

# GRAHA MODE BUSANA DAN SEKOLAH MODEL DI MANADO 'FASHION IN ARCHITECTURE'

Iriyansa Lagonda<sup>1</sup>  
Vicky H. Makarau<sup>2</sup>  
Leidy M. Rompas<sup>3</sup>

## ABSTRAK

*Perkembangan Dunia Mode khususnya cara berbusana dan Dunia Modeling sangat berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan Dunia Mode tak terbendung diberbagai tempat. Dari Eropa dan Amerika sebagai kiblat kegiatan Mode tersebar apa yang dinamakan revolusi Mode, sebuah bentuk revolusi yang kehadiran dan dampaknya tidak mungkin ditolak.*

*Dengan adanya hubungan erat antara Mode dan Model, maka dibutuhkan suatu wadah yang menampung berbagai macam kegiatan tentang Mode Busana dan Pendidikan untuk Model, dimana tersedia fasilitas lengkap untuk memberikan informasi, edukasi dan mempromosikan rancangan, serta pendidikan modeling dari pengembangan diri, seperti pembentukan mental dan kepercayaan diri, etika dan sikap profesional yang akan membentuk Model menjadi profesional, menarik dan terpelajar.*

*Melihat perkembangan minat dalam bidang Mode dan Modelling di Sulawesi Utara khususnya Kota Manado, dan belum adanya suatu wadah yang menjadi sarana Promosi, informasi, pendidikan untuk bidang Mode Busana 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 Graha Mode Busana dan Sekolah Model di Manado dengan tema perancangan Fashion in Architecture.*

**Kata kunci :** *Graha mode busana, Sekolah Model, Fashion in Architecture*

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, pakaian bukan saja berfungsi sebagai penutup belaka, melainkan sudah menjadi suatu alat untuk menampilkan diri dan berkomunikasi. Pakaian mampu berbicara tentang usia, status dan perasaan pemakainya. Lebih dari pada itu, pakaian juga mampu menggambarkan pribadi si pemakai, selera, tingkat intelektual dan tingkat ekonomi pemakai.

Dunia Mode pada saat ini juga menjadi daya tarik tersendiri yang sangat kuat untuk berkarya bagi para kawula muda khususnya dan masyarakat awam pada umumnya. Ada latar belakang dan alasan bagi mereka terjun di dunia Model juga baik sekedar menyalurkan hobi dan bakat mereka sehingga menjadikan sebagai suatu bidang profesi yang menjanjikan.

Kota Manado merupakan salah Kota besar di Indonesia. Sebagai kota besar tentunya Manado tak berbeda jauh dengan kota-kota lain di Indonesia termasuk dalam perkembangan dunia Mode. Kendati masih dibawah kota Jakarta, namun geliat dunia Mode dan Modelling di Manado mulai diperhitungkan, dilihat dari segi perkembangan minat dalam dunia Mode dan Modeling yang begitu pesat, namun belum adanya sarana penunjang untuk lebih mengenal dan mendalami dunia Mode Busana dan Model. Banyak masyarakat pada umumnya di kalangan Anak-anak muda ingin lebih menekuni bidang tersebut, harus keluar Kota Manado agar bisa mendapatkan pengetahuan lebih baik.

Melihat perkembangan minat dalam bidang Mode dan Modelling di Sulawesi Utara khususnya Kota Manado, dan belum adanya suatu wadah yang menjadi sarana Promosi, informasi, pembelajaran untuk bidang Mode 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 Graha Mode Busana dan Sekolah Model di Manado dengan tema perancangan Fashion in Architecture.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

<sup>2</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

<sup>3</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

## 2. METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangan objek ini, berdasarkan waktu perancangan yang terbatas maka dilakukan berbagai langkah pendekatan dalam memperoleh informasi yang diharapkan mampu untuk mendukung maksimalnya pemaknaan objek dan tema perancangan, yang meliputi aspek-aspek berikut ini:

- Pendekatan pengertian dan pemahaman objek perancangan melalui kajian tipologi objek, kajian analisa tapak dan lingkungannya, untuk mendapatkan garis besar perancangan yang sesuai target dan tidak keluar dari pembahasan judul dan tema perancangan.
- Pendekatan melalui pedoman perancangan ruang *Graha Mode Busana dan Sekolah Model* dari studi besaran ruang sebagai tempat beraktifitas melakukan kegiatan. Sedangkan untuk ruang-ruang pendukungnya melalui studi besaran dimensi dari kebutuhan ruang.

Secara garis besar dalam metode pembahasan serta penyusunan laporan ini dilakukan melalui pengumpulan data sebagai studi. Untuk memperoleh data yang akurat mengenai hal-hal yang menjadi pedoman atau kebutuhan sarana dan prasarana *Graha Mode Busana Dan Sekolah Model* di Manado, dilakukan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

- Opini  
Mempelajari dan mengembangkan secara merangkum hasil kajian mengenai judul dan tema, dari sumber-sumber bacaan maupun hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing akademik. Dengan penambahan dari pendapat serta pemikiran pribadi.
- Studi Literatur  
Membandingkan, menganalisa dan menyimpulkan berbagai data maupun pemahaman yang berkaitan dengan judul dan tema perancangan. Melalui berbagai media informasi seperti Buku maupun internet.
- Observasi  
Melakukan pengamatan dan dokumentasi baik merupakan data yang diambil langsung di lapangan, maupun data yang diambil setelah dipublikasikan dari hasil studi observasi pihak lain.
- Studi Komparasi  
Menganalisa perbandingan objek dan tema perancangan dari beberapa karya arsitektural serupa yang telah ada. Sebagai bahan pegangan yang dijadikan titik tolak untuk mengambil keputusan. Karena sifatnya sebagai ukuran standar dan acuan.

## 3. KAJIAN PERANCANGAN

### 3.1. Deskripsi Objek

Objek perancangan adalah *GRAHA MODE BUSANA DAN SEKOLAH MODEL DI MANADO*, yang dapat didefinisikan sebagai:

- GRAHA : Gedung tempat kegiatan resmi. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)  
MODE : Ragam modern (terkini) pada waktu tertentu misalnya pakaian. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)  
BUSANA : Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki.  
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 *Graha Mode Busana* 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.

### 3.2. Kajian Tema

Dalam perancangan *Graha Mode Busana dan Sekolah Model* di Manado, tema yang diangkat yaitu *Fashion in Architecture. Graha Mode Busana dan Sekolah Model* yang direncanakan nantinya

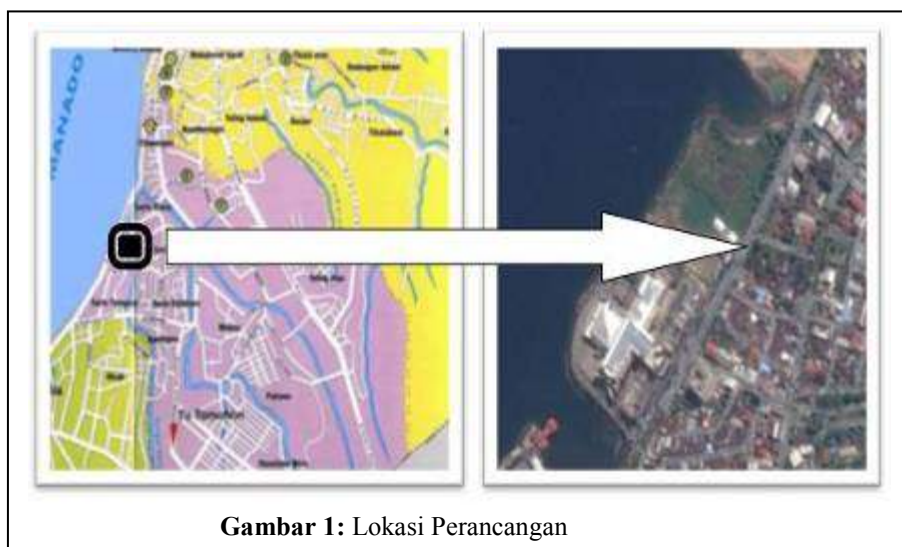
akan mengikuti terapan gagasan *Fashion* dimana dalam pengertian *Fashion* merupakan suatu gaya berpenampilan dan berperilaku yang sedang populer pada masa tertentu. Dalam hal ini mendukung objek rancangan yang diusulkan oleh penulis yaitu *Graha Mode Busana dan Sekolah Model*, dimana *Graha Mode Busana dan Sekolah Model* disini sangat berkaitan dengan unsur *Fashion*. Sehingga sudah dipertimbangkan oleh penulis dalam pengambilan tema ini nantinya mampu mendeskripsikan pemaknaan *Fashion* dalam proses rancangan nantinya. Selain itu *Fashion* disini kiranya mampu menjelaskan suatu perasaan dari pengguna yang ditimbulkan bila melihat ataupun berada di sekitar objek rancangan nantinya.

Dari hal tersebut maka konsep tema *Fashion in Architecture* sesuai untuk digunakan dalam objek perancangan *Graha Mode Busana dan Sekolah Model*. Dimana Mode Busana dan Model sendiri berkaitan erat dengan *Fashion*, dimana *Fashion* sebagai naungan tubuh manusia secara individual dan objek rancangan sebagai naungan untuk aktifitas bagi pemakai dan pengunjung. Sehingga tema ini nantinya akan membimbing ke proses perancangan objek, serta mempengaruhi perilaku pemakai objek rancangan secara visual.

Penerapan tema *Fashion in Architecture* ini merupakan metode untuk menerapkan *Fashion* kedalam rancangan arsitektural. Adapun pemaknaan *Fashion* dalam rancangan arsitektur berupa:

- *Fashion* dalam cara berpakaian meliputi aspek kenyamanan, kualitas dan kebutuhan ruang pemakainya, maupun kesan dari pemakainya.
- *Fashion* sebagai naungan memberikan memberikan fasilitas naungan bagi pengguna untuk melakukan segala aktifitas dengan aman, nyaman, terlindungi, serta nilai estetik yang tinggi. *Fashion* juga dapat dimodifikasi sehingga memiliki nilai guna sebagai naungan dan memenuhi kebutuhan manusia modern.
- *Fashion* sebagai identitas digunakan untuk menunjukkan identitas baik secara personal, sosial, budaya, maupun komunitas.
- Penggunaan geometri dalam *Fashion* merupakan penggunaan bentuk-bentuk sederhana dalam strategi perancangan pakaian, bentuk geometri pada umumnya yang digunakan antara lain adalah lingkaran, bujur sangkar, segi tiga, dan kerucut. Bentuk geometri ini banyak diterapkan pada pakaian. Dalam membuat desain, tidak hanya berlandaskan ide, tetapi juga harus mempunyai konsep rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami. Konsep rancangan bentuk dasar ini dituangkan kedalam bentuk pola rancangan, sehingga akan mudah diwujudkan ke bentuk pakaian yang sebenarnya.
- Metode dan Teknik yang digunakan dalam *Fashion* desainer dimana *Fashion* desainer menciptakan suatu trend terbaru dalam lingkungan masyarakat berupa pakaian dan aksesoris pendukung.

### 3.3. Lokasi dan Tapak



**Gambar 1:** Lokasi Perancangan

Kondisi site yang terpilih berada di kawasan reklamasi, yang merupakan kawasan pengembangan pusat perdagangan dan jasa dengan pencapaian ke site melalui jalan utama yaitu Jalan Pierre Tendean Boulevard.

### 3.4. Analisis Perancangan

#### 3.4.1. Program Dasar Fungsional

Bertitik tolak dari fungsi objek pada konteks pelayanan menyangkut aktifitas yang merupakan integritas dari berbagai fungsi pelayanan yang spesifik, maka adanya pengelompokan secara umum pelaku-pelaku yang berhubungan dengan objek rancangan *Graha Mode Busana Dan Sekolah Model* Di Manado.

##### Identifikasi Kegiatan Dalam Objek

- **Pengelola** : Pihak yang dipercaya yang bertugas untuk mengelola, mengembangkan, mengawasi, serta merawat fasilitas-fasilitas yang ada pada objek.
- **Pengguna** : Pelaku objek yang beraktifitas pada objek untuk berkarya, berbagi informasi, promosi, dan sebagai sarana pendidikan, serta menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada dalam objek.
- **Pengunjung** : Seluruh masyarakat dan Wisatawan yang Mengunjungi objek untuk melihat, mengenal, memperoleh informasi, menyaksikan pagelaran serta menggunakan fasilitas-fasilitas yang dihadirkan pada objek.

##### Program Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.

Dengan adanya program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang yang di analisis berdasarkan kegiatannya, maka dapat di tentukan berbagai fasilitas yang akan di rencanakan sebagai pemenuhan kebutuhan pemakai.

Fasilitas-fasilitas yang akan di rencanakan dengan ketentuan penganalisaan program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang, dibagi menjadi tiga karakter, yaitu:

- fasilitas utama
- fasilitas pendukung
- fasilitas pengelola.

#### 3.4.2. Analisis Lokasi dan Tapak



**Gambar 2:** Sirkulasi dan Pencapaian

Sirkulasi yang ada untuk akses masuk kedalam site akan melalui jalan Pierre Tendeau yang merupakan Jalan satu arah untuk menuju pusat Kota. Tingkat kepadatan lalu lintas disini memiliki intensitas sedang, karena merupakan jalur satu arah.

Akses pencapaian untuk menuju site dapat dicapai melalui jalan Pierre Tendeau, yang merupakan jalan utama menuju ke pusat Kota. Pencapaian ke site perencanaan bisa dicapai dengan menggunakan kendaraan pribadi atau angkutan kota. Angkutan Kota yang melewati site menggunakan trayek Malalayang-Pusat Kota(45), Malalayang-Karombasan dan Sario-Kampus. Pencapaian ke Site juga bisa melalui gang (Lorong) yang berada di samping Hotel Quality. Pencapaian bagi pejalan kaki akan mengikuti sepanjang *Trotoar* (pedestrian) yang berada di depan Site.

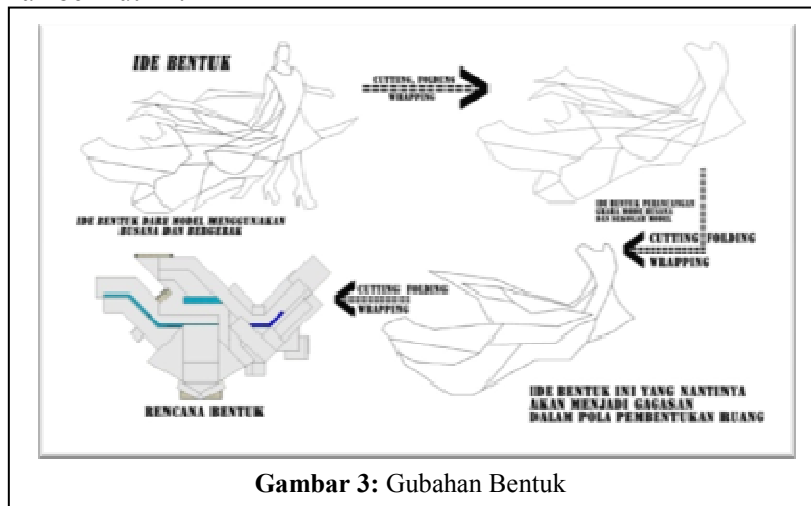
#### 3.4.3. Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang

Bentuk dan ruang merupakan suatu kombinasi yang tidak bisa dipisahkan. Dalam perancangan *Graha Mode Busana dan Sekolah Model* juga mengacu pada bentuk-bentuk dasar dengan mempertimbangkan fungsi didalamnya.

Bentuk merupakan penghubung ruang dalam dengan lingkungan luar sekitar bangunan. Bentuk terdiri atas elemen-elemen seperti ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan massa. Semua elemen ini bertujuan untuk mewujudkan citra dan tampilan dalam bentuk bangunan.

Proses pengaplikasian tema *Fashion In Architecture* pada objek Graha Mode Busana Dan Sekolah Model Di Manado, diadopsi dari bentuk model dan busana yang di pakai ketika dalam pagelaran busana.

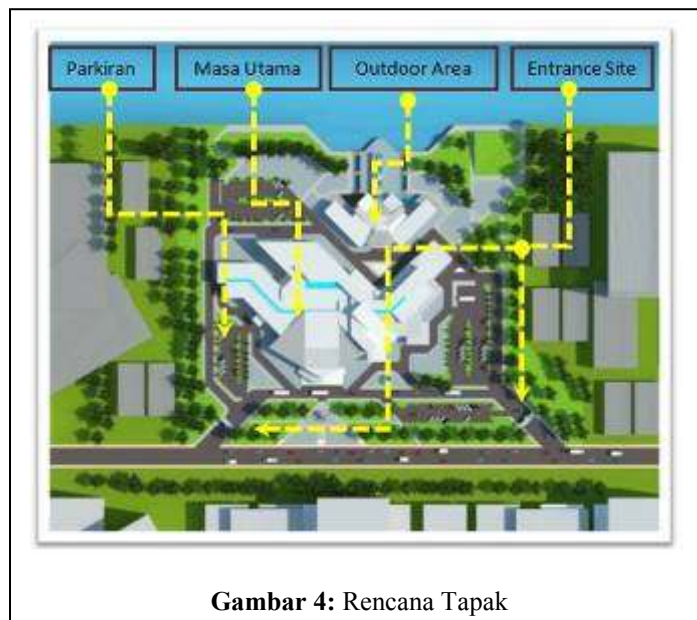
Gubahan bentuk awal diambil dari pergerakan model menggunakan busana dari tampak samping, lalu dimodifikasi dengan metode dan teknik dari *Fashion* desainer yaitu metode pembentukan gubahan bentuk dasar melalui metode *Cutting*, *Folding* dan *Wrapping* dengan cara memotong, melipat dan menumpuk bentuk dasar untuk mendapatkan bentuk yang estetik dan dinamis, seperti yang di gambarkan berikut ini.



Gambar 3: Gubahan Bentuk

#### 4. KONSEP KONSEP PERANCANGAN

##### 4.1. Konsep Penataan Tapak dan Ruang Luar



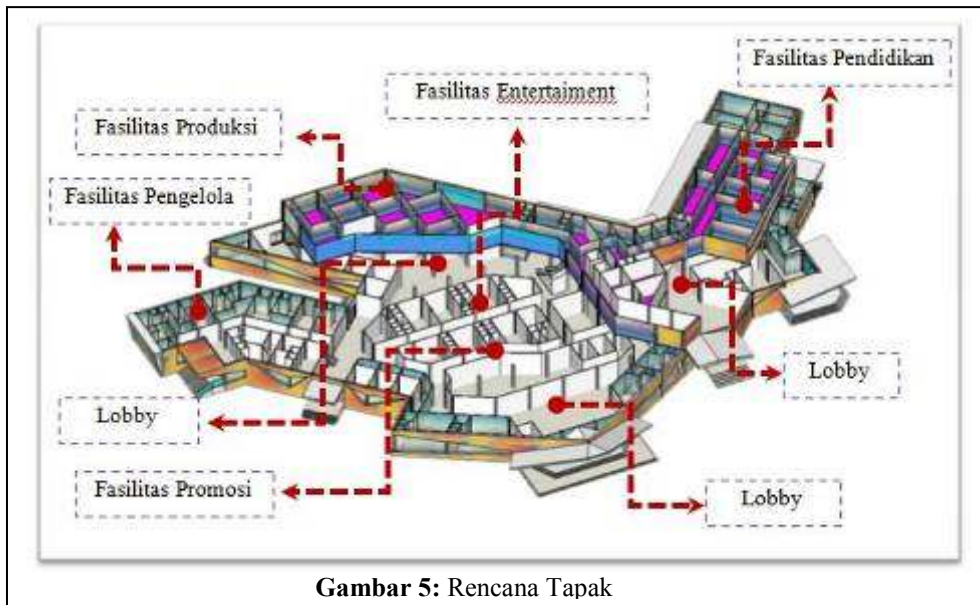
Gambar 4: Rencana Tapak

Ruang Luar merupakan salah satu sarana yang menunjang aktivitas pengunjung dan pengguna objek ini. Bentuk ruang luar akan terjadi berdasarkan pengaruh orientasi terhadap tapak, lingkungan, serta bangunan-bangunan yang ada disekitar tapak.

Konsep desain ruang luar juga merupakan bagian yang penting dalam pengolahan rancangan bangunan *Graha Mode Busana dan Sekolah Model* ini, pengolahan ruang luar akan disesuaikan dengan fungsi yang semestinya. Penempatan fasilitas outdoor seperti area pameran, catwalk, dan backstage merupakan salah satu pengolahan ruang luar yang harus diperhatikan agar supaya tidak mengganggu objek utama pada rancangan.

#### 4.2. Konsep Ruang Dalam Bangunan

Penentuan ruang dalam, sesuai dengan kebutuhan pemakai dan aktifitas. Kebutuhan ruang dalam juga memperhitungkan penggunaan besaran ruang agar tidak ada ruang yang disia-siakan. Pengelompokan ruang dalam dibagi atas lima bagian yaitu fasilitas pengelola, fasilitas produksi, fasilitas promosi, fasilitas pendidikan, dan fasilitas entertainment dengan menggunakan jalur penghubung antara fasilitas ruang yang direncanakan, dengan titik utama adalah lobby yang merupakan titik dimana menuju ke ruang-ruang lainnya.



#### 5. HASIL PERANCANGAN

Melalui perancangan *Graha Mode Busana dan Sekolah Model di Manado* dengan tema *Fashion In Architecture*, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat kota Manado terutama bagi para pecinta mode dan model akan fasilitas dalam menikmati karya dan hobinya, serta mendapatkan pengetahuan dan pendidikan dari *Mode Busana dan Sekolah Model* yang nantinya dihadirkan, dan mampu menghasilkan Desainer dan model lokal yang kiranya mampu bersaing dikanca nasional bahkan internasional.



Sirkulasi dalam tapak diatur dengan memperhatikan fungsi bangunan yang terbagi atas sarana yang ada, yaitu sarana edukasi, produksi, promosi, dan entertainment. Sehingga perlu untuk menentukan entrance site dibuat untuk masing-masing kebutuhan yang melayani pengguna objek rancangan, sedangkan untuk pejalan kaki akan melalui jalur pedestrian dan jalur kendaraan yang dinaungi pepohonan rindang



**Gambar 7:** Tampak Bangunan Utama dan Pendukung

Konsep selubung bangunan dalam rancangan Graha Mode Busana dan Sekolah Model dengan mengaplikasikan tema *Fashion In Architecture* dimana penerapan metode yang digunakan adalah *Fashion desainer* yaitu teknik *Printing*.

Teknik *printing* merupakan proses desain untuk tenunan, rajutan atau dicetak dalam kain untuk mendapatkan motif-motif serta gambar dalam material textile. Maksud dengan adanya metode printing ini untuk menciptakan motif dan gambar dengan tujuan menunjukkan identitas dari pakaian yang dirancang dan juga untuk pemakai rancangan tersebut. Dari metode teknik *Printing* ini nantinya diaplikasikan pada objek rancangan, khususnya pada selubung bangunan.



**Gambar 8:** Perspektif

## 6. Penutup

Melihat perkembangan banyaknya peminat dan penikmat mode busana dan modelling di Kota Manado akan tetapi tidak memiliki wadah yang menampung segala aktifitas untuk berkarya, mempromosikan dan sarana untuk belajar. Dengan adanya bangunan Graha Mode Busana dan Sekolah Model ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk menampung segala kegiatan para peminat dan penikmat mode busana dan modelling di Manado. Bangunan Graha Mode Busana dan Sekolah Model ini juga diharapkan bisa menjadi salah satu objek yang memiliki daya tarik bagi wisatawan dari luar Kota Manado. Selain itu, dengan adanya Graha Mode Busana dan Sekolah Model ini, dapat memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat Kota Manado baik dari segi industri pakaian, hiburan, dan Modelling serta menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat kota Manado.

Untuk mendukung pembangunan objek rancangan ini agar bisa difungsikan sebagaimana mestinya serta bisa mencerminkan karakteristik dari bangunan Graha Mode Busana dan Sekolah Model, maka dalam proses perancangan ini penulis menerapkan pendekatan tema perancangan *Fashion in Architecture*, yang diharapkan dapat menghadirkan suasana baru bagi pembangunan yang ada di Kota Manado.

Demikian paparan mengenai perancangan Graha Mode Busana dan Sekolah Model di Manado. tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang berkaitan dengan perancangan Graha Mode Busana dan

Sekolah Model di Manado dengan tema *Fashion in Architecture*, Sekiranya kritik dan saran yang membangun dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi untuk kedepannya. Semoga paparan mengenai perancangan Graha Mode Busana dan Sekolah Model ini dapat berguna bagi banyak orang untuk kedepannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Brooke Hodge. 2006. *Parallel Practices In Fashion And Architecture*. Skin + Bones.
- Mais Karadsheh. 2012. *The Fashion of Architecture*. Skin + Body.
- Hendraningsih Peran. 1985. *Kesan, Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur*. Djambatan.
- Karlen, Mark. 2008. *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*. Erlangga.
- Laksmi G. Siregar. 2008. *Makna Arsitektur*.
- Ching, Francis D.K. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Erlangga.
- Kashiko Surabaya. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Catherine Viriya. 2012. *Arsitektur Yang Fashionable*. Universitas Indonesia. Skripsi.