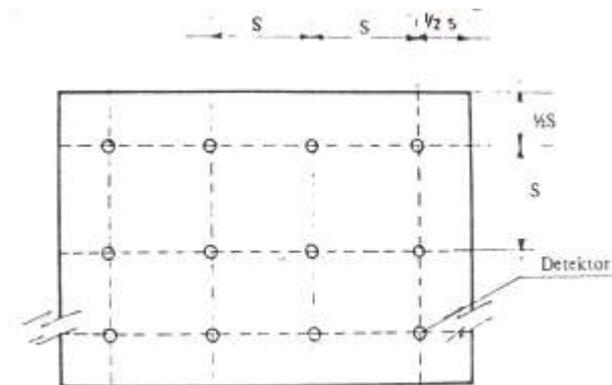
Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung

Detektor Kebakaran

Detektor Kebakaran adalah detektor yang berfungsi mendeteksi awal adanya suatu kebakaran.

Detektor Kebakaran terdiri dari:

- a. Detektor Panas, detektor yang bekerja berdasarkan pengaruh panas
- b. Detektor Asap, detektor yang bekerja berdasarkan batas konsentrasi asap tertentu.
- c. Detektor Nyala Api, detektor yang bekerja berdasarkan radiasi nyala api.
- d. Detektor Gas, detektor yang bekerja berdasarkan gas yang timbul akibat kebakaran atau gas lainnya yang mudah terbakar.



Gambar 2.22. Jarak Antara Detektor
Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.11)

2.3.11.2. Pemasangan Pemadam Api Ringan untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung.

Pemadam Api Ringan (PAR) ialah pemadam api yang ringan, mudah dibawa atau dipindahkan dan dilayani oleh satu orang dan alat tersebut hanya digunakan untuk memadamkan api pada mula terjadi kebakaran, pada saat api belum terlalu besar.

Penggolongan Kebakaran

- a. Kebakaran golongan A ialah kebakaran yang terjadi pada beban jenis A yaitu bahan padat bukan logam seperti kayu, kertas, plastik, karpet tekstil dan lain-lain.
- b. Kebakaran golongan B ialah kebakaran yang terjadi pada beban jenis B yaitu bahan cair dan gas seperti bensin, minyak tanah, elpiji, solar dan lain-lain.
- c. Kebakaran golongan C ialah kebakaran yang terjadi pada beban jenis C yaitu peralatan listrik bertegangan seperti transformator, instalasi listrik dan lain-lain.

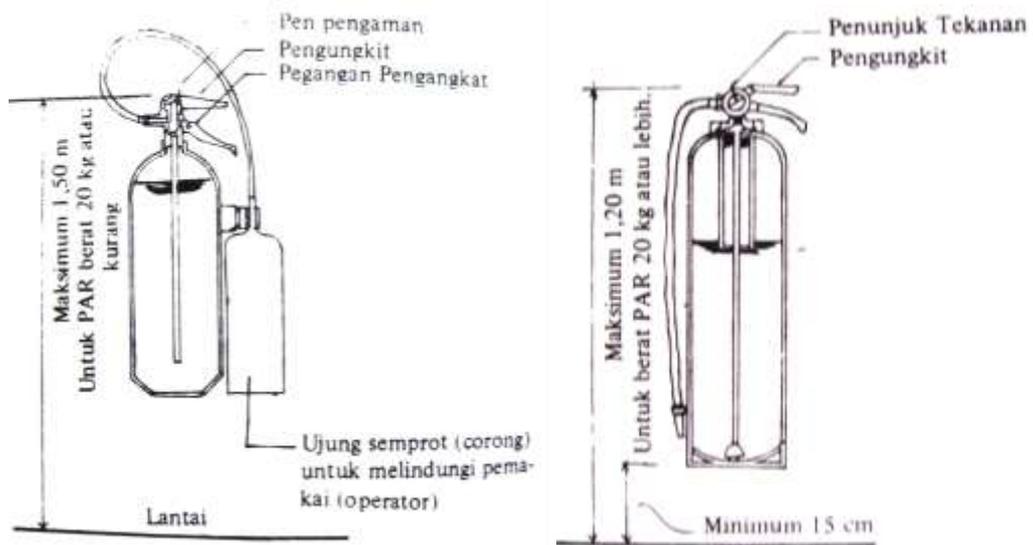
- d. Kebakaran golongan D ialah kebakaran yang terjadi pada beban jenis D yaitu bahan logam seperti magnesium, lithium, senyawa natrium-kalium dan lain-lain.

Choosing a Fire Extinguisher

Class	Symbol	Type of Fire	Examples	AIR OR CHEMICAL	BC DRY CHEMICAL	DRY POWDER	WATER	FOAM	WET CHEMICAL	HALOGENATED	CLEANING SOLVENT
A		Common combustibles	Wood, paper, cloth etc.	Green				Green		Green	
B		Flammable liquids and gases	Gasoline, propane and solvents	Red	Red				Red	Red	Red
C		Live electrical equipment	Computers, fax machines (see note)	Blue	Blue					Blue	
D		Combustible metals	Magnesium, lithium, titanium			Yellow					
K		Cooking media	Cooking oils and fats						Black		

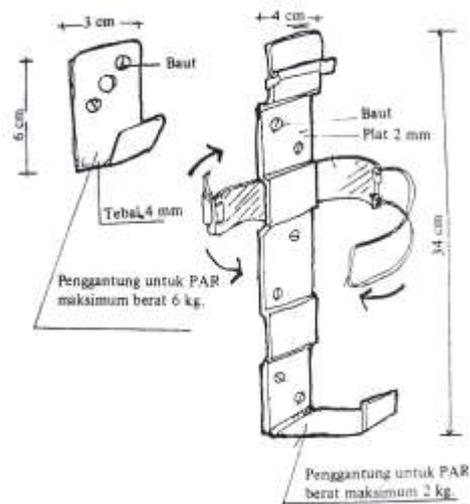
NOTE: Although ABC and BC Dry Chemical extinguishers can control a fire involving electrical equipment, the National Fire Code (NFPA 70-1999 edition, Section 5-5.2, specifically) advises against dry-chemical extinguishers for most involving computers or other delicate electronic equipment due to the potential damage from residue.

Pemasangan PAR dipandang dari sudut ketinggian dan perlengkapan penggantungnya, sebagai berikut:

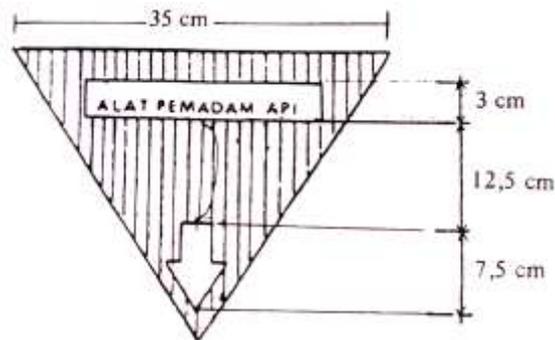


Gambar 2.23. Pemasangan PAR dengan bahan CO₂ atau serbuk kering

Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.7)



Gambar 2.24. Penggantung PAR-besi plat
Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.8)



Gambar 2.25. Tanda tempat pemasangan alat Pemadam Api Ringan yang
dipasang pada dinding

Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.8)

Keterangan:

1. Segitiga sama sisi dengan warna dasar merah
2. Ukuran sisi 35 cm
3. Tinggi tanda pada 7,50 cm warna putih
4. Ruang tulisan, tinggi 3 cm warna putih
5. Tulisan warna merah.

2.3.11.3. Pemasangan Sistem Hidran untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung.

Sistem hidran gedung terdiri dari peralatan dan komponen sebagai berikut:

- Komponen hidran
- Persediaan air

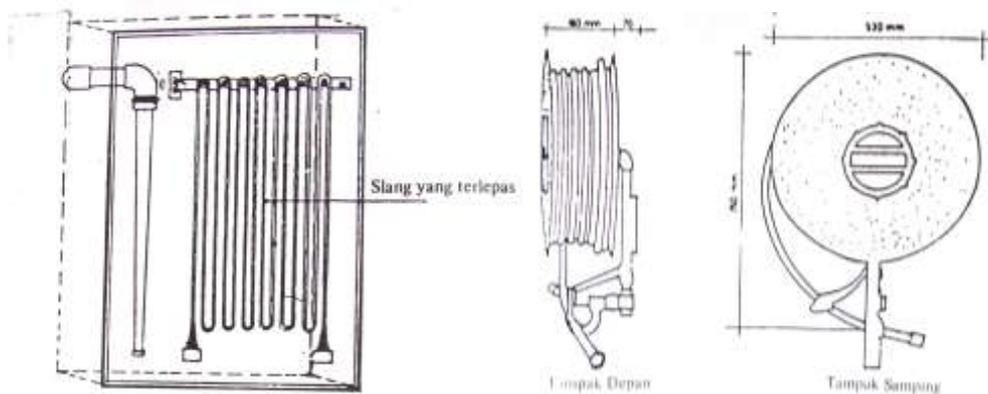
- Pompa
- Perpipaan

Ukuran minimum kotak hidran adalah:

- Panjang : 52 cm
- lebar : 15 cm
- tinggi : 60 cm

Peletakan kotak hidran gedung

Kotak hidran dipasang dengan ketinggian 75 cm dari permukaan lantai, mudah terlihat, mudah tercapai, tidak terhalang oleh benda-benda lain dan dicat warna merah. Ditengah-tengah kotak hidran diberi tulisan “ HIDRAN” dengan warna putih, tinggi tulisan minimum 10 cm.



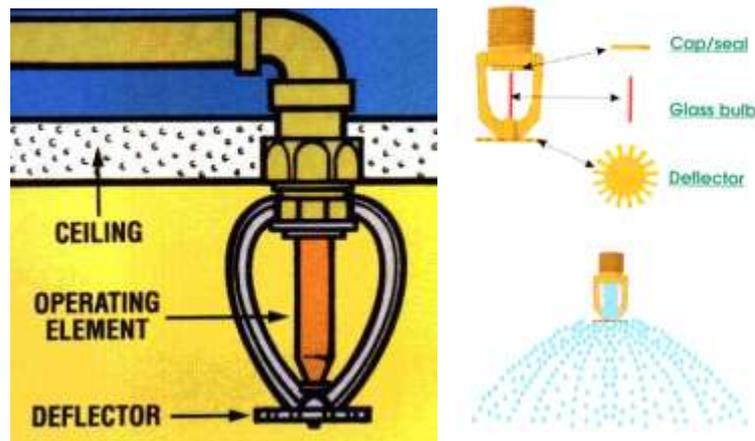
Gambar 2.26. Bentuk Kotak Hidran
Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.20)

Fire Alarm

Peralatan yang dipergunakan untuk memberitahukan kepada setiap orang akan adanya bahaya kebakaran pada suatu tempat.

Sprinkler

Peralatan yang dipergunakan khusus dalam gedung, yang akan memancarkan air secara otomatis apabila terjadi pemanasan pada suatu suhu tertentu pada daerah di mana ada sprinkler tersebut.



Gambar 2.27. Detail Sprinkler
sumber: Sistem Sprinkler (2008)

2.3.11.4. Pemasangan Alat Bantu Evakuasi untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung.

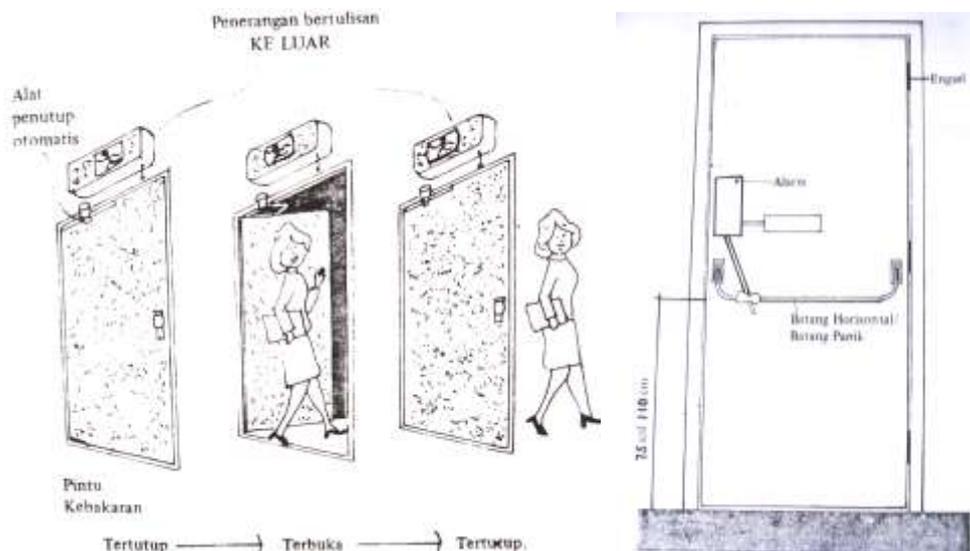
Alat Bantu Evakuasi (ABE) ialah sarana penunjang dalam upaya penyelamatan penghuni yang digunakan sebagai alat untuk mempermudah penyelamatan dan meningkatkan keamanan terhadap bahaya kebakaran.

Pintu Kebakaran

- Tinggi, lebar, jarak antara pintu harus mengikuti ketentuan yang tercantum dalam “Petunjuk Perencanaan Bangunan dan Lingkungan untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung”.
- Pintu kebakaran harus dapat menutup secara otomatis, dapat dibuka dengan kekuatan 10 kg dan harus diberi batang panik (*Panic handle*).
- Pintu berputar tidak boleh digunakan sebagai pintu kebakaran
- Pintu kebakaran harus tahan api 2 (dua) jam dan dilengkapi dengan sertifikat pemeriksaan.
- Pintu kebakaran harus membuka ke arah tangga pada setiap lantai, kecuali pada lantai dasar harus membuka ke arah luar bangunan. Pintu kebakaran dalam kondisi tidak digunakan harus dalam keadaan tertutup tidak dikunci.
- Pintu kebakaran harus mempunyai tanda atau sinyal penerangan yang bertuliskan “KELUAR” yang diletakkan di atasnya.



Gambar 2.28. Pintu Kebakaran dalam keadaan terbuka dan menutup
 Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.9)

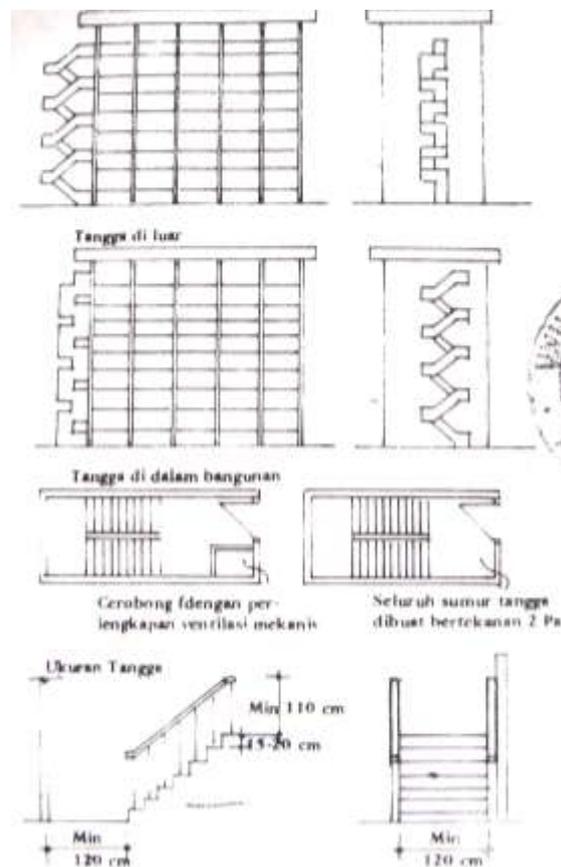


Gambar 2.29. Detail Pintu Kebakaran
 Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.9-10)

Tangga Kebakaran

- Dimensi, penempatan dan kekuatan tangga kebakaran harus mengikuti ketentuan di dalam Petunjuk Perencanaan Bangunan dan Lingkungan untuk Pencegahan Bahaya Kebakaran pada Bangunan Rumah dan Gedung.
- Sumur tangga gedung bertingkat lebih dari 8 lantai, harus tertutup dengan dinding yang tahan api minimal 2 jam. Pada sumur tangga, dipasang pengendali asap dan lampu darurat dengan kuat penerangan 10 lux.
- Tangga yang tidak dibatasi dinding, harus diberi railing.

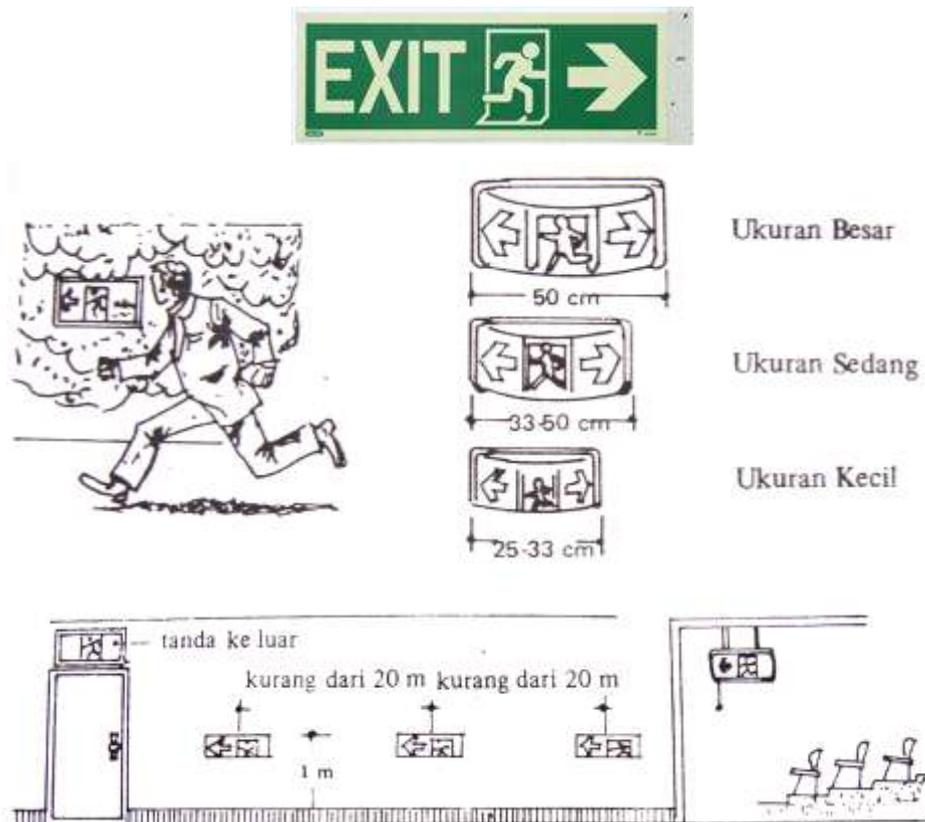
- Tangga kebakaran tidak boleh digunakan untuk jalan pipa atau cerobong AC.
- Tangga kebakaran yang terletak di dalam bangunan, harus dipisahkan dari ruang-ruang lain memakai pintu tahan api dan bebas asap.
- Ruang sirkulasi harus berhubungan langsung dengan pintu kebakaran.
- Tangga yang terletak di luar bangunan berjarak sekurang-kurangnya 1 meter dari bukaan yang berhubungan dengan tangga kebakaran tersebut.
- Lebar tangga kebakaran untuk penghuni kurang dari 45 orang minimum 110 cm.
- Lebar minimum injakan anak tangga 22,5 cm dan tinggi maksimum anak tangga 17,5 cm.
- Lebar bordes sekurang-kurangnya sama dengan lebar tangga.
- Tangga kebakaran tidak boleh berbentuk tangga puntir.



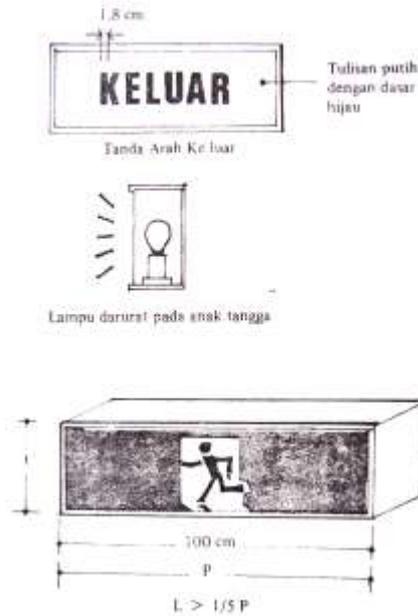
Gambar 2.30. Tangga Kebakaran
 Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.13)

Penunjuk Arah Jalan ke Luar.

- Penunjuk arah jalan ke luar harus terpasang pada ruang koridor, di atas pintu tangga kebakaran dan tempat lain yang direncanakan untuk evakuasi.
- Pada setiap ruangan yang digunakan lebih dari 10 orang, harus dipasang denah evakuasi pada tempat yang mudah dilihat.
- Penunjuk arah jalan ke luar harus menggunakan 2 sumber daya listrik yang berbeda.
- Penunjuk arah jalan ke luar harus mempunyai kuat penerangan minimal 50 lux dan berwarna hijau, dan warna tulisan adalah putih, tinggi huruf 10 cm, tebal huruf 1 cm.
- Penempatan penunjuk arah jalan ke luar harus mudah dilihat, jelas dan terang dari jarak 20 meter.
- Jarak antara 2 penunjuk arah jalan ke luar minimal 15 meter dan maksimal 20 meter.
- Tinggi penunjuk arah jalan ke luar 2 meter dari lantai.



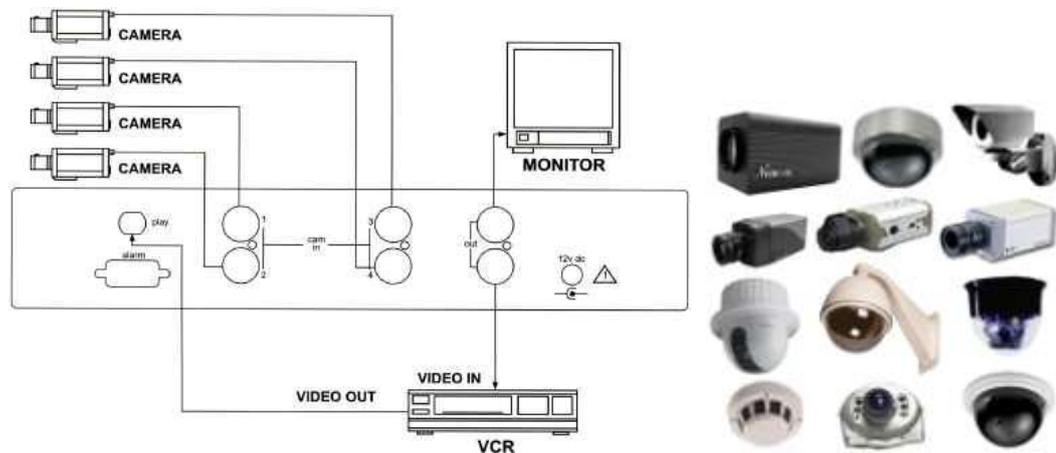
Gambar 2.31. Penunjuk Arah Jalan ke Luar
Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p. 21)



Gambar 2.32. Detail Tanda Arah ke Luar
 Sumber: Departemen Pekerjaan Umum (1987, p. 23)

2.3.11.5. CCTV (*Closed-circuit television*)

CCTV, *Closed-circuit television* adalah sistem kamera video yang mengirimkan sinyalnya secara terbatas pada tempat yang ditentukan, untuk meningkatkan keamanan saat ditinggalkan. CCTV sering digunakan untuk area yang membutuhkan pengawasan seperti bank, *casino*, bandara, pusat perbelanjaan dan sebagainya.

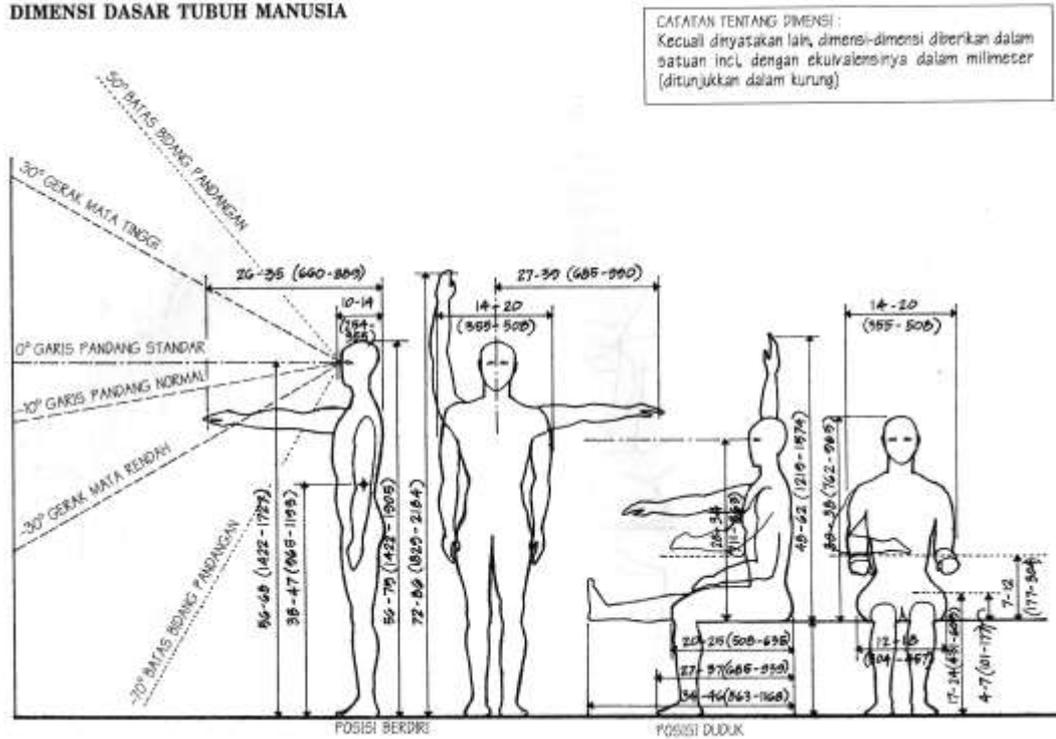


Gambar 2.33. Cara Kerja dan Jenis-jenis CCTV

Sumber: KameraCCTV (2008)

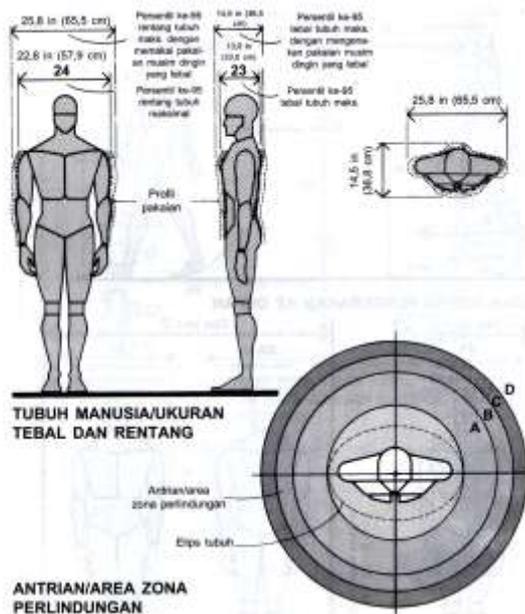
2.3.12. Antropometri Manusia

DIMENSI DASAR TUBUH MANUSIA



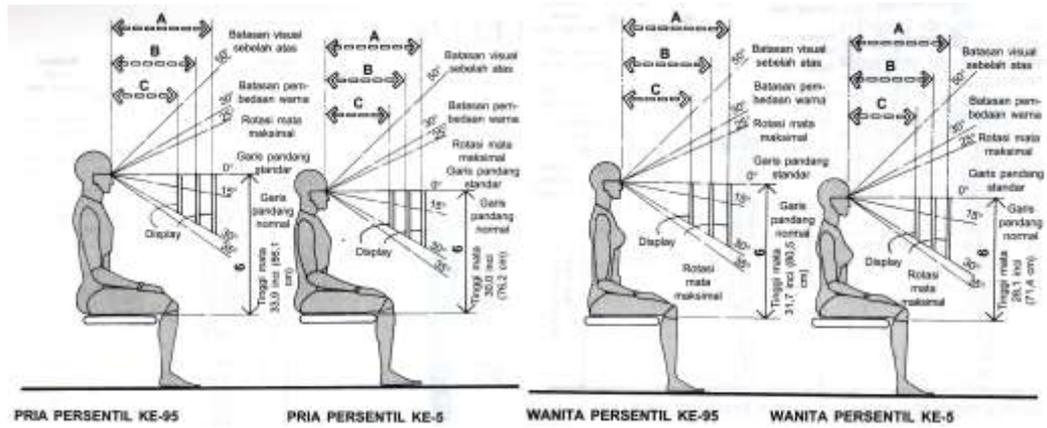
Gambar 2.34. Dimensi Dasar Tubuh Manusia

Sumber: Ching (1996, p.62)



Gambar 2.35. Ruang Sirkulasi Horisontal

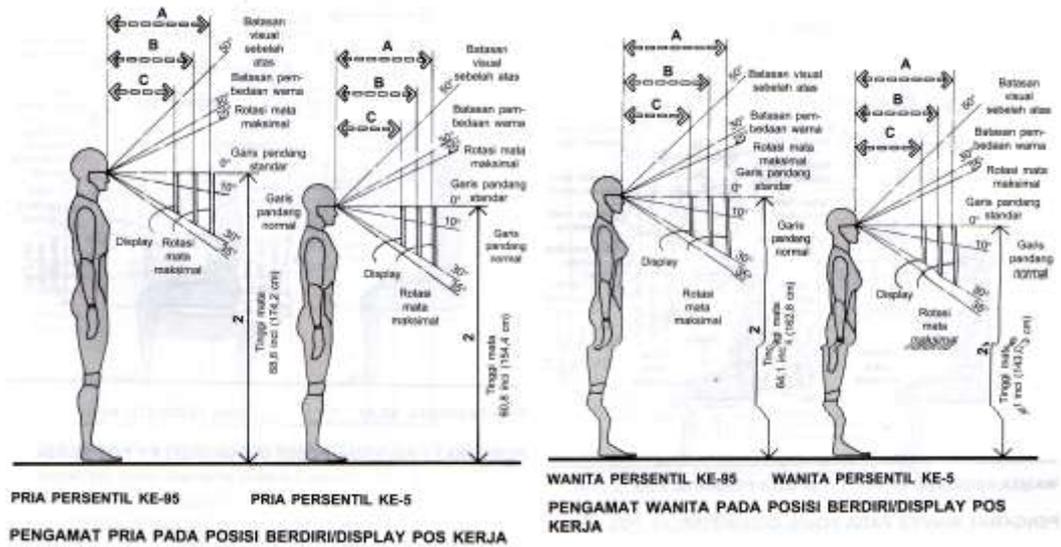
Sumber: Panero (1979, p.269)



	in	cm
A	28-29	71,1-73,7
B	18-22	45,7-55,9
C	13-16	33,0-40,6

Gambar 2.36. Jarak Pengamat Pada Posisi Duduk

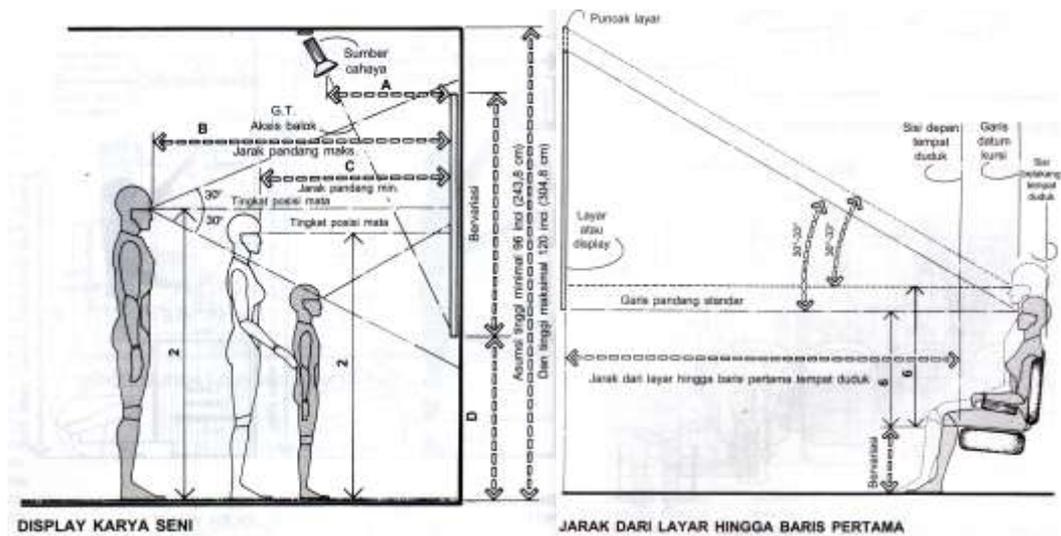
Sumber: Panero (1979, p.294)



	in	cm
A	28-29	71,1-73,7
B	18-22	45,7-55,9
C	13-16	33,0-40,6

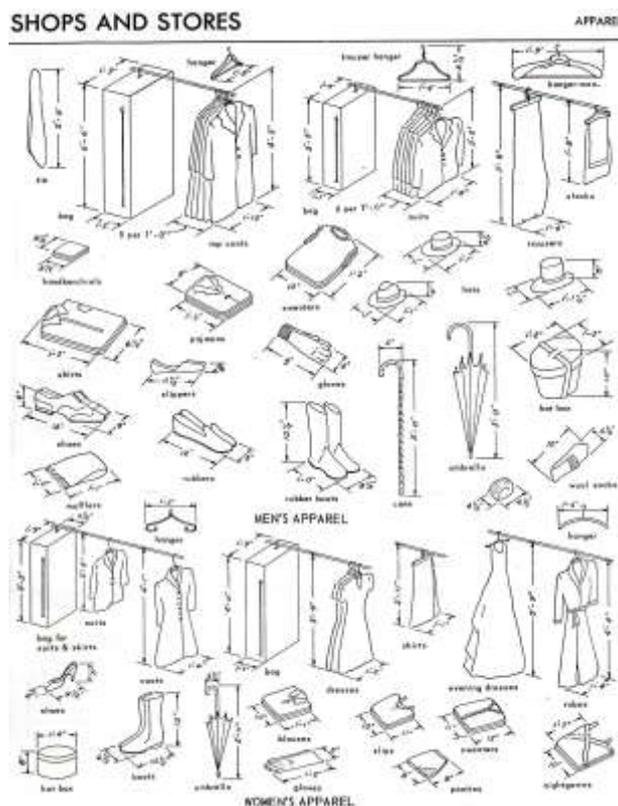
Gambar 2.37. Jarak Pengamat Pada Posisi Berdiri

Sumber: Panero (1979, p.293)



	in	cm
A	16-24	40,6-61,0
B	60-78	152,4-198,1
C	30-42	76,2-106,7
D	36	91,4
E	20-24	50,8-61,0
F	51	129,5

Gambar 2.38. Jarak Pengamat dari Objek yang diamati
 Sumber: Panero (1979, p.138,297)

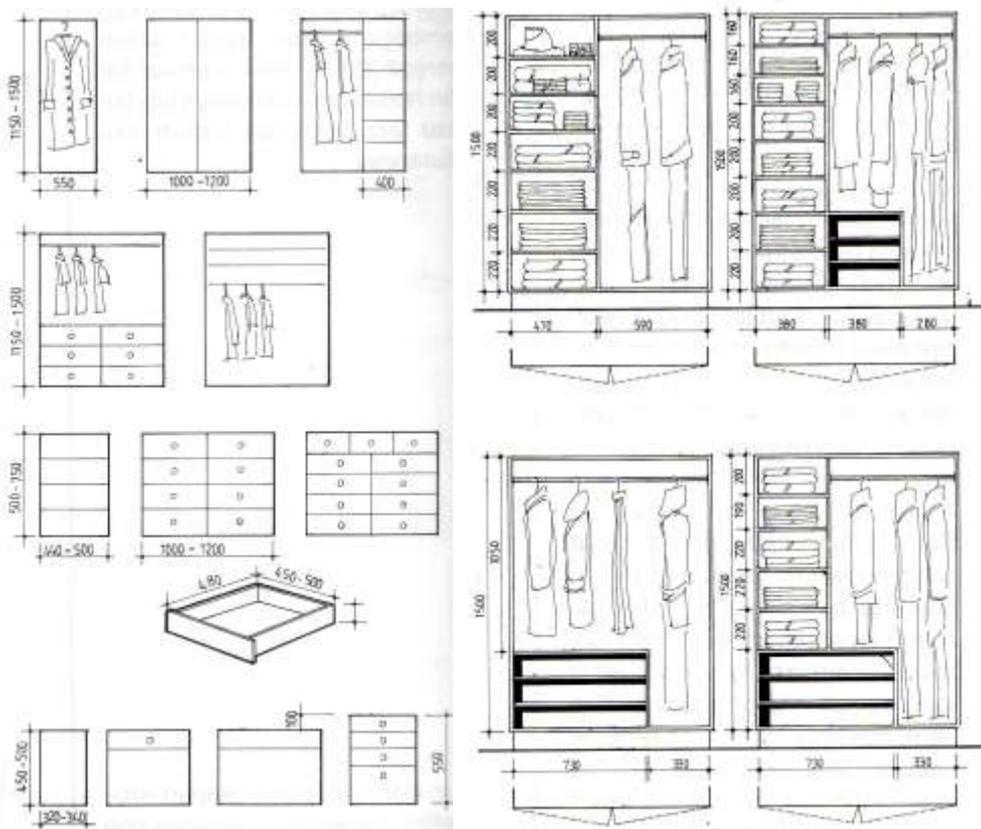


Gambar 2.39. Ukuran Standart Pakaian dan Aksesorisnya
 Sumber: Sleeper (1955, p.140)



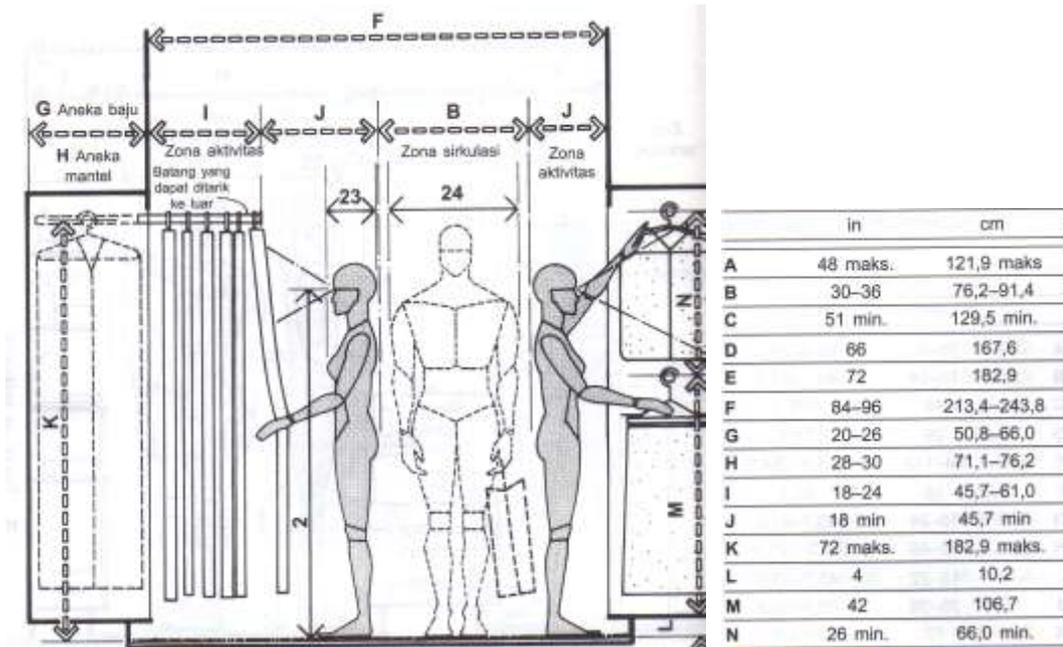
Gambar 2.40. Ukuran Standart Pakaian

Sumber: Kristianto (1993, p.80)



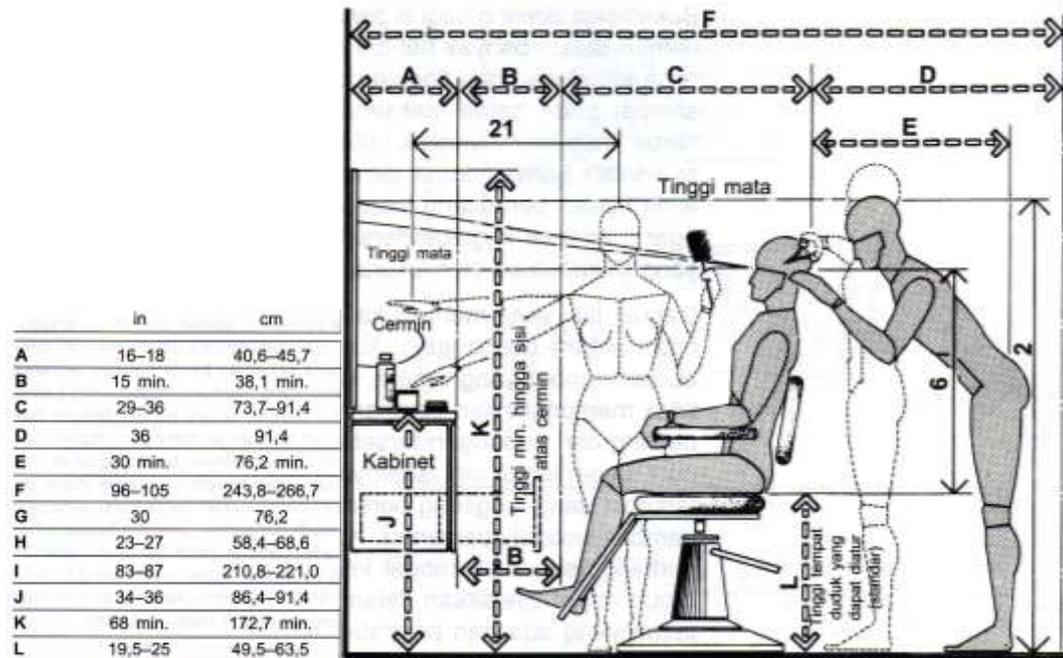
Gambar 2.41. Norma Perabot untuk pakaian

Sumber: Kristianto (1993, p.82,85)



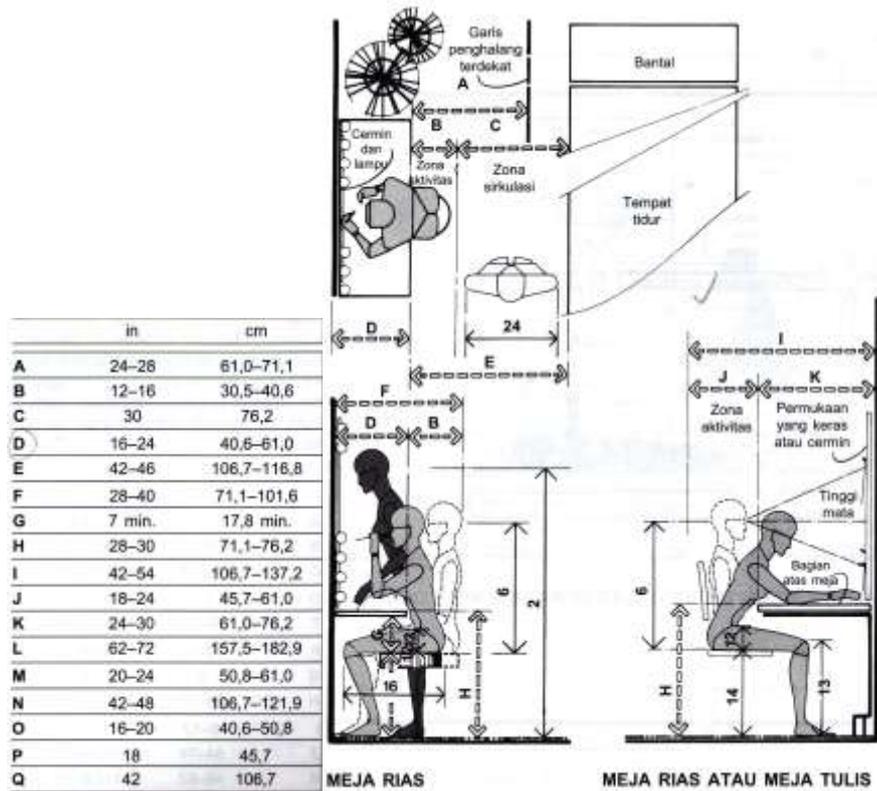
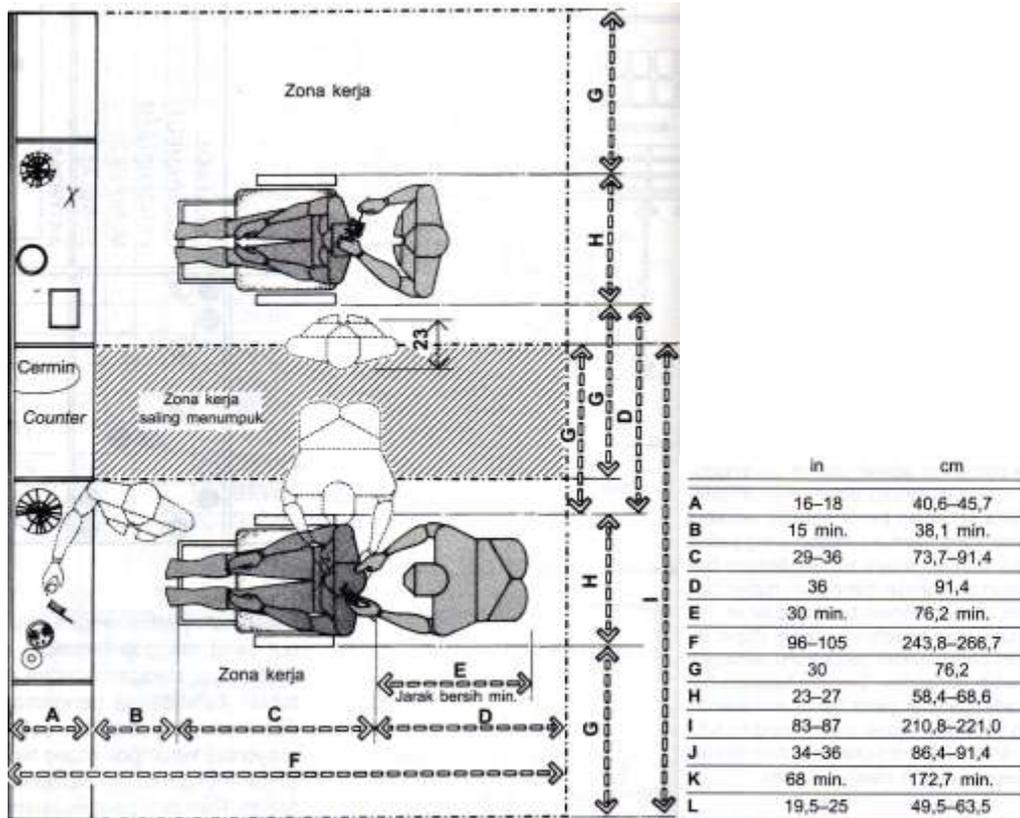
Gambar 2.42. Tempat Penjualan Barang yang Tergantung

Sumber: Panero (1979, p.204)



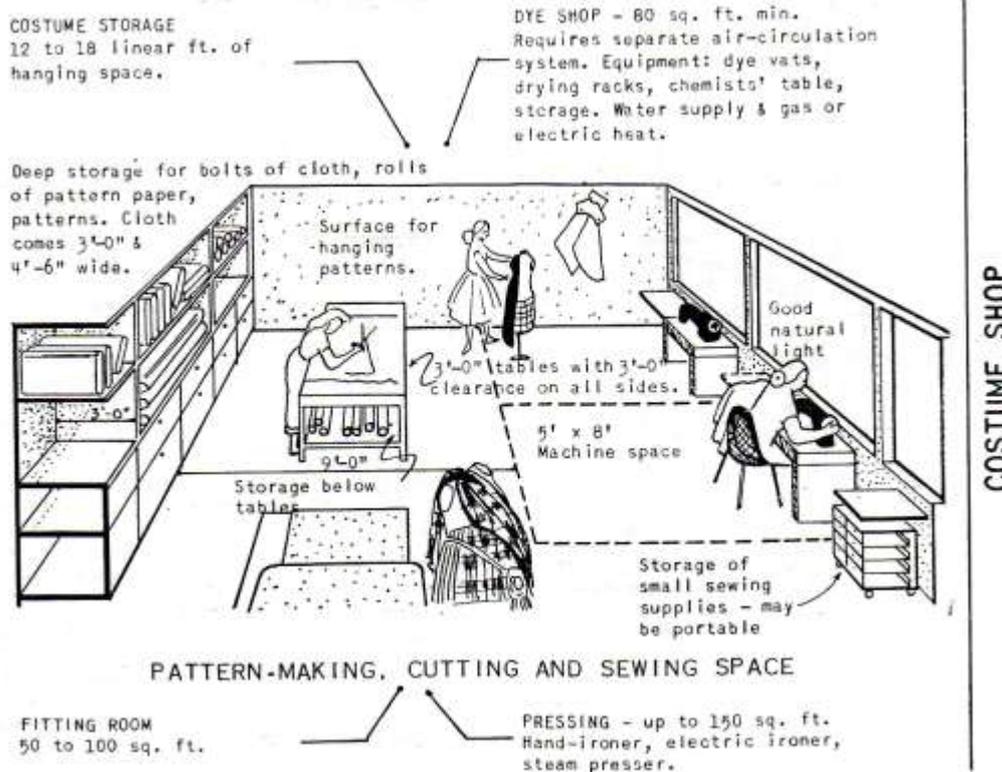
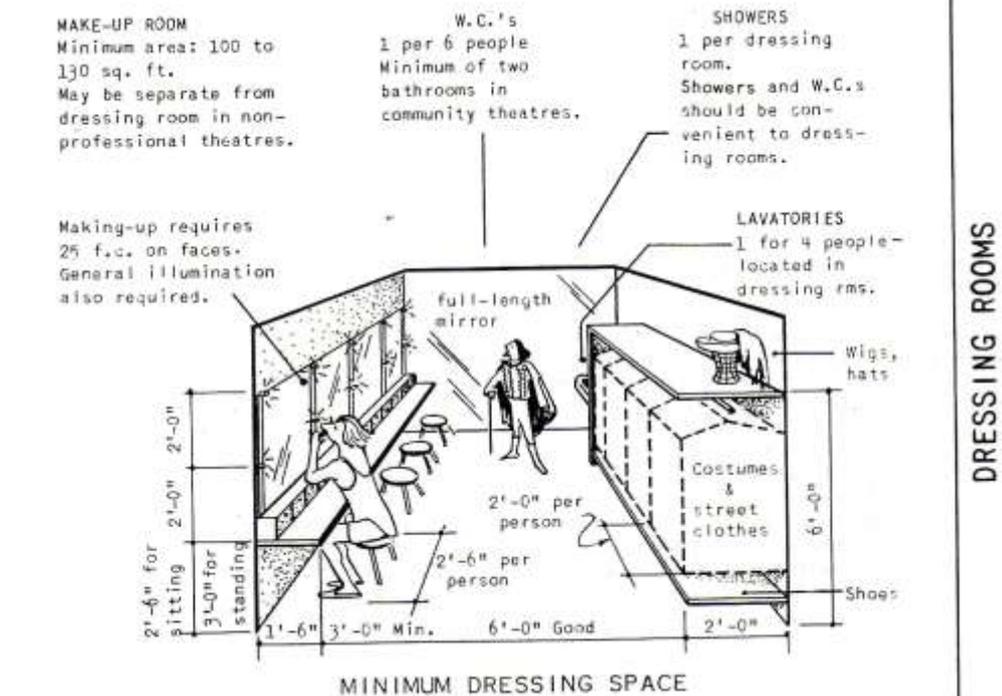
Gambar 2.43. Tinggi standart kursi yang dapat diatur untuk Penataan Rambut

Sumber: Panero (1979, p.212)



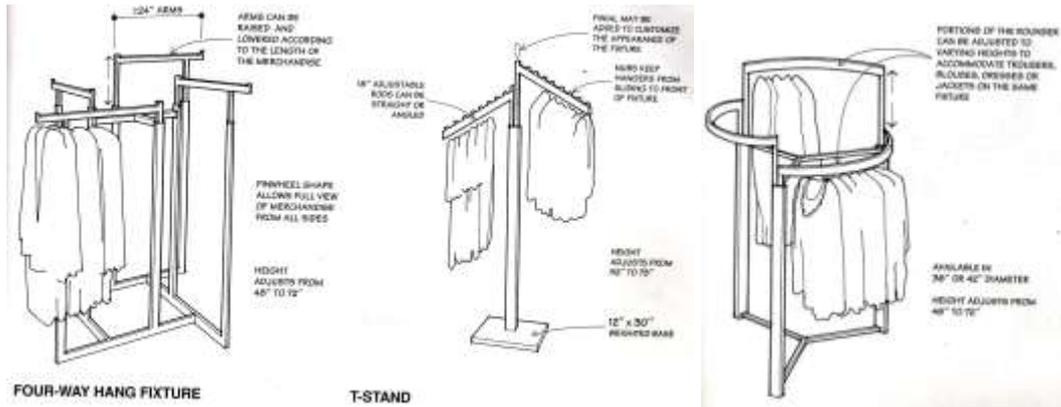
Gambar 2.44. Jarak Meja Rias

Sumber: Panero (1979, p.153,212)

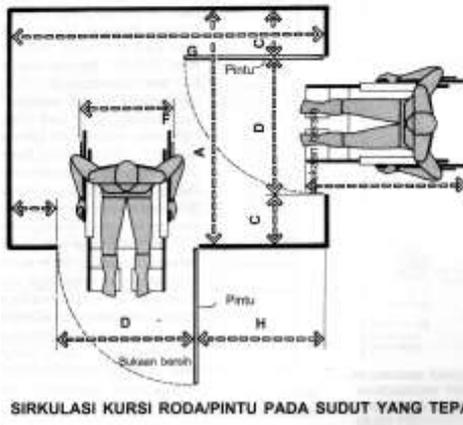
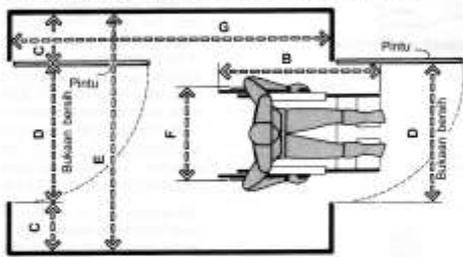
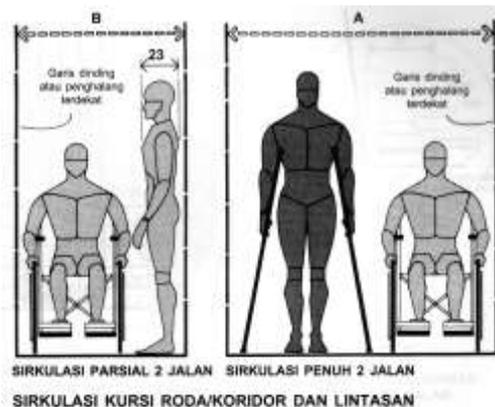


Gambar 2.45. Area Berpakaian dan Toko Pakaian

Sumber: Sleeper (1955, p.108)

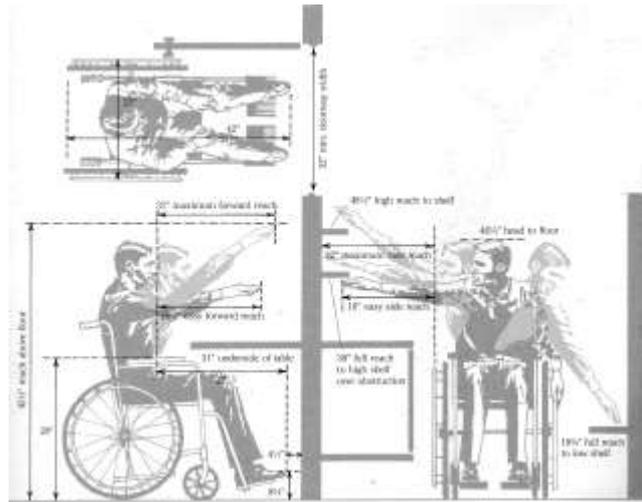


Gambar 2.46. Bentuk-bentuk Tempat Penggantungan Baju
 Sumber: Broudy (1995, p. 3)



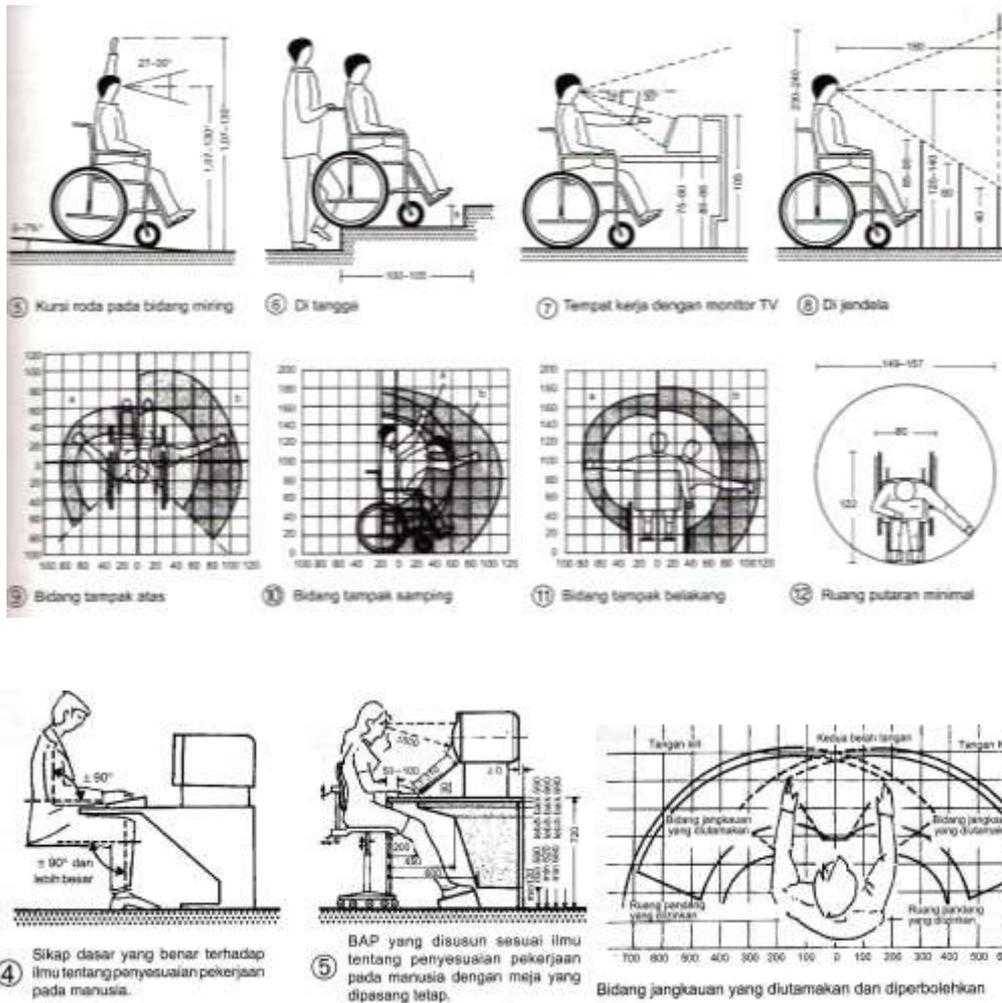
in	cm
60	152,4
42	106,7
12 min.	30,5 min.
32	81,3
56 min.	142,2 min.
25	63,5
84	213,4
36 min.	91,4 min.

Gambar 2.47. Sirkulasi Kursi Roda / Pintu Pada Sudut yang Tepat
 Sumber: Panero (1979, p.273)



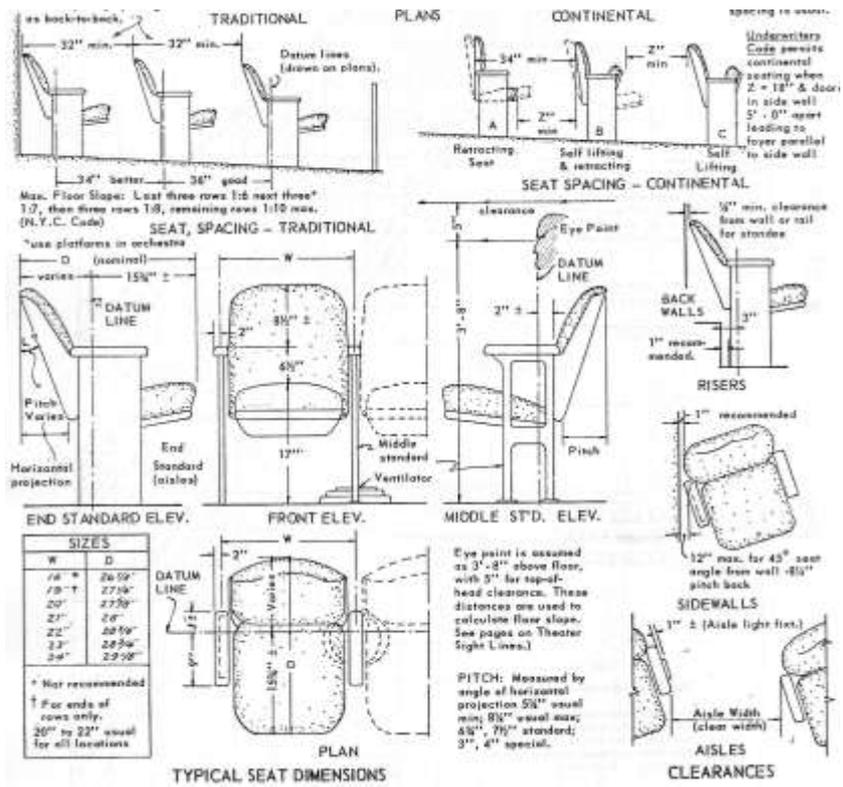
Gambar 2.48. Sirkulasi untuk Kursi Roda

Sumber: Pile (1986, p.379)



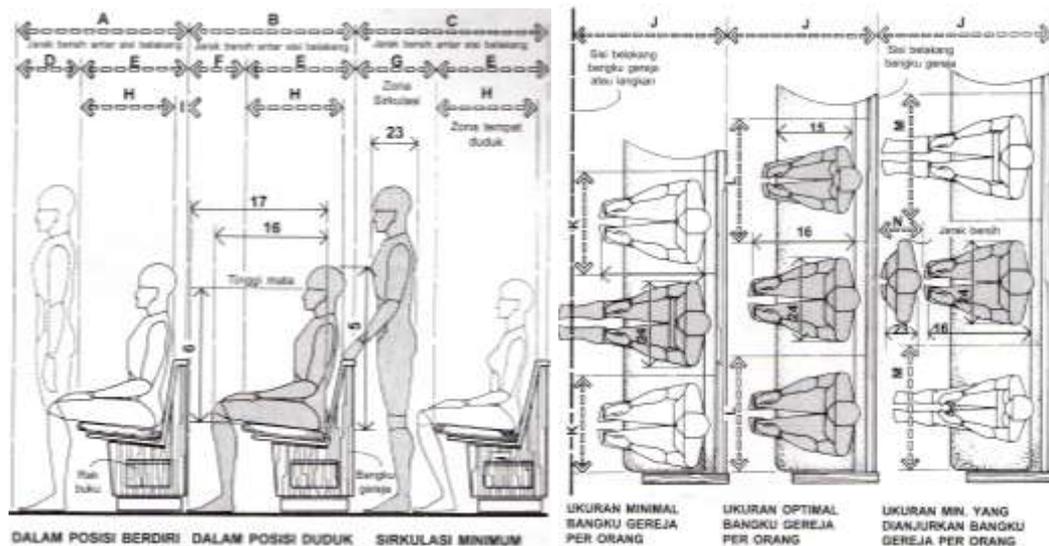
Gambar 2.49. Bidang Jangkauan untuk Kerja

Sumber: Neufert (2002, p.20, 201)



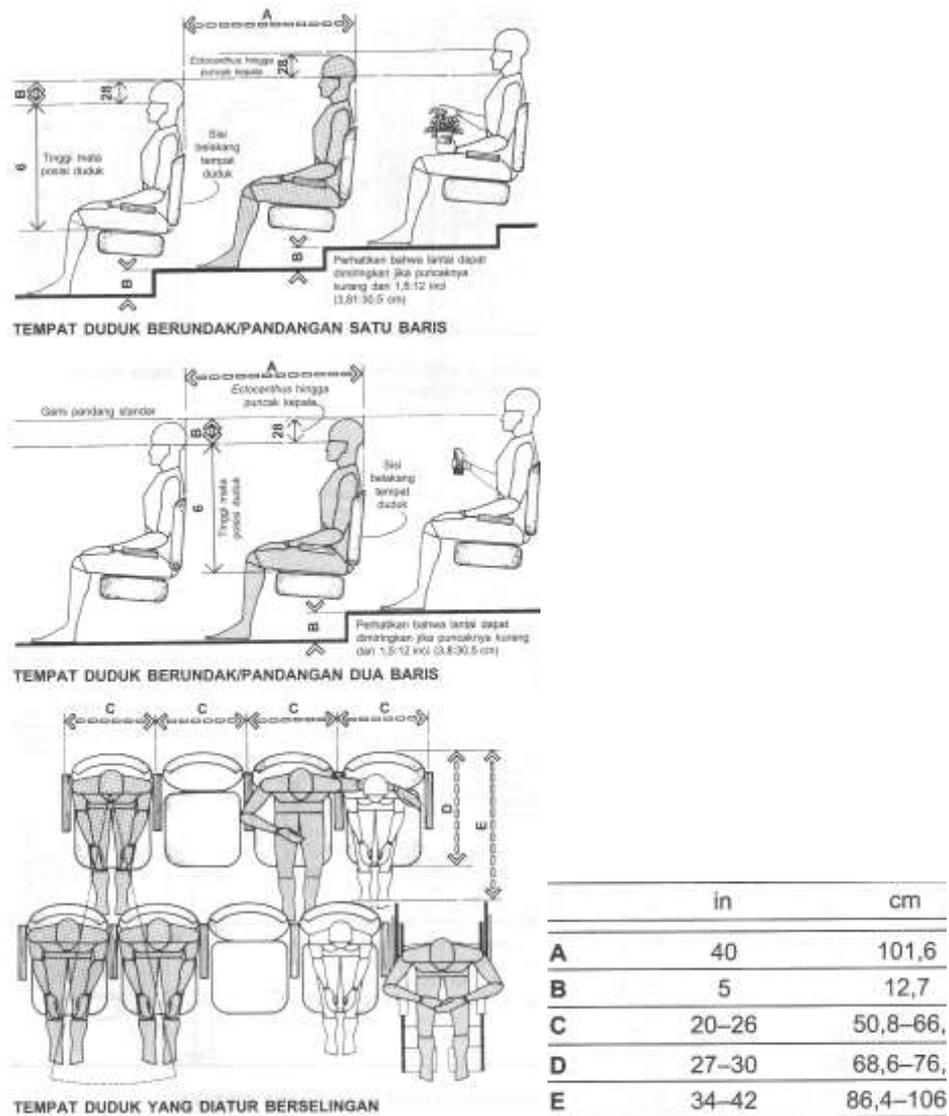
Gambar 2.50. Area Tempat Duduk Pengamat

Sumber: Sleeper (1955, p.99)



Gambar 2.51. Tempat Duduk untuk Pengamat Berkelompok

Sumber: Panero (1979, p. 299)



Gambar 2.52. Tempat Duduk Berundak

Sumber: Panero (1979, p.298)

2.4. Data Tipologi

2.4.1. Infinity Modeling School & Agency

2.4.1.1. Company Profile Infinity Inc.

Infinity Inc. (*Incoporated*), memulai operasinya pada tanggal 4 September 2004, merupakan perusahaan yang bisnis utamanya bergerak pada bidang jasa *Organizer*, *Agency Profesional Model*, *SPG (Sales Promotion Girl)*, dan *Freelance Marketing Sales*. Infinity – Inc. Juga tergabung di dalam Anggota AP3 (*Assosiasi Pengusaha Perlengkapan Pernikahan*) sejak tahun 2005. Pada tanggal

2.4.1.3. Kurikulum / Materi Infinity *Modeling School & Agency*

BASIC CLASS :

24 X Pertemuan

12 X kelas Teori

12 X kelas Praktek

Pertemuan	Teori	Praktek
1	<i>Introduction</i>	<i>Basic 1 & Standing Pose 1, 2, 3, 4</i>
2	<i>How to be a Profesional Model</i>	<i>Basic 2 & Karakter Arah Pandang Mata</i>
3	Istilah <i>Modeling & Kecantikan</i>	<i>Basic 3 & Teknik Opening</i>
4	Program Perawatan Wajah	<i>Basic 4, Teknik Closing, & Variasi Closing</i>
5	<i>Make Up Model</i>	<i>Basic 5 & Fashion Dance Free Style</i>
6	<i>Hair Styling</i>	Busana Kantor & Perlengkapan (tas, notebook)
7	<i>Manicure Pedicure</i>	Selendang <i>Basic 1 & Standing Pose</i> Selendang <i>Basic 1</i>
8	<i>Personality & Acting</i>	Selendang <i>Basic 2&3 + Standing Pose</i> Selendang <i>Basic 2</i>
9	<i>Management Profile</i>	Selendang <i>Basic 4 & Teknik Lambaian Tangan</i>
10	<i>Management Show</i>	<i>Basic 6</i>
11	Karier di Dunia <i>Fashion</i>	Gladi Bersih Kelulusan <i>Basic</i>
12	Ujian Teori Kelulusan Basis	Ujian Kelulusan <i>Basic</i> (Baju Casual, Kantor, Gaun malam)

INTERMEDIATE CLASS :

12 X Pertemuan

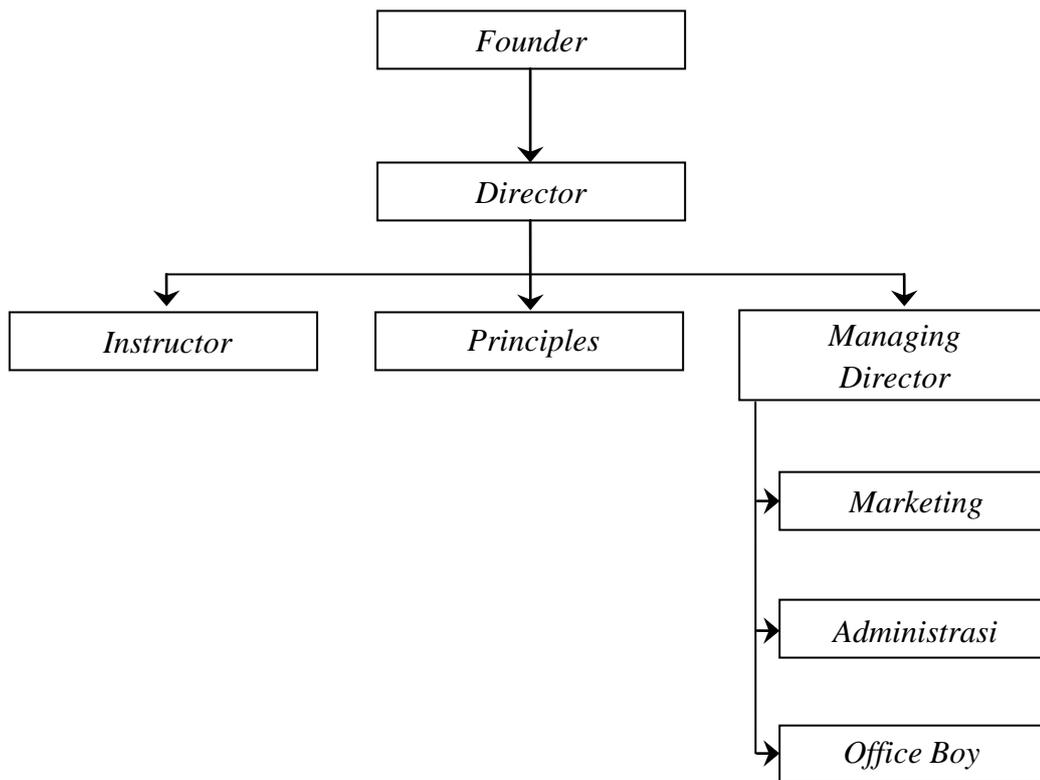
Pertemuan	Praktek
1	<i>Basic 7 + Teknik Variasi Tangan</i>
2	<i>Basic 8 + Teknik Variasi Tangan</i>
3	<i>Basic 9</i>
4	<i>Basic 10 + Blocking T</i>
5	<i>Blocking 8 & Blocking T8</i>
6	Kebaya (untuk perempuan), Jas (untuk laki-laki)
7	<i>Fashion Dance with Coreography I</i>
8	<i>Basic 11</i>
9	<i>Fashion Dance with Coreography II</i>
10	<i>Basic 12</i>
11	Gladi Bersih Ujian Kelulusan <i>Intermediate</i>
12	Ujian Kelulusan <i>Intermediate</i> (Baju Casual, Kebaya, & Gaun malam)

ADVANCE CLASS :

12 X Pertemuan

Pertemuan	Praktek
1	<i>Basic 13</i>
2	<i>Basic 14</i>
3	<i>Basic 15</i>
4	<i>Fashion Dance with Coreography III</i>
5	<i>Blocking V</i>
6	<i>Basic 16</i>
7	<i>Basic 17 & Catwalk for Wedding Dress</i>
8	<i>Fashion Dance with Coreography IV</i>
9	<i>Basic 18</i>
10	<i>Basic 19 & 20</i>
11	<i>Gladi Bersih Ujian Kelulusan Advance</i>
12	<i>Ujian Kelulusan Advance (Baju Casual, Gaun Malam, & Wedding Dress)</i>

2.4.1.4. Struktur Organisasi



Gambar 2.53. Struktur Organisasi Infinity Inc.

Kelas Modeling Infinity, Studio Ngagel



Gambar 2.54. Tampak Depan dan Pintu masuk Studio Infinity



Gambar 2.55. Suasana Kelas Modeling lantai 3



Gambar 2.56. Studio Latihan Modeling saat Digunakan

Ruangan untuk latihan memiliki luas 11×18 meter = 198 m^2

Elemen Interior, sebagai berikut :

- Plafon : *Standart Gypsum Board* dicat warna putih polos dengan lis, t: 4m.
- Dinding : Bata diplester dicat warna putih, dengan cermin setinggi 3 mtr yang mengelilingi sebagian dinding dalam ruang.
- Lantai : Keramik 60x60 cm, warna *beige* dengan motif serat-serat *glossy*.
- Pencahayaan : Alami, sinar matahari yang masuk lewat jendela.



Gambar 2.57. Studio Modeling dengan Pencahayaan Alami

: Buatan, bola lampu warna cahaya *daylight* dengan jarak antar lampu 3 mtr.

Penghawaan : Menggunakan penghawaan buatan, yaitu AC Split.

Fasilitas : Lemari untuk *Sound Speaker*, TV, VCD/DVD *player*, *mic*.
Cermin berukuran besar (kolom dan dinding)



Gambar 2.58. Rak TV dan Dinding yang Menggunakan Banyak Cermin

2.4.2. M2M (*Mix to Match*) *School of Fashion*

2.4.2.1. *Fashion Design School*

Memberikan Ketrampilan dan pengetahuan serta kreatifitas dan rasa percaya diri dalam merancang busana untuk berbagai keperluan (*event*) serta memberikan kemampuan dalam mengelola bisnis industri *fashion*. Mempersiapkan siswa untuk memahami industri *fashion* langsung dari pengajar yang juga seorang Desainer / Praktisi Mode yang sukses di bidangnya. Lulusan diharapkan menjadi profesional yang berprestasi dan dihargai di industri *fashion* / menjadi wirastawan yang kreatif.

Program Pilihan :

- A. *Fashion Paket – Full* : Materi Lengkap dari dasar – mahir
- B. *Fashion Design* : Materi *Fashion Design* dari dasar – mahir
- C. *Patern Making & Sewing* : Materi Pola & Jahit dari dasar – mahir
- D. *Fashion Paket – Basic* : Materi Lengkap tingkat – dasar
- E. *Fashion Paket – Advance* : Materi Lengkap tingkat – dasar



Gambar 2.59. Lobby Level Mall BG Junction, Jl. Bubutan Surabaya

2.4.2.2. Materi *Fashion School*

1. *Fashion Design*

a. *Design*

Mempelajari cara merancang busana mulai dari dasar seperti :

- Anatomi dan Proporsi Tubuh
- Pengembangan Ide
- Siluet Tubuh (Desain sesuai bentuk badan)
- Ilustrasi Tekstur Kain : Transparan, Brokat dll.
- Ilustrasi dengan Pensil Warna, Cat air, Spidol
- *Packaging* dan Teknik Presentasi
- *Exhibition & Fashion show*

b. *History of Mode*

Mempelajari Sejarah mode dunia dari abad ke abad.

c. *Textile & Texmo*

- Pengetahuan tentang kain : jenis, serat dan sifatnya
Pembuktian keaslian kain
- Menciptakan sesuatu yang berbeda dari bahan yang sudah ada
Dari teknik pencelupan (*Tie Die*) sampai teknik pengolahan bahan

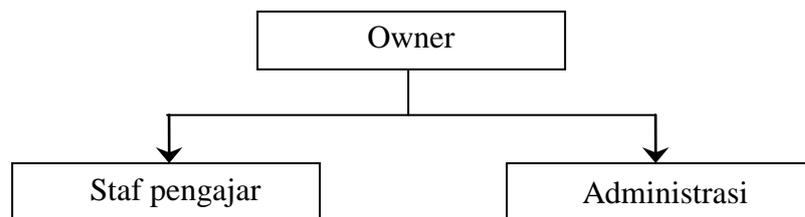
d. *Computer for Fashion Design*

- Pembuatan *Design* Iklan dan Promosi
- Ilustrasi Mode, *Design* tekstil, *Technical Drawing*
- Program *illustrator* dan *Photoshop*

2. *Pattern Making & Sewing Techniques*

- a. *Pattern Making – basic*
- b. *Pattern Making – advance*
- c. *Sewing Techniques – basic*
- d. *Sewing Techniques – advance*

2.4.2.3. Struktur Organisasi



Memiliki Struktur Organisasi yang sederhana

Kelas Modeling dibagi menjadi dua bagian yaitu :

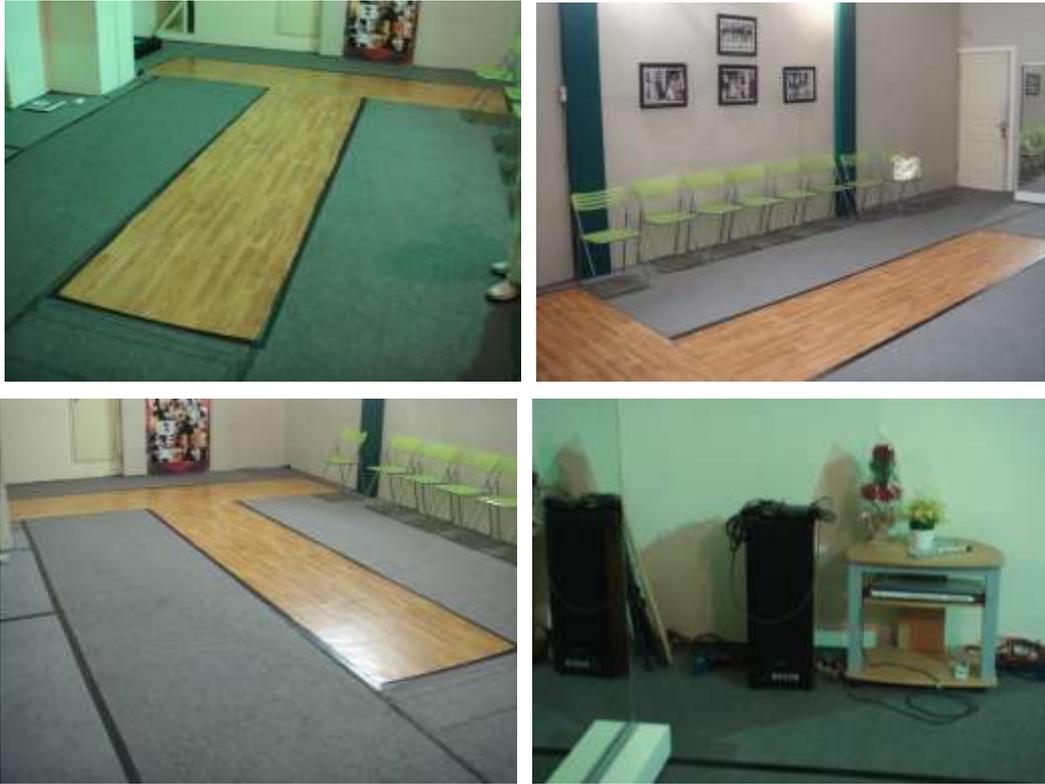
- *Kids* : untuk anak usia 3-7 tahun
- *Teens* : untuk remaja usia 10 tahun keatas

Fasilitas yang harus ada dalam kelas modeling:

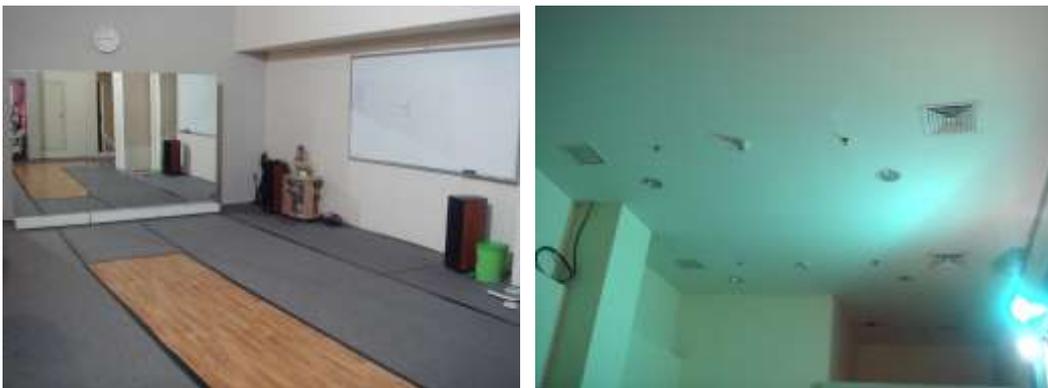
- *Fitting Room*
- Cermin besar
- Tape + 2 *Sound Speaker*
- TV untuk memperagakan *Fashion Show* (mendukung sistem pengajaran)
- Kursi untuk tempat duduk siswa pada waktu pembelajaran teori
- Papan tulis (*Whiteboard*)
- Alur *catwalk*, terbuat dari bahan vinil dengan motif parket, sebagai batasan waktu latihan, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.60. Alur Latihan Catwalk dan Papan Tulis untuk Kelas Teori



Gambar 2.61. Alur Latihan Catwalk bentuk “T” dan Sound Speaker



Gambar 2.62. Cermin untuk Latihan dan menggunakan Downlight + AC central

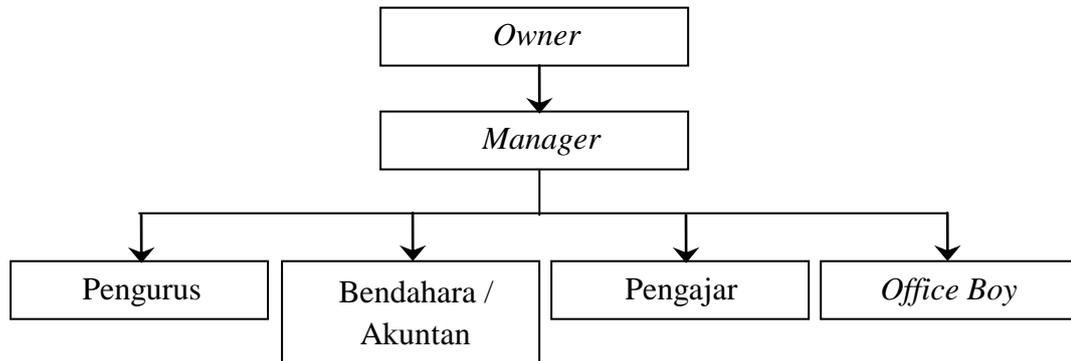
Luasan kelas modeling 4x6,5 meter = 26 m²

Elemen Interior :

- Plafon : Bahan *Gypsum* warna putih tanpa *drop ceiling*, t: 4m
- Dinding : Bata dipleser di cat warna *beige* dan partisi multiplek
- Lantai : Karpet warna abu-abu +Vinil motif parket + solasi hitam
- Penghawaan : AC sentral, sistem *ducting* AC sesuai ketentuan pihak mal
- Pencahayaan : Buatan, lampu downlight, d:15 cm
- Proteksi : *Sprinkler* dan *Smoke detector*

2.4.3. PEC (*Professional Entertainment Class*) – Presenter, Acting, Modeling
ITC Mega Grosir Lt.1

2.4.3.1. Struktur Organisasi



Staf pengajar terdiri dari :

- Pengajar Kepribadian (tutur kata dan perilaku yang baik sebagai model)
- Pengajar Cara jalan (*fashion show*), *blocking*, dan *pose*.
- Dan materi yang lain berkaitan dengan modeling.

Materi dibagi menjadi *Basic* dan *Advance*, masing-masing dalam waktu 3 bulan.

Jadwal latihan (masing-masing 2 jam termasuk teori dan praktek) :

Gelombang 1 : Senin dan Kamis

Gelombang 2 : Sabtu dan Minggu

Gelombang 3 : Selasa dan Jumat

Setiap bulan setiap siswa akan mengikuti lomba dan uji tampil di depan umum

Fasilitas yang harus ada dalam kelas modeling :

- *Ministage* dengan ketinggian ± 30 cm
- *Fitting Room*
- Kursi untuk siswa
- Meja dan kursi untuk pengajar
- Deretan cermin yang besar mengelilingi ruangan
- Tape, CD/DVD *player* + *Speaker*



Gambar 2.63. Main Entrance, Reception, dan Lobby PEC



Gambar 2.64. Ministage ketinggian 30 cm, untuk latihan



Gambar 2.65. Fitting Room, Sound Speaker, Lampu TL (White light) + AC split

Luasan kelas modeling : $4,5 \times 10 = 45 \text{ m}^2$

Elemen Interior:

Plafon : transparan terlihat konstruksi bangunan dan sistem proteksi (sprinkler), tanpa penutup *gypsum board*, t: 6m.

Dinding : Bata diplester dicat warna putih, dilapisi dengan cermin.

Lantai : Karpet warna merah

Ministage: Rangka kayu + Multiplek, fin: cat putih glossy

Penghawaan : AC sentral + AC split yang dipasang dengan jarak 4m antar AC.

Pencahayaan : Lampu TL, p: 120 cm *daylight*, jarak 2m antar lampu.

2.4.4. The Empire Palace (Jl. Blauran 57-75, Surabaya 60262)

Struktur panggung untuk panggung *catwalk*, sebagai berikut:



Gambar 2.66. Pemasangan Struktur Panggung untuk Show di Empire Palace

Panggung terdiri dari 2 macam:

- Panggung Permanen
- Panggung Tidak Permanen (bongkar pasang sesuai konsep/permintaan)

Dengan menggunakan modul panggung uk. 180x240cm dengan ketinggian yang dapat diatur 60 cm dan 80 cm, selesai dipakai panggung dapat dilipat, sehingga menghemat ruang penyimpanan. Bahan pipa stainless steel.

Peletakkan langsung diatas lantai karpet, tanpa konstruksi tambahan ke lantai. Panggung kuat dan tidak akan bergeser/goyang.

2.4.5. *The Chain School of* BunKa Fukuso Gakuin

Fashion Show untuk *Kids* dan *Teens*, yang diadakan di Surabaya Town Square pada tanggal 16 januari 2009.

Fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan fashion show:

- *Stage* bentuk “T” yang memiliki :
Panjang : 8 meter
Lebar : 2 meter
Ketinggian : 1 meter
- *Backstage*, untuk ruang ganti dan *make up* para model yang akan mengikuti kompetisi.
- Area penilaian juri, yang terdiri dari 5 meja dan 5 kursi, tepat berada di sebelah panggung.
- Galeri, untuk memamerkan karya fashion desainer, baik berupa gambar maupun manekin untuk pameran.
- Area pengaturan *sound* dan *lighting* yang mengatur kebutuhan cahaya dan musik yang sesuai dengan konsep yang ingin ditampilkan.
- Area Transaksi
- Area tempat duduk penonton
- Dilengkapi dengan peralatan teknologi yang sudah maju



Gambar 2.67. Intelligent Lighting, Stage Lighting Kit, Snow/Fog Machines



Gambar 2.68. Fashion Show dengan panggung bentuk “T”



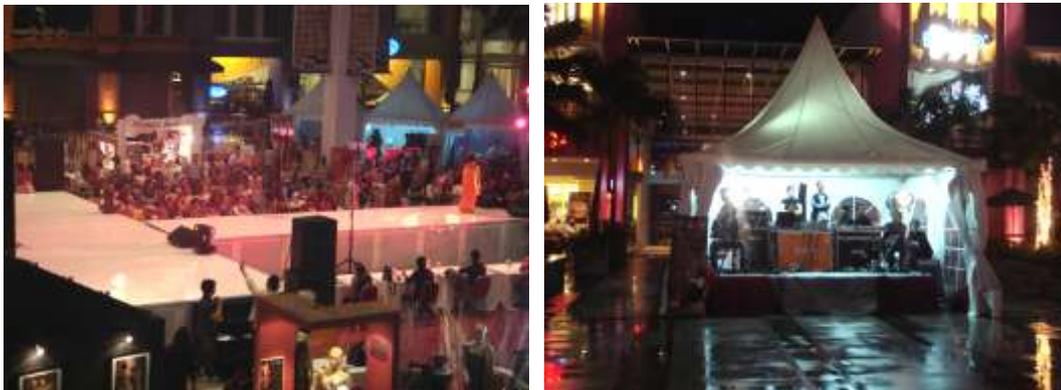
Gambar 2.69. Area tempat duduk penonton dan Galeri



Gambar 2.70. Suasana saat Show berlangsung dan Area Backstage



Gambar 2.71. Keseluruhan Area Fashion Show Bunka Fukuso Gakuin



Gambar 2.72. Area Pengaturan Sound dan Lighting untuk Show