

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian judul

Judul proyek adalah Sekolah dan Studio Mode di Surabaya. Pengertian tiap katanya adalah :

- Sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar atau memberi pelajaran.
- Studio adalah Sebuah ruangan dimana para seniman bekerja.
(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994).
- Mode / *fashion* adalah ragam (cara ,dsb), yang terbaru pada suatu waktu (tentang pakaian,dsb); Aliran suatu gaya penampilan, hasil suatu karya seni yang selalu berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan alur kehidupan.
(Poerwadarminta, 1991; Dharsono, 1995)

Jadi pengertian dari judul “ Sekolah dan Studio Mode di Surabaya” adalah Suatu tempat / wadah untuk para seniman khususnya perancang busana untuk dapat berkreasi mendesain suatu karya baru yang mengikuti perubahan waktu atau tren yang sedang ada dimasyarakat. Dapat juga berarti tempat atau wadah dimana melalui tempat tersebut setiap orang dapat memperoleh pengetahuan awal tentang busana, pelatihan dan memberikan pengetahuan tentang busana dan gaya yang populer, serta tempat dimana kegiatan di bidang mode di laksanakan/ diselenggarakan.

1.2. Latar Belakang

Pakaian atau busana adalah salah satu kebutuhan pokok (primer) manusia yang dibutuhkan tanpa henti dalam setiap detik kehidupan manusia baik dari lahir sampai kematiannya. Pada awalnya manusia hanya memandang pakaian dari segi fungsionalnya saja, yaitu sebagai alat untuk menutupi dan melindungi bagian tubuh tertentu dari pengaruh luar (lingkungan) tempat tinggalnya. Di daerah dingin manusia menggunakan pakaian juga untuk menghangatkan tubuhnya.

Kini, dengan perkembangan peradaban manusia yang semakin maju maka mempengaruhi perkembangan pemikiran manusia di semua segi kehidupan.

Pakaian tidak lagi dipandang sebagai penutup dan pelindung tubuh saja melainkan mulai mengikuti pola pikir manusia untuk mengekspresikan dirinya, menambah daya tarik dan rasa percaya diri bagi pemakainya. Selain itu pakaian juga dapat membantu manusia untuk menunjukkan eksistensi dirinya sehingga tampil beda dari manusia yang lain. Pola pikir manusia yang berbeda-beda didukung dengan aspek budaya, religius, dan teknologi memunculkan hasil pemikiran yang berbeda-beda pula dalam menciptakan pakaian, hal inilah yang disebut mode.

Benua Eropa merupakan kawasan pusat perkembangan mode di dunia. Kota-kota besar seperti Paris, Milan, London, New York memiliki bisnis mode yang berkembang sangat pesat sehingga disebut banyak orang sebagai kota mode atau surga bagi dunia mode. Di kota-kota besar itulah mulai lahir para desainer-desainer berbakat dan ternama dengan karya-karyanya yang hebat.

Perkembangan mode tersebut akhirnya merambah kawasan Asia seperti Hongkong, Singapore, Jepang, dan juga Indonesia. Pengaruh bisnis mode di Eropa yang sangat pesat memberi dampak positif pada perkembangan dunia mode di dunia, karena itu kawasan Asia mencoba mengikuti perkembangan tersebut mulai dengan ekspor-impor pakaian bermerek, *retail-retail fashion* yang merambah kota, sampai munculnya sekolah-sekolah mode di Asia yang menciptakan desainer-desainer muda yang berbakat. Jakarta sebagai kota metropolitan mempunyai perhatian cukup besar terhadap dunia mode, hal ini dapat dibuktikan dari gaya hidup yang cenderung glamour di kota Jakarta berbeda dengan kota-kota lainnya. Selain itu beberapa tahun terakhir ini mulai banyak nama-nama desainer Indonesia yang mulai bersinar dan mereka cukup diakui oleh berbagai kalangan.

Menurut sejarah perkembangan mode, busana tiap tahunnya selalu menciptakan tren sendiri yang selalu berubah-ubah mengikuti musim dan perkembangan bahan. Tren tersebut selalu berusaha diikuti oleh manusia pada umumnya, apalagi yang sangat menggemari perkembangan mode. Karena itu setiap perancang busana selalu berusaha untuk menciptakan sebuah trend baru di masyarakat. Bukan hanya di kota Jakarta saja dunia mode berkembang di Indonesia tetapi di kota Surabaya juga mulai terlihat perhatiannya yang cukup besar di bidang mode. Hal tersebut dapat dilihat dari cara berbusana masyarakat di Surabaya yang mulai memikirkan segi gengsi dari pakaian yang dipakai, banyak

juga butik-butik yang bermunculan dengan karya desain sendiri, dan juga banyak siswa yang melanjutkan studi ke luar negeri dan mengambil desain mode. Banyak orang-orang yang lebih memilih menempuh pendidikan disainer diluar negeri karena dianggap lebih berkualitas dibanding yang ada di dalam negeri.

Di Surabaya pada saat ini mulai banyak bermunculan bibit-bibit muda yang mempunyai bakat dan minat di bidang merancang busana dan mereka membutuhkan wadah untuk mengembangkan bakat serta ketrampilan mereka. Disamping itu di Surabaya telah ada beberapa tempat kursus mode tetapi dengan fasilitas yang kurang lengkap, karena itu fasilitas pendidikan mode di Surabaya dianggap kurang memadai. Atas dasar pemikiran itulah yang melatarbelakangi konsep proyek sekolah dan studio mode di Surabaya. sebagai upaya untuk memberikan wadah bagi desainer muda untuk berkreasi dan mengembangkan bakatnya dibidang mode. Dengan harapan mereka dapat bersaing dengan sehat di bidang mode dan memiliki keinginan untuk ikut andil dalam perkembangan dunia mode di Indonesia khususnya Surabaya. Selain itu juga memberikan beberapa fasilitas yang mendukung pendidikan mode tersebut.

1.3. Rumusan masalah

Merancang suatu bentukan arsitektural yang memiliki ekspresi sebuah bangunan mode yang *fashionable* dan dapat memberikan kenyamanan khususnya kenyamanan visual bagi para disainer untuk dapat menunjang aktifitas para disainer yang ada didalamnya.

1.4. Tujuan proyek

Tujuan dari proyek ini adalah supaya dengan adanya studio mode ini dapat memberikan atau menyediakan wadah bagi masyarakat untuk dapat menggunakan fasilitas dan prasarana yang ada, guna :

- Menggali bakat / ketrampilan yang dimiliki, khususnya merancang busana
- Menciptakan karya-karya desain yang indah serta trend baru bagi dunia mode
- Menjadi tempat sumber inspirasi, motivasi, dan informasi bagi para remaja dan pemuda/ pemudi untuk mewujudkan cita-cita sebagai perancang busana yang professional.

- Menambah wawasan tentang dunia *fashion* atau mode.
- Mempersiapkan para desainer-desainer muda yang berbakat dan bertanggung jawab untuk dapat bersaing didalam negeri maupun luar negeri.

1.5. Manfaat proyek

Bagi masyarakat, menciptakan lapangan pekerjaan baru, khususnya bagi tenaga terampil dibidang mode, menambah wawasan tentang dunia mode dan perkembangannya di dalam negeri, memberi inspirasi pada masyarakat awam.

Bagi siswa atau desainer, mengembangkan bakatnya di bidang mode dan dapat mengekspresikan karyanya dengan adanya lomba-lomba desain yang diadakan setiap tahunnya baik di dalam dan diluar negeri, memberikan tempat atau wadah untuk mengembangkan kreatifitas untuk mengembangkan trend dalam negeri, sebagai ajang persaingan para desainer untuk dapat menciptakan karya-karya yang indah dan bagus.

Bagi konsumen pecinta mode dapat mendorong konsumen untuk mencintai karya-karya buatan dalam negeri, juga dapat memperoleh informasi tentang tren perkembangan mode.

1.6. Sasaran dan lingkup pelayanan

Sasaran dari proyek ini adalah, untuk masyarakat yaitu orang-orang yang mempunyai bakat serta minat dibidang mode, dengan alasan ingin menciptakan para desainer yang berbakat dan bertanggung jawab, serta siap untuk terjun ke masyarakat dan pekerjaan.

Untuk pengajar adalah orang-orang dewasa yang sudah berpengalaman dan terampil di bidang *fashion*, Selain itu para pelajar yang sudah lulus pelatihan juga dapat menjadi *assistant*.

Pengunjung dimulai dari remaja sampai dewasa yang mencintai dunia mode dan mengikuti perkembangan mode serta tren.

Untuk keseluruhan sasaran utama yang dituju adalah kalangan menengah keatas pecinta mode untuk dapat berkreasi juga menyaksikan perkembangan mode baik didalam dan di luar negeri dengan pagelaran-pagelaran yang menampilkan karya-karya terbaru dan terbaik.

1.7. Metode Pengumpulan Data

- Studi literatur
Melalui buku-buku perpustakaan mengenai mode, besaran ruang, dan juga referensi dari tugas akhir semester yang lalu.
- *Survey*
Mengadakan kunjungan ke salah satu sekolah mode yang ada di Surabaya, guna mengumpulkan keterangan mengenai cara kerja, kurikulum yang berlaku disana, dan juga program dan besaran ruang yang ada.
- Wawancara
Wawancara dilakukan dengan salah satu murid Arva Studio.
- Internet
Mencari data-data mengenai studio mode.