BAB II

TINJAUAN *FASHION CENTER*

II.1. Studi *Fashion*

1. Pengertian *Fashion Center*

Pengertian *Fashion*/Mode

- Ragam atau gaya terbaru pada suatu kurun waktu.
  (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1999)
- Menurut Taruna K.Kusnayadi seorang *designer, fashion* adalah meracik ide/gagasan dalam berbusana yang mana diharapkan dapat menjadi gaya hidup sehari hari.
- Menurut Musa Widyatmojo B.Sc seorang anggota asosiasi perancang dan pengusaha mode Indonesia, *fashion* adalah gaya hidup dan gaya berbusana pada suatu waktu tertentu yang mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.
- Menurut Harry Darsono seorang perancang busana Indonesia, *fashion* adalah sebuah image atau citra yang ditampilkan melalui cabang karya seni tepatnya seni rupa yang berfungsi/terpakai, dimana perancang mode (*fashion* designer) merupakan dunia yang sadar akan naluri manusia.
- Menurut Malcom Barnard pada buku *fashion sebagai komunikasi*, 1996 mengatakan, "*Fashion* berasal dari bahasa inggris, yang artinya cara, kebiasaan, atau mode. *Fashion* adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu acara tertentu, sehingga terlihat berbeda dari sebelumnya. Perkembangan *fashion* tidak lepas dari pengaruh informasi. Karena informasi merupakan sarana seseorang untuk bisa mengetahui lebih jelas tentang *fashion*."
- Menurut Christian Dior seorang *designer, Fashion* adalah pakaian yang dirancang sebagai alat pelindung untuk memperindah penampilan diri, untuk menyatakan kekuasaan atau kekuatan dan untuk menunjukan (status) seseorang dalam masyarakat. *Fashion*

Pengertian Pusat/*Center*

- 1. Titik yang ditengah – tengah benar ; 2. Tempat yang letaknya di bagian tengah; 3. Pokok pangkal atau yang jadi perumpamaan (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- *Principal point or object. ; the core of iddle of anthing. (Webstern Encyclopedia Unabridged Dictionary)*
- Merupakan suatu tempat yang didominasi oleh suatu aktifitas tertentu. Pusat diartikan sebagai sesuatu yang menjadi inti dan berperan sebagai medium rujukan. Menurutnya pengertian pusat adalah sesuatu uang menjadi sasaran perhatian atau sesuatu yang menjadi pumpunan berbagai urusan. (Microsoft Encarta 2006. 1993-2005 Microsoft Corporation)
- Merupakan suatu tempat yang didominasi oleh suatu aktivitas tertentu. (Poedawarminta; Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka 1996.)

Fashion Center

Dari pengertian di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *fashion center* merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan dunia *fashion* yang mengacu pada seni, industri, dan perkembangan di dunia *fashion*.

2. Pengertian Busana

Busana bukan hanya sekedar pakaian yang digunakan untuk melindungi tubuh dari kondisi dan keadaan alam, tetapi pakaian mempunyai arti yang lebih luas. Busana terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- Semua benda yang melekat di tubuh, terdiri atas pakaian dalam dan pakaian luar.
- Semua benda yang melengkapi busana dan berguna bagi para pemakai untuk menambah keindahan penampilannya.

- Semua benda yang secara tidak langsung menambah keindahan penampilan dan daya tarik dari para pemakainya, contohnya tata rambut, tata kecantikan dan pengembangan kepribadian.

A. Perkembangan Gaya Busana

Menurut Gini Stephen Rings pada buku yang berjudul *"Fashion from concept to consumer"*, perubahan *fashion* atau gaya berbusana umumnya mengikuti suatu pola jarak yang didasarkan pada kurun waktu berikut, yaitu :

- Masa awal kehadiran / introduksi

  Masa ketika gaya baru ditawarkan kepada pasar.
- Masa pertumbuhan

  Masa ketika barang tersebut mulai dibeli dan dipakai oleh para konsumen, hal ini akan berkembang menuju masa kepopuleran barang tersebut.
- Masa puncak popularitas

  Masa ketika gaya tersebut telah mencapai kepopuleran yang amat luas. Barang mulai dibeli dan ditiru dengan berbagai tingkat harga dan kualitas serta banyak muncul di media masa.
- Masa surut

  Masa ketika pasar mulai jenuh karena banyaknya produksi barang yang sejenis. Membuat kesan eksklusif mulai hilang dan membuat masyarakat mulai mencari gaya baru.
- Masa usang

  Masa ketika para konsumen sudah benar – benar telah berganti gaya, sehingga memulai siklus *fashion* baru.

3. Tinjauan *Fashion*

Menurut asal usulnya kata *fashion* yang berarti gaya hidup yang menjadi modis atau panutan pada masa tertentu dan tempat tertentu. Dengan demikian *fashion* selalu berubah - ubah sesuai dengan keadaan pada masyarakat dan bersifat dinamis serta berulang ulang dalam jangka waktu tertentu. *Fashion* dapat diartikan sebagai gaya tertentu yang berlaku untuk kurun waktu tertentu.

Perubahan dalam *fashion* disebabkan adanya dinamika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan perkembangan nilai yang terjadi di dalamnya. Menurut Leonard G. Rubin *fashion* dibagi menjadi empat macam, yaitu *special fashion, high fashion, medium fashion, dan standard fashion.* Dalam perkembangannya empat *fashion* terbagi lagi menjadi delapat aliran yang menjadi ciri khas tersendiri, yaitu alisan *clasic* dan *new clasic*, aliran h*oute couture* dan *trendy*, aliran *new waves* dan *cycle* serta aliran *fad* dan *ready to wear*.

Secara singkat aliran – aliran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Aliran *clasic* adalah *fashion* yang tetap dari masa ke masa dan hampir tidak mengalami perubahan dalam penampilannya (abadi), contoh pakaian adat pada masing – masing daerah.
2. Aliran *new clasic* adalah mode klasik yang telah mengalami modifikasi dan perubahan sangat lambar, contoh pakaian kebaya atau jas.
3. Aliran *houte couture* adalah *fashion* yang memiliki kualitas (mutu bahan) yang tinggi dibuat terbatas satu atau dua jenis saja (menurut pesanan), harganya relatif tinggi dan perubahannya antara tiga bulan sampai satu tahun, contoh gaun pesta atau pakaian pengantin.
4. Aliran *trendy* adalah *fashion* yang mengacu pada *fashion* yang eksklusif dan memiliki kualitas (mutu bahan) yang cukup tinggi dibuat terbatas dan perubahannya antara tiga sampai satu tahun, contoh pakaian dari batik tulis atau tenun ikat.

5. Aliran *new waves* adalah *fashion* yang mengikuti perkembangan dan perubahan dalam masyarakat dan mengacu pada aliran *fashion* diatas. Berani mengadakan eksperimen, sehingga tampak baru dan perubahannya antara tiga bulan sampai satu tahun, contoh pakaian *midi, sport* dan *jeans.*
6. *Aliran Cycle* adalah *fashion* yang mengacu kepada aliran mode New Wave, di samping diartikan sebagai berulang kembali suatu mode setelah kurun waktu tertentu perubahannya antara tiga sampai satu tahun, contoh pakaian bell bottom (kembali ke pakaian ketat . mini)
7. Aliran *Fad* adalah *mode* yang singkat masa berlakunya, biasanya dimanfaatkan oleh semboyan – semboyan tertentu dikalangan remanja dan perubahannya kurang lebih tiga bulan, contoh kaos *T – shirt.*
8. Aliran *Ready to Wear* adalah *fashion* yang lebih menekankan pada fungsi pakaian sebagai penutup tubuh (siap pakai) atau sebagai pemenuhan kebutuhan sehari –hari dan perubahannya antara tiga bulan sampai enam bulan, contoh pakaian jadi (*garment*), pasaran.

A. Pekerja Dunia *Fashion*

Beberapa pihak pekerja yang terlibat dalam dunia *fashion* adalah:

- *Fashion designer*

  Fashion designer adalah yang bertugas untuk menentukan kombinasi dari garis, proporsi, warna dan tekstur.

- *Pattern maker*

  Pattern maker bertugas untuk membuat draft dari bentuk dan ukuran yang ditentukan di atas kertas, AutoCad atau program *software* lainnya.

- *Textile designer*

  Textile designer bertugas untuk menenun sebagai proses pelengkap, bila dibutuhkan.

- *Stylist*

  Stylist adalah orang yang mengkoordinasikan dan memadupadankan pakaian, perhiasan dan aksesoris yang akan digunakan pada proses fotografi ataupun acara *fashion show*.
- *Buyer*
- *Seamstress*

  Seamstress adalah orang yang biasa menggunakan mesin jahit atau bekerja secara manual dalam menjahit.
- *Teacher of fashion design*

  Teacher of fashion design atau pengertian guru disini biasa mengajarkan mengenai seni dan alat dari *fashion.*
- *Costum clothier*

  Costum clothier adalah orang yang bertugas membuat pakaian berdasarkan instruksi dari perusahaan pakaian untuk kemudian diserahkan kepada konsumen.
- *Illustrator*

  Ilustrator adalah pihak yang bertugas untuk membuat gambar pakaian untuk keperluan komersil atau promosi.
- Model

  Model merupakan orang yang bertugas ‘membawakan’ pakaian yang dikenakannya.
- *Fashion journalist*

  Fashion Journalist adalah pihak yang bertugas untuk menulis artikel mengenai *fashion* untuk majalan ataupun koran.
- *Wardrobe consultan* atau *fashion advisor*

  Wardrobe consultan atau *fashion advisor* adalah pihak yang merekomendasikan gaya dan warna yang sesuai dengan klien.
- *Photographer*

  Photographer adalah pihak yang bertugas untuk mengambil gambar pakaian dan model yang kemudian biasa digunakan untuk majalah, koran atau iklan (promosi).

4. Fashion Show

Fashion show merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan gaya *fashion* masa kini. Biasanya *fashion show* diadakan ketika seorang desiner hendak memperkenalkan hasil karya rancangannya. Dalam memasarkan suatu busananya, maka para perancang busana biasanya memeragakannya melalui suatu peragaan busana (*fashion show*), dimana busana hasil rancangan para *designer* digunakan oleh para model yang berjalan di *catwalk.*

Peragaan busana pertama kali diadakan pada tahun1885. Pada tahun 1930an, para perancang busana mulai menggunakan peragaan busana untuk memperkenalkan produk rancangannya.

Pihak pihak yang terkait dengan pelaksanaan *Fashion Show* keberhasilan suatu acara biasanya dikarenakan oleh kinerja orang di belakang panggung. Adapun orang – orang di belakang panggung yang sangat berperan penting dalam kesuksesan acara *fashion show* adalah :

- *Commentator*

  Orang yang bertugas untuk memberikan pendapat mengenai pakaian yang sedang diperagakan. *Commentator* dapat dianalogikan sebagai pembawa acara.

- *Backstage manager*

  Sebelum acara dimulai *Backstage manager* bertanggung jawab untuk mengatur model di area *dressing*, mengatur layout atau padu padan antara pakaian dengan aksesoris pendukungnya, menempatkan posisi wartawan dan memberikan instruksi kepada para model dan penata pakaian.

  Ketika acara berlangsung tugas *Backstage manager* adalah memantau para model dan penata pakaian, serta memperhatikan kombinasi pakaian dan segala yang dikenakan oleh model sudah sesuai atau belum untuk menuju area *catwalk.*

- *Cue person* atau *stater*

  Tugas dari *stater* adalah untuk mengarahkan model ke arah *catwalk* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya. *Stater* harus selalu siap di posisi dan waspada terhadap empat elemen penting dalam sebuah acara, yaitu penonton, model, *lighting*, musik serta para *commentator*.

- *Runner*

  Ketika terjadi kesalahan seperti komunikasi terputus, seperti alat komunikasi antara panitia rusak, maka peran *runner* sangat diperlukan.

- *Dresser*

  Sebelum acara *fashion show* dimulai, *dresser* harus mengetahui apa saja yang akan dikenakan oleh para model yang akan tampil.

- *Beauty personnel*

  Beauty personnel sangat berperan penting di dalam penampilan model pada saat di atas panggung dan dapat menjaga tata rias wajah dan rambut dari model selama acara *fashion show* berlangsung.

- *Lighting and music director*

  Lighting and music director memiliki tanggung jawab penuh dalam penataan lampu dan musik secara keseluruhan. *Lighting and music director* harus mampu mengkoordinir penataan lampu dan musik ketika acara sedang berlangsung sesuai konsep yang telah disepakati.

A. Jenis Jenis *Fashion Show*

fashion show bisa dikategorikan menjadi tiga tipe, yaitu :

- *Production show* (pertunjukan produksi)

Production *show* menampilkan produksi seperti sebuah *theater* lengkap dengan beberapa atau seluruh daru elemen panggung *dramatic*. Biaya dan waktu diberikan lebih kepada pementasan dan pencahayaan.

Model dapat dilihat sebagai bagian dari pemain dan dijadikan sebagai hiburan dari sebuah acara. *Fashion show* harus dapat memberikan informasi dan menghibur penonton. Namun *production show* lebih cenderung kepada hiburan.

- *Formal show* (pertunjukan formal)

Elemen penting yang memadai *formal show* adalah adanya *catwalk* dan model yang berjalan diatasnya. Penonton langsung melihat model *dan fashion* yang sedang diperagakannya langsung dari area *catwalk*. Pertunjukan formal *fashion show* memiliki konsep tertentu yang disesuaikan dengan tema perancangan *fashion* tersebut, fokus utama dalam acara ini adalah pakaian ataupun aksesoris yang ingin ditampilkan dan di perdagangkan.

- *Informal show* (pertunjukan tidak formal)

Pertunjukan *informal show* adalah pagelaran busana yang tidak membutuhkan persiapan yang sangat khusus di dalam menyelenggarakan kegiatannya. Peraggaan busana bukan menjadi acara utama dalam sebuah acara, melainkan hanya sebagai selingan atau tambahan dalam sebuah acara tersebut.

Beberapa hal yang membedakan antara *informal show* dengan *formal show* adalah :

- Penggunaan model yang lebih sedikit dibandingkan dengan *formal show*. *Informal show* dapat menggunakan satu model saja, dengan maksimal penggunaan enam model untuk memperagakan *fashion.*
- Tidak digunakannya *catwalk*, tidak adanya panggung.
- Biasanya tidak ada komentator di bidang *fashion.*

5. Pendidikan *Fashion*

Secara Etimologi, pendidikan berasal dari kata Yunani, *Paedagogiek*. Pais berarti anak ; gogos berarti membimbing / Tuntutan ; dan iek artinya ilmu. Jadi secara etimologi berarti ilmu yang membicarakan bagaimana memberikan bimbingan kepada anak. Dalam

Bahasa Inggris kata pendidikan berarti edication. ”Education” berasal dari bahasa latin ”Educare” berarti membimbing / memimpin.

Pendidikan adalah sebuah ilmu sosial yang berisikan standar dan arahan mengenai kemampuan untuk memberi pengajaran dan belajar. Yang bertujuan untuk dapat menciptakan kemajuan dan kesuksesan perkembangan pelajar sehingga mampu menjadi anggota masyarakat yang produktif dalam ruang lingkup sosial yang bersifat dinamis.

Dalam penerapan Sekolah *fashion* di Indonesia, sebagai salah satu lembaga pendidikan tidak lepas dari Departemen Pendidikan nasional. Sekolah *fashion* mengembangkan pendidikan secara berjenjang dan berkesinambungan, selain itu juga mengembangkan keahlian khusus pada bidang tertentu.

Sebagai lembaga yang menerapkan pada keahlian tertentu maka menurut jenisnya, Sekolah Mode dapat dikategorikan sebagai penyelenggara pendidikan dengan 2 jalur, yaitu jalur pendidikan sekolah dan jalur sekolah kursus dengan jenis kursus.

A. Kurikulum Pendidikan *Fashion* di Indonesia

Fasilitas pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keahlian, keterampilan, bakat dan kreativitas dengan jalan pendidikan yang berhubungan dengan dunia *fashion.*

Kurikulum pendidikan *fashion*:

a) Divisi mode
   Tingkat dasar (*fashion design)*
   Tingkat terampil (pengetahuan pola)
   Tingkat lanjutan (pengetahuan teknik menjahit)
b) Divisi spesialisasi *(modelling*)
   Spesialis industri
   Pengetahuan aksesoris
c) Divisi keluwesan

Pelajaran yang diberikan meliputi pengetahuan yang berguna untuk memperbaiki sikap diri, sikap tubuh dan penampilannya.

Tingkat dasar (tingkat keluwesan)

Tingkat lanjutan

Ditunjukan untuk para pragawati dan foto model

II.2. Studi Antropometri

A. Panggung *Catwalk*

Jenis Jenis Pangung *Fashion Show*

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah salah satu *alternative* yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya dan memperagakan mode yang ingin dipertunjukkan.

Sifat kegiatan peragaan busana ini secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua tipe:

A. Terbuka

Peragaan busana ini ditunjukan untuk umum (tanpa dikenakan biaya) yang diadakan serta berkala untuk memperkenalkan *fashion* terbaru.

B. Tertutup

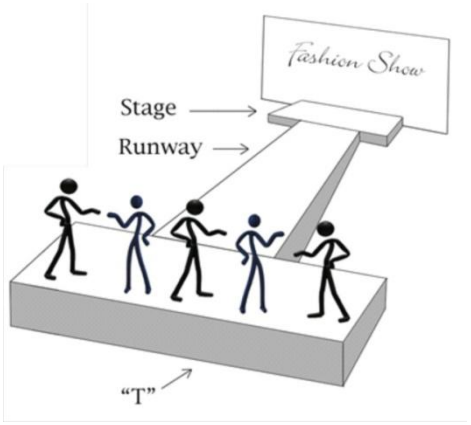
Peragaan busana ini bersifat eksklusif yang diadakan dalam area / ruangan khusus (dikenakan biaya), pada umumnya merupakan adi karya busana seorang perancang kenamaan untuk memperkenalkan hasil karya yang terbaru serta agar namanya tetap eksis dalam dunia *fashion.* Tipe *catwalk* dibagi menjadi dua, yaitu :

- *Catwalk* dengan ketinggian sejajar lantai
    - Model panggung peragaan busana seperti ini biasa dipakai untuk peragaan busana skala kecil dengan jumlah penonton yang terbatas.
    - Alur jalan model ditentukan oleh pengaturan kursi penonton.
- *Catwalk* menggunakan platform

- Biasa digunakan untuk acara yang lebih khusus.
- Untuk acara insidental, panggung dapat bersifat temporer.
- Tidak mempunyai standart bentuk yang baku
- Lebar standart untuk jalan 2 orang

Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah *fashion show* yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana di lajur itu para model berjalan memperkenalkan pakaian dengan aksesoris yang dikenakannya.

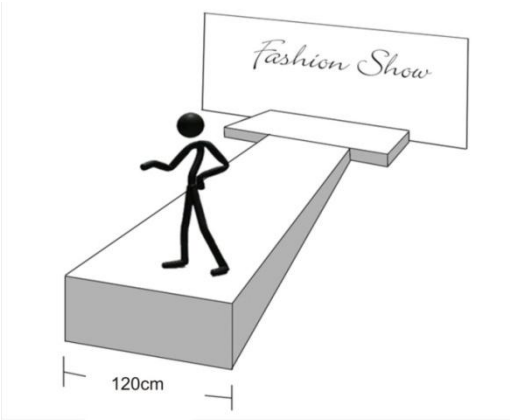
Bentuk panggung *catwalk* memanjang dan memotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat di hadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa platform dengan ketinggian antara 30 – 150 cm. Lebar minimum 2 Meter ; panjang minimim 8 Meter ; tinggi 5 - 150 Centimeter.



Gambar 1. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jerichostage.com)

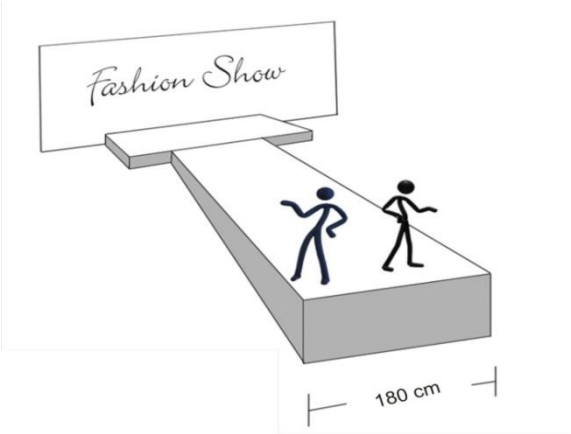
The stage adalah bagian awal panggung dimana para model keluar dari *backstage*. *The runway* atau dalam bahasa indonesianya landasan pacu ini adalah panggung yang memangjang ke arah penonton. Bagian "T" adalah panggung tambahan tegak lurus dari panggung awal.

Runway dengan pangung yang berbentuk huruf "T" ini adalah bentuk yang paling baik untuk menampilkan sebuah *fashion* dalam sebuah acara *fashion show.*



Gambar 2. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jerichostage.com)

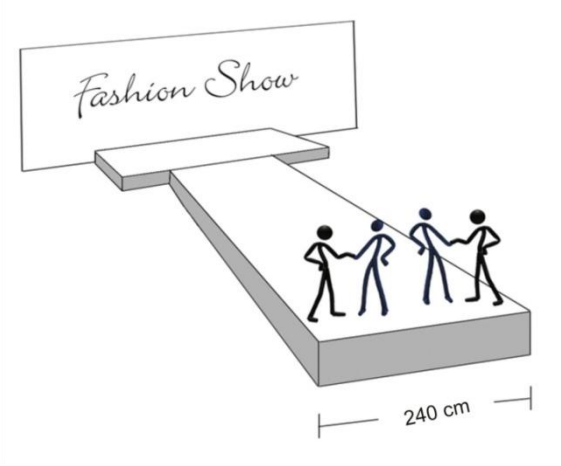
Untuk acara *fashion show* dengan skala kecil, panggung *runway* dengan ukuran 120 cm adalah ukuran lebar panggung yang disarankan. Besaran lebar panggung tersebut memberikan ruang hanya untuk satu baris model saja. Ukuran ini dianjurkan untuk tempat pelaksanaan yang tidak terlalu besar. *Runway* yang seperti ini dirancang untuk pelaksanaan *fashion show* dengan skala yang kecil.



Gambar 3. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jerichostage.com)

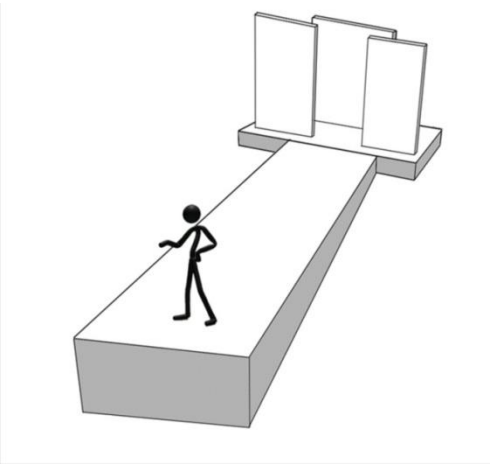
Berikut ini adalah besaran panggug *runway* yang tingkatannya di atas 120 cm yaitu 180cm. Dengan ukuran ini lebih memungkinkan untuk arus sirkulasi yang lebih baik agar model dapat jalan berdampingan.

Dalam acara *fashion show* dengan besaran panggung seperti ini model dibuat untuk dapat berjalan berpasangan.



Gambar 4. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jericho*stage*.com)

Lebar panggung 240 cm ini adalah ukuran terbaik utuk acara *fashion show* dengan skala yang besar. Ukuran ini adalaha ukuran yang ideal untuk dapat menampilkan kurang lebih empat model dalam waktu yang bersamaan dan dapat menyajikan *fashion* sow yang baik. Dan ukuran ini disarakan ntuk acara *fashion show* dalam skala yang besar

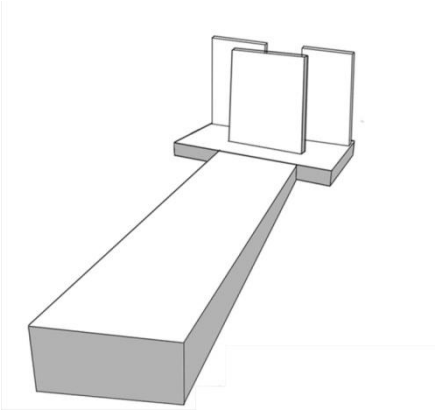


Gambar 5. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jericho*stage*.com)

Pintu masuk ke panggung *runway* juga menjadi bagian yang penting dalam sebuah pertunjukan, pintu masuk ke panggung *runway* dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk ditunjukan dalam sebuah acara *fashion show*. Meskipun ada pilihan untuk membiarkan pintu masuk

tersebut tetap kosong, tetapi akan membuat panggung *fashion show* yang besar menjadi terlihat sangat polos.

Karena itu mengapa paggung *fashion show* lebih baik dibua sedikit berwarna dan bervariasi.

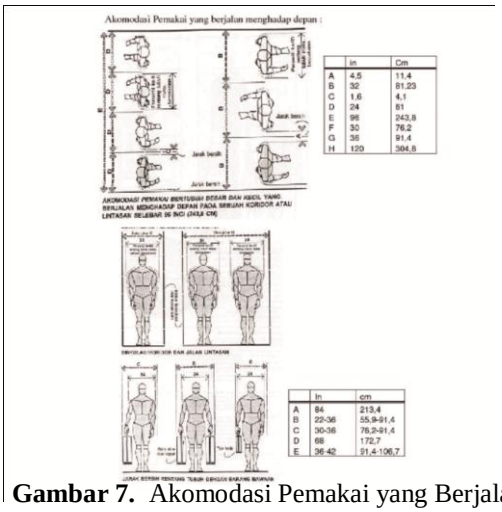


Gambar 6. *Fashion Show Basics*
(sumber: www.jerichostage.com)

Desain panggung ini menggunakan dua pintu masuk yang menuju ke panggung *fashion show*. Dengan fasilitas dua pintu masuk ini memberikan lebih banyak ruang untuk para model untuk bergerak menuju panggung *runway* utama.

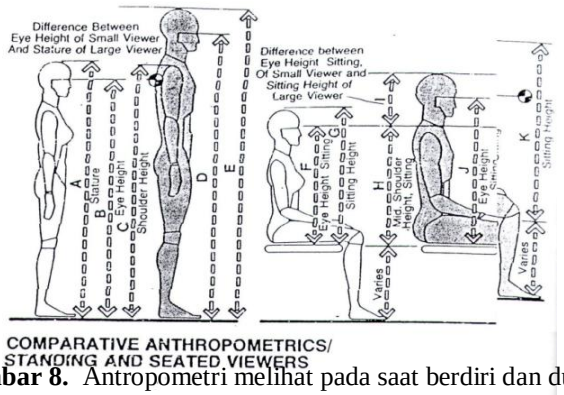
B. Antropometri Manusia

Pembahasan antropometri manusia dibawah ini membahas tentang akomodasi pemakai yang berjalan pada perancangan proyek *fashion center* ini.

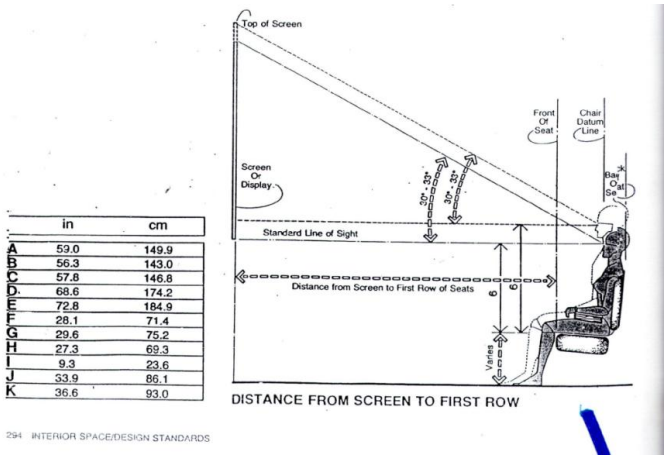


Gambar 7. Akomodasi Pemakai yang Berjalan
(sumber: *Interior Graphic and Design Standards; S.C.Reznikoff*)

Pembahasan antropometri jarak pandang ketika manusia dalam posisi duduk dan posisi berdiri. Antropometri ini diaplikasikan pada ruang auditorium atau ruang peragaan busana. Dan ukuran erogonomi tempat duduk pada perancangan kursi teater pada ruang auditorium.

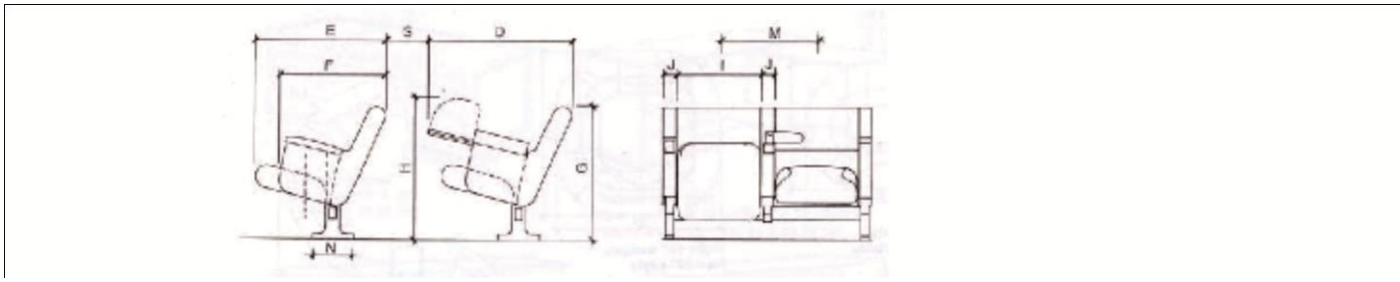


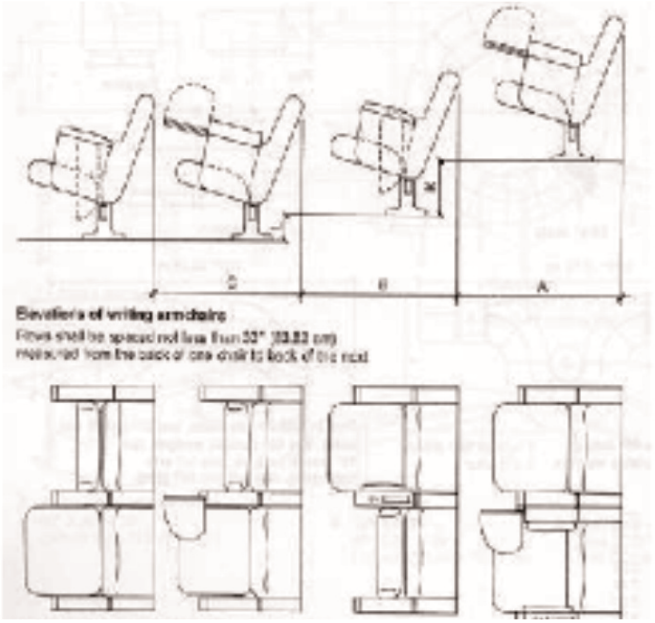
Gambar 8. Antropometri melihat pada saat berdiri dan duduk
(sumber: Human dimension and interior space)



	in	cm
A	59.0	149.9
B	56.3	143.0
C	57.8	146.8
D	68.6	174.2
E	72.8	184.9
F	28.1	71.4
G	29.6	75.2
H	27.3	69.3
I	9.3	23.6
J	33.9	86.1
K	36.6	93.0

Gambar 9. Jarak Pandang
(sumber: Human dimension and interior space)





	In	Cm
A	40	101,60
B	38	96,52
C	36	91,44
D	34	85,73
E	29	73,66
F	24	60,96
G	31,5	80,01
H	33,25	84,46
I	20	50,48
J	4	8,57
K	8-11,0	20,32-27,94
L	4-6,0	10,16-15,24
M	23	58,10
N	10	24,45

Gambar 10. Jarak tempat duduk
(sumber: *Interior Graphic and Design Standards; S.C.Reznikoff*)

II.3. Studi Banding

A. Deskripsi

Pelaksananaa studi banding di harapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhirnya khususnya dalam tahap perancangan di bab selanjutnya. Studi banding ini ditujukan meliputi aktivitas pendidikan, komersial dan apresiasi dengan menitik beratkan pada aktivitas pendidikan dan apresiasi.

a) *Fashion* Desain Maranatha Bandung

Latar belakang Pendidikan Program D-3 Seni Rupa & Desain, FSRD, Universitas Kristen Maranatha menekankan pada konsentrasi *Fashion Design*.Sebagai bagian dari Industri Kreatif yang memberikan sumbangsih besar pada perekonomian nasional , Konsentrasi Desain *Fashion* didirikan untuk menjawab kebutuhan dan persaingan global.

Dasar pendidikan dan pengajaran yang diterapkan adalah membangun kemampuan dan keahlian mahasiswa dengan konsep pengenalan,memperluas wawasan,menggali konsep

perancangan,menajamkan kemampuan dasar dalam keahlian teknis dan operasional serta mampu mewujudkannya. Mahasiswa ditekankan pada metode perancangan yang berbasis market oriented sehingga diharapkan produk rancangan yang dihasilkan dapat tepat guna dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Tenaga pengajar kami terdiri dari komposisi praktisi,akademisi serta professional dibidang adi busana nasional yang membagi materi dan pengalamannya melalui kuliah regular,umum maupun seminar dan workshop yang rutin digelar.

Program studi D3 Seni Rupa & Desain Konsentrasi Desain *Fashion* mengadakan pameran dan pergelaran busana koleksi mahasiswa secara berkala dan rutin yang bertujuan agar peserta didik memiliki motivasi dalam setiap perancangan di setiap mata kuliah yang diberikan. Dengan demikian masyarakat dan khususnya dunia industri dapat mengamati potensi dan bakat dari para mahasiswa kami.

b) Arva *School of Fashion*

Arva studio yang beralamatkan Jl. Sambas 16, Putat Gede, Sukomanunggal Surabaya ini 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 timur pada umumnya.

Program intensif satu tahun dibuat sebagai tanggapan langsung akan kebutuhan dunia mode masa kini dan perubahannya yang begitu cepat. Baik sebagai *designer*,

Arva *Fashion* Studio merupakan badan pendidikan non formal yang bergerak dalam bidang pendidikan dasar mode secara khusus untuk untuk tata busana dan aksesoris. Dalam perkembangannyya Arva menjadi satu – satunya lembaga pendidikan mode di Surabaya yang memiliki perkembangan yang cukup baik. Salah satu contohnya adalah Arva tidak pernah absen dalam menempatkanpara siswanya sebagai

finalis dalam ajang bergengsi lomba perancangan dengan bahan – bahan dan desain baru CONCOROUS di Paris, Perancis.

c) EVOLUSIA" *The BiggestFashion Show From Maranatha*

Universitas Kristen Maranatha menggelar acara *senior year fashion show* bertajuk 'Evolusia' yang diselenggarakan pada hari jum'at 27 April 2012 di Hotel Grand Royal Panghegar Bandung ini menampilkan karya-karya mahasiswa tingkat akhir jurusan *fashion design*. Terdapat desain dari beberapa *fashion* designer terkenal lainnya seperti :

- Tiarma Dame Ruth Sirait
- Sandy Rismantojo
- Deden Siswanto
- Harry Ibrahim
- Malik Moestaram
- Misan Kopaka
- Nuniek Mawardi
- Maria Sylvia Manuela
- Karina Tanuwijaya

B. Hasil Dokumentasi

a) Dokumentasi *Fashion* Desain Maranatha Bandung

Ruang dan Fasilitas Di *Fashion* Desain Maranatha Bandung



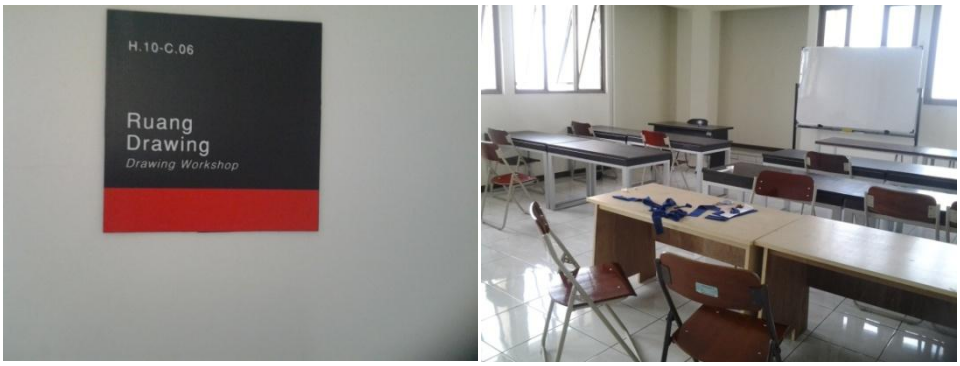
Gambar 11. Dokumentasi ruang Pola
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 12. Dokumentasi ruang Pola
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 13. Dokumentasi ruang jahit
(sumber: dokumentasi pribadi)



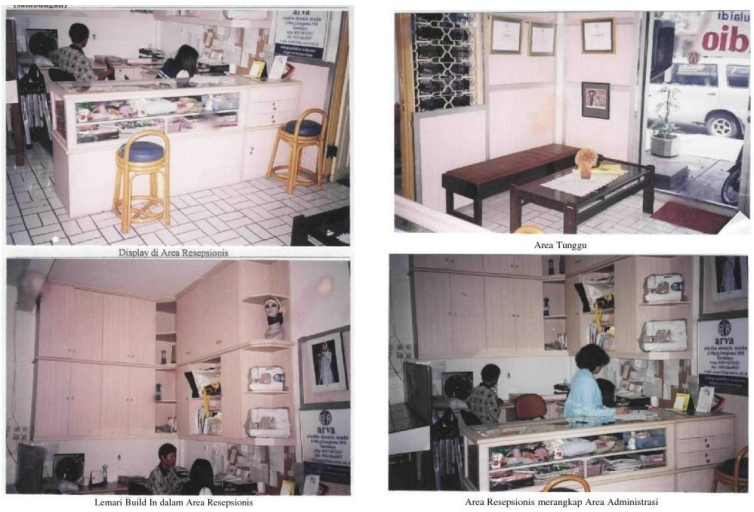
Gambar 14. Dokumentasi kelas menggambar
(sumber: dokumentasi pribadi)



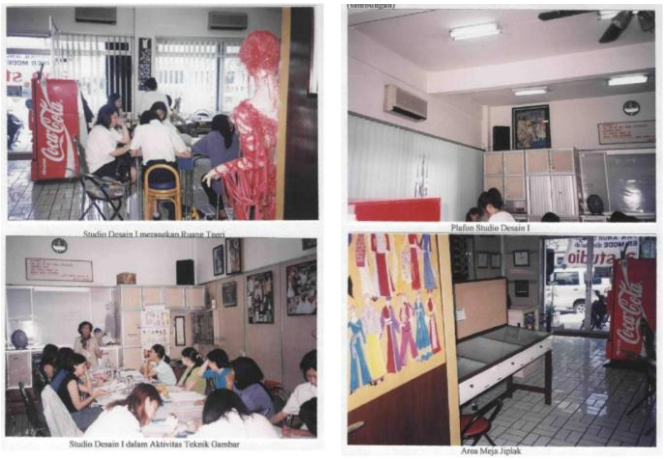
Gambar 15. Dokumentasi Gudang
(sumber: dokumentasi pribadi)

b) Dokumentasi Arva *fashion of school*

Dokumentasi Arva *fashion of school* di dapat dari Tugas akhir Perancangan Interior No. 0122/DIN/2003; Jeanete Deby Wang (41499109)tahun 2003



Gambar 16. Arva *fashion of school*
(sumber: http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_1683.html)



Gambar 17. Arva *fashion of school*
(sumber: http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_1683.html)



Gambar 18. Arva *fashion of school*
(sumber: http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_1683.html)



Gambar 19. Arva *fashion of school*
(sumber: http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_1683.html)

c) **Dokumentasi acara *fashion show* "EVOLUSIA" *The Biggest Fashion Show From Maranatha***



Gambar 20. *Waiting area & VIP entrance*
(sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 21. *General Entrance & eating area*
(sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 22. Area Pameran
(sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 23. *Fashion Show* Evolusia
(sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 24. *Invited Guest Area & general area*
(sumber:dokumentasi pribadi)



Gambar 25. *Backstage Area*
(sumber:dokumentasi pribadi)

II.3.2. Analisa Survey

--------	**Maranatha**	**Arva *fashion* school**
lokasi	Jl. Prof Drg Suria Sumantri no.65 Bandung	Jl. Sambas 16, Putat Gede,Surabaya
fasilitas sarana pendidikan	**keterangan**	**keterangan**
ruang pola	v	v
ruang jahit	v	v
ruang teori	v	v
ruang menggambar	v	v
ruang modeling	-	v
ruang pamer	v	v
gudang barang	v	v
gudang bahan	-	v
lab. Komputer	v	v
ruang pengurus	v	v
workshop	v	v
perpustakaan	v	v
divisi proyek lepas	-	v
bengkel kotor	-	v
bengkel kering	-	v
program studi	program diploma (D3)	Program intensif
jumlah siswa	20 - 30 siswa	15-20 siswa
durasi pendidikan	07.00 - 20.00	09.00 - 20.00

Keterangan : (v) = Tersedia

(-) = Tidak tersedia

Analisa survey evolusia	
lokasi	Hotel Grand Royal Panghegar Bandung
Fasilitas area	area makan untuk para tamu VIP
	lounge atau area menunggu
	photobooth area
	area stand pameran karya
	general entrance area
	invited entrance area
	general guest seat area
	VIP guest seat area
	media area
	control room
	Runway
	Backstage area
Aktivitas	bagi para pengunjung datang untuk menonton acara *fashion show*
	bagi para model memeragakan pakaian para *designer*
	bagi para panitia melaksanakan tugas yang sudah di tetapkan
	mengadakan acara makan malam bagi para tamu VIP
durasi acara	18.00 - 24.00 WIB