

1. PENDAHULUAN

Mode ialah cara, corak dan gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya, mengacu pada peradaban Barat. Akar peradaban Barat ini terletak di timur, ialah di suatu kawasan peradaban yang dikenal sebagai Dunia Kuno.

Yang dimaksud dengan Dunia Kuno adalah peradaban yang terjadi di daerah - daerah sekitar Mediterania dimasa sebelum Masehi. Daerah - daerah yang dimaksud adalah Mesir Kuno, Lembah Mesopotamia, dan kawasan di luar Lembah.

Bagi banyak orang, tempat - tempat lahir peradaban tersebut merupakan sesuatu yang membingungkan. Memang Mesir Kuno dan Lembah Mesopotamia mengesankan dengan monumen yang megah sejarahnya yang melingkupi sekarang - kurangnya 4.000 tahun dan ketenarannya sebagai masyarakat yang berpengetahuan luas serta terampil. Namun, sebaliknya, suatu kebudayaan yang kini tidak diindahkan. Indonesia tidaklah memiliki kekerabatan apapun dengan Ratu Hatseput di Museum Metropolitan New York atau tokoh - tokoh Mesopotamia di Museum Irak Bagdad.

Indonesia yang merasa begitu sedikit mempunyai hubungan dengan Dunia Kuno, kini masih terus memakai gaya busana dan rias mereka pada saat mengenakan rok - rok yang berlipit - lipit, berumbai - rumbai, atau pada saat memakai perona pipi dan mata. Warisan Mesir dan Babilonia serupa ini telah bertahan selama lebih dari 5.000 tahun.

Kini saatnya untuk lebih mendekatkan diri pada peradaban yang kuno ini dengan menumbuhkan penghayatan menimba pengetahuan serta keterampilan dari peradaban tersebut.

Perkembangan peradaban Barat selanjutnya terjadi di kawasan laut Egeia dan jazirah Apenina. Di daerah - daerah ini terjadi berbagai peradaban, diantaranya peradaban Yunani Kuno dan Roma. Dalam sejarah peradaban Barat, periode Yunani Kuno dan Roma dikenal sebagai Periode Klasik.

Disamping berbagai kemasyuran lain yang pantas diberikan kepada kedua

Disamping berbagai kemasyuran lain yang pantas diberikan kepada kedua periode tersebut diatas adalah filosofi - filosofinya yang mengetengahkan anggapan bahwa adalah penting untuk menjaga perimbangan antara ambisi pribadi dan kepentingan Negara. Penonjolan pribadi ini memiliki segi kemanusiaan yang menawan dan abadi.

Hal tersebut diatas juga terlihat pada tata busananya. Aneka deraperi tunik, kaftan dan lain sebagainya yang dewasa ini dikenakan oleh manusia modern memiliki akar di Periode Klasik. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa Dunia Klasik memberikan sumbangan istimewa kepada peradaban manusia. Tercakup didalamnya kegiatan tata busananya.

Yunani kuno dianggap sebagai cikal bakal peradaban Barat. Peradaban Yunani Kuno yang begitu cemerlang diteruskan oleh peradaban Roma untuk kemudian ditegakkan peradaban Nasrani.

Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa kebudayaan Barat tumbuh dari tiga akar, yaitu :

1. Hellas, ialah kebudayaan Yunani Kuno.

Istilah, Hellas digunakan untuk membandingkan kebudayaan Yunani yang halus dan bercita rasa tinggi dengan kebudayaan bangsa lain yang oleh orang Yunani dianggap masyarakat Barbar, ialah tidak berbudaya. Kebudayaan Yunani yang meluas ke negara - negara sekelilingnya, berkembang pesat. tanpa paksa, disebut Hellenisme. Hellenisme terutama terjadi semasa dan sesudah Alexander Agung, abad ke - 4 sebelum Masehi.

2. Roma, negara dunia bcradikuusa.

Roma menaklukkan dunia Hellenisme Yunani. Sebaliknya Hellenisme juga menaklukkan Roma yang pada mulanya nyaris memiliki suatu peradaban.

3. Dunia Nasrani, ialah kehadiran suatu sintesa baru. Suatu perpaduan unik dari berbagai elemen pemahaman. Peradaban Barat hadir diatas puing - puing reruntuhan Roma. Adalah peradaban Nasrani yang meneruskan cita - cita Dunia Klasik.

Perubahan tentang busana diawal kelahiran Eropa menampilkan tata busana yang masih bersifat regional. Pada masa pencerahan, ialah masa Renaisan, Barok dan Roroko tata busana Eropa telah bcrsifat inlernasional. Mode masa kini di seantero dunia berawal dari sifat internasional ini.

Semenjak pemerintahan Kaisar Napaleon 1 di Perancis mode benar - benar menunjukkan sifat internasionalnya. Empire, demikianlah julukan bagi gaya yang digemari semasa Kaisar Napaleon tersebut. Di Indonesia, Letnan Gubemur Jendral Rafiles yang mewakili kekuasaan Inggris, mengharuskan khalayak pemerintahannya menggunakan kosturn Barat pada upacara - upacara resmi. Dengan demikian, semenjak tahun 1811, mode Barat dengan resmi dikenakan di Indonesia.

Dapat dikatakan bahwa mode, ialah tata kostum yang tampil diseluruh dunia, adalah ungkapan - ungkapan yang mengacu pada periode - periode Neoklasik dan perode - periode sesudahnya.

(Sumber : Harvey, Jack. Kostum Barat dari Masa ke Masa. ZamanMeutia Cipta Sarana & Ikatan Penata Busana "Kartini")

1.1 Judul Karya Desain

1. 1. 1. Pengertian Judul

Perancangan Interior Rumah Mode di Surakaya.

Perancangan:

1. Proses dari perbuatan, cara merencanakan atau merancangkan.
(Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia).
2. Design (Sumber: Webster' s Ninth Colleglate Dicionary).
3. Proses pengenalan kcpada permasalahan yang ada dan pembentukan sikap untuk mencari pemecahannya.
(Sumber : Ching, Francis D. K dan H. A, Ir. Paulus.Arsitektur: Bentuk. ruang. dan susunannya... 1999).

Interior

1. Bagian dalam dari gedung atau ruang.
(Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia).

2. Tempat dimana kita beraktifitas dapat memberi kepuasa dan kenyamanan bagi si penghuni.

(Sumber: Le Corbusier. Seniman dan Arsitek).

3. Karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk - bentuknya sejalan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangan selalu dipengaruhi unsur - unsur geografis setempat dan kebiasaan - kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya - gaya kontemporer.

(Sumber : Suptandar, J. Pamudji. Desain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur. Jakarta: Djambatan. 1999).

Rumah

1. Bagian tempat tinggal. (Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Motfe

1. Ragam modorn (terkini) pada waktu tertentu, misal model pakaian, potongan rambut.

(Sumber: Kamus Bcsar Bahasa Indoncsia).

2. Cara seseorang dalam berbicara dan bertingkah laku, fashion atau gaya.

(Sumber : Oxford Advaced Learner's Dictionary of Current English).

Surabaya

1. Nama suatu kota yng merupakan Propinsi Jawa Timur.

2. Pusat wilayah pembangunan utama, pusat perwilayahan regional gerbang kertasusila dan sebagai ibukota dengan klasifikasi kota

(Sumber : TA : Pusat Pernikahan di Surabaya, 1447/ Ars/ 41/ 1998.)

1. 1.2. Kesimpulan Judul

Proses merancang bagian dalam suatu gedung atau ruangan dimana digunakan untuk aktifitas dalam menunjang suatu perkembangan dibidang mode atau fashion.

1. 2 Latar Bclakang Proyek

Setiap manusia secara individu pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan dan keinginan untuk selalu berkembang menjadi lebih baik dan lebih bermakna. Keinginan ini bukan semata - semata berlatar belakang psikologis maupun biologis, karena didalam kata - kata " Menjadi Lebih Baik " tercermin pula aspek - aspek sosialisasi. budaya, maupun ekologi.

Salah satu kebutuhan primer manusia selain makanan (pangan), tempat tinggal (papan) adalah pakaian (sandang). Pada dasarnya pakaian hanya digunakan untuk keperluan melindungi tubuh manusia dari cuaca (Sumber : Harvey, Jack. Fashion and Clothes. Milan Italy, New Interlitho), binatang dan juga untuk keindahan. Namun seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, gaya hidup manusiapun berkembang, dimana pakaian atau penampilan tidak lagi bersifat fungsional, tetapi juga sebagai penambah daya tarik atau meningkatkan citra pribadi seseorang, membuat rasa percaya diri atau mantap dalam masyarakat, memudahkan hubungan baik, dan menunjukkan identitas pribadi, gengsi, dan status sosial.

Penampilan adalah citra diri scseorang dalam penampilan. Penampilan bukan suatu kemewahan atau gaya (beraksen), tetapi akan membuat seseorang tampak kelihatan anggun, menarik, dan berwibawa dalam penampilan dapat berhubungan baik dengan luar dan dalam. Jadi, manusia dituntut untuk menjadi lebih tanggap terhadap penampilannya, sehingga dengan kenyataan yang ada ini maka mode atau fashion menjadi suatu kebutuhan yang cukup penting. (Sumber: Artikel dari mengikuti seminar "Rahasia Tampil Cantik dan Mempesona ",tanggal 19 Maret 2004, Hotel HYATT REGENCY).

Wanita selalu ingin kelihatan menarik, cantik dan anggun. Oleh karena itu berbusana yang tepat menurut waktu dan suasana merupakan salah satu cara untuk dikagumi orang. Sesuai dengan pendapat pujangga Shakespeare, dunia memang merupakan panggung sandiwara dimana semua penghuninya merupakan pemain yang harus bermain baik, bukan saja melalui penampilan , tetapi juga dengan busananya.

(Sumber : Motik, Dewi. Tata Krama Berbusana dan Bergaul. Jakarta. _Pustaka Sinar Harapan. 1999).

Boleh dikatakan wanita dan pria lebih senang mengikuti mode yang serba mutakhir. Tetapi lepas dari semuanya itu, pakaian yang dikenakan sebenarnya menggambarkan kepribadian anda. Wanita biasanya selalu ingin lain dari pada yang lain dan kurang senang kalau pakaiannya disamai orang lain, walaupun kemungkinan itu tetap ada. (Sumber : Motik, Dewi. Tata Krama Berbusana dan Bergaul. Jakarta.,Pustaka Sinar Harapan, 1999).

Dunia mode di Indonesia telah berkembang dengan cukup pesat, demikian juga dengan perkembangan mode di kota Surabaya. Perkembangan ini ditandai dengan banyaknya fashion show dan juga cukup banyak designer - designer dalam negeri yang berprestasi, antara lain Robby Tumewu, Itang Yunazh, Adji Notonegoro, dan lain - lain. Hal ini yang menyebabkan lahirnya perancang busana dan kemajuan proses penciptaan produksi pakaian jadi dan tekstil yang bermutu sangat disukai oleh masyarakat. Maka kehadiran para perancang busana, konsultan mode, pengamat mode dan calon perancang busana generasi berikutnya yang berbakat sangatlah dibutuhkan.

Pada mulanya memang mode tidak terlalu mendapat perhatian yang cukup, tetapi seiring dengan berkembangnya komunikasi dan respon baik dari masyarakat menjadi sadar dan lebih tanggap terhadap penampilannya. Hal ini juga didukung dengan adanya perkembangan prasarana kota Surabaya dalam bidang mode. Misalnya banyak berdirinya boutique dan factory outlet, majalah - majalah mengenai mode, adanya pameran hasil perancang busana dan peragaan busana.

Sayangnya, perkembangan mode di suatu kawasan dan wadah kelahiran designer yang kreatif dan handal mengalami suatu keterhambatan pada prosesnya antara lain :

- Tidak adanya fasilitas rumah mode dari seorang designer yang secara professional dan tertata apik.
- Tidak adanya fasilitas dan sarana tempat untuk mengadakan kegiatan - kegiatan dibidang mode, dimana banyak iashion show yang diadakan di hotel - hotel, diacara pameran hasil perancang busana, dan di plaza.

- Kreatifitas para designer muda harus ditingkatkan melalui sekolah mode yang berkualitas dibawah bimbingan designer yang professional juga.

Oleh karena itu sangatlah diperlukan untuk ikut memberikan rancangan pemecahan dari masalah tersebut untuk berpartisipasi dalam pengembangan dunia mode di Indonesia, dengan merancang sebuah Rumah Mode.

1. 3. Perumusan Masalah

Dengan berkembangnya dunia mode yang cukup pesat melalui media cetak, media elektronika dan berdirinya boutique, perlunya berdiri Rumah Mode yang dapat mewujudkan impian konsumen dalam pembuatan pakaian dengan rancangan seorang designer. Didalam suatu Rumah Mode ada beberapa area yang bersifat public, semi public, dan privacy dengan fungsi yang berbeda - beda. Pentingnya suatu sisteni arca pada Ruinah Mode dapat memberikan kcpuasan tersendiri bagi konsumen maupun karyawan dalam bekerja. Agar menghasilkan ruangan yang lampak apik dan imik, maka ada bcberapa permasalahan yang prlu diperhatikan, yaitu :

1. Bagaimana mengatur pola tatanan ruang, lata penyajian agar tercipta sirkulasi yang dinamis, ideal dan efisien, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam aktifitasnya serta menunjang layanan Rumah Mode tersebut.
2. Bagaimana dalam pengolahan kebutuhan ruang yang dapat menampung semua aktifitas yang ada baik secara fungsional, ergonomi, dan estetika.
3. Bagaimana menciptakan perancangan interior Rumah Mode ini dapat menarik minat pengunjung khususnya untuk masyarakat kalangan ekonomi menengah keatas.
4. Fasilitas - fasilitas apa saja yang belum dimiliki oleh Rumah Mode yaiig sudah ada dan bagaimana mewujudkannya didalam perancangan interior proyek ini.
5. Bagaimana menciptakan suasana ruangan yang nyaman dan memiliki nilai estetika serta sesuai dengan tema perancangan interior proyek ini.

6. Bagaimana menghadirkan suasana yang dapat mendorong kreatifitas baik secara psikologis maupun fisik, dalam tampilannya yang mencirikan hubungan erat dengan seni.
7. Bagaimana merancang bangunan sebuah Outlet menjadi sebuah rancangan Interior untuk Rumah Mode, tanpa merusak struktur bangunan yang tidak dapat diubah.

1. 4 Tujuan Dan Sasaran Proyek

1.4. 1. Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah menyediakan tempat atau wadah kegiatan mode (fashion) beserta aktifitas - aktifitas penunjang lainnya yang mendukung perkembangan dan profesionalitas dunia perancangan busana, khususnya di kota Surabaya. Apalagi mengingat proyek ini belum pernah didirikan di Surabaya. Maka proyek ini diharapkan dapat menjadi suatu perwujudan yang nyata bagi masyarakat, khususnya Surabaya. Oleh karena itu ide dan gagasan proyek ini diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan, antara lain :

- Menyediakan wadah fisik dalam perancangan busana.
- Mengembangkan dunia mode dan tata busana Indonesia
- Memberi suasana Interior yang berkelas, nyaman, dan mewah bagi pengunjung, pengelola, serta karyawan yang terlibat didalamnya.
- Mewujudkan kreasi designer Indonesia dim sekaligus membantu mempromosikan atau memperkenalkan, serta menjual karya - karya mereka di masyarakat.
- Meningkatkan aktifitas - aktifitas yang dapat mendukung pertumbuhan dunia perancangan busana.
- Melahirkan designer - designer baru yang profesional.
- Meningkatkan kerja sama yang lebih baik dengan segala factor penunjang dalam dunia mode.
- Membantu pihak pemerintah dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi tenaga - tenaga yang profesional.

1. 4. 2. Sasaran

Sasaran proyek ditargetkan pada masyarakat yang membutuhkan jasa dibidang mode busana ,para designer yang ingin mengadakan fashion show dari hasil rancangannya, dan para designer muda untuk dapat mengembangkan bakat dan minatnya.

1. 5. Manfaat Perancangan

1.5. 1. Bagi Pemerintahan

- Meningkatkan hasil produksi dalam negeri.
- Menghasilkan manusia yang berkualitas tinggi, tidak hanya intelektual tinggi. tapi juga berkepribadian luhur dan ikut serta mendukung program pemerintahan untuk menciptakan SDM yang berkualitas.
- Membantu mengurangi pengangguran yang ada dengan membuka lapangan kerja baru, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Meningkatkan perekonomian di Indonesia terutama dibidang ekspor **non** migas.
- Menghasilkan pemasukan berupa pajak dan membantu mengangkat derajat bangsa Indonesia dimata dunia Internasional.

1. 5. 2. Bagi Akademisi

- Memberikan gambaran tentang interior sebuah Rumah Mode.
- Menambah wawasan untuk perkembangan Desain Interior.
- Memberikan gambaran tentang ruang - ruang yang diperlukan dalam sebuah Rumah Mode.
- Dapat menjadi acuan bagi kemajuan dunia Desain Interior, khususnya dibidang Rumah Mode.

1. 5. 3. Bagi Masyarakat Umum.

- Adanya tempat untuk melayani masyarakat yang ingin membuat pakaian dengan rancangan designer.

- Adanya tempat bagi masyarakat yang memiliki bakat dibidang perancangan busana, melalui pendidikan non formal didunia mode yang professional.
- Tersedianya tempat bagi masyarakat yang menginginkan untuk memiliki baju rancangan designer dari Rumah Mode tersebut.

1.5.4. Bagi Praktisi dalam Dunia Mode

- Mengembangkan dunia mode dan tata busana Indonesia.
- Menjadi penyaluran bakat dan menjadi ajang persaingan yang positif.
- Meningkatkan kerja sama yang lebih baik dengan segala factor penunjang dalam dunia mode.
- Menyediakan tempat untuk acara pergelaran fashion show.
- Mempunyai tempat untuk memamerkan hasil karya atau rancangannya dan mempromosikannya.

1. 6. RUANG Lingkup l'erancangan

Dengan luas bangunan kurang lebih 2685 m² dan batasan luas proyek kurang lebih antara 600 - 1000 m², pada proyek ini berencana merancang sebuah desain interior yang ada di pusat kota sebuah tempat yang menyediakan berbagai fasilitas dalam dunia mode, khususnya dalam hal perancangan busana. Fasilitas yang disediakan dalam Interior bangunan ini antara lain adalah :

1.6. 1. Receptionist

Receptionist ini berfungsi sebagai tempat penerimaan tamu baik tamu yang akan menjadi klien dari perusahaan ini maupun tamu yang sudah menjadi klien perusahaan. Semua informasi mengenai fasilitas yang dapat diberikan pada Rumah Mode ini bisa didapatkan disini. Seperti mengadakan perjanjian untuk dapat berkonsultasi dengan Designer, perjanjian untuk datang kembali guna melakukan proses fitting baju, informasi atau pendaftaran sekolah perancangan busana, kegiatan - kegiatan fashion show, dan lain -lain.

Receptionist juga akan dapat menunjukkan tingkat kualitas dari penawaran jasa yang ada, hal ini ditunjang dari gaya desain yang ada yang

berhubungan dengan gaya dan bentuk desain yang digunakan dalam Interior dan eksterior Rumah Mode ini. Dengan kata lain desain yang ada berfungsi untuk menarik perhatian pengunjung.

1.6. 2. Lobby.

Pengunjung setelah mengadakan perjanjian dengan Receptionist untuk dapat bertemu dengan Designer, pengunjung dipersilahkan menunggu di Lobby ini. Pada lobby ini tamu disuguhkan fasilitas seperangkat Audio Visual yang menampilkan tayangan - tayangan fashion show yang bertingkat nasional maupun internasional, buku - buku bacaan mengenai dunia mode dan foto - foto baju hasil rancangan Designer tersebut.

1.6.3. MiniBar

Selain itu untuk menghilangkan kejenuhan menunggu, pengunjung juga dimanjakan dengan adanya Mini Bar yang ada dekat pada Lobby. Pengunjung dapat memesan makanan ataupun minuman ringan yang tersedia pada Mini Bar ini.

1.6.4. Kelas Materi Sekolah Perancangan Busana

Ruangan ini adalah ruangan dimana para pengajar memberikan materi dan pengarahan kepada murid - muridnya mengenai perancangan busana. Untuk mendukung kemajuan ide dan kreatifitas murid dalam merancang busana, di dalam kelas terdapat sebuah TV yang sewaktu - waktu ditayangkan berbagai macam peragaan busana yang dapat menambah kekayaan pengetahuan tentang dunia mode. Selain itu fasilitas Laptop juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam merancang busana, tidak hanya lewat goresan tangan atau manual, tetapi juga lewat media elektronika.

1. 6. 5. Kelas Praktek Sekolah Perancangan Busana

Kelas ini berfungsi sebagai penerapan dari materi atau teori mengenai perancangan busana. Disini siswa dapat praktek menjahit desain baju yang

telah mereka buat, sesuai materi yang telah diajarkan didalam kelas sebelumnya. Mereka dapat menggunakan alat - alat yang tersedia untuk proses pembuatan busana jadi. Seperti mesin jahit, mesin bordir, mesin obras, meja setrika dan meja besar untuk membuat atau memotong pola.

1. 6. 6. Boutique atau Galery

Pengunjung yang ingin membeli langsung baju - baju hasil rancangan Designer fashion Rumah Mode ini, tanpa terlebih dahulu berkonsultasi, bisa didapatkan di Boutique. Boutique ini menjual koleksi - koleksi baju hasil rancangan Designer Rumah Mode ini. Selain baju, di sini juga menjual perlengkapan pendukung dari baju itu sendiri. Seperti tas dan aksesoris pernak - pernik lainnya. Di Boutique juga disediakan kamar pas untuk pengunjung yang ingin mencoba baju yang diinginkan.

1. 6. 7. Ruang Designer

Designer atau pemilik dari Rumah Mode menempati ruangan ini. Ruangan ini berfungsi untuk menerima klie yang ingin berkonsultasi dengan Designer mengenai rancangan baju yang diinginkan. Setelah mengetahui maksud keinginan klien, Designer langsung merancangkan sebuah baju untuk kliennya. Jika klien tidak membawa bahan kain sendiri, Designer juga menyediakan contoh - contoh kain yang dapat digunakan.

Di dalam ruangan ini terdapat fitting room, dimana fitting room ini berfungsi sebagai ruangan untuk melakukan proses fitting atau pengukuran baju setelah baju dijahit kasar atau jelujur. Setelah melakukan pengukuran, baju baru dijahit halus.

1. 6. 8. Ruangan Tim Kreatif

Ruang Tim Kreatif ini berfungsi sebagai tempat kerja Tim Kreatif untuk membantu Designer dalam perancangan baju. Yang dimaksud dengan membantu dalam perancangan baju disini adalah mempertegas atau memperdetail rancangan yang telah dibuat oleh Designer tadi. Misalkan menambahkan detail bordir, menambahkan detail payet atau manik - manik

pada rancangan itu, dan lain sebagainya. Jika ada kegiatan meeting kecil antara Designer dengan Pengelola, maka meeting dilakukan pada ruangan ini.

1.6.9. Ruang Pola

Setelah desain baju sudah selesai dirancang, maka rancangan itu diterima oleh karyawan pembuat pola dari Tim Kreatif untuk segera dibuatkan pola potongan bajunya. Untuk membuat potongan pola baju, pada ruangan ini terdapat meja besar dan seperangkat computer beserta mesin cetaknya. Karena dalam pembuatan potongan pola selain dengan manual, tim pembuat pola juga menggunakan media komputer untuk membuat pola baju tersebut.

1. 6. 10. Ruang Penjahitan

Untuk ruang penjahitan ini diperlukan ruangan yang cukup luas. Karena di tempat ini memerlukan banyak jenis mesin yang dapat membantu dalam proses penjahitan. Misalnya mesin jahit, mesin obras, mesin bordir, meja setrika, almari untuk menyimpan pakaian jadi, dan lain sebagainya. Pola baju yang telah dibuat diproses jahit di ruangan ini.

Tetap pada ruangan yang sama, hendaknya ruangan ini memiliki area yang berfungsi untuk kegiatan finishing dari proses pembuatan baju. Kegiatan ini adalah proses yang tidak dapat dikerjakan oleh mesin, tetapi harus dilakukan oleh pekerjaan tangan. Misalnya memasang payet atau manik - manik, painting, memasang aksesoris lainnya, dan lain sebagainya.

1.6. 11. Catwalk

Ini adalah yang merupakan salah satu kelebihan yang akan ditampilkan di Rumah Mode ini dibandingkan dengan Rumah Mode lainnya. Rumah Mode ini memiliki fasilitas area Catwalk. Catwalk ini berfungsi untuk pergelaran fashion show, baik event fashion show tunggal maupun pada waktu exhibition. Rencana perancangan Catwalk ini bersifat non permanent.

Sehingga bentuk Catwalknya dapat diubah sewaktu -waktu sesuai dengan tema pakaian yang akan diselenggarakan.

1.6. 12. Ruang Rias

Ruang rias ini berfungsi sebagai tempat untuk merias para prawan dan prawan yang akan tampil pada fashion show. Selain itu pada ruang rias ini harus terdapat beberapa fitting room guna tempat untuk berganti pakaian para prawan dan prawan, juga display tempat pakaian yang akan dipakai untuk diperagakan pada acara fashion show. Semua perlengkapan untuk tampil pada fashion show ini terdapat pada ruangan ini.

1.6. 13. Ruang Tunggu

Ruang Tunggu pada ruang rias berfungsi untuk tempat menunggu para manager dari agency model, designer, pihak - pihak yang turut dalam event fashion show ini, dan lain - lain. Orang - orang ini dapat memeriksa secara langsung sejauh mana persiapan yang telah dilakukan.

1.6. 14. Ruang Audio dan Lighting

Unsur pendukung yang sangat penting dalam kesuksesan fashion show ini adalah teknik dari Audio dan Lightingnya. Ruangan ini berfungsi sebagai tempat pengatur Audio dan Lighting selama acara fashion show berlangsung

1.6. 15. Pantry

Pada umumnya pantry, pantry ini berfungsi untuk tempat menyediakan minuman bagi karyawan yang bekerja pada perusahaan ini. Karena Rumah Mode ini memiliki fasilitas Mini Bar, maka kegiatan membuat makanan dan minuman ringan sesuai dengan pesanan pengunjung juga dilakukan disini. Selain itu karena pantry ini bersifat kering, maka perabot perlengkapan dapur tidaklah terlalu banyak dan jenis makanan dan minuman yang dapat dibuat adalah jenis makanan dan minuman yang mudah pembuatannya, tidak terlalu kotor dalam proses pembuatannya.

1.6. 16. Gudang

Kegunaan gudang disini adalah untuk menyimpan pakaian - pakaian yang telah jadi dari proses penjahitan dan finishing yang tidak ditaruh di boutique maupun diruangan Designer dan untuk menyimpan beberapa perlengkapan untuk menjahit.

1.6. 17. Ruang Janitor

Kebersihan perusahaan harus sangat diperhatikan. Karena dengan **ini** dapat menciptakan suatu citra diri dari Rumah Mode ini. Untuk menyimpan peralatan kebersihan seperti Vacuum Cleaner, alat pel, dan peralatan lainnya disimpan pada ruangan ini.

1.6. 18. KM/WC

Ruangan ini merupakan ruangan service bagi orang yang ingin membuang air kecil atau air besar. Untuk menjaga keprivasian pengguna, KM / WC dibagi menurut jenis kelamin pengguna, yaitu KM / WC untuk wanita dan KM / WC untuk laki - laki.

1. 7. Metode Perancangan

Pada awal proscs pengerjaan, sebelumnya harus melakukan pengumpulan data terlebih dahulu dengan mensurvey perusahaan - perusahaan yang berhubungan dengan kegiatan yang berhubungan dengan mode, khususnya dalam hal perancangan busana. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan lapangan yang ada, yang berhubungan dengan kebiasaan klien, dan juga keadaan interior perusahaan yang ada sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan dengan :

1.7. 1. Data Yang Diperlukan

Data yang diperlukan berasal dari dua sumber, yaitu data yang berasal dari literature, serta data yang berasal dari lapangan.

Data yang berasal dari literature berisi tentang hal — hal yang memuat tentang suatu data yang ideal, seperti besaran ruang yang ideal untuk sebuah kantor, besaran ruang untuk ruang tunggu, dan lain - lain, Dengan kata lain

data yang berasal dari literature berfungsi sebagai standarisasi awal sebuah perancangan.

Data yang berasal dari majalah dan media massa berfungsi sebagai data penunjang dari proses perancangan. Umumnya berupa keadaan yang lagi dominant di masyarakat atau yang berhubungan dengan proyek yang akan dirancang.

Sedangkan data yang berasal dari lapangan, umumnya berupakeadaan yang ada di lapangan, yang berhubungan dengan kelemahan dan kelebihan sistem perusahaan yang ada di lapangan. Selain itu juga berhubungan dengan aktifitas pengguna, sistem pencahayaan, dan penghawaan, sistem pelayanan, serta struktur organisasi dari perusahaan yang ada pada lapangan

1.7.2. Metode pengumpulan Data

1.7.2.1. Study Literatur.

Suatu study pengenalan yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan dalam proses penyusunan makalah melalui study pustaka, baik dari majalah, buku - buku, internet, artikel yang masih relevan dan mendukung keberadaan dan proses perancangan.

Hasil survey dibandingkan dengan data literature yang ada. Untuk melihat apakah standart yang ada di lapangan sudah sesuai dengan standart yang ada di literature. Dari sini dapat dilihat alasan mengapa seringkali ada ketidaksuaian antara standarisasi yang ada pada literature dengan kenyataan di lapangan. Kemudian hasil yang diperoleh dari hasil wawancara dapat menjadi kunci jawaban dari perbandingan yang dilakukan.

1.7.2.2. Study Perbandingan.

Study banding yang dilakukan dalam bidang yang serupa yaitu dalam hal ini bidang mode dan fasilitas lainnya yang menunjang, untuk mendapatkan gambaran yang obyektif tentang arah perancangan.

1.7.2.3. Survey Lapangan

Pengamatan dan pengenalan langsung ke lokasi tapak dan lingkungannya. Dengan tujuan untuk mengetahui keadaan yang

sebenarnya dan polensi dan kendala yang ada sehingga dapat menunjang proses perencanaan dan perancangan interior.

1.7.2.4. Wawancara

Proses tanya jawab dengan pihak - pihak yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan atau proyek serupa untuk melengkapi data - data yang dibutuhkan.

1. 7. 3. Metode Pengolahan Data

Setelah mcmp peroleh dala - data melalui tahapan diatas, maka langkah yang selanjutnya adalah menyusun dan menganalisis data - data tersebut dengan tujuan untuk memilih data yang mana yang dapat benar - benar dimanfaatkan dan mendukung proyek yang dikerjakan. Pengolahan data yang berhubungan dengan pengguna serta data yang akan keadaan ideal sebuah perusahaan yang disurvei menggunakan metode sortir. Jadi data yang dianggap tidak diperlukan dalam perancangan tidak dipakai.

- Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan
Selesai tahap penyusunan data, dilakukan pendekatan terhadap perencanaan dan perancangan dengan mempertimbangkan masalah dan tujuan yang ingin dicapai.
- Sistematika kerja
Supaya menghasilkan rancangan yang berwawasan dan merupakan hasil yang bertanggung jawab, maka digunakan kerangka kerja yang sistematis dan berurutan mulai dari input sampai output, mulai dari yang umum sampai yang khusus, sehingga proses yang ada adalah wujud dari usaha pematangan gagasan dari kebutuhan dan konsep perencanaan.

1.7.4. Metode Analisis Data

Sedang kan untuk metode analisis data yang ada menggunakan *metode komperatif*. Diamana data yang sudah diperoleh dari lapangan dibandingkan dengan data yang berasal dari literature. Dari hasil perbandingan tersebut dapat terlihat apakah data yang diperoleh dari

lapangan sudah memenuhi standarisasi atau belum. Selain itu juga dapat dilihat kelebihan dan kekurangan tentang data yang didapat dari lapangan, serta alasan mengapa data yang bersal dari literature serinkali tidak dapat diterapkan di lapangan.