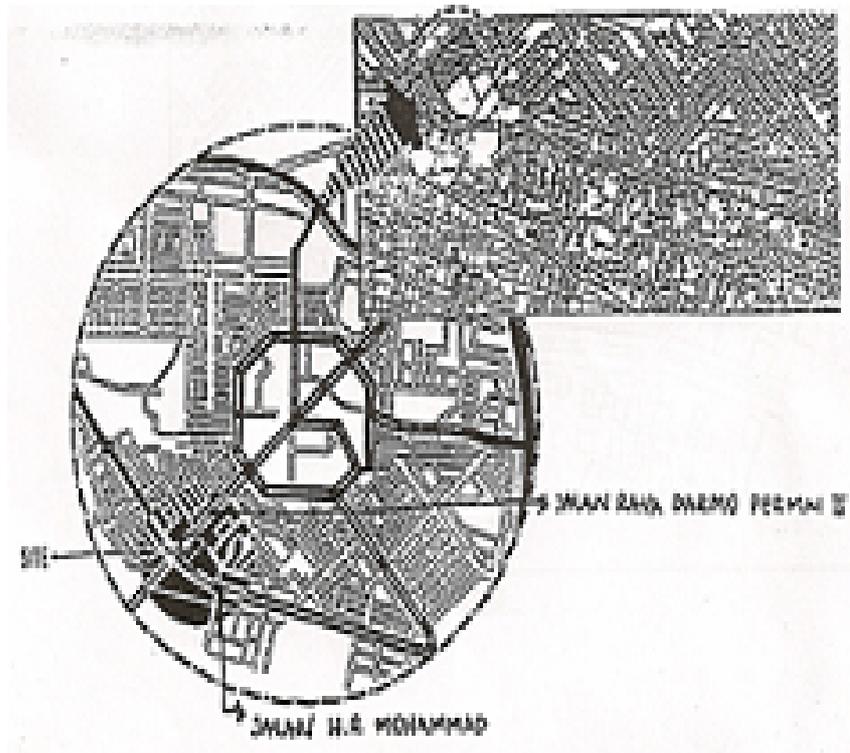


2. TINJAUAN DATA

2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

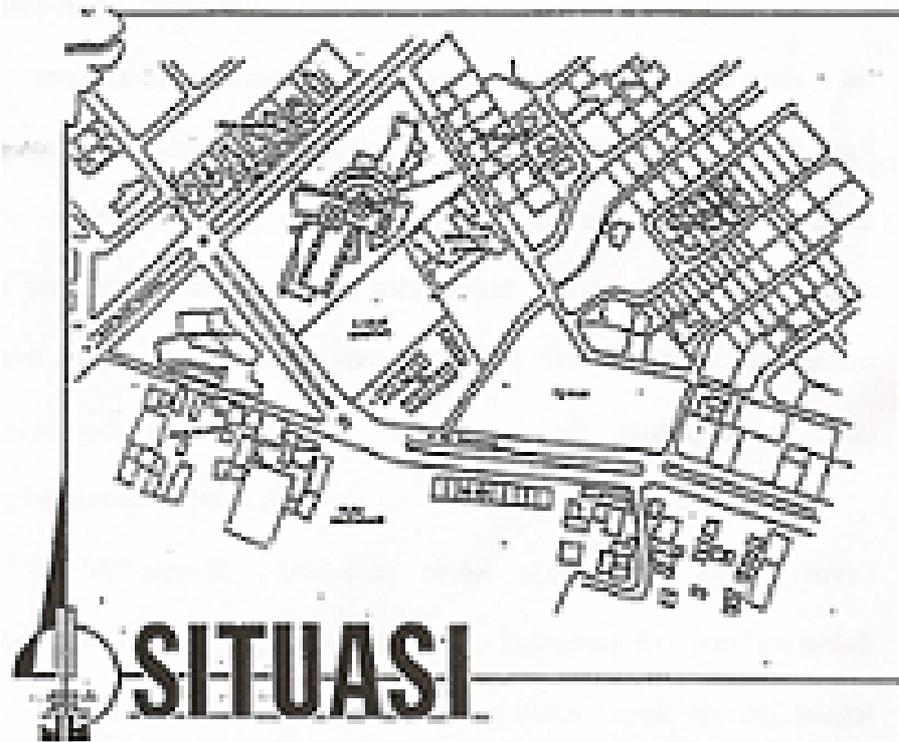
Lokasi tapak berada di wilayah Surabaya Barat, tepatnya pada unit pengembangan Darmo Baru. Tapak yang dipilih adalah di jalan Mayjen H.R. Mohammad. Untuk mengetahui tepatnya berikut merupakan batas-batas tapak:

- Batas Barat Laut: Jl. Raya Darmo Permai II (daerah perumahan)
- Batas Timur Laut: Jl. Darmo Permai Selatan XIV (daerah perumahan)
- Batas Barat Daya: Jl. H.R. Mohammad (seberang SMU Petra)
- Batas Tenggara: Lahan kosong dan Sekolah Jepang



Gambar 2.1. Peta Lokasi Tapak

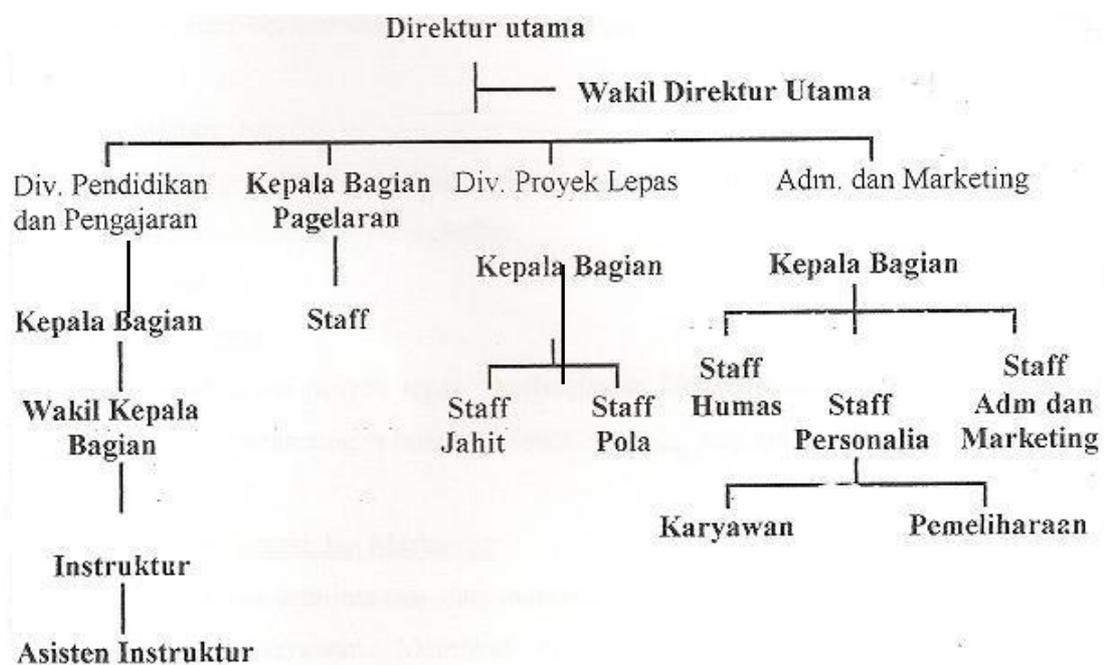
Lokasi Surabaya Barat sengaja dipilih karena merupakan pusat kawasan pemukiman untuk daerah Surabaya yang telah dan terus akan berkembang. Proyek-proyek seperti perumahan Citraland, perumahan Pakuwon Jati adalah sebagian dari banyak proyek perumahan yang didirikan pada kawasan Surabaya Barat. Keberadaan perumahan-perumahan pada daerah tersebut ditambah dengan perumahan kawasan Darmo yang telah berkembang sebelumnya adalah sangat mendukung keberadaan dari proyek yang akan dirancang.



Gambar 2.2. Situasi sekitar tapak

2.2. Data Pemakai

2.2.1 Struktur Organisasi Pemakai



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Pemakai

2.2.2. Job Description

A. Direktur Utama:

- Pengawas umum dalam setiap bidang yang menyangkut kegiatan dalam sekolah mode ini.
- Menerima pertanggungjawaban dari setiap kepala bagian.

B. Divisi Pendidikan dan pengajaran

a. Kepala bagian:

- Mengawasi pelaksanaan tugas.
- Intensif mengajar untuk mata kuliah tertentu.
- Menerima laporan dari wakil.

b. Wakil Kepala Bagian

- Berinteraksi langsung dengan staff pengajar.
- Mengawasi proses/pelaksanaan akitivitas proses belajar-mengajar.
- Intensif mengajar mata kuliah tertentu.
- Menerima dan memperhatikan perkembangan setiap minggu aktivitas belajarnya.

c. Staff pendidik/instruktur:

- Memberikan materi pembelajaran rutin kepada mahasiswa.
- Membuat laporan perkembangan siswa.

d. Asisten instruktur:

- Membantu instruktur dalam melaksanakan proses belajar-mengajar dan langsung berinteraksi dengan para mahasiswa.

e. Divisi Pagelaran

o Kepala bagian pagelaran:

- Mengatur jadwal pagelaran dan segala sesuatu yang dibutuhkan mulai perencanaan sampai perwujudan

o Staff:

- Melayani pengunjung yang hadir dengan menunjukan tempat yang harus diempati dan mengatur segala aktivitas di dalamnya.

f. Divisi Proyek Lepas

- Kepala bagian Divisi Proyek Lepas
 - Berhubungan langsung dengan klien luar dalam hal pemesanan/ perancangan busana.
 - Menjadi penghubung antara klien dengan desainer.
- Staff:
 - Melayani pengunjung yang ingin mencari informasi ataupun mencari desain baju yang cocok dengan pilihannya.
 - Memberi informasi-informasi terbaru yang sedang in, sehingga memudahkan pengunjung untuk mencari dan memilih desain siapakah yang cocok dengan karakter dan style-nya.

g. Divisi Administrasi dan Marketing

- Kepala bagian administrasi dan marketing:
 - Mengawasi pekerjaan/pelaksanaan tugas dari karyawan.
 - Membuat kebijakan dalam analisis biaya.
 - Melaporkan pendapatan dan pengeluaran yang diterima setiap minggunya.
 - Menerima dan menganalisis laporan bawahan.
- Staff administrasi dan marketing:
 - Membantu kepala bagian dalam hal keuangan.
 - Menerima laporan pemasukan harian, mingguan, bulanan dari masing-masing staff yang berhubungan dengan administrasi dan marketing.
- Staff humas:
 - mencari informasi keadaan/minat masyarakat di luar berhubungan dengan bidang perancangan busana
 - melaporkan laporan harian/bulanan sesuai kebutuhan
- Staff personalia:
 - Memberikan laporan kepada pengunjung.
 - Membuat laporan pemasukan harian kepada kepala administrasi.

2.2.3. Latar Belakang Perilaku Pemakai

A. Siswa sekolah mode:

- Siswa sekolah mode bisa laki-laki atau perempuan.

Syarat minimum adalah lulusan SMU dan yang memiliki tujuan untuk belajar dunia mode.

B. Staff pendidik/instruktur:

- Staff pendidik di sini adalah orang-orang dengan latar belakang pengalaman dan pendidikan yang berhubungan dengan mode.
- Benar-benar orang yang senang, ahli, dan menguasai bidang tersebut.

C. Karyawan:

Yang dimaksud di sini adalah yang berperan sebagai karyawan butik, toko, kebersihan dan pemeliharaan, *receptionist*

D. Pengunjung:

Semua orang yang mempunyai keperluan melihat-lihat, membeli hasil rancangan dari *designer-designer*, dan ada juga yang ingin belajar tentang cara mendesain, merancang, dan menjahit di batik *fashion center* ini.

2.3. Data Literatur

2.3.1. Pengenalan Umum Terhadap Seni Batik

2.3.1.1. Pengertian dan Sejarah Perkembangan Batik

Kata batik memang berasal dari bahasa Jawa. Kata ini sudah menjadi kata yang diadaptasi ke berbagai bahasa dunia. Namun hingga sekarang belum bisa dipastikan batik yang asli berasal dari negara mana. Para arkeolog menemukan bukti tentang orang-orang Mesir dan Persia yang memakai pakaian batik, namun lewat bukti serupa bisa juga dibilang orang India, Cina, Jepang, dan banyak negeri lain di Asia Timur.

Banyak teori yang berusaha menjelaskan kepastian asal-muasal batik. Namun tetap tidak bisa menyisakan keraguan. Meski kain batik telah ditemukan di Mesir tahun 500. Bila benar berasal dari Mesir, memang akan

begitu mudahnya menyebar ke Afrika dan Persia. Sesudah itu melalui berbagai arah bisa menuju Asia Timur dan beradaptasi dengan sentuhan individu dari masing-masing Negara. Studi penelitian di dalam kesimpulan terbalik lebih memperkirakan bisa menemukan asal batik di Indian Archipelago. Pencarian asal mula batik mulai kehilangan arah dalam kabut sejarah, tanpa catatan berarti. Beberapa arkeolog menemukan peninggalan batik yang terjadi di awal abad ke-10. Sisa reruntuhan kuil-kuil mengingatkan kembali ke sekitar abad ke-13, di saat menyaksikan fragmen figur batu memakai pakaian yang berdekorasi motif-motif kuat yang ditiru sarung keluaran abad ke-20 dalam corak dan dekorasinya. Menurut fakta yang ada, batik telah mencapai Jawa pada abad ke-12, sebagai bagian penting dari kebudayaan dan ekonomi Indonesia. Pada awalnya, batik hanya sekedar hiburan dari para istri di Kraton Jawa. Namun kemudian mulai berubah menjadi bagian status sosial, hingga menjadi kostum nasional yang dipakai oleh perempuan dan lelaki.

Terlepas dari asal mula batik yang masih dipelajari oleh para ahli, batik Indonesia mempunyai keunikan tersendiri dan mengandung makna filosofis yang dalam. Keunikan batik dalam negeri tidak akan ditemui di batik manapun di luar negeri. Batik Indonesia merupakan hasil peleburan berbagai budaya, yaitu budaya asli Indonesia dengan budaya Hindu-Budha dan budaya Islam serta Eropa yang dibawa oleh Belanda. (<http://www.joglosemar.com>)

Beberapa ahli berpendapat bahwa batik asli ada di Pulau Jawa berasal dari Turki dan Mesir yang kemudian berkembang di Parsi dan dibawa oleh pedagang-pedagang Hindustan dan Tiongkok dengan beberapa macam seni lukis ke Indonesia. Kemungkinan pada abad ke-12, seni kerajinan tersebut mulai masuk ke Jawa Barat (Banten). Yang kemudian menyebar ke seluruh pelosok Indonesia, dan yang menjadi material yang paling digemari oleh pejabat-pejabat keraton (khususnya di Yogyakarta). Pada tahun 1850, ditemukan canting cap yang memungkinkan pembuatan batik secara cepat untuk memenuhi kebutuhan yang besar dari masyarakat pada waktu itu. Sejalan dengan perkembangan teknologi, seni kerajinan ikut pula berkembang

dengan dikenalnya batik cap dan batik printing di samping batik tulis (*Indonesia Indah buku kedelapan (batik)*, Yayasan Harapan Kita, Jakarta, 1990, p. 14).

2.3.1.2. Alat-alat yang Digunakan Untuk Membatik

Seni batik pada dasarnya sama dengan seni lukis. Alat yang digunakan untuk melukis disebut canting, dan sebagai bahan untuk melukis digunakan cairan malam. Canting memiliki berbagai macam ukuran tergantung pada jenis dan halusnya garis atau titik yang akan dibuat. Hasil lukisan ini yang kemudian disebut ragam hias atau motif batik (*Batik It's Mystery and Meaning*, Djambatan, Jakarta, 1990, p. 1).

Beberapa alat dan bahan yang harus dipersiapkan sebelum membatik adalah kain mori (bisa terbuat dari sutra/katun), canting sebagai alat pembentuk motif, gawangan (tempat untuk menyampirkan kain), dan lilin selain panic dan kompor kecil untuk memanaskan.



Gambar 2.4. **Canting**

Untuk batik cap alat yang digunakan ditambah dengan cap-capan. Alat ini mempercepat pengerjaan sebuah batik. Cap mempunyai beragam motif siap pakai yang memiliki ukuran variatif (Nugraha, Iskandar P. (2005). *Batik-sejarahnya-dan-jati-diri-kita*.<http://www.kompas.com>)



Gambar 2.5. **Batik Cap**

2.3.1.3. Proses pembuatan batik

Proses pembuatan batik tulis tangan:

- Proses pertama-tama adalah membuat pola dasar/motif gambar yang dikehendaki dengan pensil di atas kain putih yang akan diproses menjadi sebuah kain bermotif batik
- Pada tahap berikutnya dimulai proses membatik pola dasar pada kain-putih dengan lilin/juga disebut malam sesuai garis pensil dan ini dikerjakan dengan sebuah alat yang disebut canting yang dipegang tangan layaknya menulis dengan sebuah pena, proses ini dilakukan pada kedua sisi kain/bolak-balik
- Selanjutnya memberi isian pada proses di atas dengan titik-titik dan gurat-gurat dengan lilin
- Pada bagian-bagian yang akan tetap berwarna putih/tidak berwarna sesuai warna kain putih tersebut maka ditutup dengan lilin
- Setelah proses membatik yang pertama/disebut pula warna pertama ini maka kain dicelupkan ke dalam warna pertama. Selanjutnya kembali ke proses membatik tahap berikutnya untuk menutup bagian-bagian yang akan tetap pada warna pertama dengan lilin
- Setelah proses di atas kemudian mencelupkan kembali ke dalam warna kedua
- Setelah selesai membatik dan mewarna sesuai dengan motif yang telah dipolakan ke kain di atas maka proses berikutnya adalah merebus untuk menghilangkan semua lilin yang tadi dilukiskan/dibatikan dengan canting. Setelah kain kering diulang kembali membatik pada pola dasar dengan titik-titik dan mengulang menutup nomor 4. Menutup warna-warna pertama dan warna kedua, agar tidak terkena warna berikutnya
- Kembali proses pencelupan ke dalam bak warna untuk memberi warna pada pola dasar dan kembali meng"godog" untuk menghilangkan semua lilin yang menempel dan proses akhir adalah menjemur kembali untuk mengeringkan kain batik sebelum dipakai/dibentuk dalam sebuah pola pakaian yang dikehendaki

Proses pembuatan batik cap:

- Pertama-tama membuat pinggiran dengan cap khusus yang telah ada pola/motif gambarnya dengan lilin pada kedua belah sisi kain-putih/bolak-balik
- Berikutnya memberi lilin dasar dengan cap pola dasar dengan motif yang dikehendaki secara berulang-ulang sampai seluruh kain pada kedua sisi kain
- Dilanjutkan dengan memberi lilin berulang-ulang pada bagian-bagian yang akan tetap tinggal putih hingga selesai
- Setelah itu kain yang telah bermotif/gambar dari hasil proses cap tersebut dicelupkan ke dalam warna sebagai warna dasar
- Langkah berikutnya setelah kain dikeringkan adalah menghilangkan lilin pada bagian-bagian tertentu untuk mendapatkan warna berikutnya, dan juga menutup warna dasar agar tidak terkena warna berikutnya.
- Seperti halnya pada proses batik tulis, dalam proses akhir batik cap juga kembali pada proses pencelupan ke dalam bak warna untuk memberi warna pada pola dasar dan kembali meng"godog" untuk menghilangkan semua lilin yang menempel dan proses akhir adalah menjemur kembali untuk mengeringkan kain batik sebelum dipakai/dibentuk dalam sebuah pola pakaian yang dikehendaki (<http://www.joglosemar.com>)

2.3.1.4. Daerah Penghasil Batik

Sejak jaman penjajahan Belanda, pengelompokan batik yang ditinjau dari sudut daerah pembatikan, dibagi dalam 2 kelompok besar :

- A. Batik Vorsterlander adalah batik yang berasal dari daerah Surakarta dan Yogyakarta, sering disebut juga batik keraton, cirri-cirinya antara lain:
 - Ragam hias bersifat simbolis, dengan latar belakang, kebudayaan Hindu-Jawa.
 - Warna: sogan, maigo (biru).
- B. Batik Pesisir adalah semua batik yang pembuatannya di luar daerah Surakarta dan Yogyakarta, seperti Cirebon, Indramayu, Lasem, Pekalongan, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Ragam hias bersifat naturalis, dan banyak terpengaruh oleh kebudayaan asing seperti Cina dan India.
- Warna: beraneka ragam (*Batik It's Mystery and Meaning*, Djambatan. Jakarta, 1990, p. 8).

Dalam perkembangan selanjutnya ke daerah lain, kedua jenis batik tersebut memiliki pengaruh yang kuat. Daerah-daerah penghasil batik yang ada di Indonesia sampai sekarang adalah sebagai berikut:

- A. Jawa Timur, meliputi: Tuban, Gresik, Sidorjo, Porong, Banyuwangi, dan Madura (Bangkalan, Sampang, Pamekasan, Sumenep) yang banyak dipengaruhi batik Pesisir. Ponorogo, Pacitan, Trenggalek banyak dipengaruhi batik Surakarta dan Yogyakarta.
- B. Jawa Tengah, meliputi: Surakarta, Yogyakarta, dan Lasem sebagai pusat penghasil batik yang terkenal. Juga di daerah Banyumas, Demak, Kudus, Rembang, Juwana, dan Pati.
- C. Jawa Barat, meliputi: Cirebon, Garut, Indramayu, Ciamis, Tasikmalaya, Jakarta, dan yang tertua daerah Banten Selatan (dengan kain simbutnya) (*Batik It's Mystery and Meaning*, Djambatan. 1990, p. 10-31).

2.3.1.5. Berbagai Jenis dan Motif Kain Batik Tradisional

Terdapat banyak sekali corak batik di Indonesia, akan tetapi ada beberapa pola yang ada dan digunakan sampai saat ini karena berhubungan dengan tradisi masyarakat setempat. Beberapa motif tersebut dipercaya mempunyai kekuatan mistis dan dapat membawa keberuntungan dan kesialan bagi penggunanya bila tidak digunakan sesuai dengan ketentuan yang sudah turun-temurun.

Beberapa desain batik khusus digunakan untuk pengantin baru, dekorasi kamar pengantin dan para anggota keluarga. Ada beberapa desain batik yang hanya boleh dipakai oleh Sultan beserta keluarga kerajaan dan pengikut-pengikutnya. Kelas sosial seseorang dapat dilihat dari motif batik yang dipakai.

Pada umumnya ada 2 kategori dalam desain batik yaitu motif geometris dan desain bebas. Batik motif geometris biasa digunakan pada

jaman dulu, sedangkan motif bebas lebih menggambarkan pola kehidupan di alam yang distilasikan/dengan tiruan kain tenunan.

Tiap daerah di Jawa mempunyai keunikan tersendiri dalam desain batik mereka. Jawa bagian tengah banyak dipengaruhi oleh tradisional pola dan warna. Batik di bagian utara Jawa dekat dengan pantai utara Jawa seperti Pekalongan dan Cirebon mendapat pengaruh yang kuat dari budaya Cina dan memberi efek warna yang lebih cerah dan lebih banyak motif bunga dan awan.

Batik tulis dibuat dengan dasar kain bermutu tinggi sangat terkenal terutama di masyarakat pedesaan yang masih menjunjung tinggi tradisi nenek moyang. Sebuah batik tulis berkualitas tinggi dibuat dalam waktu beberapa bulan dan dihargai sampai dengan nominal ratusan hingga jutaan rupiah.

Pada masa lampau umumnya kain batik berbentuk empat persegi panjang, terdiri dari berbagai ukuran sesuai dengan penggunaannya. Sekarang berbagai jenis dibuat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari sejalan dengan kehidupan masa kini. Berbagai jenis batik banyak tersedia untuk keperluan rumah tangga, seperti elemen interior, lukisan dinding, alas meja hingga seprei dan gordena. Bahan dasar yang digunakan juga berkembang, mulai dari katun dan sutra asli sampai bahan yang sintetis. Patut dibanggakan bahwa batik kini telah menjadi salah satu komoditi ekspor yang dapat diandalkan.

Beberapa jenis kain batik yang sering kita jumpai, baik dalam upacara tradisional, maupun untuk gaya hidup yang lebih modern:

– Kain Panjang

Berukuran 12,5m x 1m, digunakan terutama sebagai busana bawah. Di daerah Solo dan Yogyakarta disebut sebagai tapih atau sinjang dan untuk kaum pria disebut bebed.

– Kain Sarung

Jika dibentang berukuran 2,25m x 1m, untuk pemakaiannya kedua ujung kain disambung menjadi satu. Ciri khasnya adalah selalu adanya kepala di sisi kain.



Gambar 2.6. **Kain Sarung**

– Ikat Kepala

Ikat kepala atau destar disebut dengan berbagai istilah, seperti misalnya udeng (Jawa), odeng (Madura), deta (Sumatera Barat) dan sebagainya. Ukurannya 1m x 1m, dan ada kalanya dibagi dua menyerong, dalam bahasa jawa disebut iket separon yang berarti separuh ikat kepala.



Gambar 2.7. **Ikat Kepala**

– **Kemben**

Biasanya berukuran 2,5m x 0,5m. Kemben yang mempunyai tengahan segi empat dinamakan blambangan, dan yang berbentuk wajik panjang dinamakan sindangan. Tengahan adakalanya dilapisi dengan kain sutera dari berbagai warna.



Gambar 2.8. **Kemben**

– **Selendang**

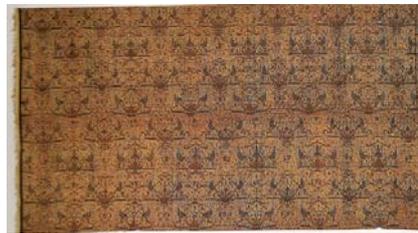
Selendang mempunyai berbagai ukuran. Di daerah Solo dan Yogyakarta, umumnya berukuran 1,5m x 0,45m, dipakai sebagai pelengkap busana wanita berupa sampir-selendang dilipat memanjang, disandang di salah satu bahu dengan ujung selendang lurus ke bawah. Dewasa ini umumnya selendang berukuran 2,5m x 0,5m. Selain itu terdapat pula selendang batik untuk menggendong anak berukuran 3m x 0,5m, pembawa barang 3m x 0,5m, dan untuk menari 3m x 0,5m.



Gambar 2.9. **Selendang**

- Dodot

Adalah pakaian kebesaran untuk busana bawah dengan ukuran yang sangat besar dan sering pula disebut dengan istilah kampuh. Di masa lampau hanya dipakai oleh Raja dan keluarganya serta kaum ningrat pada upacara tertentu, dan oleh sepasang pengantin ningrat dan oleh para penari bedoyo dan serimpi. Kain dodot untuk pria berukuran 5m x 2m, sedangkan untuk wanita berukuran 4m x 2m. Untuk Raja, dodot berukuran tiga kali panjang dan dua setengah kali lebar kain panjang.



Gambar 2.10. **Dodot**

(*Batik It's Kind*, Djambatan, Jakarta, 1990, p. 63-79).

Makna motif Batik:

- Parang Rusak

Adalah salah satu motif sakral yang hanya digunakan di lingkungan kraton. Motif ini juga bisa mengidentifikasi asal kraton pemakainya, apakah dari kraton Solo atau Yogyakarta.

- Parang Barong

Yang berasal dari 'batu karang' dan 'barong' (singa), dulunya dikenakan para bangsawan untuk upacara ritual keagamaan dan meditasi karena motif ini dianggap sakral.

- Parang Klitik

Menyimbolkan perilaku halus dan bijaksana. Dulu motif ini hanya dikenakan oleh para putri Raja.

- Parang Slobog

Menyimbolkan keteguhan, ketelitian, dan kesabaran.

- Sekarjagat
Melambangkan ungkapan cinta dan memelihara perdamaian. Maka tak heran bila motif ini sering dikenakan dalam pesta pernikahan.
- Truntum
Biasanya dikenakan khusus untuk pernikahan terutama oleh orang tua pengantin karena motif ini berarti menuntun.
- Kawung
Melambangkan kebijaksanaan dan keseimbangan hidup.
- Mega Mendung
Melambangkan pembawa hujan yang dinanti-nantikan sebagai pembawa kesuburan dan pemberi kehidupan. Warna biru muda pada motif ini melambangkan semakin cerah nya kehidupan.
- Poleng
Menggambarkan kejujuran, keseimbangan, dapat dipercaya dan berani.
- Sido Mukti
Biasanya dikenakan oleh pengantin pria dan wanita pada acara perkawinan, dinamakan juga sebagai *Sawitan* (sepasang). *Sido* berarti terus menerus dan *mukti* berarti hidup berkecukupan dan kebahagiaan. Jadi motif ini melambangkan harapan akan masa depan yang baik.
- Sido Asih
Memiliki makna kasih sayang.
- Sido Mulyo
Berarti hidup dalam kemuliaan.
- Sido Luhur
Berarti hidup selalu berbudi luhur.
- Sido Wirasat
Pada motif ini selalu terdapat kombinasi motif truntum di dalamnya, karena melambangkan orang tua akan selalu memberi nasehat dan menuntun kedua mempelai dalam memasuki kehidupan berumah tangga.

Berikut adalah perbedaan yang menjadi pembeda antara daerah penghasil batik pedalaman dan beberapa wilayah penghasil batik pesisiran: (Djoemena, 1990, p. 4)

A. Batik pedalaman

a. Batik Solo

Daerah Solo merupakan salah satu dari 2 daerah yang pada jaman pemerintahan Belanda disebut *Vortenlanden*. Daerah ini merupakan daerah kerajaan dengan segala tradisi serta adat-istiadat kratonnya, selain itu juga merupakan pusat kebudayaan Hindu Jawa. Keadaan ini mempengaruhi ragam hias dan warnanya.

Ragam hias yang sangat erat hubungannya dengan falsafah Hindu antara lain: Sawat/Lar melambangkan mahkota/penguasa tertinggi, Meru melambangkan gunung/tanah, naga melambangkan air/sering disebut tula/banyu, Manuk melambangkan angin/dunia atas dan Modang melambangkan nyala api/Geni.

Para pencipta ragam hias jaman dulu tidak hanya menciptakan sesuatu yang hanya indah di mata saja, tetapi mereka juga memberi makna yang erat hubungannya dengan falsafat hidup yang mereka hayati. Mereka menciptakan sebuah ragam hias dengan pesan dan harapan yang tulus dan luhur semoga akan membawa kebaikan serta kebahagiaan bagi pemakai. Ini semua dilikiskan secara simbolis. Hal ini yang menjadi ciri ragam hias daerah Solo.

Di Solo jaman dulu yang masih banyak dipengaruhi agama Hindu yang mengenal kasta, maka terdapat tata cara tentang pemakaian batik. Peraturan ini antara lain menyangkut:

- Kedudukan sosial pemakai
- Peristiwa di mana kain batik digunakan tergantung dari makna/arti dan harapan yang tergantung pada ragam hias tersebut (Djoemena, 1990,p. 10).

b. Batik Yogyakarta

Sebagaimana lazimnya berlaku di daerah Solo, disinipun berlaku tradisi/adat-istiadat, kepercayaan dan sebagainya. Lambang-lambang yang

bersifat simbolis dan erat hubungannya dengan falsafah agama Hindu Jawa juga berlaku di daerah ini.

Perbedaan antara kedua daerah ini adalah pada ragam hiasnya. Beberapa kekhasan antara lain adalah isen-isen, dele kecer dan berbagai jenis ukel akan dijumpai hanya pada batik Yogyakarta.

Perpaduan ragam hias batik Yogyakarta terasa sangat unik. Perpaduan antara ragam hias condong pada perpaduan berbagai ragam hias geometri dan memiliki skala lebih besar. Ragam hias daerah Yogyakarta tidak sebanyak daerah Solo, adakalanya ragam hias dengan nama sama memiliki perbedaan tergantung pada ciri khas daerah pembuatnya.

Di Yogyakarta terdapat pula Batik Rakyat yang dibuat di daerah Batul. Pada Batik Rakyat ini ragam hiasnya lebih bernafaskan alam desa sekitarnya. Demikian pula batik masyarakat Cina di Yogyakarta mempunyai ciri sendiri yaitu perpaduan antar ragam hias daerah pesisir dengan daerah pedalaman. Pada salah satu batik hasil karya juragan batik cina yang terkenal The Tjing Sing jelas terlihat ragam hias parang wenang yang merupakan ragam hias khas Yogyakarta dipadu dengan hiasan pinggiran dan kepala kain pesisir serta warna latar putih bersih khas Yogyakarta (Djoemena, 1990,p. 14).

B. Batik Pesisiran

a. Batik Cirebon

Cirebon yang terletak di Pantai utara Jawa tepatnya di perbatasan antara Jawa Barat dan Jawa Tengah dahulu merupakan tempat persinggahan yang ramai. Daerah ini banyak disinggahi kapal, baik luar negeri maupun kapal antar pulau nusantara seperti: Madura, Lasem, Jambi dan lain-lain. Selain itu Cirebon juga memiliki Kraton Kasepuhan dan Kraton Kanoman. Keadaan dan sifat lingkungan ini turut mempengaruhi seni budaya Cirebon, termasuk seni batiknya yang dapat dilihat dari ragam hias serta warnanya.

Sebagai akibat dari akibat hubungan dengan kaum pendatang dari berbagai negeri, yang membawa kepercayaan dan seni budaya masing-

masing, maka terjadilah suatu pembauran yang saling mempengaruhi. Pembauran kebudayaan itu dapat dilihat dari kereta kebesaran Kraton yaitu Singa Barong dan Peksi Naga Liman. Kedua kereta tersebut secara simbolis melambangkan perpaduan budaya Cian, Arab, Hindu yang diwujudkan dalam bentuk binatang khayal berkaki singa, berkepala naga bertanduk/liong (dari budaya Cina), berbadan kuda bersayap/buraq (dari budaya Islam) dan moncong berbentuk belalai gajah/Ganesha (dari budaya Hindu).

Beberapa macam ragam hias daerah Cirebon antara lain wadasan, mega mendung, utah-utahan, patran, patran kangkung, liris patran kembang dan yang paling terkenal adalah:

- Taman Arum Sunyiaragi
- Gedongan Sunyiaragi
- Ayam Alas Gunung Jati
- Pasar Bumi
- Supit Urang
- Kapal Kandas
- Kapal Keruk
- Piring Aji
- Simbar Kendo
- Mega Mendung
- Gedung Kosong
- Piring Selampad

(Djoemena, 1990, p. 19).

b. Batik Indramayu

Seperti halnya Cirebon, Indramayu yang bertetangga dengan Cirebon juga memiliki kesamaan dengan batik Cirebon. Batik asal Indramayu sering juga disebut dermayon. Kain dermayon memiliki ciri khas yaitu pemilihan warna yang terbatas pada warna biru tua, merah tua, coklat kemerah-merahan/kekuning-kuningan dan hitam. Batik dari Indramayu jarang memiliki latar berwarna, umumnya tidak hanya berwarna putih karena terkena lunturan dari warna utamanya.

Beberapa macam ragam hias daerah Indramayu antara lain:

- Kapal Laju
- Sawat Riweh
- Si Juring
- Bangun Tulak
- Pacar Cina
- Alam Laut
- Jendral Pesto
- Wit Ringin

(Djoemena, 1990,p. 22).

c. Batik Garut

Warna-warna khas batik Garut adalah warna gumading, biru tua, merah tua, hijau tua, coklat kekuningan dan ungu tua. Warna gumading adalah warna buah-buahan yang mulai masak dan menguning. Warna sogan batik Garut adalah coklat muda kekuningan dan warna ini memiliki kekhasan sendiri.

Ragam hias batik Garut bersifat naturalis banyak mengambil motif dari dunia flora dan fauna sekitarnya. Di samping itu terdapat pula ragam hias yang ada persamaannya dengan ragam hias Solo-Yogya, daerah tetangganya Cirebon, Indramayu, Pekalongan dan ragam hias kebudayaan Cina, yang tentunya disesuaikan dengan selera dan gaya batik Garut. Nama ragam hias daerah Garut ini biasanya sesuai dengan gambaran yang tertera, jarang memiliki makna simbolis. Bahkan tidak sedikit ragam hias yang memiliki nama sesuai dengan pemakai, contohnya: lereng, camat, lereng dokter.

Dapat ditambahkan di samping Garut, daerah seperti parahiangan terdapat pula pematikan di daerah Tasik dan Ciamis dengan sedikit perbedaan dengan batik Garut.

d. Batik Pekalongan

Batik Pekalongan termasuk bati pesisir yang paling kaya akan warna. Seperti halnya batik pesisir, ragam hiasnya bersifat naturalis. Dari sekian banyak batik pesisir, batik Pekalongan inilah yang sangat

dipengaruhi selera serta gaya para pendatang keturunan Cina dan Belanda.

Menurut gaya dan selernya, serta dilihat dari segi ragam hiasnya maupun tata warnanya, batik Pekalongan dapat digolongkan menjadi 3 golongan:

- Batik Encim: Batik ini dikenal dengan tata warna khas Cina dan sering mengingatkan pada benda-benda porselin Cina. Batik Encim Pekalongan condong pada tata warna *familie rose*, *familie verte* dan sebagainya. Ragam hiasnya dapat dibagi menjadi 3 jenis:
 - Buketan memiliki tata warna *familie rose*, *familie verte* dan sebagainya
 - Ragam hias simbolis kebudayaan Cina dengan motif seperti Burung Hong (kebahagiaan), Liong (kesiagaan), kura-kura (kehidupan abadi), harimau (kekuasaan), kupu-kupu (cinta abadi) dan beberapa lagi
 - Ragam hias bercorak lukisan, seperti ragam hias ark-arakan pengantin Cina, Sam pek-Eng Tay yang digambarkan dalam bentuk sepasang kupu-kupu
- Batik Pekalongan bergaya Belanda, antara lain batik dari pengusaha batik keturunan Belanda Van Zuylen yang begitu terkenal. Kebanyakan batik gaya Belanda ini berupa kain sarung, karena mudah dipakai kaum pendatang. Gaya batik Belanda memiliki ragam hias buketan yang menggambarkan bunga-bunga khas Eropa terutama Belanda seperti bunga krosan, cupido, tapal kuda, dan kartu bridge yang oleh orang pribumi disebut ragam hias kertu mawut
- Batik gaya penduduk setempat memiliki warna yang sangat cerah, bahkan sering dijumpai dalam sehelai kain batik terdapat 8 warna yang sangat berabai, tetapi menakjubkan secara keseluruhan.

e. Barik Lasem

Lasem adalah salah satu daerah pantai utara Jawa tempat orang Cina pertama kali mendarat di Indonesia. Dari sini orang Cina

menyebar ke Kudus, Demak, dan seterusnya, mereka menetap di daerah ini.

Secara garis besar batik Lasem dapat dibedakan menjadi 2 yaitu batik dengan selera Cina yang oleh umum dinamakan batik Lasem dan batik selera pribumi yang sering disebut batik rakyat.

Batik Lasem yang berselera Cina, gayanya berbeda dengan batik Pekalongan jenis Encim. Perbedaan itu terdapat pada tata warna, batik Lasem memiliki warna mirip porselin peninggalan dinasti Ming yaitu merah, biru, hijau di atas warna putih porselin. Batik daerah Lasem disebut juga Laseman. Pemberian nama batik Lasem berdasarkan tata warnanya bukan menurut ragam hiasnya. Nama-nama tersebut antara lain Bang-bangan: warna latar putih (ecru) ragam hias merah atau sebaliknya, kelengan: warna latar putih (ecru) ragam hias biru atau sebaliknya, Bang biru, Bang ijo biru, dan lain-lain.

Tata warna daerah Lasem terkenal akan warna merah darahnya, dimana warna itu tidak terdapat di daerah penghasil batik lainnya. Ciri khas batik Lasem lainnya adalah tidak adanya sogan.

Batik yang berselerakan pribumi (batik rakyat) adalah batik sogan dengan tata warna merah, biru, hijau, dibuat di daerah lain kota Lasem, Kauman, Suditan. Penduduk setempat menamakan batik ini Kendoro-kendiri. Adapula motif yang terkenal yaitu tutul, motif ini mirip dengan ragam hias truntum daerah Solo-Yogya, bedanya pada warna merah khas daerah Lasem. Ragam hias tiganegeri asal Lasem memiliki penggemar sendiri, karena ragam hias ini melalui proses pencelupan warna di 3 tempat yang berbeda untuk menghasilkan warna terbaik. (Djoemena, 1990, p. 35).

Di Indonesia terdapat bermacam-macam batik yang dapat dibedakan berdasarkan:

- Berdasarkan alat pembuatannya
 - Batik Tulis: batik yang ditulis dengan lilin batik cair pada kain dengan menggunakan canting

- Batik Cap: batik yang dibuat dengan canting cap
- Batik Kombinasi: batik yang pelilinannya, pertama dengan menggunakan cap dan kedua (mbirini) menggunakan canting
- Batik Lukis: batik yang dibuat tidak dengan menggunakan canting ataupun cap, melainkan dengan alat lukis
- Berdasarkan proses pembuatannya/teknik pembuatannya:
 - Batik Kerokan: batik yang cara menghilangkan lilin klowongnya dengan dikerok/digaruk pakai cawuk (pada bagian yang hanya sebagian/tertentu saja)
 - Batik Lorodan: batik yang dhlilangkan semua lilinnya dengan cara direbus
 - Batik Bedesan: batik yang proses pembuatannya mempunyai urutan pekerjaan yang terbalik dan tidak ada proses kegiatan mengerok/mleorot dan mbironi kain
 - Batik Radioan: batik yang mempunyai pengerjaan perusakan warna, yaitu pemutihan dengan zat warna soda yang digunakan adalah warna yang dapat diputihkan tetapi tahan terhadap lunturan lilin. Biasanya pada batik jenis ini tidak mempunyai warna hitam
 - Batik Kelengan: batik yang hanya dengan 1 warna saja yaitu warna wedelan/warna biru tua. Jadi dalam prosesnya, batik ini hanya diwedel setelah mori dicap, kemudian diplorod
 - Batik *Monochrome*: batik dengan 1 warna semacam batik kelengan, tetapi tidak menggunakan warna wedelan, melainkan sebagai gantinya dicelup dengan warna-warna tajam seperti warna merah, violet, hijau, dan sebagainya
 - Batik Latar Hitam: nbatik yang bagian muka dari kain yang ditutup dengan lilin tembokan adalah relatif kecil
 - Batik Putih: kebalikan dari batik Latar Hitam
 - Batik Krakel: batik yang tanpa kerokan/lorodan, tetapi denagn proses pelarutan kostik soda dan remukan lilin

- Berdasarkan bahan jadinya:
 - Batik dari kain berwarna: batik yang sudah dibuat dari kain yang sudah diwarnai
 - Batik Lurik: batik yang dibuat dari kain yang bercorak, karena permainan benang berwarna dalam tenunan
 - Batik Teton: batik yang dibuat dengan menggunakan kain tetoron
 - Batik Formika: hasil kombinasi antara proses pembuatan batik dan proses pembuatan motif formika secara penempelan pada kain
 - Batik Bordir: hasil kombinasi pengerjaan batik dengan bordir/sulam
 - Batik Sutera: batik yang dibuat dengan menggunakan kain sutra dan biasanya batik jenis ini bermotif burung *Phoenix* kombinasi dengan tumbuh-tumbuhan, karena pengaruh kebudayaan Cina pada motif-motif batik
- Berdasarkan motifnya, seperti: batik kawung, udan liris, parang rusak, parang kusuma, sidomukti, dan sebagainya
- Berdasarkan asal daerahnya, seperti: batik pekalongan, batik madura, batik solo, batik jogja, dan sebagainya

(*Museum dan Pusat Pengembangan Desain Batik Indonesia*, Handoko.W, Jogjakarta, 1995,p. 42-44)

2.3.1.6. Perawatan Koleksi

Batik seperti halnya tekstil lain sangat rentan terhadap berbagai faktor lingkungan. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam menjaga keawetan batik, terutama batik yang memiliki nilai-nilai sejarah.

Salah satu faktor penting dalam perawatan batik adalah cahaya. Kerusakan paling sering disebabkan oleh pancaran radiasi sinar UV baik dari sinar matahari langsung maupun oleh sinar lampu *fluorescent*. Sebenarnya tidak hanya radiasi UV saja yang merusak kain, tetapi semua *spectrum* cahaya menguraikan serat kain dan memudahkan warnanya, hanya saja radiasi UV yang bersifat paling merusak. Untuk pemajangan digunakan penutup kaca yang dilapisi filter UV/dengan kaca film yang mampu memantulkan sebagian UV. Selain itu ruangan sebaiknya terhindar dari cahaya matahari karena

cahaya matahari mempunyai intensitas radiasi UV yang jauh lebih besar dari pada lampu.

Cara yang saat ini paling efektif adalah dengan sistem rotasi, sistem ini memajang benda tekstil selama 3-4 bulan kemudian menyimpannya di ruang khusus selama kurang lebih 12 bulan. Selama masa penyimpanan itu barang lain yang sama dipamerkan.

Suhu tinggi dan tingkat kelembapan tinggi mempercepat kerusakan kain, karena semakin hangat temperature akan mempercepat perkembangan mikro organisme pengurai warna dan serat kain. Suhu maksimal untuk penyimpanan adalah 293 Kelvin. Kelembapan tinggi merupakan tempat favorit bagi jamur dan lumut yang akan mempercepat proses pelapukan kain. Kelembapan udara yang disarankan adalah 50-55% kelembapan relatif.

Polusi udara juga merupakan musuh dari kain. Belerang dioksida dari asap pembakaran mesin motor dan industri cepat mengoksidasi kain sehingga lebih cepat pudar dan lapuk, akan tetapi debu akan lebih merepotkan, karena hampir tidak mungkin menciptakan ruang publik tanpa debu. Partikel-partikel debu bagaikan pisau kecil yang perlahan memotong serat-serat kain. Pada kelembapan terlalu rendah akan semakin banyak debu yang beterbangan.

Dalam perawatan kainbatik harus sering dibersihkan dengan alat penyedot debu. Koleksi baru yang akan dipajang juga harus dibersihkan sebelum dipamerkan bersama koleksi-koleksi lainnya karena kemungkinan membawa partikel debu kasar dari luar.

Koleksi batik paling baik dibersihkan dengan menggunakan *vacuum cleaner* dengan tenaga paling pelan untuk perawatan harian. Sedangkan untuk perawatan berkala dengan menggunakan jasa konservator yang biasanya menggunakan zat kimia yang relatif aman untuk kain. Tetapi mengingat biaya untuk pemanggilan konservator, maka yang memerlukan perawatan ekstra hanyalah koleksi-koleksi batik yang memiliki nilai-nilai sejarah saja. Selebihnya koleksi batik biasa dapat dirawat oleh pengelola sendiri.

2.3.1.7. Pemajangan Koleksi Batik

Loteng dan bawah tanah harus dihindari sebagai tempat penyimpanan karena kedua daerah tersebut sulit untuk diatur tingkat kelembapan, suhu, dan polutan yang ada. Seandainya tidak memungkinkan maka ruang penyimpanan harus diperhatikan lebih dari hal-hal yang mengurangi umur kain.

Penyimpangan kain dapat ditumpuk dengan memberi batas kertas tisu bebas asam diantara tumpukan kain. Lemari penyimpanan disarankan menggunakan bahan plastik, karena bahan ini lebih sulit teroksidasi oleh oksidan-oksidan di udara. Hindari penggunaan metal maupun kayu. Seandainya tetap ingin menggunakannya pastikan *finishing* yang digunakan tidak bersifat asam dan selalu batasi dengan kertas tisu bebas asam.

Pembingkai batik sangat disarankan untuk menambah keawetan benda yang dipajang. Bahan untuk bingkai dapat menggunakan kaca/*plexyglass*. Keunggulan kaca ada pada harga yang lebih murah daripada *plexyglass*. Sedangkan masalah kualitas kaca lebih buruk karena lebih berat dan lebih mudah pecah. Kemampuan untuk meneruskan cahaya dapat dikatakan sama baiknya.

Cara lain memajang kain dapat dengan digantungkan dengan catatan jenis kain yang digantung tidak terlalu berat. Untuk sebuah batik umumnya dapat digantung karena bobotnya yang relatif ringan, terlebih karena orang cenderung ingin melihat semua motif yang ada pada sebuah kerajinan batik. (<http://www.aic.faic.com>)

2.3.2. Tinjauan terhadap Mode (*fashion*)

2.3.2.1. Pengertian *Fashion*

Fashion adalah sebuah tren dan cara berpenampilan yang baik dan sesuai dengan gaya yang sedang '*in*'. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam kategori, misalnya *fashion* dalam berpakaian, tat arias 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. (*A History of Fashion in the 20th Century*, Konemann, Germany, 2000, p. 6-8).

2.3.2.2. Data tentang Sejarah *Fashion*

Busana dengan segala pernik-perniknya yang kita kenal sekarang ini, tidaklah muncul begitu saja. Berikut ini sejarah perkembangan *fashion* yang terjadi di Eropa.

Sejak abad 14, Paris sudah menjadi pusat *fashion* dunia. Sebab di kota itu kebanyakan pabrik kain berdiri. Juga paling banyak penjual bahan pakaian dan perlengkapannya.

Pada abad 17, munculah catatan-catatan tertulis tentang *fashion* yang diterbitkan. Itulah cikal bakal majalah mode modern seperti sekarang ini.

Yang diakui sejarah sebagai perancang busana pertama Perancis adalah Rose Bertin, yang pada tahun 1776 menjadi perancang mode untuk Ratu Marie Antoinette. Pada masa pemerintahan Napoleon, Desainer Louis Hippolyte Leroy menciptakan serangkaian busana untuk Ratu Josephine.

Tetapi orang yang diyakini sebagai peletak dasar industri mode Perancis adalah seorang Inggris yang bekerja di Paris, Charles Frederick Worth. Pada tahun 1858, Worth menjadi penasihat busana bagi Ratu Eugenie. Dialah yang pertama kali membangun rumah mode adibusana yang menyelenggarakan *fashion show*, manekin, staf pemasaran, penjahit, dan label Paris. Rumah mode Worth dijalankan oleh keturunannya dan bertahan sampai tahun 1956.

Yang dinilai sebagai pendobrak gaya busana wanita adalah Paul poiret, yang pada tahun 1910 memperkenalkan busana bergaya oriental, turban, dan rok lurus. Yang revolusioner, wanita tidak harus mengenakan korset, pakaian wajib kaum wanita sebelum masa itu.

Pada 1920, Coco Chanel mengganti rancangan gaun eksotis ala Poiret dengan setelan dan gaun yang simple dan klasik serta warna-warni. Sejak itulah wanita menggunakan rok pendek.

Industri busana siap pakai diperkirakan mulai sejak 1933, ketika Lucien Lelong memperkenalkan toko pakaian jadi, *robes e'edition*. Ini

merupakan pendobrakan terhadap tradisi *haute couture* (adibusana yang hanya dibuat untuk seorang pemesan) yang berlaku saat itu di Paris.

Pada 1947, Christian Dior mengejutkan publik dengan konsep *New Look* yang romantis. Gaun-gaunnya berpinggang ramping, dada menonjol, dan ujung rok melambai. Semakin kuatlah dominasi Perancis dalam dunia *fashion*. Nama-nama lain yang bisa disebut sebagai penguat pondasi Perancis sebagai kota mode dunia antara lain Hubert de Givenchy dan Pierre Balmain.

Pada 1960, Yves Sain Laurent mengembangkan sayap dengan membuka butik busana siap pakai yang tidak terlalu mahal. Laurent melengkapinya dengan kosmetik, parfum, dan aksesoris. Sementara itu, di Italia, desainer Andro Gucci telah membangun kerajaan *fashionnya*, dan rajin menggelar peragaan di luar negeri.

Yang juga akhirnya terkenal di dunia *fashion* adalah Karl Lagerfeld, yang merancang untuk rumah busana Chanel, dan Christian Lacroix, yang menyita perhatian pada era 80-an dengan warna-warni menyala dan garis-garis potongan yang inovatif.

2.3.2.3. Klasifikasi Mode

Kategori mode dibagi menjadi empat pakaian, yaitu: (*Fashion and Clothes*, New Interlitho, Milan-Italy, 1975).

- Aliran Klasik

Aliran dalam dunia mode yang tetap dipakai dari masa ke masa, hampir tidak mengalami perubahan dalam penampilan.

- Aliran New Klasik

Aliran mode yang lambat mengalami perubahan dalam penampilan berbusana.

- Aliran Tren

Aliran dalam dunia mode yang berubah sekitar satu tahun sekali, dalam satu aliran sering terjadi beberapa tema.

– Aliran New Waves

Aliran dalam dunia mode yang cepat sekali mengalami perubahan, kurang lebih sekitar tiga bulan sekali. Desain pada aliran ini tampak segar, meriah, dan dirancang untuk ibu-ibu muda.

2.3.2.4. Mode di Indonesia

Berkembangnya pusat mode di Paris, New York, Milan, dan London juga memperbanyak jenis usaha yang menunjang mode ikut berkembang. Jenis usaha lain yang ikut berkembang dalam mode tersebut adalah para *stylist* dan perancang, produsen dan usahawan kain maupun bahan pencelupan warna. Perkembangan mode bukanlah bergantung pada satu jenis usaha, tetapi oleh semua komponen dunia usaha tertentu. Salah satu tujuan pengembangan mode di Indonesia adalah mengupayakan peningkatan sinergi antara pemerintah, pengusaha, dan industriawan garmen di Indonesia dalam menentukan arah dan rencana arah masa depan Indonesia di dunia Internasional guna dalam mengantisipasi kegagalan koleksi mode menuju pasar masa depan.

(Sumber: Internet, *Menciptakan Citra Mode Indonesia di Dunia Internasional.*)

2.3.2.5. Teori-teori yang berhubungan dengan Pakaian/Busana

Menurut buku “Potret-potret Gaya hidup Metropolis”, ada 4 arti yang dapat tersirat dari sebuah pakaian, yaitu:

a. Estetika

Seseorang akan berusaha tampil beda dan menarik di hadapan orang lain. Dengan mengenakan pakaian yang sesuai dengan pribadinya, maka seseorang akan dapat tampil lebih menarik

b. Status sosial

Penampilan seseorang akan mencerminkan status sosialnya. Sebagai contoh: ada 2 orang yang sedang berjalan-jalan di mall, yang seseorang memakai T-shirt Giordano, celana jeans belel berlogo “Lea” dan sepatu kets Ardiles. Sedangkan seseorang yang satu lagi memakai baju

warna cerah keluaran terbaru mango, dengan aksesoris sepatu dan jam tangan Guess, memegang handphone Nokia seri terbaru dan tidak lupa di tangannya bergelantungan tas Dior. Maka tentu saja semua orang yang melihat dapat membedakan status sosial mereka, yang mana yang berstatus menengah dan yang mana yang berstatus kelas atas.

c. Identitas

Pakaian dengan corak tertentu dapat menunjukkan identitas. Ada orang-orang tertentu yang gemar mengenakan pakaian bermotif “ramai”, maka kita secara tidak langsung dapat menebak sifat dan kepribadian orang tersebut. Lain halnya dengan orang yang selalu memilih pakaian polos yang tidak bercorak, maka sifat orang tersebut tentulah sederhana dan *to the point*.

d. Profesi

Pakaian juga dapat mencerminkan profesi seseorang. Bila seseorang tersebut memakai pakaian lengkap dengan jas dan dasi, maka tentulah orang tersebut berprofesi sebagai pekerja kantoran.

Istilah busana baru dimulai ketika badan mulai tertutup, baik oleh kulit binatang maupun tenunan. Pertama kalinya timbul sejarah pakaian, tentu berbeda antara daerah dingin dan daerah panas. Di daerah dingin orang melindungi tubuh dari udara dingin, sedangkan di daerah panas perasaan malu atau tahayul.

Jenis pakaian yang berkembang pada abad modern ini berasal dari 2 dasar utama, yaitu:

- Kaftan untuk menutupi tubuh bagian atas
- Pakaian bungkus untuk menutupi tubuh bagian bawah. Kedua bentuk tersebut berkembang menjadi pakaian terusan, blouse, rok, celana panjang atau pendek dan pakaian dalam baik untuk pria maupun wanita. Sedangkan bentuk kelengkapannya pada jaman dahulu sudah berkembang menjadi perlengkapan busana modern, fungsinya berubah dari unsure lambing kekuasaan menjadi lambang kepercayaan diri. (Diktat SMODIA, buku I.)

Pakaian atau busana bukan hanya sekedar pakaian, tetapi mempunyai arti yang lebih luas.

Pakaian terbagi beberapa jenis:

- Semua benda yang melekat di tubuh yang terdiri atas pakaian luar (pakaian khusus, nasional, dan pakaian sehari-hari), dan pakaian dalam.
- Semua benda yang melengkapi busana dan berguna bagi si pemakai untuk menambah keindahan atas penampilannya.
- Semua benda yang secara tidak langsung menambah keindahan dan daya tarik dari si pemakai, misalnya tata rambut, tata kecantikan.

Indonesia kaya akan budaya dengan ragam adat-istiadatnya yang beraneka ragam. Di mana setiap budaya mempunyai ciri khas pakaian dan bahan yang beragam. Dari segi pemakaian ada pakaian pengantin, pakaian kebesaran, untuk upacara pakaian sehari-hari, dsb.

Dari segi bahan ada bahan batik tenun, jumputan, sarung, dsb. Kayanya aneka bahan dan model busana ini bila tidak dipelihara lama-lama akan punah. Oleh sebab itu, para desainer diminta untuk ikut melestarikan budaya bangsa dengan mengambil ciri-ciri pakaian khas itu, kemudian diperbaharui, dimodernkan, sehingga orang itu tertarik untuk memakai.

2.3.2.6. Jenis dan Macam-macam Busana yang Dipakai di Indonesia

2.3.2.6.1. Jenis busana yang dikembangkan di Indonesia

Tabel 2.1. **Jenis Busana yang dikembangkan di Indonesia**

KUALITAS	ADI BUSANA	BUSANA	BUSANA
ASPEK		MADYA	JADI
ISTILAH	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Haute couture</i> · Haute fashion 	<ul style="list-style-type: none"> · Haute diffusion · Pret a porte deluxe 	<ul style="list-style-type: none"> · Pret a porter · Ready to wear · Confectie
SIFAT PRODUKSI	Desain, jenis bahan, warna, hiasan, sampai sistematika pembuatan dan pemikirannya benar-benar khusus	Jika bahan bermotif, maka motif tersebut hanya dipakai pada satu desain saja	<ul style="list-style-type: none"> · Penggunaan bahan bebas · Model lebih sederhana
KUALITAS	Eksklusif	Mewah	Pakaian sehari-hari
BANYAKNYA PRODUKSI	1 desain untuk 1 busana	satu desain untuk 1-2 desain busana	Tergantung permintaan
TEKNIK PEMBUATAN	60% seni kerajinan tangan, sisanya dapat dikerjakan dengan mesin	Detail dikerjakan dengan tangan	Semua pekerjaan dikerjakan dengan mesin
HASIL AKHIR	Kecanggihan	Keindahan	Efisien dan efektifitas

2.3.2.6.2. Macam-macam busana yang dipakai di Indonesia

Berdasarkan hasil pengamatan penjualan busana di Indonesia yang telah dilakukan oleh penulis metode observasi, dapat disimpulkan bahwa macam-macam busana yang dipakai dan diamati di Indonesia adalah:

- Busana ala Barat
Yaitu busana yang memiliki sifat praktis dan nyaman dikenakan sehari-hari, serta potongannya sederhana. Selain itu, busana ala barat ini juga cenderung lebih *up to date*, karena selalu mengikuti tren yang ada.
- Busana khas Indonesia
Yaitu busana yang memiliki nilai-nilai nasional dan berakar dari kebudayaan Indonesia, seperti busana daerah maupun busana rancangan para desainer ternama di Indonesia yang seringkali mengangkat tema citra budaya lokal, baik melalui pemilihan material, maupun modifikasi bentuk dan model.

Busana khas Indonesia yakni:

- Busana tradisional
Busana yang berasal dari masing-masing daerah di Indonesia yang mencerminkan adat setempat.
- Busana nasional
Perpaduan busana tradisional dengan busana barat yang mencerminkan identitas budaya Indonesia. Di Indonesia, busana barat lebih banyak dikembangkan/dipakai daripada busana khas Indonesia. Hal ini disebabkan budaya Indonesia (tradisional) kurang praktis dalam pemakaiannya. Untuk merangsang perkembangan busana khas Indonesia menjadi busana yang lebih praktis, maka pada saat ini sering diadakan pameran atau perlombaan khusus.

2.3.2.6.3. Data Tentang Gaya Baju

- Baju Kasual
Baju ini biasanya dipakai saat santai dan terkesan cuek. Sehingga biasanya baju ini mempunyai corak seperti anak kecil. Warna yang

ditampilkan warna yang menyegarkan. Bahan dari baju ini biasanya memakai katun, jins, kaos.

- **Baju Sporty**
Sporty identik dengan olahraga yang mengeluarkan keringat. Oleh karena itu aktifitas yang dilakukan berat dan butuh juga kenyamanan, agar tetap terlihat fit dan *fashionable*. Bahan yang dipakai kebanyakan kaos dan *stretch*. Corak yang dipakai sederhana hanya garis seperti resleting. Warna yang dipakai adalah warna berani, sehingga terkesan gagah dan lega.
- **Baju Funky**
Gaya funky sangat disukai oleh anak muda karena nyentrik dan mengikuti tren, sehingga bebas untuk berpenampilan sesuai dengan keinginan. Biasanya identik dengan punk, gothic, vintage, hiphop, dan lainnya. Warna yang dipakai adalah tabrak warna, sehingga menarik perhatian.
- **Baju Formal**
Formal selalu berhubungan dengan kantor, tetapi jaman sekarang formal bisa dipakai waktu santai juga. Warna yang dipakai adalah warna soft, sehingga terlihat eksklusif. Bahan yang dipakai adalah katun, satin, drill, sehingga membuat si pemakai tidak merasa gerah.
- **Baju Glamour**
Biasanya dipakai malam hari dan resmi. Warna yang dipakai adalah warna berani dan corak yang ditampilkan lebih gemerlap. Tetapi masih menampilkan kesan yang elegan, anggun, eksklusif. Bahan yang dipakai lebih lembut dan nyaman.

2.3.2.7. Kelompok Kerja Busana

Menurut perancang ternama Harry Dharsono, yang disebut sebagai kelompok kerja busana adalah:

- Unsur pemikir
Kaum negarawan, pemuka adat, alim ulama, rohaniwan, dan para pemuka masyarakat.

- Unsur pencipta/pengarang
Yaitu yang mencipta konsep/pola dasar dari awal pemikiran pemilihan bahan, motif, warna, serta tata letak, sehingga tergabung sebagai komposisi dasar.
- Unsur pembuat
- Unsur pemakai
- Unsur penata
Yaitu yang mengembangkan rancangan.
- Unsur penyelenggara
Yaitu yang mengadakan promosi, pemasaran, koordinator, menyelenggarakan pameran dan peragaan, biro iklan.
- Unsur peraga
Yaitu yang membawakan busana dan kelengkapannya, yaitu peragawan dan peragawati.
- Unsur pengamat
Yaitu reporter, kritisi serta wartawan.

2.3.2.8. Peragaan Busana (*Fashion Show*)

Ada banyak sekali istilah-istilah dalam “*fashion show*” yang akan sering digunakan dalam perancangan ini antara lain:

- *Audience: group of people gathered together to hear or watch something*
- *Audition/Casting: short performance to test ability*
- *Catwalk: specification of models who walks in runway*
- *Character: qualities that makes somebody different from others*
- *Costume: clothes worn by model on stage to make them look like something else or have different character*
- *Fashion: popular style of clothes, hair, etc at a particular time*
- *Fashionable: style that is popular, used by many people*
- *Models: show clothes, etc to possible buyers by wearing them*
- *Performance: how well or badly you do something*

- *Pose: position in which stands, sits, etc*
- *Reporter: person who reports news for newspaper or television*
- *Runway: surface along which used for a fashion show*
- *Trendsetter: person who starts a new fashion or make it popular*
- *Trendy: very fashionable*
- *Style: design of something, esp. clothes, quality of being fashionable and elegant*
- *Sylist: person who styles people hair*

(Oxford Learners Pocket Dictionary, 2003)

Terdapat beberapa unsur-unsur atau industri-industri terkait di bidang masing-masing yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan sebuah peragaan busana, yaitu:

- **Desainer/perancang busana**
Orang yang ahli dalam merancang busana, dalam hal ini perancang menyediakan busana untuk dipertunjukkan dalam acara peragaan busana.
- **Model/peragawati**
Orang yang telah disewa untuk memperagakan hasil karya desainer, baik pakaian maupun aksesoris penunjang lainnya, sehingga penonton yang hadir merasa tertarik untuk membeli.
- **Pembantu umum**
Orang yang membantu dalam mempersiapkan acara peragaan busana, seperti memasang aksesoris, membantu mengenakan pakaian, dsb.
- **Koreografer**
Orang yang mengatur tata gerak para peragawati.
- **Pendekor panggung**
Orang yang bertugas mendekor panggung (*catwalk*) beserta keperluan lain yang terkait (misalnya dekor ruangan).
- **Penata rambut**
Orang yang bertugas mengatur dan merapikan rambut para peragawati sebelum dan selama pertunjukkan berlangsung.

- Penata rambut
Orang yang bertugas mengatur dan merapikan rambut para peragawati sebelum dan selama pertunjukkan berlangsung.
- Penata make-up
Orang yang bertugas merias para peragawati.
- Fotografer
Orang yang bertugas mengabadikan peragaan busana (dokumentasi) yang nantinya hasil foto tersebut dapat digunakan untuk keperluan promosi.
- Penata lampu
Orang yang bertugas mengatur tata lampu panggung.
- *Entertainer*
Orang yang menyelenggarakan sekaligus mempromosikan peragaan busana yang diadakannya.

Sifat kegiatan peragaan busana ini secara garis besar juga dapat dibedakan menjadi 2 tipe, yaitu:

A. Terbuka

Peragaan busana ini ditujukan untuk umum (tanpa dikenakan biaya) yang diadakan secara berkala untuk memperkenalkan mode atau tren terbaru yang ada.

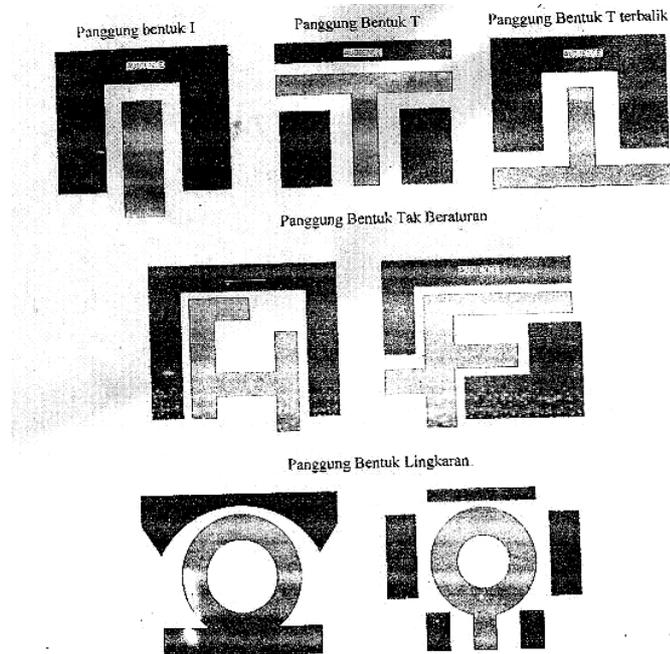
B. Tertutup

Peragaan busana yang bersifat eksklusif yang diadakan dalam ruangan khusus, pada umumnya merupakan adikarya busana seorang perancang kenamaan untuk memperkenalkan hasil karya yang baru serta agar namanya tetap eksis dalam dunia mode. Pada umumnya dipungut biaya untuk dapat mengikuti acara ini.

(*Ensiklopedi Nasional Indonesia*, P.T. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1988).

Bentuk-bentuk dasar *runway*:

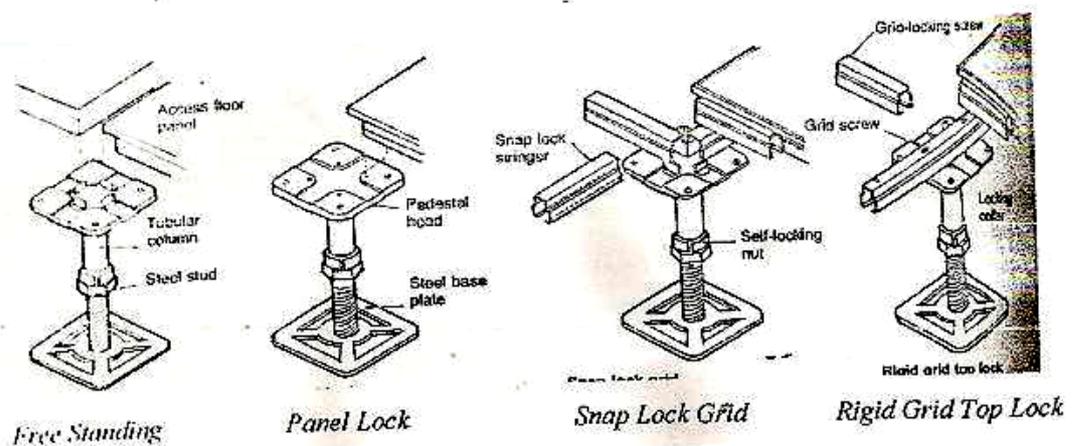
Lebar minimum 2m; Panjang minimum 8m; Tinggi 50-150cm.



Gambar 2.11. **Macam Bentuk *Runway***

(Sanggarwaty, Ratih.2003.Kiat menjadi Model Profesional)

Tumpuan yang digunakan untuk membuat panggung adalah:



Gambar 2.12. **Macam Tumpuan pada Panggung**

Keterangan:

Free Standing: Tipe ini digunakan untuk panggung yang berukuran kecil.

Biasanya digunakan dengan jarak 2”(5,08cm) dari lantai.

Panel Lock: Biasanya digunakan untuk kantor yang tidak menggunakan fasilitas

komputer.

Snap Lock Grid: Digunakan untuk panggung yang sering berpindah tempat atau

lebih cocok untuk panggung yang bersifat temporer.

Rigid Grid Top Lock: Biasanya digunakan pada panggung yang panjang.

Tumpuan ini memiliki stabilitas yang sangat baik.

Digunakan untuk keperluan yang menahan beban berat.

(*Interior Graphic and Design Standarts*, S.C.Reznikoff)

2.3.3. Tentang Sekolah Mode

2.3.3.1. Ketentuan-ketentuan dalam perancangan sekolah

Dalam perancangan dan perencanaan sekolah salah satu hal yang berkaitan erat adalah suasana lingkungan sekitar. Interaksi antara bagian dalam dan luar sekolah sangatlah berhubungan erat.

(Sumber: Xantharid Viroschiri, *Design Guide for Secondary Schools In Asia*, Unesco Regional Office For Education In Asia, (Thailand, Bangkok, 1982), hal 5). Dalam perancangan kebutuhan yang berhubungan dengan aktivitas pada sekolah desain, untuk pola penagaturan dan dimensi menggunakan acuan teori yang berhubungan dengan pola aktivitas dan kebutuhan. Untuk itu digunakan acuan dari sekolah seni, sekolah secara umum, dan kebutuhan umum seperti perpustakaan.

Ketentuan-ketentuan pokok untuk sekolah mode:

- a. Klarifikasi sekolah mode: dalam penerapan sekolah mode di Indonesia sebagai salah satu lembaga pendidikan tidak lepas dari kontrol Departemen Pendidikan Nasional. Sekolah mode mengembangkan pendidikan secara berjenjang dan berkesinambungan, selain itu juga mengembangkan pendidikan secara khusus pada keahlian tertentu. Satuan

pendidikan yang disebut sekolah merupakan bagian dari pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan. Satuan pendidikan luar sekolah meliputi keluarga, kelompok belajar, kursus, dan satuan pendidikan yang sejenis.

(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, USPN No.2 Thn 1989, bab IV, pasal 9, ayat 2-3). Sebagai lembaga yang bertujuan untuk menerapkan keahlian tertentu, maka menurut jenisnya sekolah mode dapat dikategorikan sebagai penyelenggara pendidikan dengan 2 jalur yaitu jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan sekolah untuk sekolah kursus. Jalur pendidikan yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri atas pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidikan akademik, dan pendidikan profesional. Pendidikan profesional merupakan pendidikan yang diarahkan terutama pada kesiapan penerapan keahlian tetentu. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, USPN No.2 Thn 1989, bab IV, pasal 11, ayat 1 dan 8).

- b. Kurikulum pendidikan: kurikulum pendidikan secara umum mengikuti kurikulum pendidikan yang diatur oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam USPN No.2 Thn 1989. Satuan pendidikan dapat menambah mata pelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan serta ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan. Semua tambahan tersebut tidak menyimpang dari tujuan dan jiwa pendidikan nasional. Sebagai perbandingan maka diambil standar perbandingan kurikulum pendidikan sekolah mode *Raffles-Lassale* dan kurikulum pendidikan Lassale College International Jakarta dipilih sebab merupakan perbandingan yang dapat menjadi contoh dengan lembaga pendidikan mode yang bergelar diploma.

2.3.3.2. Kurikulum Sekolah Mode

Tujuan sekolah menengah kejurusan program keahlian tata busana:

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program keahlian Tata Busana sebagai bagian dari pendidikan menengah bertujuan menyiapkan siswa/tamatan:

- A. Memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional dalam lingkup keahlian Tata Busana
- B. Mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian Tata Busana
- C. Menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang dalam lingkup keahlian Tata Busana
- D. Menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif

Proses pembelajaran:

A. Fashion Design:

- a. Desain: mempelajari tentang dasar-dasar merancang sebuah busana sampai dengan merancang dengan satu tema
 - *Basic Design* (prinsip dan unsur desain termasuk teori warna, bentuk dasar busana)
 - *Model Drawing I, II* (menggambar *figurine* wanita dan anak sesuai mode dan pengembangannya. Menggambar anatomi, memahami akan proporsi/bentuk tubuh manusia yang sempurna).
 - Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia.
 - Menggambar proporsi tubuh tampak dari semua sisi (depan, belakang, samping). Memberikan pengetahuan:
 - Cara membuat perbandingan gambar
 - Penentuan ukuran bagian-bagian busana sesuai bentuk tubuh
 - Proporsi tubuh
 - Analisis perbandingan bentuk tubuh

Sehingga dapat memberikan pengetahuan:

- Membaca gambar sketsa mode
- Menggambar proporsi tubuh tampak dari semua sisi (depan, belakang, samping)
- Mendeskripsikan hasil analisa perbandingan bentuk tubuh
- Menerapkan dasar mode pada pembuatan sketsa mode busana dengan penyelesaian gambar secara kering. Mempelajari tentang:
 - Proporsi tubuh wanita
 - Postur bentuk tubuh wanita
 - Pembuatan gambar busana sesuai sketsa mode (blus/kemeja, rok, gaun, celana panjang)
 - Penyelesaian gambar secara kering
- *Fashion Illustration* I, II (cara menggambar berbagai bentuk busana dan mewarnai dengan berbagai media pewarna untuk mengekspresikan desain busana, tekstur, dan material busana)
- *Design Development* I, II (Rekayasa desain untuk mengekspresikan desain busana dan menyusun koleksi busana berdasarkan suatu tema)
 - Teknik pembuatan sketsa dimana ide-ide kreatif dicurahkan pada tarikan garis dengan menggunakan berbagai macam gaya menurut ciri mereka
 - Pengarahan kreativitas yang berbeda dari setiap individu ke arah yang benar
 - Cara-cara mempersiapkan suatu konsep yang siap untuk dipresentasikan/diproduksi.
- b. Sejarah Mode: Pengetahuan mengenai sejarah mode nasional dan internasional. Sejarah perlu diketahui karena merupakan dasar untuk mengetahui darimana mode itu dapat dikembangkan. Dengan mengikuti perkembangan dunia dan teknologi yang semakin maju, perkembangan mode juga harus menyesuaikan diri untuk terus

menerus maju hingga dapat menghasilkan karya yang dapat diterima masyarakat sekitar.

- *History of Indonesian Costume* (mempelajari bentuk-bentuk busana tradisional Nusantara)
 - *History of Western Costume I, II* (mempelajari kostum Barat sampai dengan abad pertengahan sampai abad XX)
- c. Pengetahuan bahan (tesktil)
- *Textile Knowledge I, II and Design* (Pengetahuan tentang serat, konstruksi kain sekaligus motif tekstil membuat esain tekstil)
 - *Art to Wear* (pelajaran untuk “memperkaya” bahan dan perwujudannya menjadi benda pakai). Mempelajari berbagai sifat serat/bahan teksil yang ada pada saat ini dan mempersiapkan desain tekstil. Dapat dilihat juga perkembangan industri tekstil juga sangat pesat, shingga pengetahuan yang lengkap dan terkini sangat dibutuhkan untuk kelancaran mendesain.
 - Mengidentifikasi jenis bahan tekstil (mendeskripsikan karakteristik bahan tekstil). Pengetahuan tentang mengidentifikasi bahan tekstil:
 - Serat alam
 - Serat buatan
 - Serat campuran
 - Mengidentifikasi konstruksi benang dan tekstil:
 - Konstruksi benang dan tekstil
 - Konstruksi benang
 - Proses pemintalan (serat alam, serat buatan)
 - Macam-macam konstruksi dan kegunaan benang (Benang lawe, benang tenun, benang sering, benang jahit, benang istimewa)
 - Jenis benang
 - Benang kapas
 - Benang logam
 - Benang karet

- Benang plastik
- Konstruksi tekstil
- Mengidentifikasi jenis benang
 - Tenunan
 - Rajutan
 - Anyaman
 - Buhul
 - Kaitan
 - Renda
 - Kempa
 - Non Woven
- Jenis penyempurnaan pembuatan bahan tekstil
 - Penyempurnaan utama (membakar bulu, menghilangkan kanji, menghilangkan lemak, mengelantang)
 - Penyempurnaan tambahan (mengalander, memercer, menggaru bulu, mengeriting, mengempa, mengawetkilapkan, menguatkan tenunan, menstabilisasi)
 - Pewarnaan
 - Pewarnaan pada serat
 - Pewarnaan pada benang
 - Pewarnaan pada bahan tekstil
 - Pembacaan label tekstil
 - Label benang
 - Label bahan
 - Label busana jadi
- Penyelidikan tekstil
 - Pengamatan secara visual
 - Penyelidikan dengan uji pembakaran
 - Pengamatan dengan meraba
 - Penyelidikan daya susut, daya mulur, daya serap, luntur bahan/kain

- Memilih tekstil untuk busana
 - Bahan utama disesuaikan dengan pemakai (bentuk tubuh, warna kulit, keprobadian, dan kesempatan penggunaan, sketsa mode busana. Sehingga dapat menentukan karakteristik tekstil untuk berbagai busana sesuai dengan situasi pemakaian, desain, dan si pemakai
 - Karakteristik bahan tekstil (asal dan sifat bahan, konstruksi bahan, penyempurnaan warna bahan, jatuhnya bahan, tekstur bahan, kegunaan bahan, dan lebar bahan)
 - Bahan tambahan/pelengkap disesuaikan dengan bahan utama (macam-macam bahan tambahan; *underlining*, *interfacing*, *interlining*, *lining*, aksesoris busana, garnitur (busana). Sehingga dapat menentukan bahan tambahan (pelengkap) sesuai dengan bahan utama dan cara membuat tekstil.
- d. *Accessory Design* (mempelajari desain dan perwujudan aksesoris)
- e. Komputer, *Technical Drawing and Pattern Design System I,II*. (Mendesain dengan komputer dilengkapi dengan membuat *technical drawing*nya. Sekaligus mempelajari membuat pola dengan komputer). Sesuai dengan perkembangan jaman, kemampuan menggunakan komputer sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan suatu ide sketsa menjadi lengkap, karena pada beberapa hal penyempurnaan tidak dapat diselesaikan secara manual.
- f. Menjahit: mempelajari mengenai teknik-teknik jahit yang berkualitas profesional. Selain itu, teknik pembuatan berbagai jenis pola dari *basic* hingga yang *up to date*. Hal ini disebabkan teknik pembuatan pola yang selalu berkembang dan berubah dari waktu ke waktu.
 - *Pattern Making* (pola) dan *Basic Clothing Construction I,II* (pengambilan ukuran, 3 pola dasar, pecah model berbagai

macam busana. Pola yang diajarkan pola dasar sistem paris, pecah model dari blazer sampai dengan gaun-gaun pesta)

- *Draping and Grading* (teknik pembuatan pola langsung pada tubuh 3 dimensi. Penyesuaian ukuran (*grading*)
 - membuat pola dasar busana dan lenan rumah tangga. Mengambil ukuran badan. Analisis bentuk tubuh dan menentukan bagian-bagian tubuh yang akan diukur dan macam-macam alat pembuat pola. Mempelajari tentang:
 - Pola jadi
 - Pengertian pola jadi
 - Pemilihan pola jadi sesuai ukuran pemakai
 - Penyesuaian pola jadi sesuai ukuran pemakai
 - Pola baku
 - Pengertian pola baku
 - Pemilihan pola baku
 - Penyesuaian pola baku sesuai ukuran pemakai
 - Pembuatan rancangan bahan dan harga
 - Rancangan bahan secara global
 - Berbagai lebar bahan tekstil
 - Berbagai corak bahan tekstil (bergaris, berkotak, 1 arah, 2 arah)
 - Berbagai tekstur bahan tekstil
 - Membuat pola dasar busana, memberiakan pengetahuan
 - Pengertian pola dasar
 - Teknik pembuatan pola dasar dengan konstruksi padat/kubus (meletakkan bahan katun/blacu pada tubuh/badan/paspop)
 - Teknik pembuatan pola dengan konstruksi bidang latar (*flat pattern*)
 - Pola dasar badan atas dewasa
 - Pola dasar lengan dewasa

- Pola dasar badan bawah dewasa (rok)
- Tanda-tanda pola
- Cara membaca gambar sketsa mode
 - Pembuatan perbandingan gambar
 - Penentuan ukuran bagian-bagian busana sesuai bentuk tubuh
 - Cara memindahkan lipit pantas sesuai dengan sketsa mode busana
 - Pengertian lipit pantas
 - Macam-macam posisi/penempatan lipit pantas dengan cara menggeser sesuai dengan sketsa mode (pemindahan lipit pantas pada garis sisi, pemindahan lipit pantas pada garis hias (garis prinses). Pemindahan lipit pantas dalam bentuk lipit/bentuk kerut
- Konstruksi kerangka bentuk pola bagian-bagian sketsa mode
 - Macam-macam bentuk garis leher dan kerah
 - Macam-macam bentuk lengan
 - macam-macam bentuk rok
 - Macam-macam bentuk saku
- Sistem dan jenis pola antara lain:
 - Dankers
 - Meineke
 - Jepang
- *Sewing Techniques I,II* (teknik menjahit berbagai bahan/kain, *lay out* bahan, teknik pemasangan kerah, lengan, saku, lining/pelapis, berbagai penyelesaian busana. Selain itu juga cara menjahit bahan tembus terang, *lace*, pemasangan boning dan bust cup. Pemasangan underlining dan interlining.

Pemasangan borci, payet, dan lain-lain.

- Menentukan alat jahit. Alat jahit pokok:
 - Alat jahit manual
 - Mesin jahit semi otomatis
 - Mesin jahit penyelesaian
 - Mesin jahit industri
 - Bagian mesin jahit dan fungsinya
 - Alat jahit bantu/penunjang
 - Alat mengukur
 - Alat membuat pola
 - Alat memberi tanda
 - Alat menyetrika dan pelengkapanya
 - Alat mengepas
- Menggunakan alat jahit. Menggunakan alat jahit pokok:
 - Memasang skoci, jarum, kumparan
 - Mengisi kumparan
 - Menggunakan mesin jahit manual
 - Menggunakan mesin penyelesaian (obras, lubang kancing, pasang kancing, kelim)
 - Menggunakan mesin otomatis/semi otomatis
 - Setikan lurus
 - Setikan hias
 - Lubang kancing
 - Menggunakan alat bantu/*attachment* pada mesin lurus
 - Menggunakan mesin jahit industri
 - Jahit lurus, lengkung, lingkaran, zigzag, tanpa menggunakan benang, dengan benang pada lap coba
 - Menggunakan mesin lubang kancing (industri)
 - Menggunakan mesin pasang kancing (industri)
- Menggunakan bahan tekstil
 - Pengguntingan bahan tekstil sesuai sifatnya

- Pengoperasian alat gunting manual, berdaya listrik dengan memperhatikan keselamatan kerja
- Pemeliharaan alat gunting bahan tekstil
- Penghitungan kebutuhan bahan untuk perorangan
- Penghitungan kebutuhan bahan dalam jumlah banyak (masal) dikoordinasikan dengan guru matematika
- Pengguntingan bahan untuk perorangan
- Pengguntingan bahan dalam jumlah banyak (masal)

g. *Beading, Embroider, Painting, etc*

- h. Detail-detail *finishing* yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kesempurnaan suatu hasil karya desain
- i. *Aesthetics and Etiquette of Costume* (estetika dan etika dalam berbusana)
- j. *Fashion Show* (sebagai karya akhir siswa mempersembahkan peragaan busana berdasar suatu tema termasuk tata cara penyelenggaraannya)
- k. *Presentation* (mempresentasikan karya dan konsepnya)

B. *Fashion Business:*

- a. Melaksanakan pelayanan prima (*customer care*) dalam berbagai bidang usaha jasa dan barang. Melakukan komunikasi, memahami konsep-konsep pelayanan prima, melaksanakan pelayanan prima berdasarkan konsep A3 (*Attitude, Attention, Action*)
- b. Melaksanakan pembukuan (mengerjakan siklus akuntansi untuk perusahaan jasa dan barang). Menjelaskan bidang-bidang spesialisasi dan manfaat akuntansi, mencatat transaksi ke dalam persamaan dasar akuntansi, menyiapkan dan menganalisis bukti transaksi, mencatat transaksi ke dalam buku besar, menyusun laporan keuangan dari saldo buku besar, mencatat transaksi dalam jurnal umum dan posting, mengerjakan siklus akuntansi perusahaan jasa, mencatat transaksi dalam jurnal khusus dan posting.

- c. Membuka Usaha Busana. Mengidentifikasi karakteristik usaha busana, memilih produk dan jasa, memilih bentuk usaha busana, membuat rencana usaha busana
- d. *Marketing/merchandising I,II.*
 Bagaimana mempersiapkan desain produk yang siap diproduksi hingga masuk ke market *fashion*
- Menghitung harga jual
 - Melakukan promosi statis (penataan dasar) dan dinamis (peragaan dasar)
 - Penataan statis (pameran, display, bazaar) lenan rumah tangga dan busana
 - Arti dan tujuan penataan
 - Jenis penataan
 - Peralatan dan bahan yang dipakai
 - Macam-macam teknik penataan
 - Pembuatan perencanaan penataan (proposal)
 - Tujuan dan tempat penataan
 - Waktu
 - Bahan utama dan bahan pelengkap
 - Pelaksanaan
 - Evaluasi
 - Perbaikan
 - Penataan dinamis (peragaan busana)
 - Jenis busana yang akan diragakan dan properti
 - Panggung, musik, pencahayaan
 - Kepegawaian
 - Perencanaan peragaan proposal
 - Tujuan tempat
- e. *Supporting Knowledge (Personal Development, introduction to fashion business, textile printing and workshop management)*
- Tingkat I:
 - *Basic design*

- *Model drawing I*
- *Fashion illustration I*
- *Design development I*
- *History of Indonesian costume*
- *Textile Knowledge I*
- *Sewing Techniques I*
- *Accessory design*
- *Art to wear*
- *Pattern Making and basic Clothing Construction I*
- *Komputer, Technical Drawing and Pattern Design System I*
- *Presentation*
- **Tingkat II:**
 - *Model drawing II*
 - *Fashion illustration II*
 - *Design development II*
 - *History of western costume II*
 - *Textile Knowledge II*
 - *Sewing Techniques II*
 - *Pattern Making and basic Clothing Construction II*
 - *Draping and Grading*
 - *Komputer, Technical Drawing and Pattern Design System II*
 - *Aesthetics and Etiquette of Costume*
 - *Presentation*
 - *Beading, Embroidery, Painting, etc*
 - *Fashion Show*
- **Tingkat III:**
 - *Marketing/merchandising I,II*

- *Supporting Knowledge (Personal Development, introduction to fashion business, textile printing and workshop management)*
- *Accounting*
- *Import-export*
- *Fashion and society*
- *Study and analysis of fibers and textile*
- *Textile evaluation for a fashion product*
- *Advertising*
- *Sales management*

LAMA PEMBELAJARAN:

- A. Waktu pembelajaran efektif per tahun untuk tingkat I dan II masing-masing minimum 40 minggu dan untuk tingkat III minimum 36 minggu; jam pembelajaran per minggu maksimum 50 jam
- B. Jam pembelajaran adalah alokasi waktu untuk pelaksanaan PBM termasuk evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif yang dimaksud adalah tes untuk satu atau beberapa pokok bahasan dalam program normatif dan adaptif, dan tes untuk setiap pencapaian suatu kompetensi tertentu dalam program produktif
- C. Pelaporan administratif dan akademik kemajuan program pendidikan dan pelatihan dilakukan setiap tingkat atau minimal 2 kali setiap tahun pembelajaran
- D. Alokasi waktu pembelajaran praktek dalam program produktif minimum 70% (teori maksimum 30%)
- E. Pengaturan waktu pembelajaran dalam bentuk jadwal mingguan dalam 1 tahun dilakukan oleh masing-masing sekolah dengan memperhatikan:
 - keutuhan dan ketuntasan penguasaan kompetensi
 - kesinambungan proses pembelajaran
 - efisiensi penggunaan sumber daya pendidikan
- F. Paket Keahlian produktif dilaksanakan di industri atau sebagian di sekolah
- G. Waktu praktik kerja industri diatur sebagai berikut:
 - minimum 4 bulan kerja, mengikuti minggu dan jam kerja industri

- boleh lebih 4 bulan kerja jika kegiatan bekerja di industri memberi nilai tambah yang lebih tinggi bagi industri maupun bagi siswa yang bersangkutan
- kegiatan di industri dapat dimulai dari tingkat 1 dengan catatan industri yang bersangkutan mampu memberi ketrampilan dasar dan sebaiknya tidak langsung bekerja di lini produksi

2.3.4. Tinjauan tentang Galeri

Galeri mempunyai pengertian:

- Galeri adalah ruang/gedung tempat memamerkan benda/karya seni. (*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Edisi 3*, Balai Pustaka, Jakarta, p. 741).
- Galeri atau *gallery*, berasal dari kata latin, diartikan sebagai ruang beratap dengan 1 sisi terbuka. Di Indonesia galeri diartikan sebagai ruang/bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan karya seni seperti lukisan, barang antic, patung-patung, dsb. (*Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, 1991, p. 927).
- Adanya kaitan erat antara museum, galeri, *art shop* terutama dari segi pameran karya seninya. Standar ruang/bangunan dan suasana yang ingin dicapai memiliki persamaan. Sedangkan perbedaannya pada museum hasil karya seni “tidak bisa dibeli”, pada galeri “bisa dibeli” serta hasil karyanya lebih ditujukan untuk seni itu sendiri (*Encyclopedia Non Indonesia* p. 2).

Tujuan dari pendirian sebuah galeri menurut Kakanwil Perdagangan adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung/konsumen, dengan cara memajang/memamerkan barang tersebut dalam suatu peragaan. Di samping itu juga membantu para seniman kita yang belum mampu mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan karya seninya.

Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan, galeri sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

- Sebagai wadah promosi barang-barang seni.

- Sebagai sarana komunikatif antara pengelola dengan pengunjung dalam suasana yang rekreatif.
- Sebagai wadah pembinaan bagi para seniman dalam mengembangkan dan memasarkan hasil karya seninya.
- Sebagai wadah memperkenalkan dan pelestarian karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
- Sebagai wadah pembinaan usaha dan organisasi usaha bagi para seniman dan pengelola.
- Sebagai wadah kontak dagang antara konsumen dengan produsen serta antar peserta yang memungkinkan untuk peluang ekspor.
- Sebagai jembatan dalam rangka pengembangan eksistensi semangat kewiraswastaan.
- Sebagai salah satu obyek pengembangan kewiraswastaan nasional.

Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan image para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang dipamerkan.

Galeri memiliki 3 fungsi menurut Roomcapes, Rizzoli Int. Inc, Newyork, 1993, yaitu:

- Fungsi komunikatif yang merupakan media penyampaian secara tidak langsung kepada konsumen/pengunjung galeri mengenai produk-produknya.
- Fungsi apresiasif yang merupakan tempat berapresiasi para seniman dalam meningkatkan ide-ide dan karyanya.
- Fungsi estetis sebagai tempat untuk mengemas produk-produk seni yang akan dijual.

Galeri mempunyai macam yang banyak menurut obyek yang dipamerkan. Ukuran dan proporsi galeri seperti material dan pencahayaan lantai, dinding, dan plafon harus cocok dan tepat untuk obyek spesifik yang akan dipamerkan.

Ada beberapa macam galeri yang telah dikenal, yaitu:

A. Art Galleries

Umumnya ruangan dengan *finishing* bagus dimana obyek dipajang (*didisplay*) dengan keuntungan estetik, tetapi dengan relatif material interpretif. Koleksi-koleksi seni termasuk lukisan-lukisan, patung, *furniture*, seni dekoratif, mural-mural, rekonstruksi arsitektural, gambar-gambar, dan fotografi.

B. Interpretive Galleries

Menggunakan arsitektur yang lebih sederhana, tetapi lingkungan mendominasi dengan material-material *interpretive* (rekonstruksi-rekonstruksi sejarah, foto-foto mural, grafis, *explanatory text*, dan sebagainya). Ruang pameran *interpretive* melindungi subyek-subyek sejarah dan sejarah alam dengan menggunakan teknik seperti diorama-diorama dan ruang-ruang berdasarkan periode waktu.

C. Science Center Galleries

Kemungkinan tidak ada obyek-obyek museum disana, tetapi menonjolkan perlengkapan interaktif edukasi yang mengilustrasikan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan. Ruangan-ruangannya menyerupai ruangan kelas/kadang seperti area bermain daripada ruang galeri tradisional.

D. Visible Storage Galleries

Berisi presentasi-presentasi dari banyak obyek koleksi museum dengan sedikit interpretasi, tetapi disertai dengan referensi material-material untuk pembelajaran.

E. Changing Exhibition Galleries

Adalah galeri yang fleksibel, digunakan untuk banyak macam pameran yang deprogram untuk periode terbatas.

F. Combination Galleries

Merupakan integrasi/gabungan dari beberapa macam galeri. Kebanyakan galeri mungkin dibongkar-pasang dan digunakan untuk pameran khusus dari waktu ke waktu.

Karakteristik Galeri:

- Ruang yang terpisah
Galeri seharusnya menjadi ruang kondusif yang terpisah untuk memfokuskan obyek-obyek yang dipamerkan. Pengalaman mengamati koleksi dalam galeri merupakan sesuatu yang privat dan seharusnya tidak diinterupsi/diganggu dengan orang lain yang berlalu-lalang di balkon, mengintip di jendela, dan sebagainya.
- Fleksibilitas galeri
Ketika pameran permanen berubah melebihi waktu, semua galeri harus menyediakan jumlah yang cocok untuk fleksibilitas. Museum seni tradisional mencapai hal ini dengan menyediakan macam dari desain yang bagus dan mengorganisasikan ruang-ruang galeri dengan ukuran dan karakter yang berbeda. Penyusunan ini memungkinkan untuk menempatkan pameran yang berbeda pada ruang-ruang lain di saat waktu yang berbeda. Pendekatan yang lebih modern telah menyediakan ruang lantai terbuka dengan sistem plafon modular, dan dinding-dinding ruang pameran yang dapat digerakkan. Jadi ruang dapat dikondisikan sesuai keinginan. Solusi ini menawarkan yang paling pokok dalam rencana fleksibilitas.
- Proporsi galeri
Galeri dengan proporsi yang tepat akan menyediakan ruang pameran terbaik. Umumnya rencana lantai yang terbentuk 4 persegi panjang adalah yang terbaik. Tinggi plafon sebaiknya proporsional dengan ukuran ruang dan obyek yang dipamerkan. Umumnya tinggi plafon yang cocok antara 11-14 ft. Plafon yang lebih rendah dapat menjadikan suasana galeri yang lebih intim seperti pameran *old master prints*, fotografi dan lainnya terutama obyek-obyek kecil. Plafon yang lebih tinggi dari 16 ft kadang-kadang sangat berguna, tetapi pada umumnya sulit dikerjakan.
- Finish material
Lantai, dinding, dan (idealnya) plafon sebaiknya sungguh-sungguh mampu mendukung berat melalui penggunaan alat pengunci. Material lantai yang cocok adalah *harwood*, bebatuan, terrazzo atau karpet. Plafon mungkin dapat dari panel akustik plafon (*Interior Graphic Standards* p. 357)

Fasilitas yang sebaiknya dilakukan oleh galeri yaitu menerima pengunjung galeri dan berupa pelayanan informasi, mengatur, dan mencatat keluar masuk barang-barang, tempat memajang atau memamerkan benda-benda.

Jenis koleksi menurut Sutaarga, koleksi pada galeri ada macam-macam jenisnya antara lain: seni patung, seni grafis, seni lukis, seni karya, seni keramik, dan seni kerajinan tangan.

Menurut Tuut Praticia dan Allen David penataan benda seni ada 3 macam yaitu:

- In show case
Benda yang dipamerkan termasuk kecil, maka diperlukan wadah yang tembus pandang, yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang *display*.
- Free standing on the floor or plint or support
Benda yang akan *display* mempunyai bentuk yang cukup besar, sehingga memerlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas display.
- On wall or panels
Benda karya seni lukisan yang paling banyak ditempatkan pada dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan.

Penataan benda yang akan dipajang pada galeri haruslah dibuat semenarik mungkin, karena itulah galeri juga membutuhkan sebuah pencahayaan yang baik, sehingga dapat menarik perhatian para pengunjung. Sistem pencahayaan berasal dari bukan bidang atas memiliki keuntungan orientasi yang bebas dan tidak terpengaruh halangan dari sekitar, mudah disesuaikan dengan langit-langit, pantulan cahaya sedikit, cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruangan pameran. Kekurangannya adalah mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembapan (*Neufert*, 1996, p. 135).

Cahaya merupakan faktor yang sangat mendukung dalam ruang pameran. Dengan kehadiran cahaya, efek-efek/kesan yang ingin ditampilkan dapat tersampaikan. Cahaya yang digunakan terdapat 2 macam yaitu cahaya alam dan buatan.

2.3.5. Tinjauan Umum tentang Desain Retail/Shopping Center

A. *Layout*, sirkulasi, dan penataan perabot

Pemilihan *layout* sebaiknya berada di dalam gedung yang strategis dan mudah diakses dari berbagai arah, selain itu sebaiknya juga memiliki kawasan yang ramai dan sering dilalui pengunjung (pusat kota/pusat atraksi tertentu). Dalam mendesain sebuah *layout* yang baik juga harus memperhatikan penataan perabot (sebaiknya perabot ditata searah dan beraturan tanpa meninggalkan kesan estesisnya). Hal ini dimaksudkan agar memudahkan pengunjung memilih barang-barang yang akan dibeli serta agar tercipta alur sirkulasi yang baik (mulai dari *main entrance area*, *display area*, *fitting rooms*, kemudian menuju ke *cashier area*). Perabot juga sebaiknya didesain menggunakan material yang kuat dan tahan lama, mengingat sebuah *shopping center* tidak mengalami perubahan waktu dalam singkat (semi permanen), namun harus tetap mengutamakan kenyamanan, serta bentuk dan warna menarik yang tetap diminati oleh masyarakat, sehingga mendorong minat konsumen untuk membeli barang yang dijual.

B. Elemen pembentuk ruang

Elemen pembentuk ruang ini meliputi lantai, dinding, plafon. Sebaiknya lantai dibuat dari bahan yang mudah dibersihkan, namun tetap berkesan mewah (menarik). Mengingat akan banyak dilalui oleh pengunjung, namun juga harus tetap dalam kondisi prima agar tampilannya menarik. Sama halnya dengan dinding, sebaiknya juga dilapisi material tertentu, sehingga mudah dibersihkan. Selain itu, sebaiknya dinding dilapisi dengan bahan kedap suara (mengingat adanya area *fashion show* yang menuntut segi akustik tinggi). Dinding juga dapat digunakan sebagai sarana *display*, dapat dipasang rak-rak yang ditanamkan ke dalam dinding, maupun diberi dinding tambahan. Tidak jarang pula, salah satu dinding diberi warna mencolok, seperti merah, agar dapat merangsang daya beli konsumennya. Untuk elemen plafon sebaiknya diberi ketinggian minimal 2,7 m. Plafon yang terlalu rendah dapat memberikan kesan sempit, sesak, dan mengintimidasi, sehingga membuat pengunjung

merasa tidak nyaman. Plafon sebaiknya diberi warna terang, kecuali jika ingin menampilkan kesan tertentu.

C. Fasilitas umum dan penunjang

Fasilitas penunjang yang dimaksud disini meliputi fasilitas *fitting rooms*, *public toilet*, *fashion show area*, *café*, *workshop area*, *display area*, area jahit (konveksi), serta area kantor. Area-area inilah yang membentuk 1 kesatuan batik *fashion center* yang baik. Dalam perancangannya area-area ini juga harus memperhatikan aturan-aturan yang berlaku, serta harus memperhatikan pola hubungan antar ruangnya. Misalnya: area *café* sebaiknya berdekatan dengan area *fashion show*, supaya pengunjung dapat menikmati hidangan yang disajikan sambil melihat peragaan busana (memberikan suasana yang lebih akrab, dan nyaman). Selain itu juga harus memperhatikan syarat-syarat yang harus dipenuhi yang telah disesuaikan dengan standar antropometri tubuh manusia, baik sirkulasi maupun besaran dimensi ruang secara minimal.

(*Design for Effective Selling Space*, Mc.Graw-Hill, Inc. Zurich, 1992, p. 50-54)

2.3.6. Tinjauan Umum terhadap Warna, Pencahayaan, Penghawaan, dan Akustik

A. Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi visual suatu ruang. Warna dapat pula mengkamufleskan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang proporsinya kurang bagus menjadi lebih baik (John F. Pile). Warna juga memiliki kekuatan untuk membangkitkan keindahan dengan memberikan pengalaman keindahan. Dalam hal ini berhubungan dengan harmoni warna dimana kita jumpai bangkitnya efek yang menyenangkan oleh panduan 2 warna/lebih. Pengaruh warna pada rasa keindahan ini disebut sebagai fungsi estetis warna.

Teori warna ini sangat erat hubungannya dengan pengaruh daya jual. Pemilihan warna/panduan beberapa warna yang baik dapat menimbulkan

beberapa kesan tersendiri (misal: kesan eksklusif, kesan modern, kesan *funky*, dll), sehingga dapat memberikan *image/citra* tersendiri bagi suasana *retail* tersebut. Terdapat beberapa sifat warna secara umum, yaitu:

- Merah (menarik perhatian, agresif, primitive. Identik dengan darah, marah, nafsu, berani, bahaya, kekuatan, kejantanan, dan kebahagiaan.)
- Ungu (sejuk, tenggelam, khidmat. Identik dengan dukacita, kontemplatif, janda, suci, agama.)
- Biru (sejuk, pasif, tenang, damai. Identik dengan kesepian, spiritual, monotheis, kesucian, dan harapan.)
- Hijau (netral, pasif, istirahat. Identik dengan kesegaran, mentah, muda, pertumbuhan kehidupan, kesuburan, dan harapan kelahiran kembali.)
- Kuning (kemuliaan cinta, matahari, emas. Identik dengan kesegaran, keceriaan, dan semangat.)
- Hitam (kegelapan, misteri, warna mati. Identik dengan tegas, kukuh, formal, berstruktur kuat.)
- Putih (cemerlang, pijar, sederhana. Identik dengan kesucian, polos, jujur, dan murni.)

B. Pencahayaan dan penghawaan

Untuk memperoleh sistem pencahayaan yang baik perlu diperhatikan pemilihan kualitas cahaya yang sesuai dengan kebutuhan manusia serta unsure estetika di dalam ruang (Grazyne Pitatowicz, 1954). Pencahayaan (*lighting*) merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah desain toko. Penataan pencahayaan ini akan sangat mempengaruhi citra serta kesan yang ingin ditampilkan. Misalnya: untuk sebuah *department store* pada umumnya digunakan cahaya putih (*downlight*) yang sifatnya terang, sehingga memberikan kesan ekonomis dan terbuka bagi siapa saja. Sedangkan untuk butik-butik impor/butik desainer kenamaan seringkali menggunakan lampu remang-remang berwarna kekuningan (*halogen/spotlight*) untuk memberikan kesan mewah dan eksklusif.

Pencahayaan di area commercial public memerlukan cahaya yang cukup, khususnya sekitar area kasir memerlukan 600 lux. Pencahayaan yang bagus juga perlu disediakan di area-area sirkulasi terutama area eskalator. Adapun beberapa tingkat penerangan berdasarkan kode penerapan, yaitu:

- Area resepsionis 400 lux
- Area pameran 200 lux
- Area *Fitting room* 200 lux
- Area *Tailor* 400 lux
- Area *Design* 200 lux
- Area *Shop* 200 lux
- Area kasir 600 lux

(Grazyne Pilatiwics, 1954, p. 231).

Sedangkan untuk faktor penghawaan, disarankan untuk menggunakan AC central, mengingat luas ruang yang cukup besar dan padat kegiatan. Sebab *shopping center* selalu menuntut pencahayaan yang terang (dan hal ini senantiasa diiringi dengan panas yang dihasilkan oleh lampu tersebut), oleh karena itu dibutuhkan penghawaan melalui *Air Conditioner* (AC). Selain itu, juga dibutuhkan ventilasi yang baik (agar dapat mengalirkan udara dengan baik).

Kondisi suhu yang paling ideal bagi para pengunjung di dalam area *Commercial public and culture* adalah:

- *Ambient* temperatur 18°C-20°C
- Kelembapan udara relatif 40-60%
- Tingkat perubahan udara 25km/jam
- Jumlah panas yang diperlukan tubuh sekitar 90 watt (350bu/h)

(Fred Lawson, *Planning and Design*, Van Nortrand Reinhold, p. 118)

C. Akustik

Untuk memperoleh reduksi bising yang diinginkan, maka tindakan yang dilakukan adalah dengan memberikan lapisan akustik. Akustik dapat mengatasi masalah teknis yang berhubungan langsung dengan desain interior, antara lain: tingkat bunyi berlebihan, perlindungan privasi

ruang, tingkat kejelasan percakapan dengan latar belakang suara, dan pengadaan suara latar yang sesuai dengan situasi ini (John F. Pile, 1995). Selain itu faktor akustik juga meliputi musik/suasana yang melingkupi ruangan yang didesain.

Faktor ini seringkali dilupakan, padahal musik juga dapat mempengaruhi minat orang terhadap barang-barang yang dijual. Oleh karena itu, sebagai desainer interior sebaiknya menyediakan fasilitas akustik yang memadai.

Menurut Charles Broudy, dalam bukunya "*Designing To Sell*" mengatakan bahwa pengaruh pemilihan warna, tata pencahayaan yang baik, serta musik yang mendukung adalah 3 hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan sebuah toko (*world wide story*). Selain itu juga dapat mempengaruhi penjualan sebanyak 83% (berdasarkan survey yang dilakukan oleh *California State University*, 1992 di beberapa toko dan *shopping center* terkemuka di kawasan California). (*Designing to Sell*, Vilma Barr, San Fransisco, 1990, p. 51-80).

D. Sarana pendukung

Sarana pendukung ini meliputi faktor keamanan, kebersihan, dan kesehatan. Walaupun tergolong fasilitas pendukung, namun fasilitas ini memegang peranan yang cukup penting dalam mendesain sebuah *shopping center*. Sebagai seorang desainer interior, sebaiknya tidak lupa memasukkan unsure keamanan yang baik, hal ini dapat dilakukan dengan memasang kamera pengawas, sensor, maupun melalui penataan perabot (yang memungkinkan pengawasan menjadi lebih terfokus).

2.3.7. Teori tentang Pusat Penjualan

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam merencanakan tata letak (*layout*) pada pusat penjualan:

- a. Calon pembeli diusahakan agar mengunjungi/melewati seluruh bagian toko yang menyediakan barang dagangannya

- b. Pada bagian *display* yang paling belakang/di pojok dibutuhkan pencahayaan khusus dengan tingkat penerangan yang lebih tinggi untuk dapat menarik perhatian pengunjung
- c. Barang-barang yang akan dipajang/dijual harus diklasifikasikan menurut jenisnya, sehingga akan lebih jelas penempatannya
- d. Pada dasarnya pelayanan dan tata letak ruang yang fleksibel dapat mempermudah pergantian dan perubahan secara bervariasi
- e. Penjual tidak perlu lagi menjelaskan semua model/jenis barang-barang yang sudah terdapat pada papan gambar (papan informasi)
- f. Barang-barang yang dianggap penting/mahal seharusnya diletakkan dekat dengan kasir, karena barang-barang tersebut harus diawasi secara terus-menerus (David, 1981, p. 71).

2.4. Data Tipologi

2.4.1. Arva School of Fashion



Gambar 2.13. Logo Arva School of Fashion

Arva Studio ini terletak di Jln. Sambas No.16, Surabaya. Didirikan pada tahun 1988 oleh Ibu Aryani Widagdo, sebagai perwujudan keinginan dan aspirasinya untuk mendirikan sebuah lembaga tata busana di Surabaya serta mengembangkan potensi sumber daya manusia di Surabaya secara khusus dan Indonesia bagian barat pada umumnya. Setelah lebih dari 10 tahun beroperasi, sekarang Arva Studio sudah diakui di kalangan *fashion* dan dunia mode sebagai salah satu sekolah tata busana terbaik Indonesia. Keberadaan Arva Studio semakin kokoh dengan selalu menempatkan siswanya pada kejuaraan dunia. ”*Concours International de Jeuneus Creatures de Mode*” di Paris dan pada kejuaraan tingkat nasional setiap tahunnya. Jadi merupakan kebanggaan dan kebahagiaan bagi Arva Studio untuk dapat mengangkat nama Surabaya

sebagai salah satu barometer mode di Indonesia dan di dunia. Arva mempersiapkan ”*fashion pathway*”, jalan untuk mulai berkarir di dunia mode, baik sebagai desainer, pengusaha modeste, butik, industri garmen ataupun konsultan mode.

Kurikulum yang disiapkan mencakup 2 bidang utama dalam pendidikan mode, yaitu:

1. Desain
2. Teknologi Busana (dilengkapi dengan *computer for fashion design*)

Suasana pendidikan di Arva School of Fashion berfokus pada originalitas dan kreatifitas setiap calon desainer, ditunjang dengan ketrampilan dan pengetahuan yang baik. Pada akhir pendidikan para siswa akan diwajibkan menampilkan karyanya dalam peragaan tahunan Arva Studio *school of fashion*, setelah menyusun sebuah portfolio. Sekolah ini membimbing tingkat nasional maupun internasional.

Prasarana yang disediakan adalah:

- Lokasi yang mudah dicapai, aman, dan tempat parkir yang memadai.
- Ruang teori dan perpustakaan yang lengkap termasuk akses internet dan koleksi film-film tentang mode
- Ruang pola dan praktek menjahit yang luas dilengkapi dengan mesin jahit high speed maupun mesin khusus untuk proses pembuatan busana
- Jumlah mahasiswa saat ini per tahun: 152 orang
- Instruktur : 22 orang
- Staff (termasuk bengkel jahit) : 12 orang

Kelebihan dari sekolah ini adalah banyak ragam kursus yang ditawarkan dan banyaknya promosi yang dilakukan. Kekurangannya adalah gaya antomi dalam mendesain yang monoton.

Visi

Arva School of Fashion adalah lembaga pendidikan yang berusaha membentuk dirinya menjadi centre of excellence dalam pendidikan mode di Indonesia, dikenal dan diperhitungkan di tingkat nasional maupun internasional.

Misi

Menyiapkan program pendidikan yang bermutu tinggi dalam rangka meningkatkan kemampuan lulusannya, sehingga menjadi tenaga yang mandiri, terampil, cakap, siap berkompetisi dan dinamis dalam mengantisipasi perubahan dan perkembangan di dunia mode.

Tujuan

- Membentuk karakter lulusan yang mempunyai kecakapan dan kemampuan untuk selalu bertahan hidup sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman
- Membentuk karakter lulusan yang sudah siap bersaing dalam berkarya pada tingkat nasional maupun internasional dengan tidak meninggalkan budaya dan sifat-sifat nasionalnya
- Mengantarkan dan membekali lulusan yang terjun ke dunia kerja dengan penuh kepercayaan diri dengan mengutamakan kemandirian dan profesionalisme dalam bidang mode sesuai dengan tuntutan dunia kerja masa kini dan masa yang akan datang

Fasilitas

- *Free internet*
- Tempat parkir yang memadai
- Pengajaran untuk menggunakan komputer
- Perpustakaan yang lengkap dan mendukung proses belajar siswa

Mata kuliah program intensif 1 tahun:

Fashion Design I dan II:

- Desain Dasar: teori warna, Prinsip, dan unsur desain, dan bentuk dasar busana
- Anatomi Mode I: anatomi mode wanita dan anak
- Anatomi Mode II: anatomi wanita (3/4) dan pria
- Ilustrasi Mode I: teknik mewarnai berbagai tekstur dengan media cat air, poster, pensil warna, crayon/kontek
- Ilustrasi Mode II: teknik mewarnai berbagai tekstur
- Styling I: pengembangan gaya sesuai bentuk dan fungsi busana
- Styling II: pengembangan gaya busana pekerja khusus, busana pengantin, busana teater, dan lain-lain
- Sejarah Mode Nusantara: bentuk busana daerah Indonesia

- Perkembangan Mode I: masa kuno samapi dengan abad ke IXX
- Perkembangan Mode II: abad X dan sejarah *haute couture*
- Pola dasar dan Pecah Model: pengambilan ukuran, pola dasar sederhana, pola sistem Jepang dan Eropa, pecah model rok, blus, gaun, celana panjang, busana anak dan lain-lain
- Teknik Jahit: pengenalan alat dan mesin, perbaikan dan perawatan mesin, teknik jahit, pemasangan *zipper*, berbagai penyelesaian busana, pemasangan kerah, lengan, saku, dan lain-lain
- *Technical Drawing*: menggambar flat drawing untuk produksi
- Penyusunan koleksi: pemilihan tema dan penyusunan port folio
- Niaga mode: pengetahuan *fashion merchandising*, *window display*
- Penyelenggaraan *fashion show*: tata cara peragaan busana, pengenalan tata rias panggung, penyusunan sekwen

Mata kuliah penunjang:

- Pengetahuan tekstil dan konsumen
- Monumen tekstil dan menghias kain
- Perlengkapan busana
- Etika dan estetika busana
- Manajemen bengkel kerja

Sistem kerja sekolah mode:

Sistem pengajaran sekolah mode ini ditekankan pada kemandirian masing-masing siswa. Mereka bebas dalam berkreasi, tetapi masih tetap dalam pengontrolan pengajar. Sistem kerjanya dibagi dalam pengelompokan dan masing-masing kelompok terdiri dari kurang lebih 15-20 orang didampingi 2 instruktur dan 1 asisten instruktur. Proses pendampingannya 6 siswa didampingi 1 instruktur. Sistem pendidikan menggunakan ratio 70% praktek dan 30% teori.

Kebutuhan ruang untuk Arva Studio ini adalah:

- Sarana pendidikan
 - Studio desain yang berfungsi ganda sebagai kelas teori
 - Studio potong yang menjadi 1 dengan studio pola dan jahit
 - Laboratorium

- Perpustakaan
- Kebutuhan pelengkap
 - Gudang
 - Kamar mandi
 - Ruang tunggu
 - Area resepsionis yang bergabung dengan area *display*
- Sarana kantor
 - Ruang pemilik (Direktur pendidikan)
 - Ruang Div. Manajemen
 - Ruang Kepala Bagian Administrasi dan Manajemen
- Sarana Divisi Penerima Proyek Lepas Arva Studio
 - Ruang ketua proyek jahit
 - Area resepsionis
 - Ruang jahit dan area setrika
 - Ruang penyimpanan

Pola penataan ruang dan perabot:

- Pintu utama Arva Studio yang langsung berhadapan dengan area resepsionis. Di sebelah kirinya terdapat area ruang tunggu yang terdiri dari meja kaca dan 3-4 kursi. Selain itu, masih terdapat sofa kecil yang terletak dekat dengan meja resepsionis. Bagian kiri bangunan terdapat tangga naik ke lantai 2, dan sebelah kanan bangunan terdapat pintu masuk untuk area proyek lepas. Ruang-ruang yang terdapat di lantai 1 antara lain: ruang kelas program pendek (*short class*) dan area luas yang digunakan untuk area desain dan teori. Area desain terdiri dari 3 set meja yang disusun menjadi meja panjang dan kurang lebih 60 kursi (masing-masing 2-0 kursi).
- Lantai 2 terdiri dari area potong pola dan jahit. Susunannya untuk area jahit diletakkan di tengah-tengah ruangan, dan untuk meja potong pola diletakkan di sekeliling ruangan. Sistem pembelajarannya 1 siswa mendapatkan 1 mesin jahit dan 1 meja potong. Disediakan juga sarana boneka manekin untuk memudahkan pengukuran. Terdapat juga ruang perpustakaan yang dapat digunakan untuk mencari informasi tentang dunia *fashion*.

2.4.2. LPTB Susan Budiharjo



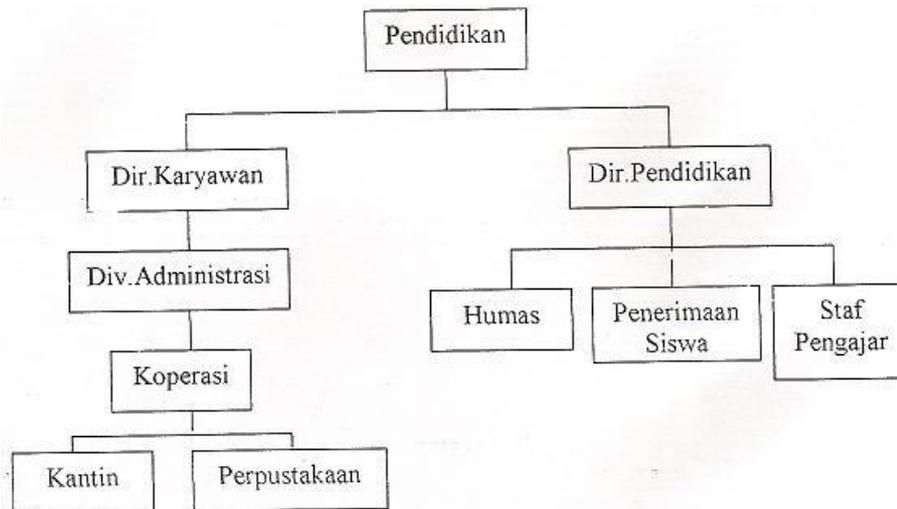
Gambar 2.14. Logo LPTB Susan Budiharjo

LPTB Susan Budiharjo ini terletak di Jln. Raya Gubeng No.23, Surabaya. LPTB Susan Budiharjo ini didirikan oleh Susan Budiharjo sendiri pada tahun 1979 di Jakarta, Susan Budiharjo sendiri merupakan *fashion designer* kondang dalam bidangnya. Saat ini LPTB ini meluluskan kurang lebih 6000 siswa dan mencetak segudang prestasi di beberapa perlombaandi bidang *fashion*. Pendidikan adalah modal utama seseorang untuk seseorang untuk bisa berkreatif.

Di sekolah ini diharapkan para calon pekerja dunia fashion dapat diperlengkapi dengan pengetahuan dan ketrampilan yang baik dalam berkarya di dunianya. Dari banyaknya peminat di bidang ini, maka berhasilah terbuka cabang yang terletak di Bandung, Surabaya, Semarang, dan Bali.

LPTB Susan Budiharjo di Surabaya ini mulai berdiri sejak tahun 1996 tepatnya tanggal 11 September 1996 yang dipimpin oleh Alphiana Chandrajani (mantan siswa lembaga ini sendiri di Jakarta). Awal mulanya hanya terdiri dari 4 orang pegawai yang tugasnya sebagai staf pengajar dan staf administrasi, hanya mempunyai 2 ruang kelas (kelas pagi dan malam) dengan jumlah murid 20 orang/kelas. Seiring dengan meningkatnya peminat dalam bidang *fashion*, saat ini LPTB Susan Budiharjo di Surabaya ini telah menggunakan 3 ruang kelas untuk kelas yang digunakan untuk kelas pagi, siang, dan malam. Jumlah mahasiswa tiap kelas sekitar 10-18 orang. Jumlah staf pengajar menjadi 11 orang dan staf administrasi 4 orang. Jumlah siswa yang telah lulus saat ini kira-kira 3000 siswa.

2.4.2.1. Struktur Organisasi



Gambar 2.15. **Struktur Organisasi LPTB Susun Budiharjo**

LPTB Susun Budiharjo ini ingin menciptakan tenaga ahli yang terdidik di bidang busana sebagai perancang mode, konsultan mode, pengamat mode yang mampu bersaing di tingkat Nasional maupun Internasional.

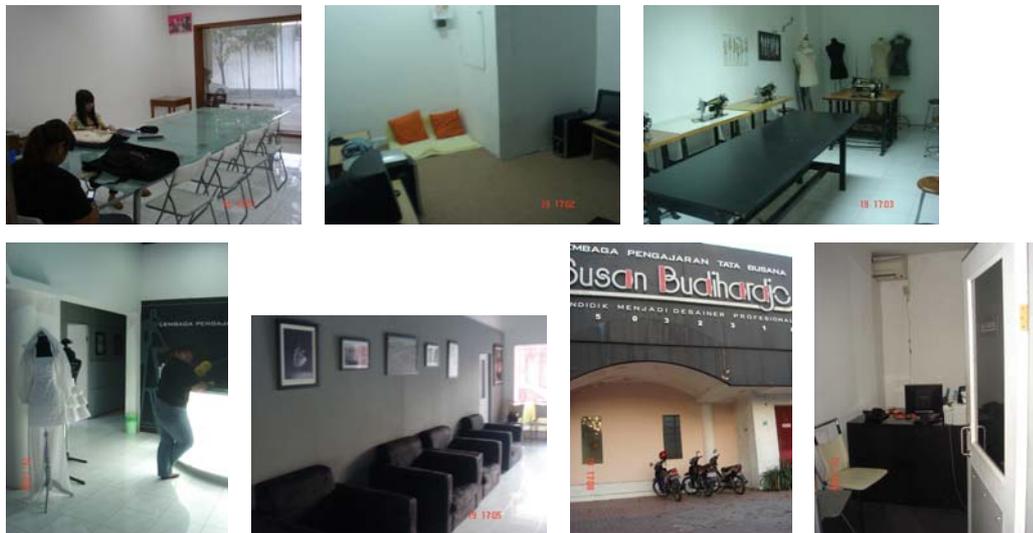
Fasilitas yang dimiliki adalah:

1. 4 ruang kelas, terdiri dari ruang jahit, ruang pola, dan ruang kelas desain
2. Perpustakaan
3. Koperasi
4. Kantin
5. Laboratorium warna
6. Kantor

Pola penataan ruang dan perabot:

Bangunan untuk LPTB susun Budiharjo ini memang terlihat sedikit kuno. Di sebelah kanan pintu utama sekolah terdapat kantin kecil, dengan nuansa alam terbuka. Masuk sekolah mode ini, langsung dihadapkan dengan 2 meja resepsionis yang cukup sederhana. Hampir semua dinding-dinding diletakkan gambar-gambar dan manekin beserta busana hasil karya siswa yang belajar di sekolah ini. Sebelah kiri terdapat lorong yang menuju kelas desain dan potong dan jahit. Setelah melewati area resepsionis, terdapat koperasi dan perpustakaan kecil. Selain itu juga terdapat kelas laboratorium. Untuk area kantor diletakkan

di belakang bangunan agar dapat memberi kesan privat. Di belakang bangunan juga terdapat dapur kecil yang dapat digunakan oleh pegawai maupun siswa.



Gambar 2.16. Foto Hasil Survey (LPTB Susan Budiharjo)

(Ki-ka: Kelas desain, Kelas komputer, Kelas potong dan jahit, Area resepsionis, Lobby, Main Entrance, R. Kantor)

2.4.3. Lasalle College International

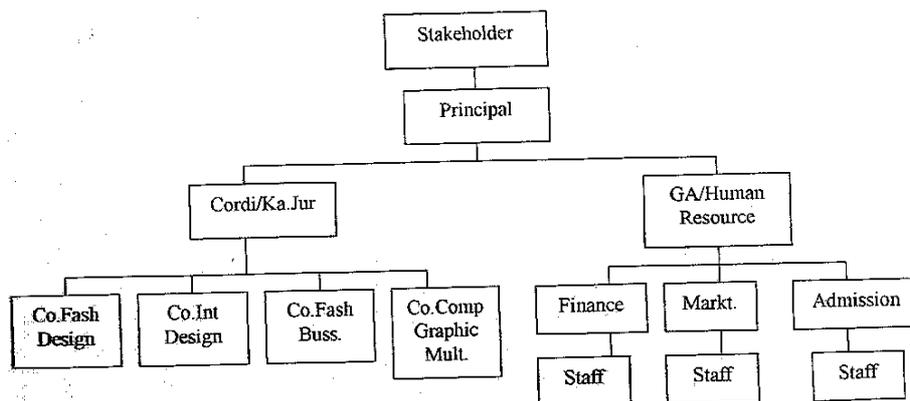


Gambar 2.17. Logo Lasalle College International

Lasalle College International ini terletak di Jln Imam Bonjol No. 115, Surabaya. Sekolah ini mulai dibuka di Surabaya pada tahun 2006 ini dengan menawarkan beberapa jurusan yang akan dipilih, salah satunya *fashion design*. Pertama kali sekolah ini muncul di Jakarta melalui usaha kerjasama dari Asosiasi Pertekstilan Indonesia (API), PT. Indoteks Bangun Bersama, The Lasalle Group of Montreal, Canada dengan Canadian International Development Agency (CIDA). Bagian dari Lasalle International College Group, Lasalle College International Jakarta menikmati dukungan dari pemegang

saham di Indonesia, termasuk di dalamnya beberapa perusahaan dengan orang penting di industri pakaian dan tekstil. Fokus utama dari Lasalle College International adalah untuk menghasilkan beberapa orang yang berpotensi di industri yang terkait.

Kelebihan dari Lasalle College ini di tengah kota, sehingga akses pencapaiannya mudah. Selain itu dari sisi program dibuat lebih menarik, siswanya bebas dalam berkreasi dan pendidikannya ditujukan pada gaun yang *ready to wear*.



Gambar 2.18. Struktur Organisasi Lasalle College International

Profil program:

- Belajar sejarah *fashion* dan *fashion* saat ini
- Penelitian gaya dan bahan
- Pengamatan tren di masa depan
- Memilih kain, tekstur, dan warna
- Menciptakan koleksi pakaian dalam target pasar yang berbeda
- Menciptakan penggunaan pakaian dengan metode yang bervariasi:
 - a. Ilustrasi: sketsa dan *workshop*
 - b. *Drawing-pattern drafting*: 2 dimensi/pada manekin
 - c. Membuat contoh/bentuk asli
- Menggunakan computer modern dalam membuat *pattern making* dan *fashion design software*
- Analisis pasar *fashion*
- Mengembangkan strategi pemasaran *fashion*

- Ikut serta dalam koleksi promosi, periklanan, dan aktivitas hubungan masyarakat

Fasilitas yang diberikan:

- Ruang kuliah
- Perpustakaan dan ruang baca
- Ruang komputer
- Ruang jahit
- Ruang *draping*
- Ruang *drafting*
- Ruang ilustrasi
- *Multifunction hall*
- Ruang loker
- Kantin
- Area istirahat

Masa sekolah: membuka 3 kelas tiap tahunnya. Ini memperbolehkan siswa untuk memulai pelajaran mereka sepanjang tahun di waktu yang sesuai dengan mereka, dan menjamin bahwa lulusan dari sekolah mode ini memasuki era kerja dalam 3 kurun waktu yang berbeda dalam 1 tahun, jadi prospek pekerjaan lebih maksimal bagi lulusan seperti melayani kebutuhan sumber daya manusia yang terus-menerus akan bisnis dan industri. Sekolah ini terdiri dari 3 semester tiap tahunnya yang masing-masing berdurasi 15 minggu. Siswa-siswa biasanya mendapatkan 2 minggu hari libur tiap pergantian semesternya. Maret-Juni selama 15 minggu, Juli-Oktober 15 minggu, dan November-Februari 15 minggu. Sekolah ini menerapkan perbandingan teori dan praktek sebesar 50%:50%.



Gambar 2.19. Foto Hasil Survey (Lasalle College International)

(Ki-ka: Area resepsionis, Kelas komputer + R. Baca, Studio desain, Studio potong dan jahit, R. Kelas teori, Area display hasil karya siswa)