

## FASHION DESAIN DAN SEKOLAH MODEL DI MANADO “FASHIONABLE ARCHITECTURE”

Virginia Natasya Lobo<sup>1</sup>  
Rachmat Prijadi<sup>2</sup>  
Leidy Magrid Rompas<sup>3</sup>

### Abstrak

*Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan sandang atau busana merupakan kebutuhan primer yang kini memiliki banyak fungsi sehingga memunculkan tren model berbusana di dunia dan juga membuka banyak peluang kerja di bidang fashion dan modelling. Perkembangan ini tentunya harus didukung dengan SDM yang berkualitas di bidang fashion dan model yaitu sarana pendidikan dan juga pusat Fashion desain dan Modelling di Manado. Manado sebagai ibukota Sulawesi Utara memiliki potensi salah satunya sebagai pusat industri mode karena memiliki berbagai macam fasilitas pusat perbelanjaan baik besar maupun kecil yang menyediakan berbagai macam busana yang dapat menjadi trend fashion terbaru.*

*Dengan tujuan menghadirkan pusat fashion desain dan modelling serta sarana pendidikan dalam bidang mode di kota Manado yang tidak hanya melahirkan para desainer dan model berkualitas dan profesional serta mampu mengembangkan dunia mode, membangun suatu tempat yang dapat memberikan informasi dan sarana atau wadah pusatnya fashion juga pendidikan dalam dunia Mode serta menyediakan tempat untuk para peminat fashion baik model atau desainer Mode berkarya dan memamerkan hasil karya yang lebih edukatif dan atraktif dengan penerapan tema “Fashionable Architecture (arsitektur yang modis)” yang tidak hanya mementingkan nilai fungsional namun juga mengedepankan nilai estetika maka diharapkan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado dapat menjadi suatu objek arsitektural yang dapat mawadahi kebutuhan masyarakat serta dapat meningkatkan citra kota Manado dalam bidang Fashion.*

*Dalam proses perancangan ini menerapkan metode proses desain John Zeisel dalam pendekatan rancangan terhadap; pendekatan tipologi, pendekatan tema dan kajian tapak dan lingkungan. Sehingga dapat menghasilkan suatu desain rancangan meliputi; layout plan, site plan, denah, tampak bangunan, tampak tapak, potongan bangunan, potongan tapak, detail, utilitas bangunan, struktur bangunan, spot interior, spot eksterior, dan perspektif mata burung dan manusia yang merupakan hasil dalam perancangan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado yang masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih baik.*

*Kata Kunci : Estetika, Fashion, Sekolah Desain & Model.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kota Manado sebagai ibukota Sulawesi Utara memiliki potensi salah satunya sebagai pusat industri mode karena memiliki berbagai macam fasilitas pusat perbelanjaan baik besar maupun kecil yang menyediakan berbagai macam busana yang dapat menjadi trend fashion terbaru. Fashion dan modeling merupakan segala sesuatu dan atribut yang dipakai oleh manusia yang berhubungan dengan mode dan trend yang ada. Mulai dari gaya berpakaian, rambut, dan aksesoris. Perkembangan jaman ikut mempengaruhi perkembangan mode dari waktu ke waktu. Kebutuhan pakaian tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan dasar manusia, tetapi juga sebagai identitas diri/sosial dan trend mode (estetis). Perkembangan mode saat ini bukan hanya diikuti oleh kaum wanita saja namun kaum pria pun banyak yang memperhatikan penampilan dibuktikan dengan munculnya berbagai brand terkenal yang menawarkan berbagai item khusus kaum pria yang telah sukses diberbagai negara. Peminat mode juga tidak hanya dari golongan remaja tetapi juga golongan dewasa baik pria maupun wanita. Bahkan anak – anak pun sekarang ini banyak mengikuti dan mengerti mode yang sedang trend. Melihat perkembangan minat dalam bidang Fashion dan Modelling di Sulawesi Utara khususnya di Kota Manado, dan belum adanya suatu wadah yang menjadi sarana Promosi, informasi, pendidikan formal mode yang bisa mawadahi akan semua kebutuhan yang ada saat ini, di Manado sendiri belum ada pendidikan yang menyediakan atau menawarkan sekolah tingkat lanjut di bidang Mode Busana

<sup>1</sup> Mahasiswa S1 Arsitektur UNSRAT

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar S1 Arsitektur UNSRAT

<sup>3</sup> Staf Dosen Pengajar S1 Arsitektur UNSRAT

dan Modeling, maka dibutuhkan tempat dimana para penggiat dunia mode dari perancang busana, fashion stylist, makeup artist, dan Model mendapatkan ruang yang dapat menampung kreatifitas serta media untuk promosi, informasi dan pendidikan. Ruang yang di maksud adalah Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado dengan tema perancangan Arsitektur Tematik: "Fashionable Architecture."

## 1.2. Rumusan Masalah Perancangan

1. Bagaimana mengembangkan dan meningkatkan citra kota Manado dalam bidang Mode serta menyediakan fasilitas yang berhubungan dengan desain dan modelling sebagai pusat fashion dan juga sekolah.
2. Bagaimana penerapan konsep dan tema pada rancangan dan ruang dalam bangunan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado.
3. Bagaimana mendesain sebuah pusat Fashion dan juga Sekolah Desain & Model yang tidak hanya mementingkan nilai fungsional bangunan saja namun juga mengedepankan nilai estetika melalui penerapan tema.

## 1.3. Tujuan Perancangan

1. Menghadirkan pusat fashion desain dan modelling serta sarana pendidikan dalam bidang mode di kota Manado yang tidak hanya melahirkan para desainer dan model berkualitas dan profesional serta mampu mengembangkan dunia mode.
2. Membangun suatu tempat yang dapat memberikan informasi dan sarana atau wadah pusatnya fashion juga pendidikan dalam dunia Mode serta menyediakan tempat untuk para peminat fashion baik model atau desainer Mode berkarya dan memamerkan hasil karya mereka.
3. Menerapkan konsep tema Arsitektur Tematik 'Fashion in Architecture' pada bangunan dan ruang dalam pada rancangan Fashion Desain dan Sekolah Model dengan merancang dan menata ruang dalam dan sirkulasi sesuai kebutuhan dan didasari pada prinsip karakteristik Fashion sehingga tema ini nantinya akan membimbing ke proses perancangan objek, serta mempengaruhi perilaku pemakai objek rancangan secara visual.

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pendekatan Perancangan

1. Pendekatan melalui Kajian Tipologi Objek Perancangan.  
Pendekatan ini dilakukan melalui pengidentifikasian dan pendalaman pada objek perancangan melalui tipologi Histori, tipologi Fungsi, dan tipologi Geometri.
2. Pendekatan melalui Kajian Lingkungan dalam pendekatan ini diperlukan analisa tapak dan lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide-ide arsitektural yang responsive dengan karakteristik lokasi dan tapak yang telah dikaji.
3. Pendekatan melalui Kajian Tema Tema yang akan digunakan dalam Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado yaitu Arsitektur Tematik "*Fashionable Architecture*", dimana bangunan yang akan dirancang menerapkan elemen-elemen fashion yang diterapkan dalam bentuk modern. Teknik pengumpulan informasi dan data tentang masalah yang membutuhkan solusi dan akan dilakukan tahap pengolahan data, berupa: Studi Kasus dan Studi Komparasi, Studi Lapangan, Studi Literatur, Analisa.

## 3. KAJIAN PERANCANGAN

### 3.1. Kajian Objek Perancangan

#### 3.1.1. Prospek & Fisibilitas

##### A. Prospek

Fashion Desain dan Sekolah Model Di Manado menjadi daya tarik tersendiri yang sangat kuat untuk berkarya bagi para kawula muda khususnya dan masyarakat awam pada umumnya yang ada di kota Manado. Dengan adanya hubungan erat antara fashion dan pribadi pemakainya, dalam proses perancangan akan menghadirkan suatu wadah yang menampung berbagai macam kegiatan dan pendidikan tentang Fashion, dimana tersedia fasilitas lengkap untuk memberikan informasi dan mempromosikan rancangan, memperagakan berbagai macam Fashion Busana serta pendidikan

pengembangan diri, seperti pembentukan mental dan kepercayaan diri, etika dan sikap profesional yang akan membentuk desainer-desainer menjadi profesional, menarik dan terpelajar.

## B. Fisibilitas

Melihat perkembangan minat dan bakat dalam bidang fashion di Sulawesi Utara khususnya Kota Manado, Fashion desain dan Sekolah Model ini akan menjadi suatu wadah yang menjadi sarana Promosi, informasi, pendidikan untuk fashion, maka Fashion desain dan Sekolah Model Menyediakan fasilitas tempat serta sarana pendidikan untuk para penggiat dunia fashion dari kalangan manapun, perancang busana, fashion stylist, dan makeup artist.

### 3.1.2. Pemahaman Tipologi Objek Menurut Studi Literatur & Preseden

#### A. Menurut Studi Literatur

Objek perancangan adalah *FASHION DESAIN DAN SEKOLAH MODEL DI MANADO*, yang dapat didefinisikan sebagai:

- ) **FASHION** : Fashion berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti mode, cara, gaya, model dan kebiasaan. Pengertian fashion adalah suatu istilah untuk menggambarkan gaya yang dianggap lazim pada satu periode waktu tertentu (Wikipedia, 2010). Biasanya gaya yang dimaksud, cenderung fokus ke gaya berpakaian masyarakat pada periode waktu itu. Dalam perkembangannya, fashion juga merambah pada bidang lain selain pakaian, aksesoris, gaya hidup, tatahan rias wajah dan rambut. Fashion sendiri juga mengandung beberapa pengertian dari beberapa sumber yakni antara lain: Ragam atau gaya terbaru pada satu kurun waktu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1999).
- ) **DESAIN** : Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.
- ) **SEKOLAH** : Bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
- ) **MODEL** : Orang yang memperagakan pakaian di panggung. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Dari pengertian secara etimologi diatas, maka pengertian *FASHION DESAIN* adalah fasilitas tempat yang disediakan bagi para penggiat Mode Busana untuk beraktifitas, wadah untuk mempromosikan karya serta ruang untuk saling berbagi informasi. Sedangkan *SEKOLAH MODEL* merupakan tempat mendapatkan pendidikan bagi Model untuk dapat mengapresiasi kreatifitas serta media untuk promosi, informasi dan Edukasi.

#### B. Tipologi Fungsi

Berbusana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Selain karakter diri, sandang juga dapat membentuk suatu identitas tertentu, contohnya identitas suatu bangsa yang dapat diketahui dengan keragaman budaya yang tertuang dalam suatu busana mulai dari corak, ornament, warna, sampai dengan dalam cara berpakaian. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang sangat berkembang dalam karakter fashionnya. Keragaman budaya dan keragaman agama tidak menjadikan perbedaan dalam identitas bangsa melainkan justru menjadi nilai tambah dalam keragaman fashion di Indonesia. Dengan kedua aspek tersebut ditambah masyarakat yang terbuka dalam budaya global, menjadikan inovasi fashion Indonesia yang luar biasa dan menjadikannya menjadi sektor pariwisata dan industri perekonomian dalam mengetahui keragaman tersebut.

#### C. Tipologi Geometri

Fashion Desain dan Sekolah Model pada umumnya lebih mengarah pada bentuk yang unik dan menjadi daya tarik bagi pengunjung dan pengguna objek rancangan. Geometri biasanya memiliki karakter bentuk yang mempunyai ciri khas tersendiri sesuai dengan fungsi Fashion Desain dan Sekolah Model yang ada. Pemanfaatan bentuk-bentuk sederhana dalam geometri merupakan strategi yang sudah biasa digunakan baik oleh arsitek maupun perancang fashion. Bentuk- bentuk geometri

umum yang digunakan dalam fashion dan arsitektur antara lain adalah lingkaran, bujur sangkar, segitiga, oval, wajik, atau bentuk yang lebih kompleks seperti kerucut, bola, tabung atau Mobius strip. Hal berbeda yang dapat dilihat dari penggunaan geometri dalam arsitektur dan fashion adalah dalam arsitektur, bentuk geometri yang digunakan akan solid dan memberikan kualitas ruang yang spesifik bagi penggunanya, sedangkan dalam perancangan fashion(busana), mengingat material yang digunakan tidak kaku seperti bahan bangunan, maka ketika aplikasi geometri tersebut dikenakan pada tubuh manusia, maka akan terjadi perubahan tampilan yang terkadang menyamarkan bentuk dasar geometri tersebut.

#### D. Studi Lingkup Pengguna Objek

Sasaran pengguna Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado yaitu:

1. *Pemikir*
2. *Perancang dan Penata*
3. *Produsen/Pembuat,*
4. *Penyelenggara,*
5. *Pemakai,*
6. *Pengamat,*

### 3.2. Kajian Lokasi & Tapak

#### 3.2.1. Argumentasi Penetapan / Pemilihan Lokasi & Tapak Perancangan

Pemilihan lokasi dilakukan dengan menentukan kriteria-kriteria baik yang berpengaruh pada kawasan maupun yang berpengaruh pada objek perancangan, dengan tujuan bahwa lokasi yang dapat menunjang objek perancangan tersebut. Pemilihan lokasi tapak yang akan digunakan terdiri dari 2 kriteria, yaitu:

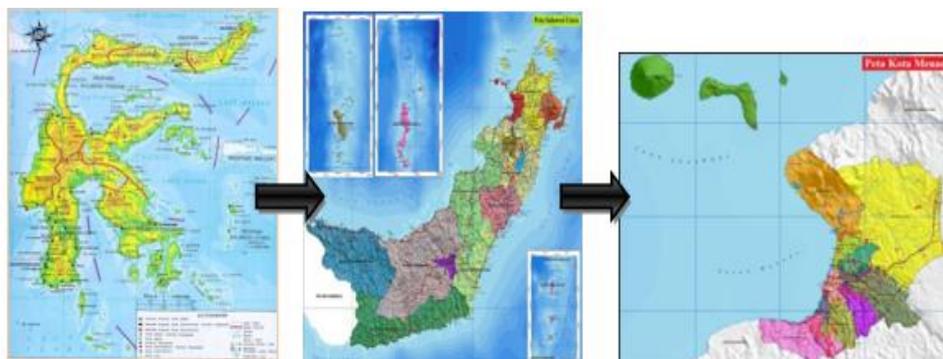
1. **Kriteria Umum**  
Fleksibilitas teknis/aspek kemudahan teknis, Aksesibilitas Lingkungan, Fisibilitas,
2. **Kriteria Khusus**  
Kondisi bangunan sekitar, Luas area

#### 3.2.2. Data & Analisa Karakteristik Tapak Perancangan & Lingkungannya

##### A. Tinjauan Lokasi Makro

Lokasi perancangan objek Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado terletak di Kecamatan Mapanget, kota Manado, provinsi Sulawesi Utara dengan pertimbangan pemilihan antara lain sebagai berikut:

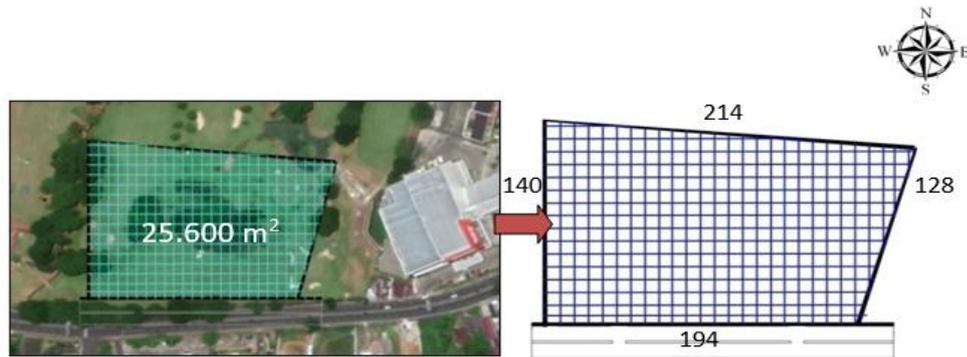
1. Peruntukan lahan harus sejalan dan sesuai tata ruang kota Manado (RTRW)
2. Akses ke lokasi mudah untuk dicapai, dijangkau dan mudah untuk dikenali, serta ada di tengah-tengah fasilitas kota seperti pusat perdagangan dan jasa, perkantoran, bahkan pendidikan.
3. Jaringan infrastruktur yang tersedia cukup baik, seperti adanya jaringan listrik, fasilitas air bersih dan jaringan telepon. Dan kondisi lingkungan sekitar site sangat mendukung akan terciptanya keberadaan objek Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado.



Gambar 1. Peta Sulawesi, Sulawesi Utara, Kota Manado

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

## B. Tinjauan Lokasi Mikro



Gambar 2. Lokasi Perancangan, Sulawesi Utara, Kota Manado  
Sumber: Google Earth, 2019

Lokasi : Jln. A.A Maramis, Kecamatan Mapanget, Kota Manado  
Luas Lahan : 2,5 HA (25,600 m<sup>2</sup>)  
Peraturan Daerah : KDB (60%)

### Batasan Site

Sebelah Utara : Lahan Kosong  
Sebelah Selatan : Nyiur Melambai Kairagi  
Sebelah Timur : Transmart Kairagi  
Sebelah Barat : Novotel Kairagi

### Pemanfaatan Lahan Tapak

Koefisien Dasar Bangunan (max) : 50% : 25.600 m<sup>2</sup> x 50% = 12.800 m<sup>2</sup>  
Koefisien Lantai Bangunan (max) : 300% : 25.600 x 300% = 76.800 m<sup>2</sup>  
Koefisien Daerah Hijau (min) : 40% : 25.600 x 40% = 10.240 m<sup>2</sup>  
Jumlah lantai maksimal : KLB : KDB = 300% : 50% = 6 lantai  
Sempadan (min) : 10 m

## 4. TEMA PERANCANGAN

Dalam Buku Hoge, Brooke & Sidlauskas, Susan (2006) yang berjudul, "skin + bones parallel practices in fashion and architecture" terdapat penjelasan tentang berbagai macam kesamaan teknik yang diaplikasikan dalam Mode dan Arsitektur namun yang paling identik dengan mode dan arsitektur ada 4 teknik yaitu sebagai berikut :

### ) Teknik Wrapping (Teknik Membungkus)

Wrapping (teknik membungkus) Dalam dunia Mode material kain pada busana dibuat melilit dan membungkus tubuh pemakainya. Di dalam dunia arsitektur, perkembangan teknologi digital menantang para arsitek untuk mencoba mengeksplor fasad bangunan dengan lebih fluid, menyamakan batasan antara sisi depan, samping, belakang maupun atap bangunan sehingga nampak seakan-akan bangunan tersebut terbungkus oleh sehelai material.

### ) Teknik Weaving (Teknik Menenun)

Sebetulnya menenun dan arsitektur adalah dua aktivitas yang serupa. Adanya beberapa kesamaan antara mendesain kain tenun dengan mendesain bangunan yaitu kain tenun melindungi badan, sedangkan teknik tenun pada bangunan bertujuan melindungi aktivitas manusia. Keduanya dapat mengekspresikan suatu identitas baik itu identitas budaya maupun identitas status sosial.

### ) Teknik Printing (Teknik Mencetak)

Teknik Printing yaitu teknik yang memberikan motif khusus atau khas pada material yang akan dipakai. dalam dunia Mode, selain sekedar berguna untuk meningkatkan nilai estetika dari sebuah karya, motif dalam tekstil juga berguna untuk menunjukkan identitas dari label yang disandang oleh

karya tersebut. Di dalam dunia arsitektur, Perancangan fasad bangunan dengan menggunakan motif umumnya memiliki tujuan untuk mengungkapkan identitas dari bangunan tersebut, atau menunjukkan fungsi dan isi dari bangunan tersebut.

) **Teknik Pleating (Teknik Melipat)**

Teknik Pleating atau dalam terjemahan KBI “Wiru” lebih identik dengan kain yang bentuknya mengikuti pola kain lipatan/wiru, berbentuk gelombang dibawahnya. Teknik ini sering diaplikasikan untuk memunculkan bentuk yang tidak biasa dan memperkuat kesan volumetric pada busana. Dalam bidang arsitektur efek lipatan wiru ini dipakai untuk memperlunak kesan monolitik bangunan bahkan memberikan kesan visual yang ringan.

**5. KONSEP PERANCANGAN**

**5.1. Konsep Implementasi Tematik**

Tabel 1. Strategi Implementasi Tema Perancangan

Macam Teknik	Media Implementasi	Keterangan
Wrapping (Teknik Bungkus)	Pola Bangunan Selubung Bangunan	Penggunaan Teknik ini diterapkan dengan bentuk dan pola bangunan dengan pemakaian material yang dapat menyamakan tiap sisi. Jadi meskipun objek terdiri dari banyak massa namun dari luar akan terlihat menyatu.
Weaving (Teknik Menenun)	Selubung Bangunan	Penggunaan Teknik ini diterapkan pada bagian selubung bangunan/fasade bangunan untuk dapat memberikan kesan terlindungi dan dapat mengekspresikan karakteristik desain perancang..
Printing (Teknik Mencetak)	Selubung Bangunan Ruang Dalam (Interior)	Penggunaan Teknik ini menggunakan material yang dapat memberikan kesan motif-motif serta gambar berupa bentuk dan warna.
Pleating (Teknik Wiru)	Ruang Dalam (Interior)	Penggunaan Teknik ini diterapkan di ruang dalam interior bangunan dengan pemakaian material yang dapat memperlunak kesan monolitik bangunan bahkan memberikan kesan visual yang ringan dimaterial garis-garis tipis yang terlihat elegant dan casual.

Sumber:Penulis Virginia N.Lobo (2020)

Dengan penggunaan 4 teknik estetika ini, diharapkan dapat menghadirkan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado yang dapat menghadirkan suatu estetika bangunan yang fashionable dan menarik perhatian, terkesan unik, eksentrik, bahkan fluid layaknya terbuat dari material yang lembut dan ringan

**5.2. Konsep Programatik Ruang**

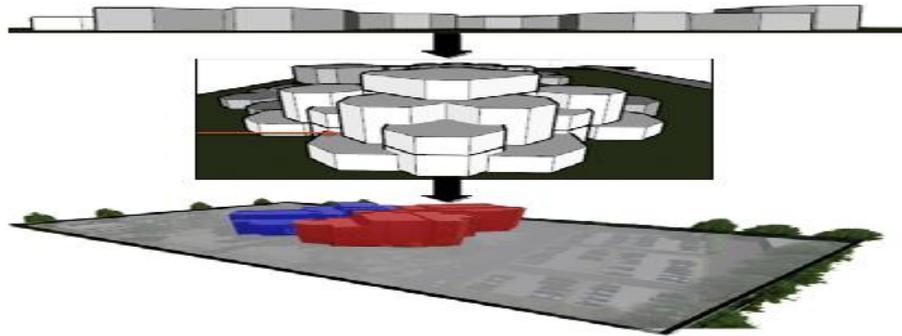
Tabel 2. Konsep Programatik Ruang

Penerima	Hall	Publik,terbuka	Pemasaran	Tenant (Toko)	Rg toko	Publik,terbuka
Informasi	Rg display	Publik,terbuka	Tenant (Kantor)	Rg kantor	Privat,terbuka	
				<td>Tenant (Butik)</td> <td>Rg Pajangan Baju</td> <td>Publik,terbuka</td>	Tenant (Butik)	Rg Pajangan Baju
Pagelaran	Ruang Peragaan (Besar)	Audience	Publik,tertutup	Rg Desainer	Privat,terbuka	
		Backstage	Privat,terbuka	Workshop	Privat,terbuka	
		Stage	Privat,terbuka	Sekolah Mode	Rg Kelas Teori	Privat,terbuka
		Rg rias & ganti	Privat,terbuka	Std.Desain & Jahit	Privat,terbuka	
		Rg t.suara & cahaya	Privat,terbuka	Sekolah Model	Rg Kelas Modelling	Privat,terbuka
		Toilet	Privat,terbuka	Ruang guru	Rg Kcpsck	Privat,terbuka
	Ruang Peragaan (Kecil)	Audience	Publik,tertutup	Rg Guru	Rg Guru	Privat,terbuka
		Backstage	Privat,terbuka	Rg Rapat	Rg Rapat	Privat,terbuka
		Stage	Privat,terbuka	Perpustakaan Mode	Rg Buku	Privat,terbuka
		Rg rias & ganti	Privat,terbuka	Rg Duduk	Rg Duduk	Privat,terbuka
Rg t.suara & cahaya	Privat,terbuka	Privat,terbuka	Rg t.suara & cahaya	Rg Bahan	Privat,terbuka	
				Pengelola	Rg Kepala	Privat,terbuka
				Perpustakaan	Rg Karyawan	Privat,terbuka
				Serbaguna	Audience	Publik,tertutup
Toilet	Privat,terbuka	Privat,terbuka	Toilet	Backstage	Privat,terbuka	
				Stage	Privat,terbuka	
				Rg rias & ganti	Privat,terbuka	
				Rg t.suara & cahaya	Privat,terbuka	

Sumber: Penulis Virginia N. Lobo (2020)

### 5.3. Konsep Gubahan Massa Bangunan

Konsep rancangan massa bangunan mengambil bentuk dasar pola segi 8 berulang. Dimana pola segi 8 ini memiliki kesamaan seperti sarang lebah. Maksud dan kaitan menggunakan pola segi 8 karena seperti fungsinya sarang lebah melindungi begitu pula dengan fungsi pakaian dalam fashion yaitu untuk melindungi tubuh. Objek rancangan sarang lebah ini diambil karena pada dasarnya fungsi sarang lebah untuk melindungi dan menyimpan madu sama seperti pakaian adalah untuk melindungi kulit dari lingkungan. Sedangkan fungsi Arsitektur adalah untuk melindungi tubuh manusia dalam skala yang lebih besar.

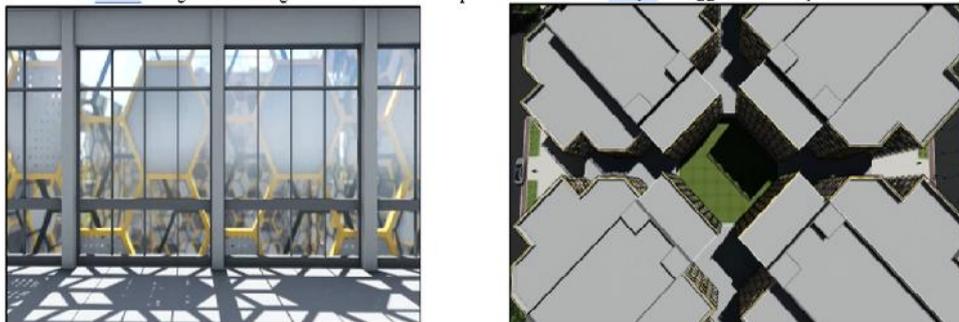


Gambar 3. Konsep Massa Bangunan

### 5.4. Konsep Selubung Bangunan

Sesuai dengan konsep aplikasi tematik dan strategi implementasi tema, konsep selubung bangunan dalam rancangan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado ini dengan mengaplikasikan tema Fashionable Arsitektur (Arsitektur yang Fashionable). Karena selubung atau fasade bangunan merupakan elemen yang paling utama, disebabkan selubung atau fasade merupakan kesan pertama yang terlihat dari suatu bangunan. Maka pada bangunan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado ini menggunakan:

- o Material Kaca : sebagian besar bangunan memakai kaca tempered
- o Material Atap : menggunakan Atap Dak Beton ;



Gambar 4. Konsep Selubung Bangunan

### 5.5. Konsep Perancangan Ruang Luar

Pada perancangan ruang luar, terdapat beberapa elemen yang mendukung perancangan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado ini, diantaranya adalah adanya vegetasi/taman yang dirancang dan dimanfaatkan sebagai unsur ruang luar yang selain member kesan teduh, area untuk bersantai, juga difungsikan sebagai pengarah sirkulasi, pereduksi kebisingan serta sebagai pembatas pada objek bangunan dan lingkungan. Beberapa elemen ruang luar yang dapat digunakan untuk memperkuat identitas objek rancangan yaitu:

- ) Enclosure
- ) Possession in Movement
- ) Vocal Point.

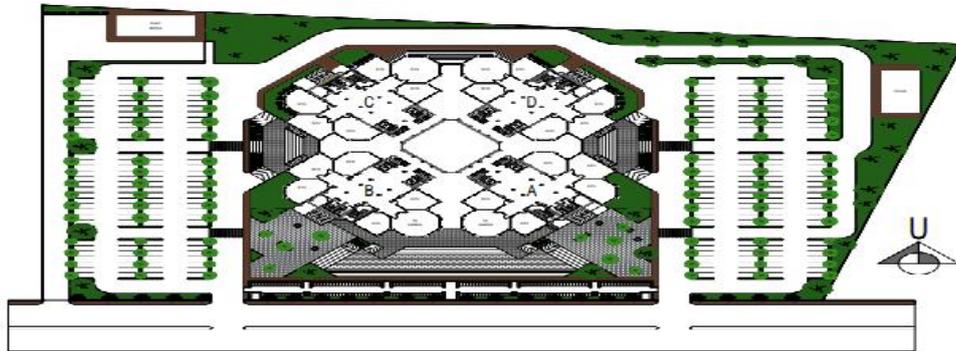
Konsep tata hijau / vegetasi pada objek rancangan menggunakan tanaman penutup tanah, pengarah, peneduh, penyerap kebisingan serta tanaman perdu / semak.

## 6. HASIL PERANCANGAN

Berikut adalah hasil final desain dari perancangan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado



Gambar 5. Site Plan



Gambar 6. Layout Plan



Gambar 7. Tampak Depan dan Belakang Tapak Bangunan



Gambar 8. Tampak Samping Kiri dan Kanan Tapak Bangunan



Gambar 9. Perspektif Mata Burung



Gambar 10. Perspektif Mata Manusia



Gambar 11. Spot Interior Bangunan



Gambar 12. Spot Eksterior Bangunan

## 7. PENUTUP

Pengembangan Fashion dalam bidang Desain & Model ini semakin meningkat, tidak hanya di dunia Internasional, melainkan juga di Indonesia dan lebih khususnya di Sulawesi utara yaitu di Kota Manado. Manado sebagai kota yang berkembang pun telah memiliki Sumber Daya Manusia yang mampu di bidang Fashion. Banyaknya berbagai usaha – usaha besar dan kecil di bidang Fashion serta kegiatan ajang pencarian bakat dalam bidang busana dan pameran jenis pakaian semakin menambah prospek akan perkembangan dunia Fashion di kota Manado, sehingga hadirnya objek rancangan Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado yang akan menjadi wadah pemenuhan kebutuhan pendidikan di bidang Desain dan Model yang ada di Sulawesi Utara khususnya Kota Manado dan sekitarnya. Perancangan objek Fashion Desain dan Sekolah Model di Manado ini dirasa tepat dengan diimplementasikannya tema Fashionable Architecture (Arsitektur yang Modis), karena dengan tema ini dapat memberikan ciri khas architecture karya rancangan penulis seperti Fashion pada dasarnya mempunyai ciri khasnya tersendiri.

Hasil Perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih baik, untuk itu penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran serta berbagai masukan untuk menyempurnakan penulisan Jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brooke Hodge. 2006. *“Parallel Practices In Fashion And Architecture. Skin + Bones”*.  
Catherine Viriya. 2012. *“Arsitektur Yang Fashionable”*. Universitas Indonesia Skripsi.  
Cornelis van de Ven, *“Ruang Dalam Arsitektur”*.  
D.K. Ching, F., *“Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata letak edisi Ketiga”*, Erlangga, Jakarta, 2008.  
Edward T. White, Site Analysis: *“Diagramming Information for Architectural Design”*, November 1982.  
Ernst Neufert *“Data Arsitek, Jilid I,II,III”*, Erlangga, 1996  
Frei, O.1997. Lightweight Principle No.24. *Information of the Institut for Lightweight Structure*.  
Hendraningsih Peran. 1985. *“Kesan, Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur Djembatan”*.  
Holgates, A. 1997. *The Art of Structural Engineering, The Work of J. Schlaich and His Team*. Stuttgart London: Edition Axel Menges.  
J Christopher Jones. 1970. *“Design Methods”*  
Kamus Besar Bahasa Indonesia.  
Karlen, Mark. 2008. *“Dasar-Dasar Perencanaan Ruang”*. Erlangga.  
Kashiko Surabaya. 1999. *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”*.  
Laksmi G. Siregar. 2008. *“Makna Arsitektur”*.  
Mais Karadsheh. 2012. *“The Fashion of Architecture, Skin + Body”*.  
Najma Fiq, 2012 : Jurnal Tugas Akhir, *“Akademi Fashion Disurakarta Dengan Pendekatan Kontemporer”*.  
Malcom Barnard. 1996: *“Fashion Sebagai Komunikasi”*.  
Peraturan Daerah Kota Manado No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034.  
BPS Kota Manado, *“Kota Manado dalam Angka Tahun 2019”*  
Sugiyono. 2012, *“Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif”*, Alfabeta Bandung  
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang.  
Vitruvius. 1994, *“Venustas, Firmitas, Utilitas”*, The Ten Books on Architecture, A History of Architecture Theory, New York  
Zeisel, John. 1981, *“Imaging, Presenting, Testing, Inquiry by Design”*, New York  
<http://sanggarkreasiku.blogspot.com/2015/03/mengenal-dunia-modeling-fashion-untuk.html>  
<https://www.easyuni.co.id/united-states-fashion-design/>  
<http://profil.ubaya.ac.id/program-s1-desain-fashion--produk-lifestyle.html>  
<http://amy-graphicservice.blogspot.com/2009/07/metode-berfikir-dalam-desain.html>