

SEKOLAH MODE ESMOD DI BANJARMASIN**Mintorwati**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1610812220013@mhs.ulm.ac.id

Irwan Yudha Hadinata

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irwan.yudha@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan Sekolah *Fashion* di Banjarmasin di latar belakang oleh pesatnya peningkatan kebutuhan *fashion*. Banyak potensi perancang-perancang muda di Indonesia juga menunjukkan bahwa produk *fashion* di Indonesia memiliki potensi yang besar. Namun, di Kalimantan Selatan khususnya kota Banjarmasin, belum mempunyai Sekolah Tinggi *Fashion Design* sehingga masyarakat setempat yang ingin menjadi seorang *fashion designer* harus menimba ilmu di luar pulau Kalimantan. Dengan adanya sekolah mode di Banjarmasin, diharapkan masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya yang memiliki cita cita menjadi *Fashion Designer* ataupun ingin tahu tentang apa itu *Fashion Design*. Sehingga Sekolah mode *fashion design* di Banjarmasin dapat melahirkan *designer-designer* baru yang dapat menjadi pemicu industri *fashion* di Indonesia, khususnya di Banjarmasin. Dalam Perancangan ini, penulis menggunakan konsep Arsitektur Ekspresionisme sebagai jawaban atas permasalahan pada perancangan sekolah ini.

Kata kunci: Sekolah *Fashion*, *Mode*, *Fashion*, Sekolah *Mode*.

ABSTRACT

The Design of Fashion Schools in Banjarmasin is in the background by the rapid increase of fashion needs. Some potential young designers in Indonesia also show that fashion products in Indonesia have a great potential. However, in South Kalimantan, especially Banjarmasin, does not yet have a Fashion Design high school, it makes the local people who want to become a fashion designer must study outside the island of Kalimantan. With the existence of a fashion school in Banjarmasin, it is expected that Banjarmasin and the surrounding communities who have aspirations to become a Fashion Designer or want to know about what is Fashion Design. So, the fashion design school in Banjarmasin can give birth to new designers who can trigger the fashion industry in Indonesia, especially in Banjarmasin. In this design, the researcher uses the concept of Expressionist Architecture as an answer to the research problems in the design of this school.

Keywords: Fashion School, Mode, Fashion, Mode School.

PENDAHULUAN

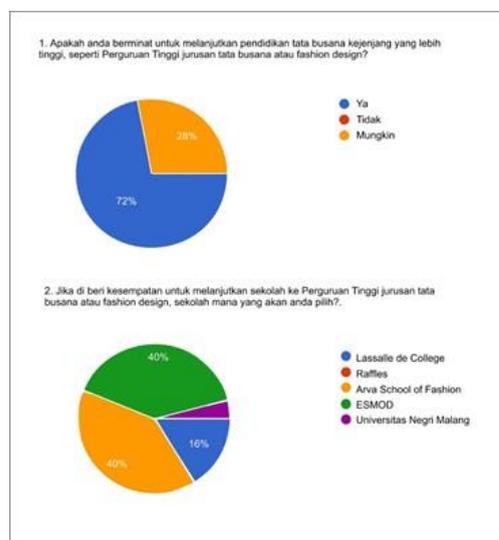
Di Indonesia, sebuah tren fashion dari berbagai macam negara dengan cepat masuk menyebar melalui internet, khususnya sosial media. Berbagai macam produk mulai bermunculan di pasar lokal, namun produk tersebut masih memiliki kualitas bahan serta pengerjaan yang kurang baik.

Jika *fashion* sudah menjadi bagian dari gaya hidup, kesan modern dan eksklusif akan didapatkan apabila mengikuti orientasi *fashion* dari luar negeri. Tetapi, bila ditingkatkan secara konsisten dengan visi misi yang kuat, budaya dengan unsur lokal di Indonesia dapat menjadi ciri khas yang baru dalam dunia *fashion*. SDA

Triawan Munaf selaku kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menyampaikan bahwa ekonomi kreatif semakin diminati serta mempunyai potensi yang baik. Pada tahun 2016, kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian di Indonesia mencapai sebesar 7,44 % dan diperkirakan akan terus mengalami peningkatan (SWA, 2018). Selain itu, *fashion* juga berada diposisi yang lumayan tinggi, yaitu urutan kedua dalam tiga subsektor pada ekonomi kreatif dengan pendapatan tertinggi yaitu 18,15 %. Indonesia juga menjadi runner up sebagai negara yang berhasil mengembangkan *fashion* muslim terbaik di dunia setelah Arab, menurut data *The State of Global Islamic Economy Report* tahun 2018/ 2019 (Press Release, 2020).

Di Banjarmasin sendiri, masyarakatnya dikenal sangat konsumtif dan memiliki tingkat gengsi yang tinggi dalam hal *fashion*. Contohnya saja seperti toko baju wanita yang sangat menjamur di Banjarmasin, yang mana barangnya berasal dari luar pulau. Berdasarkan survei sementara yang telah dilakukan di SMK Negeri 4 Banjarmasin, SMK 1 Negeri Martapura, dan SMK Negeri 1 Pelaihari di jurusan Tata Busana, 72% siswanya mengaku ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih serius (Riskhana, 2020),

namun di Kalimantan Selatan khususnya kota Banjarmasin, belum ada menyediakan fasilitas sekolah tinggi di bidang *fashion design*, sehingga banyak masyarakat di Banjarmasin yang memiliki minat *fashion design* harus bersekolah di luar pulau.



Gambar 1 Persentase Hasil Survey
(Sumber: Hasil Survey)

Dari data yang telah disebutkan tadi, dengan adanya sekolah tinggi *fashion* di Banjarmasin, nantinya masyarakat yang memiliki minat tidak perlu cemas lagi pergi jauh ke luar pulau untuk bersekolah atau mendapatkan informasi tentang *fashion design*, dengan diiringi cara ajar yang tersistematis, terarah, dan teknik yang berkualitas sehingga diharapkan dapat melahirkan banyak desainer muda yang mampu memicu dan memberikan karakteristik Indonesia yang khas pada *fashion*.

PERMASALAHAN

Setelah mengkaji latar belakang dan unsur yang mempengaruhi kondisi *fashion* yang ada di Indonesia khususnya Banjarmasin, maka permasalahan arsitektural yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana rancangan yang bisa mewadahi berbagai macam aktivitas sekolah mode

yang ada dengan suasana yang lebih inspiratif dan bercitra fashion?"

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Fashion

Fashion sudah menjadi bagian dari gaya hidup. Pakaian dan aksesoris yang dikenakan tidak hanya sebagai penutup dan hiasan tubuh, namun lebih dari itu dapat menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan identitas diri.

Upaya manusia dalam berhias agar penampilannya dapat menonjol bukanlah hal yang baru. Jauh sebelum zaman modern, upaya ini sudah lama dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat di museum sejarah atau relief candi, dimana pada zaman tersebut pakaian dan perhiasan berasal dari kerang, manik-manik, batu alam, dan emas yang dijadikan sebagai elemen pelengkap pada penampilan seseorang.

Para produsen, berlomba untuk menghasilkan barang bukan lagi hanya sekedar fungsinya, namun bagaimana barang tersebut bisa menggambarkan kepribadian si pemakai. Persoalan gaya adalah budaya yang penting bagi masyarakat. Setiap individu diminta untuk mengontrol peran mereka sendiri mulai dari gaya pakaian, rambut, aksesoris, selera musik, atau pilihan kegiatan yang dilakukan, hal tersebut menjadi suatu bagian dari pertunjukkan identitas diri. Seseorang kemudian bisa memilih tipe kepribadian yang diinginkan, seperti bintang film, iklan, penyanyi, model, dll. Semua yang telah dijelaskan tadi bertujuan agar seseorang bisa menunjukkan siapa dirinya, karena gaya adalah segala-galanya, dan segala-galanya adalah gaya (Hendariningrum & Susilo, 2008).

B. Tinjauan Sekolah *Fashion Design* ESMOD

Sekolah mode tertua di dunia adalah ESMOD, memiliki kurikulum dari Paris yang mana setiap cabangnya memiliki kurikulum yang sama. Berdiri sejak tahun 1966 di Jakarta oleh Ibu Hartini Hartanto, yang memiliki 4 program jurusan, yaitu (ESMOD Jakarta, 2020):

1. *Fashion Design & Pattern Drafting* (Program intensif 1 tahun)

Program ini dirancang untuk siswa yang ingin menjelajahi dunia fashion dan juga mempelajari keterampilan pengerjaan nyata. Para siswa diajarkan bagaimana caranya merancang pakaian dalam struktur koleksi dan juga menyesuaikannya dengan laju perdagangan.



Gambar 2. *Fashion Design & Pattern Drafting*
Sumber: Diolah oleh penulis dari esmod.com

Ada 2 set keterampilan yang dikenal di Prancis yaitu sebagai *Stylist (Fashion Design)* yang melibatkan aspek desain kreatif, dan *Modelisme (Pattern Drafting)* yang menerjemahkan visi ke dalam sebuah konstruksi garmen melalui *drafting, cutting, dan stitch*. Kombinasi dari disiplin ilmu tersebutlah yang memberi metodologi ESMOD nilai tambah, serta dapat memberikan lulusan keahlian yang tak tertandingi.

Pada tahun terakhir, siswa diberikan ujian untuk dapat memvalidasi semua mata pelajaran yang telah diajarkan melalui presentasi pribadi kepada dosen. Sementara

di *Fashion Design* dan *Pattern Drafting*, para siswa mengembangkan koleksi kapsul untuk mengekspresikan merek pribadi, dan dua penampilan akan dipresentasikan pada model pribadi dengan dosen profesional dari bidang *Fashion*.

2. *International Fashion Business* (Program kuliah 3 tahun)

Program ini secara khusus disesuaikan dengan bisnis *fashion*, yang mengkhususkan diri dalam pemasaran, komunikasi dan distribusi di pasar desainer dan mewah. Kami telah merancang program bisnis ini untuk meningkatkan fokus pada kewirausahaan, karena pasar Indonesia saat ini menawarkan banyak sekali peluang bagi anak muda, yang bersemangat, dan kreatif. Anda akan menggunakan kemampuan Anda untuk menemukan peluang dan belajar bagaimana memasarkan ide bisnis kreatif anda.

Selama tiga tahun, siswa akan memperoleh pemahaman tentang masalah pemasaran hari ini dan mampu membayangkan masalah di masa depan dan menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikannya. Mereka akan memahami realitas medan industri fashion dan peran setiap aktivitas profesional dalam pemasaran dan komunikasi. Magang akan memperkuat keterampilan yang diperoleh di kelas dengan memungkinkan siswa bereksperimen di dunia nyata.



Gambar 3. *International Fashion Business*
Sumber: Diolah oleh penulis dari esmod.com

3. *Fashion Design & Creation* (Program kuliah 3 tahun)

International Fashion Business terbagi menjadi 2 bagian, yaitu desain dengan proses kreatif dan pembuatan pola yang berhubungan dengan konstruksi seperti melipat, menggantung, memotong, dan menjahit.



Gambar 4. *Fashion Design & Creation*
Sumber: Diolah oleh penulis dari esmod.com

4. *Short Course*

Pada *Short Course* tujuan utamanya adalah untuk para pebisnis di bidang *professional fashion* yang ingin mengembangkan skillnya lebih baik lagi, dimana ESMOD Jakarta menyediakan program pelatihan yang cukup unik, yaitu berdasarkan pada metode pengajaran kelas dunia serta materi yang khusus.



Gambar 5. *Short Course*
Sumber: Diolah oleh penulis dari esmod.com

C. Tinjauan Konsep Ekspresionisme

Ekspresionisme dalam dunia arsitektur adalah tentang pengutamakan ide perancangannya pada emosional si perancang agar bisa diterapkan. Bentuk

ekspresi dapat berupa sebuah kemarahan, kesedihan, kegembiraan, dan emosi depresi. Ekspresionis terbagi menjadi beberapa aliran, yaitu:

1. Romantik, adalah aliran yang mengutamakan perasaan;
2. Idealisme, adalah aliran romantik namun didasari imajinasi pengarang semata;
3. Mistisme, adalah aliran yang bernafaskan ketuhanan;
4. Suralisme, adalah aliran realis yang didominasi oleh angan-angan;
5. Simbolik, adalah aliran yang banyak menggunakan lambang dan lebih terasa sebagai suatu bentuk sindiran;
6. Psikologisme, adalah aliran yang mengutamakan nuansa kejiwaan.

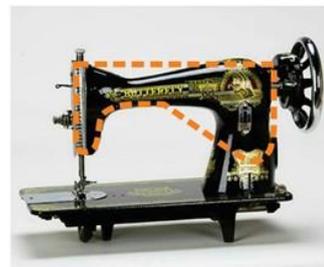
Bangunan dengan aliran ekspresionisme biasanya berbentuk tidak lazim, seperti penggunaan material kaca, baja, dinding beton, dan batu. Dalam arsitektur ekspresionisme terdapat nilai-nilai, yaitu tentang menghargai kebebasan bentuk dan garis, menghasilkan bentuk bangunan yang tidak monoton, mengekspresikan emosi, ungkapan hati seseorang, menjelajahi jiwa dan melukis emosi kepada orang lain. Dalam penelitiannya Erich Mendelsohn mengatakan bahwa ekspresionis menguraikan kelompok seni dinamik yang dipimpin oleh 3 macam arsitek yaitu para kaum simbolis kristalin yang menempatkan pengalaman simbolik, para analis ruang yang sadar akan arsitektur sebagai manifestasi intelektual dari ruang abstrak, dan mereka yang mencari bentuk agar memiliki prinsip material konstruktif.

inspirasi dan bercitra *fashion*, Penulis memilih menggunakan konsep ekspresionisme untuk permasalahan tersebut, karena dalam penerapannya metode ini dapat menjawab permasalahan arsitektur yang bercitra *fashion*. Hal yang sangat melekat saat perayaan *fashion*, panggung *catwalk* yang menjadi pusat perhatian akan di tunjukan pada bangunan ini dan menjadi pusat perhatian di sekolah.

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Bentuk

Bentukan massa dibuat melebar kesamping untuk menyesuaikan arah tapak. Bentuk dasar bangunan merupakan transformasi dari bentuk mesin jahit yang kemudian di variasikan dengan penambahan, pengurangan, pemotongan, dan *mirroring*. Menggunakan elemen lengkung untuk memberikan kesan fleksibel dan dinamis pada bangunan.

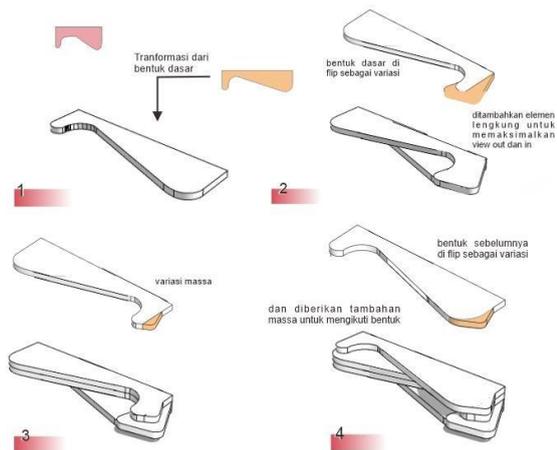


Gambar 6. Transformasi Bentuk Dasar
Sumber: Analisa Penulis

PEMBAHASAN

A. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan dari Sekolah MODE ESMOD di Banjarmasin, Bagaimana rancangan yang bisa mewadahi berbagai macam aktivitas sekolah mode yang ada dengan suasana yang lebih



Gambar 7. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Analisa Penulis

2. Konsep Ruang

a. Interaction (Interaksi)

Menciptakan tempat komunikasi atau idea space antar pengguna bangunan yang diharapkan dapat memunculkan diskusi atau interaksi. Idea space berupa signage, spot-spot yang menarik, ataupun area dimana penggunaannya dapat beristirahat ataupun bersantai yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berdiskusi.

b. Stressless Circumstance (Suasana Bebas Stress)

Universitas ataupun sekolah merupakan tempat menimba ilmu tempat dimana dilahirkannya ide-ide kreatif, inovatif dan efek nyata dari sosial dan budaya. Akan tetapi banyak mahasiswa yang mengalami stress tingkat tinggi dalam kehidupan universitas mereka. Survei menunjukkan peningkatan jumlah mahasiswa yang mengalami stress cukup signifikan, diakibatkan konflik antarpribadi, masalah harga diri, kendala keuangan, frustrasi dan masalah emosional psikologisme (Mudeng & Siswanto).

Stressless Circumstance (Suasana Bebas Stres) adalah suasana yang diharapkan dapat mengurangi pikiran negatif pengguna bangunan terutama mahasiswa.

Open space dan *Nature Element* dapat memberikan rasa estetika dan melibatkan lingkungan yang menarik dan menciptakan kejutan *visual*. Banyak ide kreatif dan inovatif yang dapat muncul, jauh dari kelas dan diskusi formal. Pemandangan alam dan suasana santai dapat mendorong pertemuan dan diskusi dadakan, serta memberikan suasana segar bagi para mahasiswa yang stress.



Gambar 8. Pencahayaan Alami
Sumber: Analisa Penulis

Memberikan pencahayaan alami pada kelas untuk memberikan rasa nyaman. cahaya didapat dari atap *void hall* yang berada di tengah hall lewat jendela. selain mendapatkan cahaya alami, siswa juga mendapatkan *view* yang menarik dari dalam kelas.



Gambar 9. Fasad Lettering
Sumber: Analisa Penulis

Menggunakan fasad *lettering* yang bertuliskan seluruh cabang ESMOD yang tersebar di seluruh dunia. memberikan kebanggaan dan kepercayaan diri bagi ESMOD. Bahwa ESMOD mampu dan berusaha memberikan yang terbaik untuk dapat mengembangkan *fashion* di kota atau negara yang di pijaknya.



Gambar 10. Pergola Merah
Sumber: Analisa Penulis

Memberikan pergola merah memanjang yang merepresentasikan *catwalk* dari *fashion celebration* sebagai *identity fashion* dalam wujud eksterior.



Gambar 12. Sirkulasi Ramp
Sumber: Analisa Penulis

Memberikan ramp merah memanjang yang merepresentasikan *catwalk* dari *fashion celebration* sebagai *identity fashion* dalam wujud interior.



Gambar 11. Healing Garden
Sumber: Analisa Penulis

Healing garden merupakan salah satu upaya stressless circumstance (suasana bebas stress) merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi terciptanya inspirasi. suasana ini diharapkan dapat mengurangi pikiran negatif pengguna bangunan terutama mahasiswa. *Open space* dan *Nature Element* dapat memberikan rasa estetika dan melibatkan lingkungan yang menarik dan menciptakan kejutan visual. Banyak ide kreatif dan inovatif yang dapat muncul, jauh dari kelas dan diskusi formal. Pemandangan alam dan suasana santai dapat mendorong pertemuan dan diskusi dadakan, serta memberikan suasana segar bagi para mahasiswa yang *stress*.



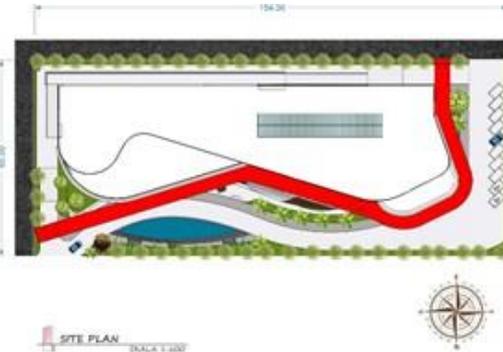
Gambar 13. Ruang Kelas
Sumber: Analisa Penulis

Menggunakan cat putih pada dinding kelas agar mendapat suasana menenangkan dan meletakkan area kelas yang mendapat cahaya alami. memberikan *vie nature element* agar dapat mengurangi stress siswa dengan *view* tanaman di luar kelas dengan bukaan jendela yang besar maupun dengan *artificial* tanaman di dalam kelas.

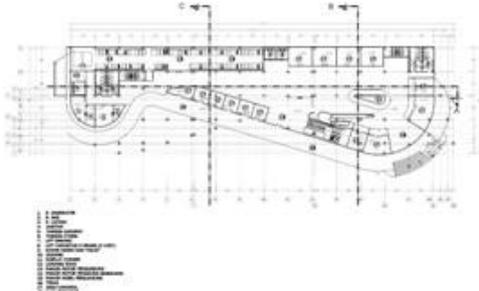
HASIL RANCANGAN



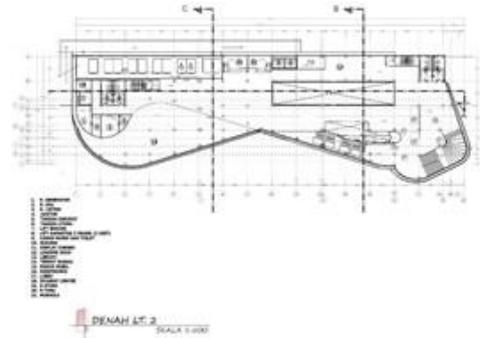
Gambar 14. Situasi
Sumber: Diolah oleh Penulis



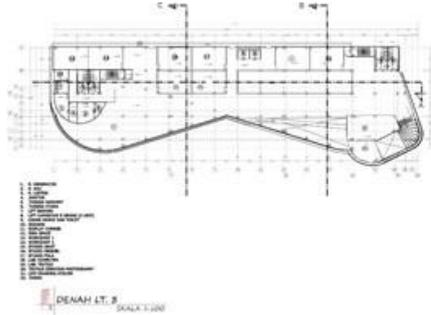
Gambar 15. Site Plan
Sumber: Diolah oleh Penulis



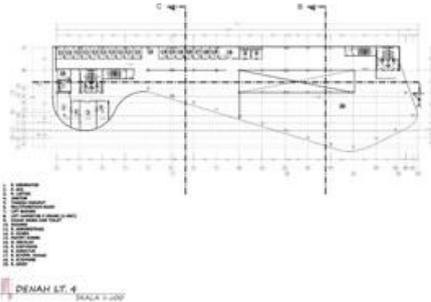
Gambar 16. Denah Lantai 1
Sumber: Diolah oleh Penulis



Gambar 17. Lantai 2
Sumber: Diolah oleh Penulis



Gambar 18. Lantai 3
Sumber: Diolah oleh Penulis



Gambar 19. Lantai 4
Sumber: Diolah oleh Penulis



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:200

Gambar 20. Tampak Depan
Sumber: Diolah oleh Penulis



TAMPAK BELAKANG
SKALA 1:300

Gambar 21. Tampak Belakang
Sumber: Diolah oleh Penulis



POTONGAN B
SKALA 1:300

POTONGAN C
SKALA 1:300

Gambar 24. Potongan B-B & C-C
Sumber: Diolah oleh Penulis



TAMPAK SAMPIG KIRI
SKALA 1:300

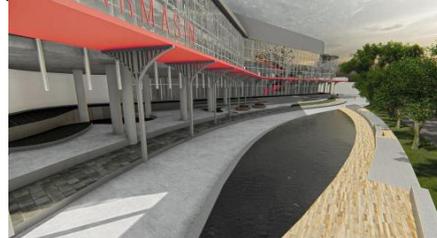
TAMPAK SAMPIG KANAN
SKALA 1:300

Gambar 22. Tampak Samping Kiri & Kanan
Sumber: Diolah oleh Penulis



POTONGAN A
SKALA 1:300

Gambar 23. Potongan A-A
Sumber: Diolah oleh Penulis



Gambar 25. Perspektif Eksterior
Sumber: Diolah oleh Penulis



Gambar 26. Perspektif Interior
Sumber: Diolah oleh Penulis



KESIMPULAN

Sekolah Mode di Banjarmasin terletak di Jl. Brigjen Hasan Basri Kec. Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Site memiliki luas 9500m² dan merupakan area pendidikan di Kota Banjarmasin yang sudah ditentukan pemerintah Kota Banjarmasin. Sekolah MODE ESMOD termasuk dalam tipe bangunan massa tunggal. Dengan fasilitas utama di dalam bangunan berupa sekolah sebagai tempat pembelajaran, dan fasilitas pendamping berupa komersial.

Perancangan Sekolah Mode di Banjarmasin bertujuan untuk memfasilitasi berbagai aktivitas sekolah mode yang ada dengan suasana yang inspiratif dan bercitra *fashion* dengan menggunakan metode ekspresionisme. Metode yang merumuskan inti dasar konsep atau DNA nya, menjadikan suatu ruang atau layout dari ruangnya menjadi ekspresi luar dari bangunan. DNA yang dipecah adalah sebagai berikut yaitu,

mengekspos dan berekspres. DNA mengekspos menjadi proyeksi diri dalam gaya hidup, sehingga *fashion* dinilai dapat mendefinisikan seseorang. DNA berekspres menjadi penting saat semua individu merasa seperti performer, yang dapat mengontrol dan memainkan perannya masing masing.

Dengan adanya Sekolah Mode di Banjarmasin diharapkan masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya yang memiliki cita cita menjadi *Fashion Designer* ataupun ingin tahu tentang apa itu *Fashion Design* tidak perlu jauh-jauh lagi untuk bersekolah atau mendapatkan informasi tentang *Fashion Design* di luar daerah. Sehingga Sekolah mode *fashion design* di Banjarmasin dapat melahirkan designer-designer baru yang dapat menjadi pemicu industri *fashion* di Indonesia khususnya Banjarmasin.

Desainer Muda Bidang Fesyen Muslim. Retrieved from Press Release: <https://pressrelease.kontan.co.id/release/gelar-mofp-kemenperin-angkat-potensi-desainer-muda-bidang-fesyen-muslim?page=all>

SWA. (2018, Oktober 18). *Target Kontribusi Ekonomi Kreatif 2019 Untuk PDB Rp1,2 Triliun*. Retrieved from swa.co.id: <https://swa.co.id/swa/trends/management/target-kontribusi-ekonomi-kreatif-2019-untuk-pdb-rp12-triliun>

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2008). *Fashion dan Gaya Hidup: Identitas dan Komunikasi*.

Lau, S. S., Gou, Z., & Liu, Y. (2014). Healthy campus by open space design: Approaches and guidelines. *Frontiers of Architectural Research*.

Mudeng, J., & Siswanto, W. (n.d.). *Penerapan Prinsip-Prinsip Seni Ekspresionis Dalam Rancangan Arsitektur*.

Permenristekdikti. (2016). *Pengertian Perguruan Tinggi Swasta*.

Riskyana, I. (2020). Potensi Siswa Siswi di Kalimantan Selatan Terhadap Fashion Design. (Mintorwati, Interviewer)

Website

ESMOD Jakarta. (2020). Retrieved from ESMOD Jakarta: esmodjakarta.com

Press Release. (2020, September 22). *Gelar MOFP, Kemenperin Angkat Potensi*