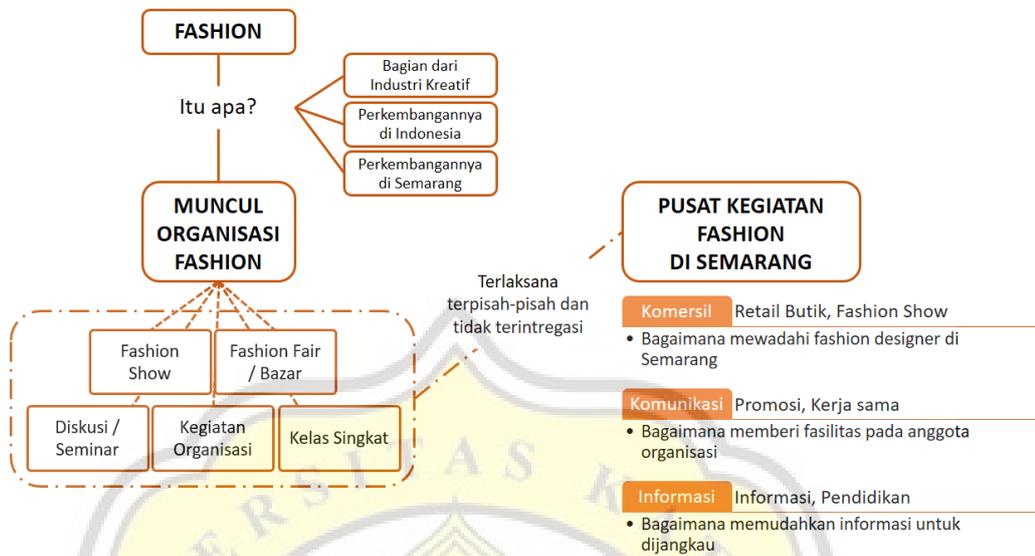
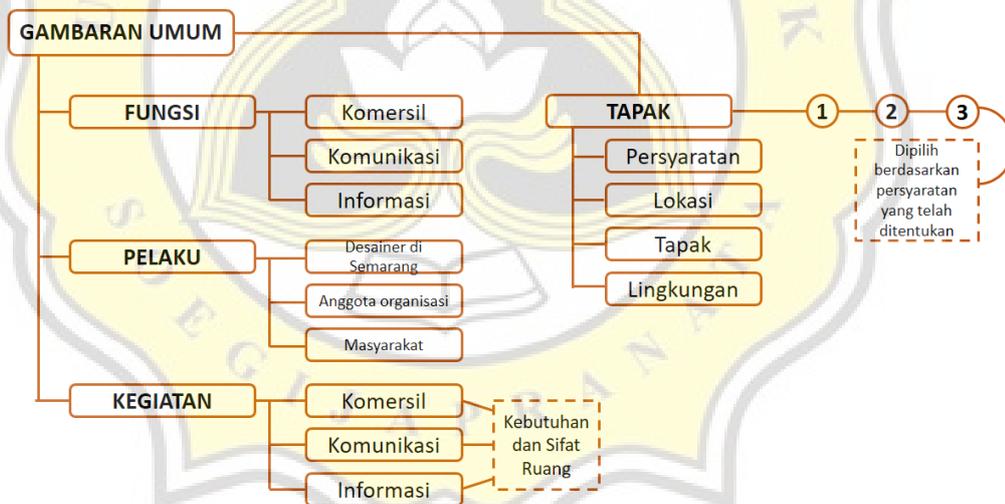


LAMPIRAN



Lampiran 1 Mind Map Latar Belakang Proyek
Sumber: Data Pribadi



Lampiran 2 Mind Map Gambaran Umum
Sumber: Data Pribadi

PAPER NAME

**15.A1.0089_Novian Risaldi_LTP - Scan A
nti Plagiasi Ulang.docx**

AUTHOR

Novian Risaldi

WORD COUNT

13885 Words

CHARACTER COUNT

78202 Characters

PAGE COUNT

86 Pages

FILE SIZE

239.9KB

SUBMISSION DATE

Jul 19, 2022 8:13 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 19, 2022 8:15 AM GMT+7**● 18% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 16% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 4% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fesyen yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *fashion*, dalam KBBI memiliki pengertian sebagai mode, yang merupakan ragam terbaru pada suatu waktu tertentu yang mencakupi tentang pakaian, sepatu, aksesoris, potongan rambut dan lain sebagainya. Fesyen menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat terutama hingga kini. Fesyen mengalami berbagai perubahan dan perkembangan baik di tingkat internasional hingga nasional. Di Indonesia sendiri perkembangan fesyen dimulai sejak 1900an dimana saat masa liberal, perkembangan sektor ekonomi juga mempengaruhi keinginan masyarakat untuk membeli item-item fesyen. Pada masa itu mode masih sangat dipengaruhi oleh gaya barat, hingga pada akhirnya muncul gaya fesyen yang lebih menyesuaikan permintaan pasar yang diciptakan oleh perancang-perancang dalam negeri.

Semakin banyak perancang-perancang Indonesia dan pengaruh fesyen dalam perkembangan ekonomi, membuat keseluruhan jenis mode ini diakui dan menjadi bagian dari industri kreatif atau ekonomi kreatif Indonesia. Ekonomi kreatif sendiri memiliki beberapa jenis bisnis atau yang disebut sub-sektor ekonomi, namun berdasarkan data dari CNBC Indonesia (2019) yang dilansir pada Artikel Binus University, sub-sektor fesyen mampu menyumbang 18,01% atau sebesar 116 Triliun Rupiah pada pertumbuhan ekonomi nasional, selain itu data pada tahun 2017 data menyebutkan industri fesyen menyumbang pendapatan bruto domestik sebesar 3,76% atau sebesar 13.29 Milyar US dollar. Pada 2016, sub-sektor fesyen juga merupakan penyumbang terbesar pertumbuhan ekonomi kreatif yaitu sebanyak 54,54%. Beberapa pencapaian ini menjadikan industri fesyen sebagai industri yang cukup penting dan berdampak, karena sekarang fesyen lebih dari sekedar kebutuhan primer manusia namun juga menjadi kebutuhan artistik.

Fesyen sebagai bagian dari ekonomi kreatif memunculkan beberapa organisasi atau komunitas fesyen itu sendiri, baik di tingkat nasional maupun regional. Beberapa contoh organisasi fesyen itu adalah APPMI atau Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia yang berdiri sejak 1993 dan Indonesian Fashion Chamber atau yang disingkat sebagai IFC yang berdiri sejak 2015. IFC memiliki beberapa cabang kepengurusan yang tersebar di berbagai kota besar yang ada di Indonesia. Salah satu cabang yang paling berkembang adalah IFC regional Semarang yang memiliki nama IFC Chapter Semarang, perkembangan ini dilatarbelakangi semakin banyaknya brand desainer di Semarang. Tercatat, di tahun 2020 terdapat 97 merek desainer di Semarang, yang sebelumnya pada 2019 hanya ada 52 merek. Jumlah ini dinilai merupakan peningkatan yang cukup signifikan, mengingat kota Semarang masih merupakan kota metropolitan. Selain itu minat masyarakat Kota Semarang juga cukup tinggi terhadap fesyen. Namun, banyak diantara brand desainer berkembang yang masih belum memiliki tempat yang memadai sehingga kesulitan bersaing dengan brand desainer yang sudah memiliki nama besar. Dan beberapa diantara desainer tersebut membutuhkan sebuah platform untuk memasarkan dan mempromosikan produk mereka.

Di kota Semarang anggota IFC Chapter Semarang sendiri mencapai 50 desainer mode dan aksesoris. Organisasi mode ini sering melakukan berbagai macam kegiatan baik yang bersifat komersial maupun non-komersial seperti kegiatan amal maupun pendidikan untuk semakin mengembangkan industri fesyen. Dihimpun dari website IFC kegiatan seperti *fashion show* diadakan minimal satu kali dalam satu triwulan, *fashion fair/fashion bazaar* yang biasa kita kenal sebagai pameran yang dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu antara 1 hingga 2 bulan, kegiatan seminar yang diadakan rutin tiap bulan, maupun *workshop/kelas singkat* yang diadakan baik secara mingguan maupun harian. Namun yang disayangkan, organisasi ini belum memiliki tempat yang benar-benar mewadahi seluruh kegiatannya secara terhubung dan terpadu. Masih banyak kegiatan-kegiatan fesyen yang terlaksana di tempat-tempat yang terpisah. Seperti contoh, kegiatan *fashion show* yang seringkali diadakan di sebuah *hall/aula* gedung yang memang dalam kapasitas fungsinya belum dapat menjadi tempat pelaksanaan peragaan busana

dengan maksimal. Kegiatan seminar dan kelas-kelas yang masih berpindah-pindah, serta pameran yang diadakan di aula mall yang juga masih belum bisa memenuhi kapasitas. Kegiatan-kegiatan fesyen yang terlaksana terpisah-pisah ini juga menyebabkan tidak maksimalnya informasi sampai ke masyarakat awam, sehingga perkembangan industri *fashion* di Semarang cukup tersendat. Masyarakat awam seringkali melewatkan kegiatan-kegiatan fesyen yang dimaksudkan untuk menjangkau audiens dari berbagai kalangan.

Pusat kegiatan fesyen menjadi penting dikarenakan kegiatan-kegiatan fesyen sering diadakan terpisah-pisah sehingga kurang terlaksana dan terintegrasi dengan baik. Kurangnya hubungan antara kegiatan satu dengan yang lain menyebabkan komunikasi yang buruk dan dapat mengganggu proses pengembangan industri fesyen itu sendiri.

1.2. Pernyataan Masalah

Dari tinjauan latar belakang tersebut, dapat di ambil beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengintegrasikan fasilitas-fasilitas bagi para pelaku fesyen di Semarang dalam satu bangunan?
2. Bagaimana merancang bangunan tempat informasi fesyen yang menarik bagi masyarakat awam?
3. Bagaimana mengakomodasi kegiatan peragaan busana dalam sebuah ruang khusus?

1.3. Tujuan

Perancangan Pusat Kegiatan Fesyen di ini diharapkan memenuhi harapan sebagai berikut :

1. Mengetahui cara mengintegrasikan fasilitas-fasilitas untuk para pelaku fesyen agar dapat mewadahi dan memfasilitasi para *fashion designer* di Semarang, utamanya yang sedang berkembang dalam satu bangunan.
2. Membentuk sebuah rancangan bangunan pusat kegiatan fesyen yang menarik dan mudah dijangkau oleh masyarakat awam.
3. Menyediakan fasilitas dan fitur ruang peragaan busana, agar kegiatan peragaan busana dan sejenisnya dapat berjalan dengan maksimal.

1.4. Manfaat

1.4.1. Manfaat Akademis

Melalui Landasan Perancangan ini, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai perancangan Pusat Kegiatan Fesyen dan menambah informasi tentang perancangan dan pemrograman tata ruang yang dapat menjadi acuan bagi proyek sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Dapat menjadi stimulus untuk semakin menumbuhkan dan mengembangkan sektor ekonomi kreatif sub-sektor fesyen atau mode.

b. Bagi Organisasi dan Komunitas

Memberi organisasi dan komunitas fesyen sebuah wadah yang menjadi naungan dan tempat berbagi dan berdiskusi tentang mode untuk semakin memajukan industri fesyen.

1.5. ¹Orisinalitas

No.	Judul Proyek	Topik / Pendekatan yang diangkat	Nama Penulis, Institusi
1.	Pusat Mode di Bandung (Butik & Ruang Peragaan Busana)	<ul style="list-style-type: none">• Arsitektur Kontemporer dengan tema desain Arsitektur Metafora sebagai representasi aliran <i>fashion</i> yang diwadahi Pusat Mode• Permasalahan lahan dan penataan yang mencakup hubungan dan aksesibilitas ruang menjadi fokus utama proyek	Rainda Goesti Rizkita (2018) LTP PAA Unika Soegijapranata
2.	International Institute of <i>Fashion</i> Mode di Kota Semarang	<ul style="list-style-type: none">• Green Building Architecture dengan tema Arsitektur Futuristik• Berfokus ke mengekspresikan keunikhan <i>fashion</i> pada ruang khusus sebagai daya tarik bangunan	Tifany Narita (2017) LTP PAA Unika Soegijapranata
3.	Pusat Kegiatan <i>Fashion</i> di Semarang	<ul style="list-style-type: none">• Arsitektur Perilaku untuk mewadahi berbagai macam kegiatan fesyen yang memiliki karakteristiknya masing masing, sehingga kebutuhannya terpenuhi	Novian Risaldi, Unika Soegijapranata

		<ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan kebutuhan standar ruang peragaan busana agar memaksimalkan pelaksanaan peragaan busana. 	
--	--	--	--

Tabel 1. 1 Perbandingan Proyek Sejenis

Sumber : Analisis Pribadi

Letak orisinalitas atau keaslian karya penulisan ini terletak pada penyediaan jenis fasilitas dalam proyek yang direncanakan. Pusat Kegiatan Fesyen di Semarang berfokus menyediakan fasilitas bagi 3 macam atau jenis kegiatan yang berkaitan dengan fesyen yaitu kegiatan komunikasi yang merupakan kegiatan administratif organisasi fesyen, kegiatan komersial yang adalah kegiatan promosi dan pemasaran berkaitan dengan item fesyen dan kegiatan informasi yaitu kegiatan bertukar informasi yang merupakan pendidikan non-formal bermuatan fesyen. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan dan diprakarsai baik itu oleh organisasi fesyen atau komunitas fesyen, sementara proyek Pusat Mode di Bandung hanya berfokus pada kegiatan komersial yaitu kegiatan jual-beli item fesyen dan peragaan busana (baik peragaan busana yang bersifat formal maupun informal), dan kegiatan informasi yaitu pendidikan non-formal berupa kursus. Sementara itu proyek International Institute of *Fashion Mode* di Kota Semarang hanya berfokus pada kegiatan informasi yang merupakan kegiatan pendidikan formal di bidang fesyen.

GAMBARAN UMUM

2.1. Gambaran Umum Proyek

2.1.1. Terminologi Proyek

Secara terminologi, berdasarkan dari RTRW Kota Semarang, Pusat Kegiatan adalah sebuah bangunan, area atau kawasan yang melayani aktivitas atau kegiatan yang direncanakan di dalamnya. Pusat kegiatan ini adalah tempat atau wadah kegiatan-kegiatan yang direncanakan. Sementara fesyen menurut KBBI adalah mode, yaitu suatu tren yang berkaitan dengan pakaian, sepatu dan aksesoris. Fesyen juga dapat diartikan sebagai gaya berpakaian yang digunakan seseorang baik dalam kegiatannya sehari-hari atau dalam kegiatan atau cara khusus. Sehingga dapat diartikan, Pusat Kegiatan *Fashion* di Semarang adalah sebuah bangunan yang memfasilitasi kegiatan berkaitan dengan fesyen yang dilaksanakan di Semarang. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan fesyen yang bersifat komunikasi, komersial dan informasi yang dilakukan oleh organisasi atau komunitas fesyen dan melibatkan masyarakat umum serta pembuat kebijakan. Masyarakat umum yang dimaksud adalah orang-orang yang tertarik dengan bidang fesyen, baik itu dalam aspek fisik yaitu berupa pakaian itu sendiri maupun aspek non-fisik berupa ilmu perancangan busana.

2.1.2. Gambaran Umum Fungsi Bangunan

Alfredo De Vido (1998) dalam bukunya *Art and Practice* menyatakan bahwa Pusat Mode atau *Fashion Center* merupakan pusat dari kegiatan komunikasi, kegiatan komersial dan kegiatan informasi yang berkaitan dengan perkembangan trend fesyen yang berada di bawah naungan organisasi fesyen, peragaan busana dan juga tempat bekerja.

Pusat Kegiatan Fesyen di Semarang merupakan sebuah bangunan yang mewadahi organisasi atau komunitas fesyen di Semarang yang berfungsi untuk mengembangkan dan mempertahankan fesyen sebagai salah satu bagian dari kebudayaan. Pusat Kegiatan Fesyen menjadi tempat yang mengakomodasi kegiatan-kegiatan organisasi mode baik itu yang bersifat komunikasi, komersial dan informasi. Beberapa fungsi yang dimiliki pusat kegiatan fesyen ini antara lain:

a. Komunikasi

Organisasi fesyen melakukan komunikasi baik itu yang bersifat internal maupun eksternal untuk membahas kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan fesyen. Pusat Kegiatan Fesyen menjadi fasilitas untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, sehingga pusat kegiatan fesyen ini memiliki fungsi perkantoran karena menurut Nuraida (2008) kantor adalah tempat berlangsungnya kegiatan tata usaha dimana terdapat sistem penanganan informasi dan data. Informasi yang dimaksud adalah informasi tentang pelaksanaan acara-acara pengembang bidang fesyen yang dilaksanakan organisasi fesyen.

b. Komersial

Pusat kegiatan fesyen menjadi sarana untuk para desainer mempromosikan hasil karya mereka yang berupa item fesyen, dapat melalui sistem persewaan dan jual-beli, bazar, hingga peragaan busana. Kegiatan-kegiatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan apresiasi dan penghasilan karya. Sehingga pusat kegiatan fesyen juga memiliki fungsi sebagai pusat komersial, dimana berdasarkan KBBI komersial memiliki arti berhubungan dengan perdagangan dan perniagaan. Sementara menurut Anggraini (2020) pusat komersial merupakan bangunan yang dimaksudkan untuk menghasilkan pemasukan dari kegiatan komersial bagi pelakunya. Pusat komersial ini mewadahi kegiatan persewaan dan jual-beli

dalam retail butik, bazar dalam ruang-ruang pameran, dan mengakomodasi peragaan busana dalam ruang peragaan busana yang memiliki fitur ruang yang mendukung.

c. Informasi

Selain kedua hal tersebut, pusat kegiatan fesyen juga menjadi tempat masyarakat awam mendapatkan informasi mengenai fesyen atau mode, dapat berupa kegiatan seminar atau *workshop*/kelas atau sertifikasi yang diasuh lembaga pendidikan non-formal dibawah naungan organisasi fesyen. Hal ini menjadikan pusat kegiatan fesyen juga memiliki fungsi sarana pendidikan yang sesuai dengan penjelasan Ibrahim Bafadal (2014) bahwa sarana pendidikan adalah perlengkapan dan peralatan yang dipergunakan di dalam proses belajar mengajar. Pendidikan yang dimaksud disini adalah pendidikan non-formal atau kegiatan bertukar ilmu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pusat Kegiatan Fesyen adalah sebuah area bangunan yang memiliki fungsi perkantoran, pusat komersial dan sarana pendidikan. Maka, Pusat Kegiatan Fesyen di Semarang adalah tempat dimana didalamnya terdapat fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan-kegiatan pelaku fesyen di Semarang berupa; kegiatan komunikasi seperti rapat organisasi baik yang bersifat internal maupun external, kegiatan administrasi, dan kegiatan berbagi ilmu yang difasilitasi ruang-ruang organisasi; kegiatan komersial yaitu kegiatan jual-beli atau persewaan busana, peragaan busana dan bazar pameran busana yang diwadahi ruang berupa retail butik, ruang peragaan busana dan ruang pameran; serta kegiatan informasi yang merupakan pendidikan non-formal dengan durasi pendek seperti seminar dan *workshop* atau kelas singkat dan kegiatan dengan durasi panjang yaitu kursus atau sertifikasi yang dilakukan dalam ruang seminar, ruang pertemuan dan ruang lembaga pengajaran.

2.1.3. Gambaran Umum Pengguna

a. Pengelola

Pengelola Pusat Kegiatan Fesyen dikelompokkan kedalam 4 bagian yaitu:

1. Anggota Organisasi atau Komunitas

Berdasarkan National Chairman IFC Ali Charisma dalam website resmi IFC, organisasi fesyen adalah organisasi nirlaba yang mewadahi para desainer dan wirausahawan di bidang fesyen yang mencakup pakaian wanita, pakaian pria, perhiasan dan aksesoris. Organisasi fesyen memiliki struktur kepengurusan yang mengatur berbagai bidang pengembangan fesyen yang dijelaskan dalam bagan berikut:

Bagan 2. 1 Struktur Organisasi IFC Chapter Semarang

Sumber : Dokumen Pribadi

2. Pegawai

Merupakan pengurus pusat kegiatan fesyen di bidang persewaan *retail* butik dan penyelenggara/ panitia acara komersial yang berupa *fashion show*/peragaan busana dan kegiatan pameran atau bazar. Selain itu juga merupakan pegawai Pusat Kegiatan Fesyen secara keseluruhan.

3. Perancang Mode di Semarang

Beberapa perancang mode, terutama yang sedang membangun brand masih belum memiliki tempat untuk memasarkan rancangannya dengan baik, sehingga nantinya di Pusat Kegiatan Fesyen ini akan mewadahi para desainer fesyen tersebut dalam retail butik, selain itu dalam

keberlangsungan *retail* butik terdapat asisten desainer atau asisten butik.

4. Tenaga Pengajar Lembaga Sertifikasi

Merupakan profesional di bidang mode yang memiliki kapabilitas dalam menyampaikan materi kursus/sertifikasi.

b. Masyarakat Umum atau Pengunjung

Pengunjung pada Pusat Kegiatan Fesyen ini dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Tamu Organisasi Fesyen

Tamu organisasi fesyen adalah orang-orang yang mendapat undangan untuk bekerja sama dan yang akan mengajukan kerja sama berhubungan dengan organisasi fesyen. Tamu organisasi juga merupakan pemegang kebijakan yang terkait dengan fesyen.

2. Pengunjung butik

Pengunjung butik adalah pengunjung yang memiliki kepentingan untuk membeli produk atau hanya melihat produk yang terdapat pada butik di pusat kegiatan fesyen.

3. Pengunjung peragaan busana dan pameran/bazar

Pengunjung pada ruang peragaan busana adalah audiens dari peragaan busana itu sendiri baik yang umum atau undangan. Sementara pengunjung pameran atau bazar adalah pengunjung *stand-stand* peserta pameran yang menjual pakaian.

4. Pengunjung kegiatan seminar/*workshop*/kelas singkat

Merupakan masyarakat yang tertarik dengan kegiatan berbagi informasi yang berkaitan dengan mode yang dikemas dalam berbagai macam bentuk acara atau kegiatan yang berlangsung singkat.

5. Pengunjung lembaga sertifikasi

Pengunjung dari lembaga sertifikasi yang dimaksud adalah siswa dari lembaga pengajaran yang memiliki tujuan untuk menuntut ilmu mengenai tata busana yang dikemas dalam kelas-kelas yang terjadwal.

2.1.4. Gambaran Umum Kegiatan

a. Komunikasi

Kegiatan yang dilakukan oleh organisasi *fashion* seperti; rapat internal membahas pengembangan promosi, jadwal pelaksanaan kegiatan, proses rekrutmen anggota baru; serta rapat eksternal seperti dengan pihak sponsor, atau pemegang kebijakan untuk membahas kerjasama.

b. Komersial

Memperdagangkan dan mempromosikan item fesyen melalui display di butik melalui sistem jual-beli dan sistem persewaan, *fashion show* (peragaan busana skala besar pada *catwalk* atau *runway*) dan pameran/bazar yang dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu.

c. Informasi

Kegiatan informasi atau pendidikan singkat berupa seminar, *workshop*, kelas singkat, dan kegiatan terjadwal dan terstruktur berupa kursus maupun sertifikasi untuk penggiat dan peminat di bidang mode.

2.1.5. Gambaran Umum Fasilitas

1. Retail Butik

Butik merupakan kata serapan dari Bahasa Perancis yaitu *boutique* yang memiliki arti toko busana. Septiany (2013)

mengemukakan bahwa butik merupakan suatu jenis usaha pembuatan pakaian dengan jahitan dimana juga mencakupi asesoris pelengkapannya. Sementara berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, butik merupakan toko pakaian yang eksklusif dimana toko ini menjual pakaian beserta segala kelengkapannya sesuai dengan tren terkini. Sehingga diartikan bahwa butik merupakan toko yang menjual busana.

Gambar 2. 1 Contoh Suasana Butik

Sumber : id.depositphotos.co.id

Sesuai klasifikasi pusat perbelanjaan atau komersial, retail butik yang terdapat di pusat kegiatan fesyen merupakan jenis pusat perbelanjaan regional yang menurut Savitri (2018) memiliki 15-25 toko ritel atau department store.

Jenis busana yang dihasilkan desainer ada dua berdasarkan Pooja Khurana (2008); pertama adalah *haute couture* yang merupakan pakaian yang didesain khusus sesuai dengan permintaan pelanggan, menggunakan bahan terbaik dan dengan pengukuran dan pembuatan yang detail; sementara busana lainnya adalah *pret-a-porter (ready to wear)* atau busana siap pakai dibuat dengan skala menengah hingga besar. Jenis busana yang dihasilkan desainer yang diwadahi retail butik ini adalah jenis *haute couture*, sementara jenis *ready to wear* akan diwadahi dalam fasilitas ruang pameran.

Selain hal tersebut, hal yang disediakan pada fasilitas retail butik ini adalah promosi dan pemasaran *offline* maupun *online* untuk brand desainer yang menyewa pada pusat kegiatan fesyen yang akan dikelola oleh pengurus.

2. Ruang Pameran

Berdasarkan pengertian pada Kamus Besar Bahasa Indonesia ruang pameran merupakan tempat dimana ditampilkannya sebuah karya untuk diapresiasi. Karya yang dimaksud disini adalah karya dari desainer berupa pakaian siap pakai yang memiliki pengertian busana yang diproduksi dalam skala menengah atau besar dan memiliki berbagai macam ukuran dan warna pada satu model, diperdagangkan pada acara pameran busana atau bazar busana.

Gambar 2. 2 Contoh Suasana Pameran Busana

Sumber : infobintaro.com

3. Ruang Peragaan Busana

Peragaan busana atau *fashion show* merupakan salah satu cara untuk mempertontonkan atau menginformasikan gaya fesyen terbaru. Peragaan busana seringkali diadakan dalam waktu tertentu dalam satu periode atau saat desainer ingin mempublikasikan karyanya, berupa gaya atau *style* merancangannya. Dalam kegiatan peragaan busana para desainer seringkali menampilkan hasil rancangannya melalui model yang mengenakan karyanya di atas panggung *catwalk* yang dihadiri oleh tamu-tamu undangan.

Gambar 2. 3 Contoh Suasana Peragaan Busana

Sumber : id.wikipedia.com

Berdasarkan Everett (1993) pada bukunya *Guide to Producing a Fashion Show*, peragaan busana dibedakan menjadi 3 yaitu; *Production Show*, merupakan peragaan busana yang dramatik, mengutamakan faktor pertunjukan dan model; *Formal Show*,

peragaan busana yang mengutamakan produk pakaian yang ingin ditunjukkan dan; *Informal Show*, kegiatan pagelaran busana skala kecil yang tidak membutuhkan persiapan khusus. Pada pusat kegiatan fesyen di Semarang, yang difasilitasi pada ruang peragaan busananya adalah *formal show* dimana nantinya akan dilaksanakan 1-2 kali tiap 3 bulan sekali.

4. Ruang Lembaga Sertifikasi

Lembaga sertifikasi pada pusat kegiatan fesyen merupakan lembaga pendidikan non-formal, sebuah sistem pendidikan yang diadakan untuk kepentingan masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 lembaga pendidikan non-formal memiliki fungsi sebagai pendukung lembaga pendidikan atau penunjang pendidikan formal. Lembaga sertifikasi yang terdapat pada pusat kegiatan fesyen akan mengeluarkan sertifikat yang memenuhi standar. Di dalamnya terdapat kelas antara lain:

- Kelas Menjahit

Berisi materi teknik menjahit dengan berbagai jenis alur jahitan, dan mengenalkan berbagai jenis pola jahitan yang tersedia pada berbagai macam merek mesin jahit.

- Kelas Membuat Pola

Memuat penjelasan kelas yaitu teknik pembuatan pola pakaian, dari pakaian wanita, pakaian pria, pakaian anak, dan pakaian terstruktur.

- dan Kelas Desain

Memberi wawasan peserta sertifikasi teknik menggambar, anatomi tubuh manusia, serta sejarah mode baik di tingkat internasional atau nasional untuk memunculkan kreatifitas.

2.1.6. Studi Preseden

a. Galeries Laffayete

Galeries Laffayete adalah pusat butik dan *department store* asal Perancis yang terletak di salah satu mall di Jakarta yaitu Pacific Place. Galeries Laffayete tersusun dari 4 lantai, lantai dasar berisi aksesoris dan produk-produk kecantikan, lantai satu dan lantai dua berisi busana wanita, dan lantai tiga dialokasikan untuk busana pria.

Gambar 2. 4 Entrance Galeries Laffayete

Sumber: www.pacific place.co.id

Interior Galeries Laffayete berbeda sesuai dengan produk yang ditampilkan pada tiap lantainya. Selain produk-produk desainer luar negeri, juga terdapat produk desainer dalam negeri. Fasilitas yang ada di dalam butik antara lain display, *showcase* dan ruang pendukung antara lain kasir dan fitting room.

Gambar 2. 5 Denah Lantai Dasar Galeries Laffayete

17 Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 2. 6 Denah Lantai 1 Galeries Laffayete

Sumber : Dokumen Pribadi

Tata Ruang pada Galeries Laffayete cukup baik karena penempatan dan pembagian brand yang jelas. Pembagian produk di setiap lantai yang terorganisir dengan baik juga menjadikan fungsi setiap lantai menjadi jelas. Ekspresi ruang juga mencerminkan produk-produk yang ada di dalamnya. Pelingkup pada setiap ruang terdiri atas kaca, panel komposit aluminium, serta gypsum. Kaca akan menghasilkan kesan luas dan bersih, panel komposit

aluminium akan menghadirkan aksesoris dekorasi dan gypsum ditempatkan untuk pembagian brand. Selain sistem penanggulangan bencana juga terdapat sistem keamanan berupa CCTV.

Sasaran pengunjung Galeries Laffayette adalah masyarakat menengah ke atas, sehingga, sirkulasi pada Galeries Laffayette ini dibuat besar agar memberikan kesan dan kenyamanan baik secara fisik maupun psikologis. Selain itu fasilitas umum penunjang juga sudah lengkap dengan adanya respsionis atau *customer service*, café dan lavatory, namun yang menjadi kekurangan lavatory tidak tersedia di tiap lantai.

b. LaSalle College Surabaya

Sebagai sekolah tinggi desain bertaraf Internasional, Lasalle College Surabaya menjaga kualitas pendidikan dari sarana dan prasarannya, fasilitas yang disediakan cukup lengkap.

Kebutuhan dan persyaratan ruang dapat diketahui dari karakteristik pengguna dan aktivitas di dalamnya, Lasalle College Surabaya mengadopsi cara pembelajaran dari Kurikulum Kanada sehingga ruang-ruang dan fasilitasnya pun disesuaikan dengan kurikulum tersebut sehingga kegiatan belajar mengajar didalamnya terdukung dengan baik. Ruang-ruang tersebut antara lain:

1. Studio

Gambar 2. 7 Studio Lasalle College

Sumber : Dokumen Pribadi

Studio Program Desain *Fashion* membutuhkan station meja yang cukup besar sehingga membutuhkan ruangan yang cukup

luas. Namun penataan yang baik membuat ruangan menjadi efisien, sirkulasi pengguna baik dan nyaman.

2. Lobby dan Informasi

Gambar 2. 8 Lobby Lasalle College

Sumber : Dokumen Pribadi

Lobby dan Informasi mempunyai area yang cukup versatile, sebagai entrance dan tempat mencari informasi maka dibutuhkan perabot yang menyesuaikan dan menyediakan sirkulasi yang baik. Lobby dan informasi juga memiliki pencapaian yang baik, memiliki pencahayaan yang baik, dan penghawaan yang baik.

3. Admission

Gambar 2. 9 Admission Lasalle College

Sumber : Dokumen Pribadi

Sebagai tempat penerimaan, admission memiliki pencapaian yang baik. Pelingkupnya merupakan kaca yang menjadikan admission menerima pencahayaan yang cukup.

4. Perpustakaan

Gambar 2. 10 Ruang Komunal Lasalle College

Sumber : Dokumen Pribadi

Perpustakaan menjadi salah satu tempat yang digunakan mahasiswa untuk mencari literatur, membaca dan belajar bersama,

maka dibutuhkan kenyamanan psikologis. Kenyamanan ini dapat diciptakan dari pelingkup ruang, pemilihan warna cat, penataan perabot dan pencahayaan. Perpustakaan Lasalle College Surabaya sudah menciptakan kenyamanan psikologis bagi penggunanya.

5. Ruang Komunal dan Kantin

Gambar 2. 11 Ruang Komunal Lasalle College

Sumber : Dokumen Pribadi

Ruang Komunal dan Kantin merupakan dua ruangan yang saling terhubung tanpa pelingkup ruang, ruang dibentuk oleh garis imajiner yang diciptakan oleh meja kursi dan kolom yang ada di ruang komunal dan kantin. Ruangan ini menunjang sosialisasi para keseluruhan pengguna, untuk mendukung fungsi ini, ruang komunal dan kantin menyediakan pencahayaan yang baik, sirkulasi udara yang baik dan layout tata ruang yang baik mendukung sirkulasi pengguna.

2.2. Gambaran Umum Lokasi

2.2.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Fungsi utama bangunan Pusat Kegiatan Fesyen adalah bangunan kantor, selain itu terdapat fungsi pusat komersial yang termasuk ke bagian perdagangan dan jasa dan juga fungsi sarana pendidikan. Maka dalam menentukan lokasi dibutuhkan kriteria. Kriteria untuk lokasi dilihat dari jumlah fungsi bangunan pendukung atau yang serupa, kepadatan bangunan di lokasi tersebut tidak terlalu tinggi untuk kenyamanan bagi pengunjung dan keamanan dari resiko bencana alam, maka kriteria yang sesuai yaitu:

- a. Familiar dengan fungsi bangunan pendukung/serupa

Sebagai Pusat Kegiatan Fesyen, berada di area yang familier dengan bangunan-bangunan berfungsi serupa adalah penting. Bangunan yang dimaksud adalah butik eksisting dan toko tekstil.

b. Kepadatan bangunan

Untuk dijadikan lokasi pusat kegiatan fesyen, diharapkan lokasi tidak berada dalam kepadatan bangunan yang tinggi yang dapat mengurangi citra estetik fasad bangunan sebagai ikon dunia *fashion*.

c. Kebencanaan

Berada di lokasi yang rendah kebencanaan akan membuat posisi pusat kegiatan fesyen semakin aman. Bencana tersebut dapat berupa banjir yang seringkali terjadi di beberapa wilayah di Semarang.

Kota Semarang terdiri atas 15 kecamatan antara lain Kec. Semarang Tengah, Kec. Semarang Timur, Kec. Semarang Selatan, Kec. Candisari, Kec. Gajahmungkur, Kec. Semarang Barat, Kec. Semarang Utara, Kec. Genuk, Kec. Gayamsari, Kec. Tembalang, Kec. Banyumanik, Kec. Gunungpati, Kec. Mijen, kecamatan Ngaliyan dan Kec. Tugu

Gambar 2. 12 Peta Administrasi Kota Semarang

Sumber: RTRW Kota Semarang

Berdasarkan RTRW Kota Semarang, dalam rencana pengembangan sistem pusat pelayanan Kota Semarang terdapat rencana Pembagian Wilayah Kota atau disebut sebagai BWK yang dibagi kedalam 10 Bagian Wilayah Kota yang terdiri dari:

1. BWK I, Cakupan : Kec. Semarang Tengah, Kec. Semarang Timur, Kec. Semarang Selatan. Luas : ± 2.223 Hektar.
2. BWK II, Cakupan : Kec. Candisari, Kec. Gajahmungkur . Luas : ± 1.320 Hektar

3. BWK III, Cakupan : Kec. Semarang Barat, Kec Semarang Utara. Luas : ± 3.522 Hektar
4. BWK IV, Cakupan : Kec. Genuk. Luas : ±2.738 Hektar
5. BWK V, Cakupan : Kec. Gayamsari. Luas : ±2.622 Hektar
6. BWK VI, Cakupan : Kec. Tembalang. Luas : ±4.420 Hektar
7. BWK VII, Cakupan : Kec. Banyumanik. Luas : ±2.509 Hektar
8. BWK VIII, Cakupan : Kec. Gunungpati. Luas : ±5.399 Hektar
9. BWK IX, Cakupan : Kec. Mijen. Luas : ±6.213 Hektar
10. BWK X, Cakupan : Kec. Ngaliyan dan Kecamatan Tugu. Luas : ±6.393 Hektar

Gambar 2. 13 Peta Rencana Struktur Kota Semarang

Sumber: RTRW Kota Semarang

Setelah dikelompokkan sesuai cakupannya, berdasarkan Rencana Pengembangan Fungsi Utama, masing-masing BWK di Semarang memiliki peranan fungsi yang berbeda-beda meliputi:

1. Fungsi perkantoran, perdagangan dan jasa diletakkan di BWK I, BWK II dan BWK III
2. Fungsi pendidikan kepolisian dan olahraga diletakkan di BWK II
3. Fungsi transportasi udara dan transportasi laut diletakkan di BWK III
4. Fungsi industri diletakkan di BWK IV dan BWK X
5. Fungsi pendidikan diletakkan di BWK VI dan BWK VIII
6. Fungsi perkantoran militer di letakkan di BWK VII
7. Fungsi kantor pelayanan publik diletakkan di BWK IX

Maka, sesuai fungsinya, Pusat Kegiatan *Fashion* di Semarang memiliki alternatif lokasi di BWK I, BWK II atau BWK III.

BWK	Kecamatan	Jumlah Butik	Jumlah Toko Tekstil
1	Semarang Tengah	17	14

	Semarang Timur	12	5
	Semarang Selatan	14	6
2	Semarang Barat	17	9
	Semarang Utara	14	1
3	Candisari	19	9
	Gajahmungkur	15	1

Tabel 2. 1 Data Jumlah Butik dan Toko Tekstil di BWK 1,2dan3

Sumber : Analisis Pribadi

2.2.2. Alternatif Lokasi dan Lokasi Terpilih

Alternatif Lokasi yang diajukan akan berada di BWK I, II dan III Kota Semarang yang mencakupi wilayah ⁶Kec. Semarang Tengah, Kec. Semarang Timur, Kec. Semarang Selatan, Kec. Candisari, Kec. Gajahmungkur, Kec. Semarang Barat, dan Kec Semarang Utara. Pengajuan alternatif berdasarkan kecamatan yang memiliki jumlah butik dan jumlah toko tekstil yang terbanyak, berjumlah 3 yaitu:

Lokasi	Kec. Semarang Tengah
<p>Luas wilayah Semarang Tengah 605, 64 ha berbatasan dengan</p> <p>Utara : Semarang Utara</p> <p>Timur : Semarang Timur</p> <p>Selatan : Semarang Selatan</p> <p>Barat : Semarang Barat</p>	
Kelebihan	Kekurangan
Kebencanaan rendah	Wilayah kepadatan tinggi Sering terjadi kemacetan jalan
Lokasi	Kec. Semarang Barat
<p>Penjelasan:</p> <p>Luas wilayah Semarang Barat 34, 35 ha berbatasan dengan</p> <p>Utara : Laut Jawa dan Semarang Utara</p> <p>Timur : Semarang Tengah dan Semarang Selatan</p> <p>Selatan : Ngaliyan</p> <p>Barat : Kecamatan Tugu</p>	
Kelebihan	Kekurangan
Tidak terlalu padat bangunan	Kebisingan suara transportasi tinggi
Lokasi	Kec. Candisari

Penjelasan: Luas wilayah 654 ha berbatasan dengan Utara : Kabupaten Semarang Selatan Barat : Kec. Gajahmungkur Timur : Kec. Tembalang Selatan : Kec. Banyumanik	
Kelebihan	Kekurangan
Wilayah kepadatan sedang Minim kebencanaan Terdapat banyak butik dan toko tekstile	-

Tabel 2. 2 Alternatif Lokasi

Sumber : Analisis Pribadi

Lokasi terpilih adalah kecamatan Candisari, pemilihan ini didasari beberapa alasan yaitu: 1. Lokasi dapat dikatakan sebagai pusat perdagangan dan jasa di Semarang karena terdapat berbagai macam sektor perdagangan yang tersebar di berbagai wilayah kecamatan; 2. BWK II berada di pusat kota yang memiliki aksesibilitas yang baik, memiliki fasilitas-fasilitas umum yang terintegrasi dengan baik. Hal ini mendukung fungsi bangunan yang berkaitan erat dengan fesyen dikarenakan target pengguna merupakan masyarakat kelas menengah keatas; 3. Sebagai Pusat Kegiatan *Fashion*, berada di area yang familier dengan bangunan-bangunan berfungsi serupa adalah penting. Di kecamatan Candisari tersebar 19 butik atau toko yang menjual item *fashion*, dan 9 toko tekstil.

2.2.3. Gambaran Umum Lokasi

Kecamatan Candisari terdiri dari 7 desa/ kelurahan yaitu; 1. Kelurahan Candi; 2. Kelurahan Jatingaleh; 3. Kelurahan Jomblang; 4.

Kelurahan Kaliwiru; 5. Kelurahan Karanganyar Gunung; 6. Kelurahan Tegalsari dan; 7. Kelurahan Wonotingal

Gambar 2. 14 Peta Administrasi Kec. Candisari

Sumber : BAPPEDA Kota Semarang

a. Karakteristik Bangunan

Pada Lokasi fungsi bangunan antara lain terdapat hotel, perkantoran swasta, rumah tinggal, resto dan café serta pedagang kaki lima, persentase bangunan bertingkat terhadap bangunan satu lantai di lokasi Candisari 40% bangunan bertingkat dan 60% bangunan satu lantai.

b. Karakteristik Jalan dan Transportasi

Jalan yang berada di Kec. Candisari terdiri dari jalan kolektor primer dan sekunder terdiri dari dua jalur berbeda dapat dilewati oleh BRT, kendaraan pribadi roda dua dan empat.

c. Karakteristik Iklim

Suhu rata – rata 32°C, kelembapan rata – rata 64,5% RoH, termasuk iklim tropis basah.

d. Karakteristik Lansekap

Pada kelurahan Kaliwiru, Candisari tidak terdapat sungai atau danau sedangkan prosentase lahan terbuka hijau 40%, area terbuka 5% dan 55% area terbangun.

Gambar 2. 15 Citra Satelit Kelurahan Kaliwiru

Sumber : Google Maps

e. Tinjauan Peraturan

Regulasi lokasi Candisari masuk dalam BWK II dengan ketentuan KDB paling tinggi 80-% , KLB 1.2, RTH 30%, GSB 15 meter untuk jenis jalan kolektor sekunder.

BAB 3

ANALISIS PROGRAM ARSITEKTUR

3.1. Analisis Fungsi Bangunan

3.1.1. Studi Pelaku

a. Anggota Organisasi

Berdasarkan struktur kepengurusan organisasi fesyen, maka jumlah anggota organisasi di Pusat Kegiatan Fesyen adalah:

NO	ANGGOTA	JUMLAH	KETERANGAN
1.	Ketua Organisasi	1	
2.	Wakil Ketua Organisasi	1	
3.	Bendahara	2	
4.	Sekretaris	2	
5.	Kurator	3	
6.	Divisi Pengembangan Produk	2	Kepala, Anggota
7.	Divisi Pengembangan Bisnis	3	Kepala, 2 Anggota
8.	Divisi Keorganisasian	2	Kepala, Anggota
9.	Divisi Hubungan Masyarakat	2	Kepala, Anggota
10.	Divisi Pendidikan dan Penelitian	2	Kepala, Anggota
11.	Divisi Marketing	2	Kepala, Anggota
Total Pelaku		22 Orang	

Tabel 3. 1 Jumlah Anggota Organisasi Fesyen

Sumber : Dokumen Pribadi

b. Pegawai

Dalam keberlangsungan kegiatan di pusat kegiatan fesyen dibutuhkan pengelola di berbagai bidang yaitu:

NO	ANGGOTA	JUMLAH	KETERANGAN
Resepsionis			
1.	Resepsionis	2	

Kepengurusan Retail Butik			
2.	Manajer Retail Butik	1	
3.	Kepala Staff Retail Butik	2	1@2 Divisi
4.	Staff Keuangan	1	
5.	Staff Persewaan	1	
Kepengurusan Peragaan Busana			
6.	Manajer Ruang Peragaan	1	
7.	Kepala Staff Ruang Peragaan	3	1@3 Divisi
8.	Staff Inventaris	2	
9.	Staff Teknikal	2	
10.	Staff Backstage	2	
Kepengurusan Pameran			
11.	Manajer Ruang Pameran	1	
12.	Kepala Staff Ruang Pameran	3	1@3 Divisi
13.	Staff Keuangan	1	
14.	Staff Inventaris	2	
15.	Staff Teknikal	2	
Housekeeping			
16.	Cleaning Service	6	
17.	Office Boy/Girl	2	
Security			
18.	Security	5	
Minimarket dan Cafeteria			
19.	Kepala Pengelola Minimarket	1	
20.	Staff Minimarket	2	
21.	Kepala Cafeteria	1	
22.	Staff Cafeteria	3	
Engineering			
23.	Staff MEP	2	
24.	Staff Genset dan Panel	2	

25	Staff CCTV	2	
26.	Staff Interkom	2	
Total Pelaku		56 Orang	

Tabel 3. 2 Jumlah Pegawai Pusat Kegiatan Fesyen

Sumber : Dokumen Pribadi

c. Pengurus/ Pengasuh Butik

Pengurus atau pengasuh butik adalah 1 Desainer dan 2 Asistennya pada masing-masing butik. Butik yang direncanakan adalah jenis *Modiste*, dimana pada butik ini Desainer hanya melayani pemesanan, pengukuran dan fitting, serta pembayaran. Untuk pengerjaan pakaiannya tetap dilaksanakan di *workshop* masing-masing di luar fungsi bangunan. Jumlah butik yang direncanakan adalah 25.

d. Tenaga Pengajar Lembaga Sertifikasi

Tenaga Pengajar adalah tutor-tutor kursus/ sertifikasi yang memiliki pengalaman atau sertifikat pengajaran. Berjumlah 2 orang pada masing-masing materi tiap *batch*. Selain itu terdapat staff/ admin yang membantu proses administratif kegiatan belajar mengajar.

NO	ANGGOTA	JUMLAH	KETERANGAN
1.	Tenaga Pengajar	6	3@2 Orang
2.	Kepala Staff Admin	1	
3.	Staff Admin	3	
Total Pelaku		10 Orang	

Tabel 3. 3 Jumlah Tenaga Pengajaran Lembaga Sertifikasi

Sumber : Dokumen Pribadi

JADWAL SERTIFIKASI

Tabel 3. 4 Jadwal Sertifikasi

Sumber : Dokumen Pribadi

5						Selasa 08:00 sampai 10:00						
6							Selasa 08:00 sampai 10:00					
7								Selasa 08:00 sampai 10:00				
8									Selasa 08:00 sampai 10:00			
Ujian Praktek										Selasa 08:00 sampai 10:00		

Kelas Desain

Pertemuan	1				2				3			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1		Rabu 08:00 sampai 10:00										
2		KSabtu 08:00 sampai 10:00										
3			Rabu 08:00 sampai 10:00									
4			Sabtu 08:00 sampai 10:00									
Ujian Teori				Rabu 08:00 sampai 10:00								
5					Rabu 08:00 sampai 10:00							
6						Rabu 08:00 sampai 10:00						
7							Rabu 08:00 sampai 10:00					
8								Rabu 08:00 sampai 10:00				
Ujian Praktek										Rabu 08:00 sampai 10:00		

e. Tamu Organisasi

Tamu organisasi adalah pihak eksternal yang mendapat undangan atau yang akan mengajukan kerja sama / *sponsorship* dengan organisasi fesyen. Dalam suatu waktu terdapat 3-5 orang yang hadir untuk membahas *term of reference* atau kesepakatan kerjasama.

f. Pengunjung Butik

Rata-rata pengunjung butik akan melakukan janji temu/ *appointment* terlebih dahulu sehingga dalam suatu waktu akan terdapat 1-3 orang untuk bertemu dengan Desainer atau Asisten Desainer/ Asisten Butik.

g. Pengunjung Peragaan Busana dan Pameran

Pengunjung ruang peragaan busana adalah orang yang mendapat undangan dan/atau tawaran untuk menghadiri acara tersebut, sehingga kapasitas ruang peragaan busana ini direncanakan dapat menampung 200 orang agar dapat mempertahankan keefektifan acara peragaan busana tersebut.

Sementara alokasi pengunjung pameran busana adalah berdasarkan pada informasi jumlah pengunjung terbanyak pada kegiatan pameran busana per-rentang waktu:

- a. 10.00 – 12.00 : ± 15 orang pengunjung
- b. 12.00 – 14.00 : ± 35 orang pengunjung
- c. 14.00 – 16.00 : ± 30 orang pengunjung
- d. 16.00 – 18.00 : ± 45 orang pengunjung
- e. 18.00 – 20.00 : ± 30 orang pengunjung

Sehingga di ruang pameran direncanakan dapat menampung 45 orang pengunjung. Sementara *stand/ booth* pameran yang direncanakan adalah 25 peserta pada setiap pelaksanaan.

h. Pengunjung Seminar/ *Workshop*/ Kelas Singkat

Alokasi jumlah peserta:

- f. Seminar : 100 Peserta
- g. *Workshop*/ Kelas Singkat : 50 Peserta

Untuk ruang seminar alokasi pengunjung atau peserta adalah untuk 100 orang dan untuk ruang *workshop*/ kelas singkat adalah untuk 50 orang.

i. Pengunjung Lembaga Sertifikasi

Pengunjung atau siswa lembaga sertifikasi direncanakan terbagi ke dalam *batch*/ gelombang yang dilaksanakan tiap 1 triwulan. Dalam 1 *batch* tersebut terdapat 3 materi, yang dibuka untuk maksimal 30 peserta tiap materi.

3.1.2. Studi Aktivitas

Kegiatan di dalam pusat kegiatan *fashion* dikelompokkan menjadi 3 macam kegiatan/ aktivitas yaitu:

a. Kelompok kegiatan komunikasi

Kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas administrasi yang dilakukan oleh anggota organisasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal

b. Kelompok kegiatan komersial

Kegiatan-kegiatan yang melingkupi kegiatan promosi dan transaksi berkaitan dengan item-item fesyen

c. Kelompok kegiatan informasi

Kegiatan yang berhubungan dengan pertukaran informasi baik itu bersifat khusus atau umum, namun secara keseluruhan merupakan sistem kegiatan belajar-mengajar atau pendidikan non-formal.

- KETERANGAN JENIS KEGIATAN

- KL : Komersial
- KI : Komunikasi
- IN : Informasi
- U : Umum

- KETERANGAN SIFAT KEGIATAN

- 1** PB : Publik
- PV : Privat
- SPV : Semi-Privat
- SV : Servis

- KETERANGAN TIPE RUANG

- I : Indoor
- O : Outdoor

Tabel 3. 5 Tabel Aktivitas Pelaku

Sumber : Analisis Pribadi

a. Anggota Organisasi

1 NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Anggota Organisasi	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Resepsionis	U	PB	I
		Bekerja	Kantor	KI	PV	1 I
		Rapat Bersama	Ruang Rapat	KI	PV	I
		Menerima Tamu	Ruang Tamu	KI	SPV	I
		Mengadakan seminar	Ruang Seminar	IN	SPV	I

		Mengadakan workshop/ kelas singkat	Ruang Pertemuan	IN	SPV	I
		Menyimpan perlengkapan	Gudang	KI	SV	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

b. Pegawai

¹ NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Resepsionis	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I
		Bekerja	Resepsionis	U	PB	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
2.	Kepengurusan Retail Butik	¹ Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I

		Bekerja	Kantor	KL	PV	I
		Rapat dengan Pengelola	Ruang Rapat	KL	PV	I
		Mengelola retail butik	Retail Butik	KL	PB	I
		Menerima kiriman barang	Loading Dock	U	SV	I/O
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
3.	Kepengurusan Peragaan Busana	¹ Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I
		Bekerja	Kantor	KL	PV	I
		Rapat dengan Pengelola	Ruang Rapat	KL	PV	I
		Mempersiapkan Peragaan Busana	Ruang Peragaan Busana	KL	SPV	I
			Ruang Teknis	KL	SPV	I
			Backstage	KL	SPV	I
		Mengecek tamu undangan	Checking Area	KL	PB	I
		Menyimpan perlengkapan	Ruang Inventaris	KL	¹ SPV	I
		Menerima kiriman barang	Loading Dock	U	SV	I/O
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I

		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	1
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
4.	Kepengurusan Pameran	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I
		Bekerja	Kantor	KL	PV	I
		Rapat dengan Pengelola	Ruang Rapat	KL	PV	I
		Mempersiapkan Pameran	Ruang Pameran	KL	PB	I
			Ruang Teknis	KL	SPV	I
		Menyimpan perlengkapan	Ruang Inventaris	KL	1 SPV	I
		Menerima iriman barang	Loading Dock	U	SV	I/O
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	1
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
5.	Housekeeping	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I
		Membersihkan ruang	Seluruh Area Pusat Kegiatan	U	-	I/O

		Menyiapkan minuman dan makanan	Pantry	U	SPV	I
		Membersihkan peralatan dapur	Pantry	U	SPV	I
		Menyimpan peralatan	Gudang	U	SV	I
			Janitor	U	SV	I
		Istirahat	Ruang Housekeeping	U	SPV	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
6.	Security	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Ruang Security	U	SPV	I
		Menjaga gerbang	Pos Jaga	U	PB	I/O
		Menjaga entrance	Entrance	U	PB	I/O
		Mengawasi keamanan melalui CCTV	Ruang CCTV	U	PV	I
		Istirahat	Ruang Security	U	SPV	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

7.	Pegawai Minimarket dan Cafeteria	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Melayani Pembeli	Minimarket	U	PB	I
			Kasir	U	PB	I
		Menerima iriman barang	Loading Dock	U	SV	I/O
		Menyimpan barang	Gudang minimarket	U	SV	I
		Bekerja administratif	Kantor minimarket	U	SPV	I
			Kantor Cafeteria	U	SPV	I
		Melayani pengunjung	Cafeteria	U	PB	I
			Kasir	U	PB	I
		Menyiapkan makanan dan minuman	Dapur cafeteria	U	SV	I
		Menyimpan bahan makanan	Gudang Cafeteria	U	SV	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I		
Berbelanja	Mini Market	U	PB	I		
8.	Engineering	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Pegawai	U	SPV	I
		Mengecek dan menjaga kinerja mesin Genset	Ruang Genset	U	SPV	I

		dan Panel Listrik				
		Mengecek dan menjaga kinerja Mechanical Electrical Plumbing	Ruang MEP	U	SPV	I
		Mengecek dan menjaga kinerja CCTV	Ruang CCTV	U	PV	I
		Mengecek dan menjaga kinerja Interkom	Ruang Pusat Interkom	U	SPV	I
		Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

c. Pengurus/ Pengasuh Butik

NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG	
1.	Desainer	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O	
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O	
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O	
		Melayani customer	Retail Butik		KL	SPV	I
			Area Konsultasi		KL	SPV	I
			Fitting room		KL	SPV	I
		Display	Showroom		KL	SPV	I
		Beristirahat	Ruang Desainer		KL	PV	I

		Menyimpang perlengkapan	Ruang Penyimpanan	KL	PV	I
		¹ Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	¹ I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
2.	Asisten Desainer	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Melayani customer	Retail Butik	KL	SPV	I
			Kasir	KL	SPV	I
		Display	Showroom	KL	SPV	I
		Beristirahat	Ruang Asisten Desainer	KL	PV	I
		Menyimpang perlengkapan	Ruang Penyimpanan	KL	PV	I
		¹ Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

d. Tenaga Pengajar Lembaga Sertifikasi

¹ NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Tenaga Pengajar	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O

		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Lembaga Sertifikasi	U	SPV	I
		Mengajar teori	Ruang Kelas	IN	SPV	I
		Mengajar praktek	Ruang Kelas Studio	IN	SPV	I
		Beristirahat	Ruang Tenaga Pengajar	IN	SPV	I
		Menyimpang perlengkapan	Ruang Penyimpanan	IN	SV	I
		Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
2	Kepala dan Staff Admin	1 Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Presensi/Absen	Kantor Lembaga Sertifikasi	U	SPV	I
		Bekerja	Ruang Staff Admin	IN	SPV	I
		Menyimpang perlengkapan	Ruang Penyimpanan	IN	SV	I
			Gudang Lembaga Sertifikasi	IN	SV	I
		Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
			Pantry	U	SPV	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

e. Tamu Organisasi

1 NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Tamu Organisasi	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
		Menunggu	Lobby	U	PB	I
		Bertemu Anggota Organisasi	Ruang Tamu	KI	SPV	I
		Melihat fasilitas pusat kegiatan	Fasilitas Komersial	KL	-	I
		Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
		1 Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
Berbelanja	Mini Market	U	PB	I		

f. Pengunjung Butik

1 NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Pengunjung butik	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O

		Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
		Menunggu	Lobby	U	PB	I
		Bertemu Desainer	Retail Butik	KL	SPV	I
		Berkonsultasi	Area Konsultasi	KL	SPV	I
		Mencoba Baju	Fitting room	KL	SPV	I
		Melihat Baju	Showroom	KL	SPV	I
		Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
		Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

g. Pengunjung Peragaan Busana dan Pameran

NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1. I.	Pengunjung peragaan busana	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
		Menunggu	Lobby	U	PB	I
		Melihat peragaan busana	Ruang Peragaan Busana	KL	SPV	I
		Pengecekan tamu undangan	Checking Area	KL	PB	I

		Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
		¹ Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	¹ I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I
2.	Pengunjung pameran	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
		Menunggu	Lobby	U	PB	I
		Melihat pameran	Ruang Pameran	KL	PB	I
		Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
		¹ Makan dan Minum	Cafetaria	U	PB	I
		BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
		Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
		Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
		Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

h. Pengunjung Seminar/ *Workshop*/ Kelas Singkat

¹ NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Pengunjung seminar/	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O

workshop/ kelas singkat	Parkir	Area Parkir	U	PB	O
	Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
	Menunggu	Lobby	U	PB	I
	Mengikuti seminar	Ruang Seminar	IN	SPV	I
	Mengikuti workshop/ kelas singkat	Ruang Pertemuan	IN	PB	I
	Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
	Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
	BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
	Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
	Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
	Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

i. Pengunjung Lembaga Sertifikasi

NO	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	JENIS	SIFAT	TIPE RUANG
1.	Pengunjung lembaga sertifikasi	Datang/Pergi	Gerbang Masuk/Keluar	U	PB	O
		Drop Off	Entrance	U	PB	I/O
		Parkir	Area Parkir	U	PB	O
		Mencari informasi	Resepsionis	U	PB	I
		Menunggu	Lobby	U	PB	I
		Mengikuti kelas teori	Ruang Kelas	IN	SPV	I
		Mengikuti kelas praktek	Ruang Kelas Studio	IN	SPV	I

	Belajar bersama/ sendiri	Ruang Komunal	IN	PB	I/O
	Duduk beristirahat	Seating Group	U	PB	I/O
	Makan dan Minum	Cafeteria	U	PB	I
	BAB/BAK	Lavatory	U	SV	I
	Beribadah	Ruang Ibadah	U	SV	I
	Bertransaksi	ATM Center	U	SV	I
	Berbelanja	Mini Market	U	PB	I

3.1.3. Pola Aktivitas

1. Pengelola

Bagan 3. 1 Pola Aktifitas Pengelola

Sumber : Analisis Pribadi

2. Pengunjung

Bagan 3. 2 Pola Aktifitas Pengunjung

Sumber : Analisis Pribadi

3.1.4. Studi Kebutuhan Ruang

Tabel 3. 6 Tabel Kebutuhan dan Dampak Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

NO	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	DAMPAK RUANG
1.	Komunikasi	1. Kantor Organisasi Fesyen 2. Ruang Rapat 3. Ruang Tamu	- - -

		18. Gudang Lembaga Sertifikasi	- -
		19. Ruang Komunal	
4.	Umum	20. Pos Jaga	-
		21. Area Parkir	Kebisingan
		22. Resepsionis	-
		23. Lobby	-
		24. Seating Group	Kebisingan
		25. Kantor Pegawai	-
		26. Gudang	-
		27. Janitor	-
		28. Ruang Housekeeping	-
		29. Ruang Security	-
		30. Ruang CCTV	-
		31. Loading Dock	Kebisingan
		32. Cafeteria	Kebisingan, Bau
		Kantor Cafeteria	-
		Dapur Cafeteria	Kebisingan, Bau
		Gudang Cafeteria	-
		33. Pantry	-
		34. Lavatory	Bau
		35. Ruang Ibadah	
		36. ATM Center	-
		37. Mini Market	-
		Kantor Minimarket	-
		Gudang Minimarket	-
		38. Ruang Genset	Kebisingan
		39. Ruang ME	Kebisingan

	40. Ruang Plumbing	Bau
	41. Ruang Pusat Interkom	-

3.1.5. Studi Persyaratan Ruang

Ruang memiliki persyaratan agar dapat mengakomodasi kegiatan di dalamnya dengan baik, persyaratan ruang terdiri dari bermacam aspek antara lain yang berkaitan dengan keamanan, keselamatan, kenyamanan, dan kesehatan. Untuk Pusat Kegiatan Fesyen, persyaratan ruang yang diutamakan adalah yang berkaitan dengan; Keamanan yaitu bagaimana pengaturan privasi yang didasari oleh sifat kegiatan; Kesehatan yaitu penentuan penghawaan apakah akan menggunakan penghawaan alami atau buatan; dan Kenyamanan berkaitan dengan pencahayaan apakah memakai pencahayaan alami atau buatan serta berkaitan dengan keleluasaan ruang.

¹ Tabel 3. 7 Tabel Persyaratan Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

NO	NAMA RUANG	ASPEK PERSYARATAN									
		PRIVASI			HAWA		CAHAYA		KELELUASAAN		
		RENDAH	SEDANG	TINGGI	ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	RENDAH	SEDANG	TINGGI
o: sedikit dibutuhkan oo: dibutuhkan ooo: sangat dibutuhkan											
FASILITAS KOMUNIKASI											
1	Kantor Organisasi Fesyen			9 o	o	oo	o	oo		o	
2	Ruang Rapat		o		o	oo	o	oo		o	
3	Ruang Tamu		o		o	oo	o	oo		o	
FASILITAS KOMERSIAL											

4	Kantor Retail Butik			15	0	00	0	00		0	
5	Retail Butik		0		0	00	0	000		0	
6	Kantor Peragaan Busana			0	0	00	0	00		0	
7	Ruang Peragaan Busana		10		0	000	0	000			0
8	Kantor Pameran			0	0	00	0	00		0	
9	Ruang Pameran		0		0	00	00	0			0
FASILITAS INFORMASI											
10	Ruang Seminar		1		0	00	0	000		0	
11	Ruang Pertemuan		0		0	00	0	000		0	
12	Kantor Lembaga Sertifikasi		0		0	00	0	00		0	
13	Ruang Kelas		1		0	00	0	000		0	
14	Ruang Kelas Studio		0		0	00	0	000			0
15	Ruang Tenaga Pengajar			0	0	12	00	0	00		0
16	Ruang Penyimpanan		0		0	00	0	00		0	
17	Ruang Staff Admin			0	0	00	0	00		0	
18	Gudang Lembaga Sertifikasi	1			0	0	0	0	0		
19	Ruang Komunal	0			000	0	000	0			0
FASILITAS UMUM											
20	Pos Jaga		0		0	3	00	0	00		0
21	Resepsionis		0		0	00	0	00		0	
22	Lobby	0			0	00	0	00			0
23	Seating Group	0			000	0	000	0			0
24	Kantor Pegawai		0		0	00	0	00		0	
25	Gudang	0			0	0	0	0	0		
26	Janitor	0			0	0	0	0	0		

27	Ruang Housekeeping		o		o	oo	o	oo		o	
28	Ruang Security		o		o	oo	o	oo		o	
29	Ruang CCTV			o	o	oo	o	oo		o	
30	Loading Dock	o			o	o	o	o			o
31	Cafetaria	o			o	oo	o	oo			o
32	Pantry		o		o	oo	o	oo	o		
33	Lavatory	o			o	oo	o	oo	o		
34	Ruang Ibadah	o			o	oo	o	oo		o	
35	ATM Center	o			o	oo	o	oo	o		
36	Minimarket	o			o	oo	o	oo		o	
37	Ruang Genset			o	o	oo	o	oo	o		
38	Ruang ME			o	o	oo	o	oo	o		
39	Ruang Plumbing			o	o	oo	o	oo	o		
40	Ruang Pusat Interkom			o	o	oo	o	oo	o		

1 3.1.6. Studi Ruang Khusus, Besaran Ruang dan Parkir

Dalam melakukan studi besaran ruang khusus, studi besaran ruang dan studi kebutuhan parkir, menggunakan informasi, dan standar dimensi dari berbagai sumber. Diantara sumber-sumber tersebut adalah:

1. Data Arsitek, Ernst Neufert, 1996 (DA)
2. Human Dimension and Interior Space, Julius Panero, 1979 (HD)
3. Analisis Pribadi/ Asumsi Pribadi (AP)
4. Studi Banding (SB)

Dengan standar prosentase sirkulasi/ flow area yang digunakan adalah berdasar buku Data Arsitek, sebagai berikut :

1. Standar minimum sirkulasi : 10% - 15%
2. 14 Standar kebutuhan keleluasaan sirkulasi : 20% - 25%
3. Tuntutan kenyamanan fisik : 30%
4. Tuntutan kenyamanan psikologis : 50%

- 5. Tuntutan aktifitas spesifik : 50%
- 6. Tuntutan aktifitas tinggi : 80% - 100%

a. Studi Ruang Khusus

Pembahasan studi ruang khusus terkait dengan ruang peragaan busana. Membahas kebutuhan luas ruang dan perabot yang digunakan. Ruang peragaan busana memiliki kapasitas 200 tamu undangan dan bersifat semi-privat dengan akses masuk melalui *checking area* dimana nantinya tamu undangan akan diminta memperlihatkan undangan yang diterima. Pola kegiatan ruang peragaan busana:

Bagan 3. 3 Pola Aktivitas Pengunjung Ruang Peragaan Busana

Sumber : Analisis Pribadi

Persyaratan utama ruang peragaan busana adalah pencahayaan buatan dan penghawaan buatan. Sementara dampak yang dihasilkan ruang peragaan busana adalah kebisingan.

Tabel 3. 8 Tabel Persyaratan Ruang Khusus

Sumber : Analisis Pribadi

Persyaratan Ruang Peragaan Busana	
Perabot dan Luas Ruang	<p>Perabot dan peralatan pendukung yang dibutuhkan pada ruang peragaan busana antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat duduk audiens 2. Stage 3. Dinding <i>background display</i> <p>Penataan pada ruang peragaan busana dibuat sedemikian rupa agar mendukung pandangan audiens terhadap busana yang ditampilkan.</p>

	<p>Sehingga menimbulkan luas ruang sebesar 25,5m x 16,5 = 420.75m² , dengan penataan seperti berikut:</p>
<p>Pencahayaan Buatan</p>	<p>Dalam ruang yang memiliki fungsi pertunjukan, pencahayaan buatan utamanya pada panggung memiliki peran penting. Penerapan pencahayaan buatan dimaksudkan untuk menciptakan unsur artistik dan untuk memunculkan empasis sehingga fokus audiens tertuju pada pementas atau objek atau elemen yang berada di atas panggung. Untuk memunculkan hal tersebut maka menurut Handoko Sutanto (2018) perlu disediakan level pencahayaan yang tinggi yaitu >500lux</p> <p>Pencahayaan akan menggunakan sistem <i>upper light</i> dengan lampu sorot yang digantungkan ke rangka-rangka <i>space truss</i> yang disebut sebagai <i>lighting bridge</i>.</p> <p>Penataan <i>lighting bridge</i> ini adalah sebagai berikut:</p>
<p>Penghawaan Buatan</p>	<p>Agar suhu di dalam ruangan terjaga untuk memberikan kenyamanan bagi pada tamu undangan dan model, maka digunakan sistem <i>air conditioning</i>.</p>
<p>Pelingkup</p>	<p>Berkaitan dengan dampak ruang yaitu kebisingan yang dihasilkan ruang peragaan busana cukup tinggi maka untuk meredam kebisingan tersebut</p>

	<p>dipilih material pelingkup yang dapat membantu mengurangi kebisingan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penutup lantai Di area tempat duduk audiens akan digunakan penutup lantai berupa karpet untuk mengurangi kebisingan yang ditimbulkan. Sementara untuk area panggung menggunakan material alumunium komposit karena untuk panggung peragaan busana atau <i>catwalk</i> dibutuhkan penutup yang halus dan tidak licin. 2. Dinding Menggunakan finishing dinding berupa panel akustik dengan warna yang tidak mencolok sehingga fokus audiens tidak terganggu. 3. Langit-langit Bahan penutup langit-langit juga akan menggunakan panel akustik sehingga peredaman kebisingan akan maksimal.
--	---

1
b. Studi Besaran Ruang

Tabel 3. 9 Tabel Studi Besaran Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

NO	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Sumber	Kapasitas (Orang)	Perhitungan			Sirkulasi	Luas Perabot (m ²)	Total Luas Ruang
					Unit	Perabot	Luas (m ²)			
FASILITAS KOMUNIKASI										

1	Kantor Organisasi Fesyen	1	HD	22	22	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	71,5	97,5
					10	Lemari	2		26	
2	Ruang Rapat	1	DA	25	Kursi & Meja	0,8	30%	26	36,4	
				10	Kursi & Meja	0,8		10,4		
3	Ruang Tamu	1	HD	5	1	Kursi & Meja Tamu	5	30%	6,5	6,5
Kebutuhan Luas Fasilitas Komunikasi : 140,4 m²										
Sirkulasi Antar Ruang 20 % : 28 m²										
Total Kebutuhan Luas Fasilitas Komunikasi : 168,4 m²										
FASILITAS KOMERSIAL										
4	Kantor Retail Butik	1	HD	5	5	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	16,3	31,9
					3	Lemari	2		7,8	
			HD	2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	
			DA	5	5	Kursi & Meja	0,8	30%	5,2	
5	Retail Butik	25	HD	2	2	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	6,5	25,8 x 25 = 645
			HD	1	2	Lemari	2		5,2	
			HD	2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	
			DA	1	1	Kursi & Meja Kasir	2,3	30%	2,9	
			HD	1	2	Lemari	2	15%	4,6	
			HD	2	1	Fitting room	1,3	30%	1,7	
			AP	-	1	Showcase	1,9	20%	2,3	
6	Kantor Peragaan Busana	1	HD	10	10	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	32,5	55,9
					4	Lemari	2		30%	

			HD	2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	
			DA	10	10	Kursi & Meja	0,8	30%	10,4	
7	Ruang Peragaan Busana	1	SRK	200	200	Kursi	SRK	SRK	420,8	519,2
						Area Panggung				
			DA	50	15	Meja	1,2	50%	27	
					50	Kursi	0,8	50%	60	
			DA	1	1	Meja Kursi	1,2	30%	1,6	
			HD	2	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	
HD	1	2	Lemari	2	15%	4,6				
8	Kantor Pameran	1	HD	9	9	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	29,3	51,7
						4				
			HD	2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	
			DA	9	9	Kursi & Meja	0,8	30%	9,4	
			HD	2	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	
9	Ruang Pameran	1	HD	45	25	Etalase	2	50%	75	179,8
					25	Manekin	0,8		30	
			DA		25	Kursi & Meja Kasir	2,3	30%	74,8	
			HD	2	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	
			HD	1	2	Lemari	2	15%	4,6	
Kebutuhan Luas Fasilitas Komersial				: 1483,5 m²						
Sirkulasi Antar Ruang 20 %				: 296,7 m²						
Total Kebutuhan Luas Fasilitas Komersial				: 1780,2 m²						
FASILITAS INFORMASI										
10	Ruang Seminar	1	HD	100	100	Kursi	0,8	30%	104	111,8
				2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	

				2	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	
11	Ruang Pertemuan	1	HD	50	50	Kursi & Meja	2	30%	130	137,8
				2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	
				2	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	
12	Kantor Lembaga Sertifikasi	1	HD	2	1	Kursi & Meja Tamu	2	30%	2,6	5,8
				1	1	Meja Kursi Resepsionis	2,5	30%	3,25	
13	Ruang Kelas	1	HD	30	1	Kursi & Meja	2	30%	2,6	28,6
					50	Kursi Lipat	0,4	30%	26	
14	Ruang Kelas Studio	3	SB	30	1	Kursi & Meja	2	30%	2,6	3 x 80,6 = 241,8
					30	Meja Studio	1,2	30%	46,8	
					30	Kursi	0,8	30%	31,2	
15	Ruang Tenaga Pengajar	1	HD	6	6	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	19,5	27,3
					3	Lemari	2		7,8	
16	Ruang Penyimpanan	1	DA	1	6	Loker	2	30%	15,6	15,6
17	Ruang Staff Admin	1	HD	3	3	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	9,75	12,3
					1	Lemari	2		2,6	
18	Gudang Lembaga Sertifikasi	1	HD	1	3	Lemari	2	15%	6,9	6,9
19	Ruang Komunal	1	HD	30	6	Meja & Kursi 5 Orang	3,8	30%	29,64	6,9

Kebutuhan Luas Fasilitas Informasi		: 511,7 m²								
Sirkulasi Antar Ruang 20 %		: 102,3 m²								
Total Kebutuhan Luas Fasilitas Informasi		: 614 m²								
FASILITAS UMUM										
20	Pos Jaga	2	DA	2	2	Meja Kursi	1,2	30%	3,12	2 x 3,12 = 6,2
21	Resepsionis	1	HD	2	2	Meja Kursi Resepsionis	2,5	30%	6,5	6,5
22	Lobby	1	HD	20	-	-	-	50%	-	22,5
23	Seating Group	1	HD	50	10	Meja & Kursi 5 Orang	3,8	30%	49,4	49,4
24	Kantor Pegawai	1	DA	12	12	Loker	2	30%	31,2	40,5
			DA	8	2	Meja & Kursi 4 Orang	3,6	30%	9,36	
25	Gudang	2	HD	2	4	Lemari	2	15%	9,2	2 x 9,2 = 18,4
26	Janitor	3	HD	2	2	Lemari	2	15%	4,6	3 x 4,6 = 13,8
27	Ruang Housekeeping	1	DA	8	8	Loker	2	30%	20,8	25,4
			DA	4	1	Meja & Kursi 4 Orang	3,6	30%	4,68	
28	Ruang Security	1	DA	5	5	Loker	2	30%	13	15,1
			DA	5	1	Meja & Kursi 2 Orang	1,6	30%	2,08	
29	Ruang CCTV	1	HD	3	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	6,5
					1	Lemari	1	30%	1,3	
30	Loading Dock	2	DA	4	1	Parkir Truk	40	50%	60	2 x 60 = 120
31	Cafetaria	1	DA	50	10	Meja & Kursi 2 Orang	1,6	50%	24	90

					6	Meja & Kursi 5 Orang	3,8	50%	34,2			
			DA	1	1	Kursi & Meja Kasir	2,3	30%	3			
			DA	1	1	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	3,2			
			DA	3	2	Kompur	1,4	50%	4,2			
					2	Kabinet	3,6		8,7			
					2	Kulkas	1,5		4,5			
					2	Sink	1,4		4,2			
			DA	1	1	Freezer	1,5	15%	1,7			
					1	Lemari	2		2,3			
32	Pantry	3	DA	2	1	Kabinet	3,6	30%	4,7	3 x 8,4 = 25,2		
					1	Kulkas	1,5		1,9			
					1	Sink	1,4		1,8			
33	Lavatory Pria	6	DA	4	2	Toilet	1,2	30%	3,1	6 x 10 = 60		
					2	Urinoir	1		2,6			
					2	Wastafel	0,8		2,0			
34	Lavatory Wanita	6	DA	6	4	Toilet	1,2	30%	6,2	6 x 8,2 = 49,2		
					2	Wastafel	0,8		2,0			
35	Ruang Ibadah	1	AP	10	10	Sajadah	0,8	30%	10	16,5		
					5	Keran Air	0,8		5,2			
					1	Loker	1		1,3			
36	ATM Center	1	AP	6	6	Mesin ATM	1	30%	7,8	7,8		
37	Minimarket	1	HD	10	5	Kulkas	1,5	30%	9,7	35		
							3		Freezer		1,5	5,8
							15		Etalase		1	19,5
					DA	1	1	Kursi & Meja Kasir	2,3	30%	3	3
					DA	1	1	Kursi & Meja Kerja	2,5	30%	3,2	3,2
			AP	2	6	Lemari	1	30%	7,8	7,8		
38	Ruang Genset	1	AP	2	1	Mesin Genset	40	30%	52	52		
39	Ruang ME	2	AP	2	1	Panel Listrik	5	30%	6,5	2 x 6,5 = 13		

40	Ruang Plumbing	1	AP	2	1	Mesin Pompa	25	30%	32,5	32,5
41	Ruang Pusat Interkom	1	HD	3	2	Meja Kursi Komputer	2	30%	5,2	5,2
Kebutuhan Luas Fasilitas Umum						: 724,7 m²				
Sirkulasi Antar Ruang 20 %						: 144,9 m²				
Total Kebutuhan Luas Fasilitas Umum						: 869,7 m²				
TOTAL KEBUTUHAN LUAS PUSAT KEGIATAN FESYEN : 3432 m²										

c. Studi Kebutuhan Parkir

Perhitungan parkir pada bangunan pusat kegiatan fesyen ini menggunakan data pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir dari departemen perhubungan direktur jenderal perhubungan darat. Data yang tertulis sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kebutuhan Parkir

Sumber : DIRJEN Perhubungan

Jenis Kendaraan	Dimensi Ruang Parkir	Luas Ruang Parkir
Mobil Golongan I	2,30x 5,00	11,5 m ²
Mobil Golongan II	2,50x 5,00	12,5 m ²
Mobil Golongan III	3,00x5,00	15 m ²
Bus / Truk	3,40x12,50	42,5 m ²
Sepeda Motor	0,75x2,00	1,5 m ²

Sedangkan kategori pelaku pada pusat kegiatan fesyen ini akan selanjutnya dikelompokkan menjadi 2 tipe, yaitu pengunjung dan pengelola. Berikut adalah perhitungan kebutuhan parkir pada perencanaan pusat kegiatan fesyen :

A. Perhitungan Kebutuhan Parkir Pengelola

Asumsi :

1. Pengelola: setengah anggota organisasi fesyen, pengurus butik menggunakan transportasi mobil pribadi

2. Pengelola: setengah anggota organisasi fesyen, Pegawai dan Tenaga Pengajar menggunakan sepeda motor

$$\text{Perhitungan: } L_p = A \times L_{pm}$$

L_p = Luas Kebutuhan Parkir

A = Jumlah Kendaraan

L_{pm} = Luas Kebutuhan parkir tiap kendaraan

1. Membawa mobil

Anggota Organisasi berjumlah 11. Pengurus Butik berjumlah 25 jumlah total seluruh pengelola sebanyak 47 orang. Untuk jenis mobil masuk golongan I.

$$\begin{aligned} L_p &= A \times L_{pm} \\ &= 36 \times 11,5 \text{ m} \\ &= 414 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

2. Membawa Motor

Anggota Organisasi berjumlah 11, Pegawai sebanyak 56 orang dan tenaga pengajar berjumlah 10. Jumlah tersebut di asumsikan menggunakan transportasi pribadi sepeda motor.

$$\begin{aligned} L_p &= A \times L_{pm} \\ &= 77 \times 1,5 \text{ m} \\ &= 115,5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Dari perhitungan data diatas mendapatkan hasil total kebutuhan parkir pengelola sebanyak **529,5 m²**.

B. Kebutuhan Parkir Pengunjung

Asumsi :

1. 30% Pengguna mobil golongan III (50% 1 mobil 4 orang, 30% 1 mobil 2 orang, 20% 1 mobil 6 orang)
2. 65% Pengguna sepeda motor (50% 1 motor 2 orang, 50% 1 motor 1 orang)

3. 5% Pengguna transportasi umum

Perhitungan :

1. Menggunakan mobil

Asumsi :

a. $30\% \times 375$ (total seluruh pengunjung) = 113 orang

b. $50\% \times 113 : 4$ = dibulatkan 14,1 = 14 mobil

c. $30\% \times 113 : 2$ = dibulatkan 16,9 = 17 mobil

d. $20\% \times 113 : 6$ = dibulatkan 3,8 = 4 mobil

perhitungan : $Lp = A \times Lpm$

= (35 mobil) x 15m

= 525 m²

2. Menggunakan motor

Asumsi :

a. $65\% \times 375$ (total seluruh pengunjung) = 244

b. $50\% \times 244 : 2$ = 31 sepeda motor

c. $50\% \times 244 : 1$ = 122 sepeda motor

$Lp = A \times Lpm$

= (153 motor) x 1,5m

= 229,5 m²

Dari perhitungan data diatas mendapatkan hasil total kebutuhan parkir pengunjung sebanyak 754,5 m². Ditambah dengan

kebutuhan parkir pengelola maka kebutuhan parkir sebesar 1284 m² dan ditambah sirkulasi 100% maka menjadi **2568 m²**.

d. Studi **Kebutuhan Luas Tapak**

Lokasi yang terpilih untuk perencanaan bangunan pusat kegiatan fesyen ini berada di kecamatan Candisari kota Semarang. Pada peraturan daerah yang memuat rencana detail tata ruang kota Semarang tahun 2017 yang di keluarkan oleh badan perencanaan dan pembangunan daerah kota Semarang tertulis beberapa regulasi terkait lokasi, yaitu :

- A. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 70%
- B. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 1,2
- C. Ruang Terbuka Hijau (RTH) : 30%
- D. Garis Sempadan Bangunan : 15m

Perhitungan

$$\begin{aligned}\text{Luas Tapak Terbangun} &= \text{Luas ruang dalam} / \text{KLB} + (\text{Parkir}) \\ &= (3432/1,2) + (2568) \\ &= 2860 \text{ m}^2 + 2568 \text{ m}^2 = 5750,5 \text{ m}^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{KDB} &= 70\% \times 5750,5 \text{ m}^2 \\ &= 4025,4 \text{ m}^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi Bangunan} &= \text{Luas Tapak} \times \text{KLB} / \text{KDB} \\ &= 5750,5 \times 1,2 / 4025,4 \\ &= 1,7 \text{ dibulatkan menjadi } 2 \text{ lantai.}\end{aligned}$$

Kesimpulan dari perhitungan diatas, dibutuhkan tapak dengan luas minimal sebesar 5750,5 m².

3.1.7. Struktur Ruang

- a. Diagram Hubungan Ruang

Bagan 3. 4 ¹ Diagram Hubungan Ruang

Sumber : Analisis Pribadi

3.2. Analisis dan Program Tapak

3.2.1. Kriteria Pemilihan Tapak

Setelah menentukan Lokasi, dibutuhkan penentuan tapak. Penentuan tapak ini berdasarkan kriteria tapak yang ditentukan berdasarkan perencanaan bangunan. Kriteria tapak tersebut adalah:

- a. Mudah dijangkau tapi tetap tidak terlalu ramai
- b. Topografi atau kontur di tapak cenderung landai
- c. Berada di kepadatan bangunan yang cenderung rendah

3.2.2. Alternatif Tapak

Tabel 3. 11 Alternatif Tapak

Sumber : Dokumen Pribadi

No.	Tapak
1.	Jalan Sisingamangaraja, Kaliwiru, Kec. Candisari Luas : 8.000m ² Bangunan yang berdiri disekitar lokasi Candisari berupa area bisnis perkantoran, perdagangan, penginapan hingga kuliner resto dan kaki lima sedangkan untuk akses kedalam lokasi dapat dicapai melalui jalan raya utama Sultan Agung, Jl. Dr. Wahidin, hingga jalan kecil atau lingkungan yang langsung menemui Jl. Sisingamangaraja.
	Kelebihan
	Kekurangan

<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diakses kendaraan umum • Dekat dengan fasilitas-fasilitas umum • Tidak banyak kendaraan besar yang melewati jalan depan tapak • Banyak terdapat hotel untuk mendukung kegiatan ekstra bangunan • Suhu pada tapak cenderung nyaman karena banyak vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem drainase cukup buruk karena tidak terbuka dan tertutup bangunan
--	--

No.	Tapak				
2.	<p>Jalan dr. Wahidin, Candi, Kec. Candisari</p> <p>Luas: 8.700m²</p> <p>Tapak alternatif dua berada disebelah Jl. Dr. Wahidin dengan karakter tanah berkontur, karakter bangunan yang banyak terdapat berupa rumah tinggal, pencapaian kedalam lokasi dicapai dengan jalan raya utama Dr, Wahidin, jalan lingkungan berupa jl. Tanah Putih dan jl. Candi sari.</p>				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kelebihan</th> <th>Kekurangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai view yang bagus dan luas • Aksesibilitas mudah dicapai • Sistem drainase cukup baik </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Tapak berkontur curam • Kebisingan cukup tinggi </td> </tr> </tbody> </table>	Kelebihan	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai view yang bagus dan luas • Aksesibilitas mudah dicapai • Sistem drainase cukup baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapak berkontur curam • Kebisingan cukup tinggi
Kelebihan	Kekurangan				
<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai view yang bagus dan luas • Aksesibilitas mudah dicapai • Sistem drainase cukup baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapak berkontur curam • Kebisingan cukup tinggi 				

3.2.3. Tapak Terpilih

Tapak terpilih yaitu Candisari yang berada di jl. Sisingamangaraja dikarenakan area tersebut cukup privat dibandingkan tapak lain yang berada didepan jalan raya utama, selain itu kepadatan bangunan dibawah kepadatan tinggi, terdapat banyak fasad bangunan yang estetik, baik hingga sabuk RTH berupa pohon yang menghiasi sepanjang jalan Sisingamangaraja, kontur lokasi juga terbilang cukup terkontrol atau tidak terlalu curam dan bencana.

- Lokasi

Lokasi tapak untuk Pusat Kegiatan Fesyen berada di Jl. Sisingamangaraja, Kelurahan Kaliwiru, Kecamatan Candisari, Kota Semarang dengan luas 8.000m². Tapak berbentuk bujur sangkar, merupakan lahan kosong yang penuh dengan rumput liar.

Gambar 3. 1 Area Tapak

Sumber: Google Maps

Lokasi termasuk ke dalam BWK II, dengan KDB sebesar 70% dan KLB sebesar 1,2. Kawasan tersebut merupakan kawasan perdagangan dan jasa. Terdapat juga kawasan perumahan dan terdapat beberapa bangunan hotel.

- Topografi

Pada panjang 125 m beda elevasi 102 hingga 104 meter dengan *elevasi gain* atau *loss* 0.09 – 1.45 m. Pada panjang 147 m beda elevasi 101 hingga 105 meter dengan *elevasi gain* atau *loss* 0 – 3.76 m.

Gambar 3. 2 Topografi Tapak

Sumber : Google Earth

- **Aksesibilitas**

Jalan utama didepan tapak merupakan Jalan Kolektor sekunder dengan lebar total 14 meter, terdapat 2 jalur di masing-masing lajur dan dipisahkan taman dan pembagi jalan dan dalam kondisi baik, tidak ada lubang dengan material aspal. Jenis kendaraan yang melewati jalan tersebut adalah kendaraan umum, kendaraan pribadi (mobil dan motor), dan truk pengangkut barang. Keadaan lalu lintas cukup ramai, terutama pada pagi dan sore-malam hari. Terdapat pedestrian untuk pejalan kaki.

- **Bangunan Sekitar**

Berada di area perdagangan dan jasa, terdapat beberapa bangunan kuliner, perhotelan, dan terdapat beberapa bangunan pemerintahan. Bangunan sekitar yang terdapat disepanjang jalan Sisingamangaraja, Kaliwiru, Candisari terdiri dari ritel belanja moderen, kantor swasta, penginapan, rumah hingga SPBU diseberang sekolah akademik kepolisian.

- **Sarana dan Prasarana Umum**

Terdapat pedestrian, halte Trans Semarang dengan jarak 20m.

- **Utilitas**

Terdapat lampu penerangan jalan, tiang listrik dan pasokan dan peralatan listrik dari PLN, infrastruktur berupa jalan Sisingamangaraja, trotoar atau *pavment* 1.2 meter dan pembatas jalan.

- Batas Tapak

Batas Utara	Jl. Sisingamangaraja
Batas Timur	Bangunan Cafe
Batas Selatan	Perumahan Warga
Batas Barat	Kantor Kemenag Jawa Tengah

Tabel 3. 12 Batas Tapak

Sumber : Dokumen Pribadi

3.2.4. Program Tapak

Gambar 3. 3 Zonasi Tapak

Sumber : Analisis Pribadi

Zonasi tapak terbagi seperti gambar diatas untuk pembagian fungsi ruang bangunan terhadap kebutuhan tiap ruang yang berbeda – beda.

1 3.3. Analisis Struktur dan Sistem Bangunan

3.3.1. Struktur dan Konstruksi

a. Struktur dan Konstruksi Atap

Struktur atap yang direncanakan akan digunakan adalah struktur atap bentang lebar, hal ini dikarenakan terdapat ruangan yaitu ruang peragaan busana yang membutuhkan ruang luas dan lebar tanpa kolom di tengahnya untuk mendukung kegiatan di dalamnya.

Gambar 3. 4 Struktur *Space Truss*

Sumber : jharwhinata.blogspot.com

Salah satu struktur atap bentang lebar adalah struktur atap *space truss* adalah sistem struktur atap yang tersusun dari elemen garis yang membentuk ruang tiga dimensi membentang dua arah menimbulkan gaya tarik.

b. *Upper Structure*

Upper Structure adalah struktur yang menyalurkan beban atap ke pondasi dan sebagai pembentuk ruang. Salah satu jenisnya adalah struktur rangka kaku, merupakan struktur atas atau upper structure yang terdiri dari kolom dan balok yang akan menjadi tumpuan beban bangunan.

Gambar 3. 5 Struktur Rangka Kaku

Sumber : world-housing.net

c. ¹⁹ *Sub Structure*

Sub structure atau struktur yang berada di bawah permukaan tanah termasuk pondasi, salah satu jenis pondasi adalah pondasi foot plat yang merupakan papan konstruksi beton bertulang yang biasanya digunakan untuk kedalaman rendah. Dengan ketinggian bangunan yang merupakan low rise pondasi foot plat dapat menjadi pilihan

Gambar 3. 6 Pondasi Foot Plat

Sumber : rhdesainrumah.com

BAB 4

PENELUSURAN MASALAH DESAIN

4.1. Analisis Masalah

4.1.1. Masalah fungsi bangunan berkaitan dengan Pengguna

Terdapat jumlah Desainer di Semarang yang cukup besar yang tergabung ke komunitas atau organisasi Fesyen. Pengguna bangunan adalah pengelola serta pengunjung. Dimana target pemasaran adalah masyarakat menengah ke atas lebih mengutamakan keramahan, kebersihan, serta nilai estetika yang tinggi. Terdapat berbagai macam jenis pengguna bangunan yang memiliki perilaku yang berbeda-beda

4.1.2. Masalah fungsi bangunan berkaitan dengan Tapak

Potensi yang terdapat di area tapak antara lain aksesibilitas menuju area tapak yang mudah dijangkau dan mudah di akses dengan kendaraan apapun, karena letaknya yang berada di pinggir Jalan Raya. Kendala yang terdapat di area tapak berupa lingkungan permukiman dengan kepadatan penduduk yang tinggi.

Area tapak berada di lahan kosong yang berbatasan langsung dengan permukiman rumah warga. Batas-batas lahan tapak sebagian besar merupakan jalan sehingga sangat dekat dengan sumber kebisingan. Bentuk bangunan eksisting yang berada disekitar tapak sangat beragam baik dari tampilan maupun penggunaan materialnya. Dari kondisi lingkungan tapak tersebut pastinya akan berpengaruh pada fungsi bangunan seperti kenyamanan kurangnya vegetasi atau pepohonan akan mengakibatkan udara yang mengalir terasa panas dan tidak adanya tempat untuk berteduh, beda halnya jika terdapat pepohonan yang dapat menciptakan kesejukan disekitarnya, lalu adanya kebisingan dapat mengganggu kegiatan yang memerlukan ketenangan. Dari permasalahan yang ada, perencanaan pusat kegiatan fesyen akan memanfaatkan area belakang tapak untuk ruangan-

ruangan privat, mengurangi kebisingan dengan merencanakan penggunaan bahan material bangunan yang dapat menyerap suara dan menambahkan pepohonan atau vegetasi-vegetasi sebagai pembatas untuk meminimalisir bunyi dan penghawaan panas yang masuk ke tapak secara langsung.

4.1.3. Masalah fungsi bangunan berkaitan dengan Persyaratan Khusus

Peragaan busana atau *fashion show* merupakan salah satu cara untuk mempertontonkan atau menginformasikan gaya fesyen terbaru. Peragaan busana seringkali diadakan dalam waktu tertentu dalam satu periode atau saat desainer ingin mempublikasikan karyanya, berupa gaya atau *style* merencangnya. Dalam pelaksanaannya ruang ini menghasilkan dampak ruang yaitu kebisingan yang dihasilkan ruang peragaan. Dan selain itu membutuhkan tata pencahayaan yang baik

4.1.4. Masalah fungsi bangunan berkaitan dengan Lingkungan

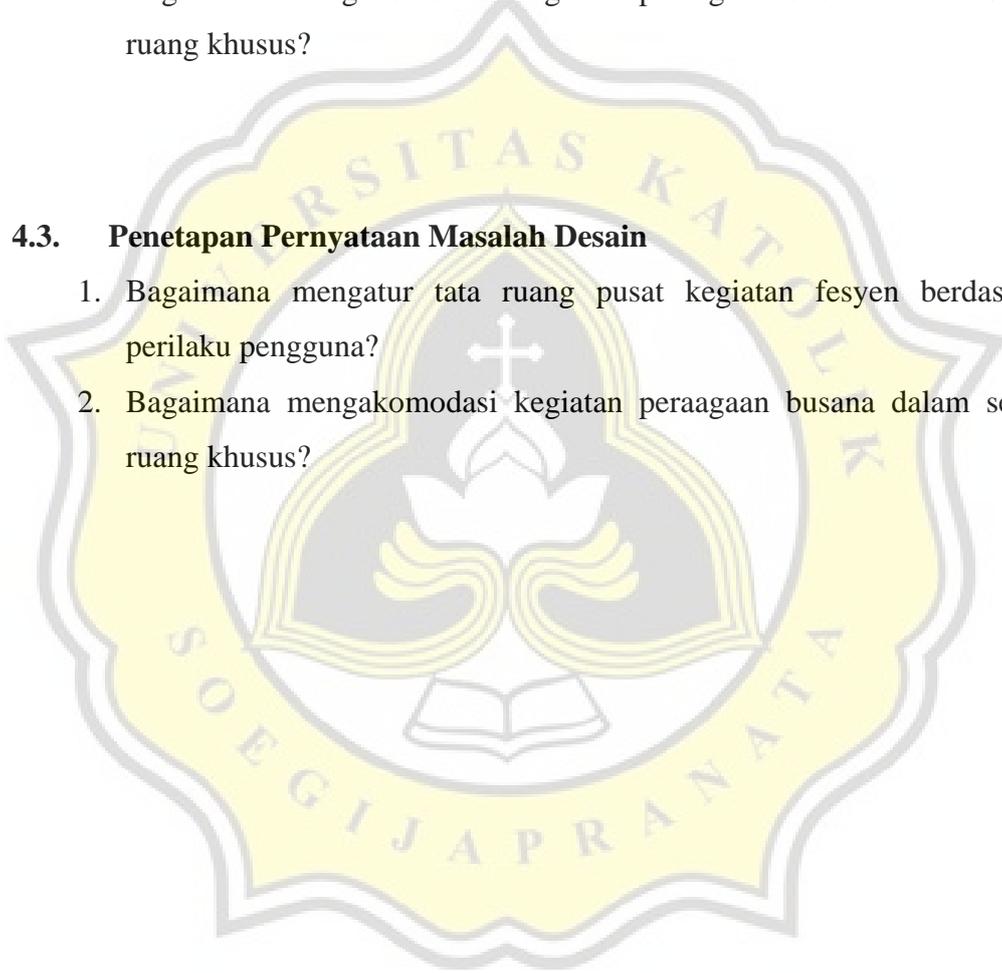
Bangunan pengelola membutuhkan privasi yang tinggi, bangunan genset dan ruang pompa air akan menimbulkan kebisingan bagi lingkungan sekitar.. Tata letak alat APAR di luar bangunan dan lantai dasar harus direncanakan dengan baik. Area titik kumpul evakuasi korban bencana dan kebakaran. Interaksi masyarakat sekitar dengan pengguna dalam tapak pusat kegiatan fesyen, apakah terlalu kontras. ¹ Sirkulasi pemakaian jalan lingkungan bersama – sama dengan lampu penerangan dimalam hari yang cukup. Kemudahan penjangkauan bangunan pendukung diantaranya toko tekstil, hotel dan resto..

4.2. Identifikasi Permasalahan

1. Bagaimana cara menyediakan fasilitas bagi *fashion designer* di Semarang dalam satu bangunan?
2. Bagaimana mengatur tata ruang pusat kegiatan fesyen berdasarkan perilaku pengguna?
3. Bagaimana merancang bangunan tempat informasi fesyen yang menarik bagi masyarakat awam?
4. Bagaimana mengakomodasi kegiatan peragaan busana dalam sebuah ruang khusus?

4.3. Penetapan Pernyataan Masalah Desain

1. Bagaimana mengatur tata ruang pusat kegiatan fesyen berdasarkan perilaku pengguna?
2. Bagaimana mengakomodasi kegiatan peragaan busana dalam sebuah ruang khusus?



4 BAB 5 LANDASAN TEORI

5.1. Teori Pemecah Masalah

5.1.1. Teori Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Penataan ruang pada pusat kegiatan fesyen akan dibuat efektif dan terorganisir dengan baik agar dapat memwadhahi perilaku pengguna baik pengelola maupun pengunjung sesuai jenis kegiatannya, dan agar pengguna dapat merasa nyaman. Untuk mendukung penataan ruang itu maka dibutuhkan teori untuk sirkulasi pengguna dan organisasi ruang.

Menurut Francis D. K. Ching (1979) agar dua ruang membentuk sebuah hubungan yang kuat yang tidak hanya dihadirkan dengan bentuk atau visual yang dilihat, dapat dimunculkan dengan aksesibilitas dan pencapaian dari dua ruang tersebut. Hubungan pencapaian tersebut dapat dimunculkan dengan penataan sirkulasi ruang, terdapat 3 macam cara atau jenis penataan yaitu :

2 a. Melalui ruang

Ketika sirkulasi antar ruang dibuat melalui ruang, maka ruang-ruang tersebut tetap memiliki kesatuan. Dengan begitu, konfigurasi ruang dapat menjadi lebih fleksibel dan tetap memunculkan kesatuan ruang. 2 Namun cara ini membutuhkan adanya ruang perantara yang dapat dipergunakan sebagai akses berupa jalan/ lorong.

b. Menembus ruang

Pada cara ini penataan sirkulasi atau jalan masuk menembus ruang dibuat menurut sumbu pada ruang. Sirkulasi menembus ruang dapat dibuat secara lurus, miring atau mengikuti sisi ruang. Untuk cara ini diperlukan sebuah ruang transisi yang dipergunakan sebagai ruang istirahat.

c. Berakhir dalam ruang

Cara berakhir pada ruang biasanya digunakan untuk ruang-ruang yang penting. Lokasi dari ruang tersebut yang akan menentukan sirkulasi jalan itu sendiri.

Sementara untuk pola organisasi pada sebuah bangunan dapat disusun dengan 5 cara atau pola sirkulasi yaitu:

a. Pola linear

Sirkulasi yang lurus dapat dijadikan acuan dalam penataan ruang. Selain itu, pola linear ini juga dapat dikembangkan menjadi pola linear bercabang, atau pola linear menyambung dan menerus atau berbentuk putaran.

b. Pola radial

Pola sirkulasi radial adalah pola yang memiliki jalan-jalan yang muncul dari sebuah titik pusat. Garis jalan lurus ini dapat berjumlah mulai dari tiga hingga beberapa garis jalan yang tetap berasal dari pusat

c. Pola spiral

Pola Spiral ini berbentuk jalan lurus yang memutar sebuah titik pusat, yang menerus dan tetap berbentuk seperti lingkaran atau oval atau repetitif bentuk lain. Repetitif bentuk itu bisa dengan jarak yang tetap atau dengan jarak yang berubah.

d. Pola grid

Pola sirkulasi grid tersusun dari dua pasang atau lebih jalan sejajar dan saling berpotongan dijarak yang sama dan berulang sehingga menciptakan beberapa bujur sangkar yang dapat disebut seperti blok-blok.

e. Pola jaringan

Merupakan pola sirkulasi yang terdiri dari jalan yang menghubungkan beberapa titik tertentu didalam ruang yang dari titik itu terdapat kumpulan-kumpulan ruang.

Pola organisasi ruang pada pusat kegiatan fesyen direncanakan menggunakan pola radial dengan tiga pengelompokan ruang berdasarkan jenis kegiatan akan dihubungkan oleh sebuah titik pusat

5.1.2. Teori Konektivitas dan Aksesibilitas Ruang

Selain penataan ruang, untuk menghadirkan kenyamanan bagi pengguna juga akan dimunculkan hubungan ruang yang baik agar kegiatan-kegiatan yang sejenis terakomodasi dengan maksimal. Memunculkan hubungan ruang itu akan menggunakan teori konektivitas serta aksesibilitas ruang.

Konektivitas atau kesinambungan dua ruang yang berbeda fungsi dapat dimunculkan melalui karakter ruang dalam bangunan tersebut. Dengan dibentuknya kemiripan atau keseragaman karakter tiap ruang maka akan muncul keselarasan antar ruang-ruang tersebut. Karakteristik ruang yang dimaksud dapat terlihat dari elemen pembentuk ruang. Penyeragaman elemen-elemen pembentuk ruang inilah yang akan memunculkan konektivitas.

Elemen pembentuk ruang kiranya memberi karakteristik yang selaras untuk penciptaan konektivitas, sehingga dari kesamaan karakteristik tersebut dapat menunjukkan identitas yang sama yang dapat disadari oleh pengguna bangunan. Penerapan keseragaman karakter tersebut dapat dilakukan pada elemen pembentuk ruang berupa; warna ruang dan material pelingkup ruang.

a. Warna

Warna merupakan sebuah aspek yang dapat mempengaruhi emosi dan perasaan manusia sehingga bisa menimbulkan suatu suasana atau keadaan yang berbeda-beda. Sebagai contoh perasaan lesu dan perasaan bersemangat, perasaan aktif dan perasaan pasif. Warna memberi pengaruh terhadap manusia secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis mereka sendiri menurut Ernst Neufrest (1996).

Sedangkan tipologi warna dan pertimbangan dalam penentuannya akan menggambarkan karakteristik fungsi bangunan dan fungsi ruang. Warna berfungsi untuk mengidentifikasikan karakter dari fungsi bangunan atau ruang tersebut. Sehingga memunculkan keselarasan antara fungsi dan desain. Dan selanjutnya akan memberi kesinambungan berdasarkan karakter ruang yang dibuat sama antara sebuah ruang dengan ruang lain.

b. Material

Setiap material memiliki sifat dan karakteristik tertentu baik berdasarkan bentuknya atau cara pemasangannya. Material yang direncanakan seharusnya memiliki karakter yang berhubungan dengan karakteristik fungsi bangunan atau ruang dimana dia ditempatkan, sehingga menghadirkan keserasian antara sebuah ruang dengan ruang lain.

Selain hal tersebut hubungan kesinambungan dua buah ruang dapat dirasakan oleh pengguna melalui fungsi atau jenis kegiatan yang diwadahi dalam ruang bersangkutan yang mendukung aktivitas didalamnya. Sebagai contoh seperti sebuah ruang yang memiliki fungsi berbeda namun memiliki kemiripan jenis kegiatan komersial.

Memunculkan hubungan ruang untuk ruang-ruang yang memiliki kegiatan sejenis akan menggunakan warna ruang dan material pelingkup ruang yang seragam atau berkorelasi.

5.2. Teori Pemecah Masalah Desain

5.2.1. Desain Pencahayaan Ruang Peragaan Busana

Pencahayaan pada ruang peragaan busana menjadi perhatian utama dikarenakan untuk menarik, dan menjaga fokus audiens, serta memberi kenyamanan maka dibutuhkan perencanaan pencahayaan yang baik.

Cahaya adalah aspek pembangun dan pengatur suasana dalam sebuah ruang, dimana cahaya tersebut dapat mengakibatkan manusia menjadi terdampak baik dalam perasaan atau emosi, ke perasaan positif maupun negatif. Perasaan tersebut antara lain malas atau mungkin cenderung nyaman ketika berada dalam pencahayaan redup, namun jika pada pengaturan pencahayaan terang, maka manusia akan mendapat stimulasi dan menjadi bersemangat.

Cahaya juga berpengaruh pada tingkat fokus manusia, sehingga permainan warna dari pencahayaan buatan juga berdampak besar pada ruang peragaan busana. Terdapat beberapa tipe atau jenis penerangan yang bisa diimplementasikan pada suatu ruang peragaan busana atau ruang pertunjukan menurut Handoko Sutanto (2018)

a. *Ambient light / general light*

Pencahayaan ini biasanya diatur sebagai pencahayaan utama, sehingga dapat cahaya dapat tersebar ke berbagai sudut ruang, dan memunculkan kesan utama dan menyatu.

b. *Accent light*

Salah satu jenis pencahayaan ini biasanya sengaja dipergunakan untuk memusatkan perhatian pada suatu area

maupun benda pada suatu ruang. Sering dijumpai pada galeri seni, maupun di berbagai gedung pertemuan.

1. c. *Task lighting*

Pencahayaan tipe ini biasanya ditemui pada ruang yang dipergunakan sebagai area bekerja atau kegiatan belajar yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti menulis, menggambar dan menjahit.

d. *Decorative lighting*

Merupakan jenis pencahayaan buatan yang bukan utama yang digunakan untuk memunculkan kesan tertentu pada suatu area yang dipilih, selain itu bisa sebagai unsur dekorasi ruangan.

e. *Kinetic lighting*

Jenis pencahayaan buatan ini hadir dari unsur pergerakan sebuah lilin atau obor yang menciptakan bayangan dan kesan lebih dramatis, intim, hangat serta romantis. Sering dijumpai pada area kamar mandi dan kamar tidur.

Sementara, berdasarkan teknik penerangan, pencahayaan buatan di bagi menjadi dua yaitu :

a. Penerangan langsung

Penerangan langsung memiliki kelebihan yaitu suatu ruangan yang diterangi akan memiliki kualitas cahaya yang maksimal. Namun, seperti 2 sisi mata uang, penerangan langsung memiliki kekurangannya sendiri yaitu karena kekuatan cahaya yang tinggi maka terasa keras.

b. Penerangan tidak langsung

1 Penerangan ini seringkali diletakan dibalik suatu unsur dalam ruang seperti contoh plafon dan perabot, sehingga kesan cahaya yang timbul lebih lembut, selain itu ruangan akan terasa lebih bersih karena sumber cahaya tidak terlihat secara langsung.

Maka, pada ruang peragaan busana pencahayaan buatan akan 1 menggunakan penerangan langsung mengingat dimensinya besar, sehingga penerangan jenis ini akan menumbuhkan fokus pengunjung yaitu audiend *fashion show*. Sedangkan pada beberapa titik di dalam ruang peragaan busana akan di beri accent light sehingga bisa fokus ke beberapa titik saja 1 tidak mengganggu kenyamanan pengunjung.



1 **BAB 6**

1 **PENDEKATAN PERANCANGAN**

6.1. Penetapan Pendekatan Desain

6.1.1. Pendekatan Ruang Dalam Berdasar Arsitektur Perilaku

Penetapan pendekatan desain yang akan diterapkan pada tahap desain dan perancangan Pusat Kegiatan Fesyen di Semarang ini adalah pendekatan desain Arsitektur Perilaku. Penetapan pendekatan ini dipilih berdasarkan berbagai macam karakteristik kegiatan yang diwadahi Pusat Kegiatan ini. Aliran arsitektur perilaku ini dirasa sangat mendukung kinerja bangunan.

6.1.2. Ruang Dalam Berwawasan Perilaku

Perilaku pengunjung dan pengelola pusat kegiatan fesyen sebagai pengguna akan mempengaruhi desain ruang. Perilaku ini berbeda-beda pada setiap jenis pengunjung atau pengelola. Setiap jenis pengunjung dan pengelola ini memiliki karakteristik yang ditimbulkan dari keperluan mereka datang dan beraktivitas di pusat kegiatan fesyen.

1 Mendesain ruang dalam pada suatu bangunan perlu memperhatikan persyaratan fungsi ruang, suasana, elemen pembentuk ruang, pemilihan material, serta sosial budaya atau gaya hidup, hingga menuju ke pertimbangan teknis yaitu penataan ruang dalam, yang dimana penataan ini memiliki tujuan untuk pemaksimalan dan pengefektifan fungsi ruang dan meningkatkan nilai estetika menurut Angkouw dan Kapugu (2012)

Pada umumnya pembentukan ruang dilakukan dengan menyusun tiga elemen pembentuk ruang, yaitu:

a. Bidang alas/lantai

Lantai adalah salah satu unsur pembentuk dalam sebuah ruang, selain itu lantai juga merupakan batas pembeda ruang, sehingga secara struktural harus kuat dan awet. Disamping itu unsur estetika penutup

1 lantai seperti pola, warna, dan tekstur berperan menentukan sejauh mana pengaturan ruang, fungsinya secara pandangan atau visual, dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan suatu ruang atau bangunan.

b. Bidang dinding/pembatas

Dinding merupakan unsur dari sebuah ruang yang dapat menyatu atau terpisah dengan elemen pembentuk ruang lain yaitu alas atau lantai. Dinding juga dapat berfungsi sebagai latar 1 yang netral atau bisa juga difungsikan sebagai unsur utama visual yang aktif sehingga bisa menimbulkan kesan estetik.

c. Bidang langit-langit/atap plafon

Merupakan suatu unsur atau elemen ruang yang dimaksudkan sebagai pelindung utama yang melindungi bagian dalam ruangan dari pengaruh yang ditimbulkan lingkungan luar. Bentuk dari elemen ruang ini dapat disesuaikan dengan bentuk serta jenis material yang akan digunakan.

Mendesain ruang dalam memiliki tujuan untuk menciptakan atau menghadirkan suasana menjadi lebih tertata dengan baik, indah, dan anggun namun hal ini tetap tidak mengesampingkan fungsional ruang tersebut, sehingga dapat tercapai kepuasan bagi para pengguna ruang tersebut. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan penerapan beberapa cara seperti berikut :

- Pemilihan material pelingkup yang disesuaikan dengan fungsi ruangnya.
- Keserasian dalam pengaturan dan peletakan perabot dalam ruang yang tentunya tidak mengganggu sirkulasi pengguna.
- Proporsi yang seimbang atau sesuai antara dimensi ruang dengan dimensi perabot yang ada di dalam ruang tersebut.
- Mendesain suasana dan *mood* ruang yang disesuaikan dengan fungsi dan kehendak penggunanya.

- ¹ Pengaruh warna dan pola dekorasi atraktif yang ada di ruang dalam menciptakan kesan secara psikologis dan visual pada penggunaanya.
- Pencahayaan yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang, yang tentunya dipengaruhi kebutuhan pengguna di dalamnya.

¹ 6.2. Landasan Perancangan

6.2.1. Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan

Pola organisasi ruang terpilih adalah radial, pola radial ini terdiri dari garis-garis linear yang menerus keluar dari sebuah titik pusat yang terletak di tengah dengan cara menyebar ke berbagai arah menurut Francis D.K. Ching (1979). Organisasi radial dipilih sebagai landasan perancangan tata ruang bangunan karena bentuk massa yang dihasilkan dapat mengakomodasi pengelompokan ruang sesuai jenis kegiatannya.

Gambar 6. 1 Pola Organisasi Ruang Radial

Sumber : Buku 'Bentuk, Ruang dan Tatanan'

6.2.2. Landasan Perancangan Bentuk Bangunan

Perancangan bentuk bangunan dilandaskan dari bentuk tiga dimensi organisasi ruang radial seperti pada landasan perancangan tata ruang bangunan.

Gambar 6. 2 Landasan Bentuk Bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

¹ 6.2.3. Landasan Perancangan Struktur Bangunan & Teknologi

Landasan perancangan struktur bangunan dan teknologi terdiri dari beberapa metode diantaranya sistem *space truss* sebagai struktur atap, struktur rangka sebagai *upper structure* dan pondasi menggunakan pondasi setempat atau *foot plat*.

1 6.2.4. Landasan Perancangan Bahan Bangunan

Landasan perancangan bahan bangunan memuat tentang bahan bangunan yang akan digunakan pada pusat kegiatan fesyen. Bahan bangunan yang akan digunakan adalah beton bertulang konvensional pada struktur rangka, plat lantai. Selain itu menggunakan beton pracetak untuk dinding pengisi dan pembagi. Selain menggunakan beton pra-cetak beberapa dinding pembagi atau pembatas juga akan menggunakan kaca. Selain itu dihadirkan material-material interior untuk ruang-ruang dalam.

6.2.5. Landasan Perancangan Wajah Bangunan

Untuk menarik pengunjung yang merupakan masyarakat menengah keatas, dilandaskan wajah penggunaan didesain terlihat simpel dan anggun menggunakan kaca reflektif.

6.2.6. Landasan Tata Ruang Tapak

Terbentuk dari pola organisasi, kebutuhan ruang dan orientasi ruang, muncul ruang luar berupa parkir dan ruang terbuka hijau. Tata ruang luar diatur dengan pola linear.

Gambar 6. 3 Pola Organisasi Ruang Linear

Sumber : Buku 'Bentuk, Ruang dan Tatanan'

6.2.7. Landasan Utilitas Bangunan

Landasan Utilitas Bangunan mencakupi sistem utilitas pemipaan termasuk air bersih, air kotor, dan pemadam kebakaran. Terdapat kebutuhan tangga sebagai transportasi vertikal. Selain itu untuk sistem utilitas mekanikal elektrikal terdapat sistem kelistrikan, interkom dan CCTV.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Nova Puspita. (2020). Analisis Perubahan Pola Perilaku Dan Alih Fungsi Bangunan Komersial Menjadi Lahan Parkir Di Stasiun Bekasi (Studi Kasus : Jalan Perjuangan Bekasi). Jurnal KaLIBRASI - Karya Lintas Ilmu Bidang Rekayasa Arsitektur, Sipil, Industri. Vol.3 No.1 2020. Diakses dari: <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/teknik/article/view/641>
- Angkouw, Rieka, & Kapugu, Herry. (2012). Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. Media Matrasain. Vol.9 No.1 Mei 2012. Diakses dari: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/671>
- Bafadal, Ibrahim. (2014). Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ching, Francis D.K., (2008). Bentuk, Ruang dan Tatanan. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Perdagangan RI. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015. Jakarta: Kelompok Kerja Indonesia Design Power. Diakses dari: <http://www.dtx.yolasite.com/resources/Pengembangan%20Ekonomi%20Kreatif%202025.pdf>
- Everett, Judith C., Swanson, Kristen K. (2013). *Guide to Producing a Fashion Show: Third Edition*. London: Fairchild Publications.
- Khurana, Pooja., Sethi, Monika. (2007). *Introduction to Fashion Technology*. New Delhi: Firewall Media.
- Narita, Tifany. (2018). *International Institut Of Fashion Mode* di Kota Semarang. Semarang: Unika Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/16198>
- Neufert, Ernst. (1996). Data Arsitek. Jakarta: Erlangga.

- Nuraida, Ida., Utami, Indah Sri. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Panero, Julius., & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. Canada: Whitney Library of Design.
- Rizkita, Rainda Goesti. (2018). *Pusat Model di Bandung*. Semarang: Unika Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/17048>
- Savitri, Rika. (2018). *Pusat Perbelanjaan Modern (Mall) Dengan Penekanan Ruang Terbuka Publik*. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur. Vol.6 No.2 2018. Diakses dari: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/article/view/30631>
- Septiany, Anke Resty., Astuti, Astuti. (2013). *Kontribusi Hasil Belajar Membuat Pola Kebaya Terhadap Kesiapan Menjadi Pattern Maker Di Butik. Fesyen Perspektif*. Vol.3 No.2 2013. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu/index.php/fesyen/article/view/12899>
- Sutanto, Handoko. (2018). *Desain Pencahayaan Buatan Dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.
- Vido, Alfredo De. (1998). *Home Design: Art and Practice*. Australia: The Image Publishing Group.

● 18% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 16% Internet database
- Crossref database
- 4% Submitted Works database
- 2% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.unika.ac.id	Internet	13%
2	core.ac.uk	Internet	2%
3	A. Khachatryan, S. Semenovsovskaya, B. Vainshtein. "The thermodyn...	Crossref	<1%
4	Unika Soegijapranata on 2015-08-13	Submitted works	<1%
5	Universitas Sebelas Maret on 2017-05-20	Submitted works	<1%
6	semarangkota.go.id	Internet	<1%
7	jiwandanablog.wordpress.com	Internet	<1%
8	eprints.walisongo.ac.id	Internet	<1%

9	"Eighth Preliminary Report of African Studies Nagoya University (Earth ...	<1%
	Publication	
10	Farah Naz Rahman, AKM Fazlur Rahman, Shah Monir Hossain, Moham...	<1%
	Crossref posted content	
11	Academic Library Consortium on 2021-03-24	<1%
	Submitted works	
12	Asian Institute of Technology on 2013-02-16	<1%
	Submitted works	
13	Universiti Teknologi MARA on 2021-04-08	<1%
	Submitted works	
14	Unika Soegijapranata on 2015-08-13	<1%
	Submitted works	
15	C.-H. Lee. "PAndromeda—FIRST RESULTS FROM THE HIGH-CADENCE ...	<1%
	Crossref	
16	Unika Soegijapranata on 2015-08-13	<1%
	Submitted works	
17	Unika Soegijapranata on 2015-11-12	<1%
	Submitted works	
18	Universitas Sebelas Maret on 2017-06-12	<1%
	Submitted works	
19	ejournal.itn.ac.id	<1%
	Internet	
20	gotravelly.com	<1%
	Internet	

- 21 repository.upi.edu <1%
Internet
- 22 text-id.123dok.com <1%
Internet

