

## BAB V.

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1. Konsep Dasar

*Kupang Fashion and Modeling Center* menyatukan berbagai aktivitas dan aktivitas di dunia fashion dan modeling untuk menciptakan sebuah fasilitas yang memenuhi kebutuhan para perancang busana, untuk mendiskusikan dan mempresentasikan desainnya kepada masyarakat luas Karena adanya perkumpulan yang memungkinkan dan mendorong perancang busana untuk bertukar pikiran dan mempresentasikan karyanya dalam berbagai cara, seperti: publikasi di media tertentu, acara tertentu seperti pameran dan peragaan busana.

Pendekatan arsitektur kontemporer maka bertujuan untuk mencerminkan zaman dan konteks sosial saat ini melalui fashion dan modeling yang menggambarkan trend dan gaya yang sedang berkembang saat ini. Karakter bangunan Fashion dan Modeling Center juga memiliki unsur – unsur eksplorasi bentuk untuk menciptakan bangunan yang dinamis dan menarik, material modern dan teknologi terbaru dalam desainnya, hubungan antara bangunan dan lingkungan sekitarnya, fleksibilitas dan inovasi, pengalaman pengguna untuk menciptakan ruang yang hidup, ekspresi identitas dan budaya untuk mempengaruhi bagaimana bangunan tersebut digunakan dan dilihat oleh masyarakat, kontras dengan lingkungan, bentuk simple dan sederhana.

#### 5.2. Konsep Fungsional dan Spasial

##### 5.2.1. Jenis Kegiatan

##### a. Kegiatan Utama

##### 1. Fashion

##### - *Boutique*

Tempat yang digunakan untuk aktivitas promosi dan produksi pakaian dalam skala kecil atau *limited edition* yang dimana mode desainnya bisa dipilih oleh pengunjung dan dibuat langsung oleh *fashion designer*.

##### - Laboratorium Desain

Ruang aktivitas desain dan membuat pola pakaian yang akan dibuat atau dirancang dengan menggunakan media komputer.

##### - Koordinator Fashion

Seseorang yang bertugas untuk mengkoordinir atau memantau aktivitas yang sedang berjalan di dalam rumah mode, laboratorium desain, laboratorium jahit, ruang labran dan ruang kelas.

- Laboran  
Tempat untuk melakukan pengecekan terhadap produk fashion yang sudah di desain.
- Ruang Kelas Pemula  
Ruang pelatihan bagi yang ingin mengembangkan bakat dalam mode desain pakaian.
- Ruang Kelas Mahir  
Ruang pelatihan bagi desainer muda atau desainer yang sudah memiliki pengalaman lebih dalam membuat desain dan prototype.
- Laboratorium Jahit  
Ruang untuk menjahit hasil desain dan pola bentuk pakaian yang sudah didesain di laboratorium desain dan juga untuk mengukur kebutuhan kain untuk model.
- Tata usaha  
Ruang untuk mengurus segala administrasi bagian fashion.
- Ruang instruktur

## **2. Modelling**

- Rumah cantik  
Tempat untuk aktivitas kecantikan seperti salon, manicure dan pedicure untuk model mempercantik diri
- Laboratorium Kecantikan  
Ruang aktivitas untuk para model melakukan perawatan dan penataan kulit, rambut dan spa serta memberikan informasi yang sesuai mengenai manfaat dari melakukan perawatan serta menjadi bekal bagi pengetahuan bagi model.
- Koordinator modeling  
Ruang bagi coordinator untuk mengatur segala aspek yang berkaitan dengan modeling dan baik tidaknya keberlangsungan sebuah event atau acara fashion dan modeling yang diselenggarakan.
- Laboran

Ruangan untuk mengelola peralatan yang akan digunakan atau yang sudah digunakan didalam laboratorium

- Ruang kelas pemula

Ruang pelatihan bagi yang ingin mengembangkan bakat dalam mode desain pakaian.

- Ruang kelas mahir

Ruang pelatihan bagi desainer muda atau desainer yang sudah memiliki pengalamam lebih dalam membuat desain dan prototype.

- Laboratorium Model

Ruangan yang digunakan untuk para model melakukan sesi latihan berjalan yang baik dan idealnya seorang model serta bagaimana berpose yang baik.

- Tata usaha

Ruang untuk mnegurus segala administrasi bagian *modelling*.

- Ruang instruktur

#### **b. Kegiatan Penunjang**

- Direktur

Ruang yang pemimpin mengambil keputusan strategis, menerima tamu / klien, dan mengontrol kinerja karyawan.

- Sekretaris

Ruangan yang digunakan untuk mengatur jadwal rapat / pertemuan dengan klien, mengelola dokumen dan arsip, mendistribusikan memo dan catatan serta melakukan pelatihan bagi karyawan baru.

- Ruang rapat

Ruangan yang digunakan untuk melakukan pertemuan / rapat dengan klien dan mempresentasikan dan mendiskusikan hasil rapat yang dilakukan dengan klien untuk *event fashion* dan *modelling*.

- Front office

Area untuk melayani tamu dan mengkonfirmasi apa yang mau dilakukan oleh tamu / pengunjung dalam *kupang fashion and modelling center*.

- Ruang persiapan

Ruangan yang digunakan oleh para model, MUA dan *fashion designer* untuk mendiskusikan dan mempersiapkan model mempertunjukkan hasil karya.

- Ruang ganti

Ruangan yang digunakan para model untuk mengganti pakaian secara cepat dan langsung untuk melanjutkan sesi *catwalk*.

- Pusat Informasi / resepsionis

Tepat untuk memberikan informasi bagi pengunjung / tamu yang datang berkunjung ke *kupang fashion and modelling center*.

- Restoran

Area untuk makan minum bagi pengelola maupun pengunjung

- Cafeteria

Area makan minum untuk para pengguna fasilitas gym dan spa terapi.

- Gym

Tempat untuk melatih tubuh bagi para model yang dimana merupakan salah satu persyaratan untuk menjadi model adalah memiliki tubuh yang sehat dan ideal.

- Ruang massage

Tempat untuk merileksasi tubuh dengan melakukan pemijatan tubuh.

- Ruang terapi

Tempat untuk melakukan terapi dan kesehatan mental bagi model.

- Ruang konseling

Tempat untuk melakukan konseling tentang kesehatan mental dan jiwa model agar memenuhi syarat.

**c. Kegiatan Pelengkap / Service**

- Rung racik

Ruangan untuk meracik apa saja bahan makanan / minuman yang akan diolah.

- Ruang masak / dapur

Ruangan untuk memasak menu makanan hingga minuman yang sudah diracik.

- Ruang saji

Ruangan untuk menyajikan makanan seperti *plating* makanan dan minuman yang akan disajikan kepada pelanggan.

- Gudang bahan  
Ruangan penyimpanan peralatan masak
- Gudang basah  
Ruangan untuk menyimpan bahan makanan dan minuman yang basah
- Gudang kering  
Tempat untuk menyimpan bahan makanan dan minuman yang kering
- Loker  
Tempat untuk menyimpan barang yang dibawa oleh pekerja selama bekerja.
- Toilet  
Tempat untuk melakukan aktivitas MCK

### 5.2.1. Pelaku Kegiatan

Table 25. Kebutuhan ruang kegiatan utama *fashion and modelling center*

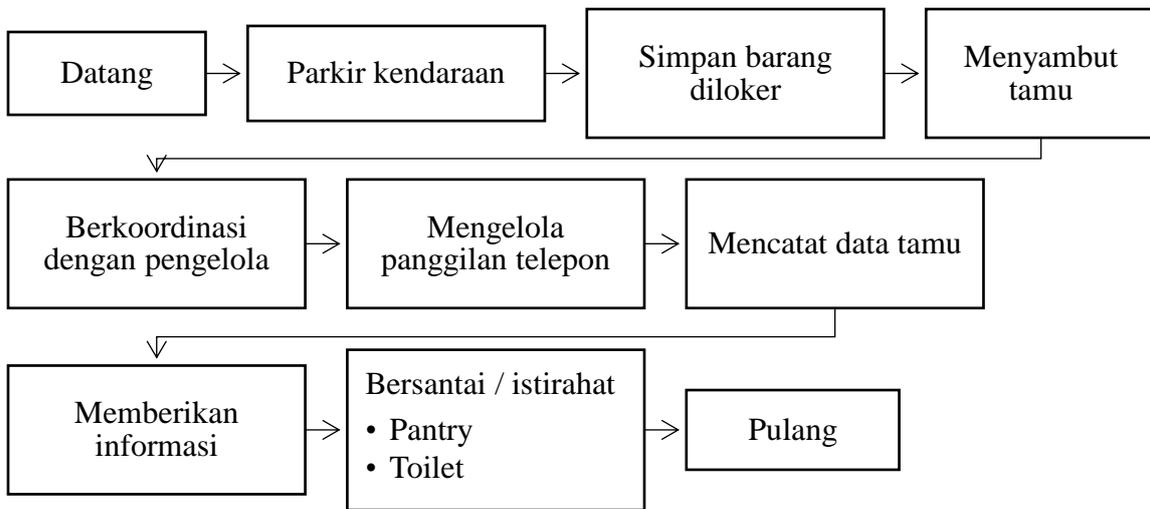
Sumber : analisa pribadi

<b>Aktivitas pelaku <i>Fashion</i></b>	
<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>
Pengelola rumah mode / <i>Boutiqe</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir kendaraan</li> <li>- Mengelola manajemen rumah mode</li> <li>- Melakukan promosi dan pemasaran</li> <li>- Melakukan kegiatan kreatif</li> <li>- Melayani pelanggan</li> <li>- Berkoordinasi dengan pengelola</li> <li>- Makan dan minum di restoran</li> <li>- MCK</li> <li>- Pulang</li> </ul>
Koordinator <i>Fashion</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir kendaraan</li> <li>- Mengamati kualitas pengajaan</li> <li>- Koordinasi dengan pengajar</li> <li>- Pengembangan riset</li> <li>- Membuat laporan dan evaluasi</li> <li>- Makan dan minum di restoran</li> <li>- MCK</li> <li>- Pulang</li> </ul>
Tata usaha <i>Fashion</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang</li> <li>- Parkir kendaraan</li> <li>- Mengelola administrasi</li> <li>- Mengatur jadwal</li> <li>- Mengelola komunikasi internal dan eksternal</li> <li>- Menyusun laporan</li> <li>- Men gelola dokumrn</li> <li>- Makan dan minum di restoran</li> </ul>

<b>Aktivitas pelaku <i>Fashion</i></b>	
<b>Pelaku</b>	<b>Aktivitas</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– MCK</li> <li>– Pulang</li> </ul>
Instruktur Fashion	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datang</li> <li>– Memeriksa materi</li> <li>– Membuat rencana pembelajaran</li> <li>– Melakukan evaluasi dan penilaian</li> <li>– Mengelola kelas</li> <li>– Mengadakan pelatihan dan workshop</li> <li>– Makan dan minum</li> <li>– Aktivitas MCK</li> <li>Pulang</li> </ul>
<i>Designer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datang</li> <li>– Bertemu dengan model</li> <li>– Melakukan riset tentang tren</li> <li>– Membuat konsep perancangan</li> <li>– Membuat prototype</li> <li>– Berkolaborasi dengan tim</li> <li>– Presentasi hasil desain</li> <li>– Mengawasi produksi agar sesuai dengan desain</li> <li>– Makan dan minum di restoran</li> <li>– Bersantai</li> <li>– MCK</li> <li>– Pulang</li> </ul>
Laboran	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Datang</li> <li>– Parkir kendaraan</li> <li>– Bertemu dengan model, desainer, penjahit dan pengelola</li> <li>– Berdiskusi mengenai pola dan desain pakaian sesuai dengan trend yang sudah diriset.</li> <li>– Bersantai</li> <li>– Makan dan minum di restoran</li> <li>– MCK</li> <li>– Pulang</li> </ul>

## 5.2.2. Konsep Flow Aktivitas

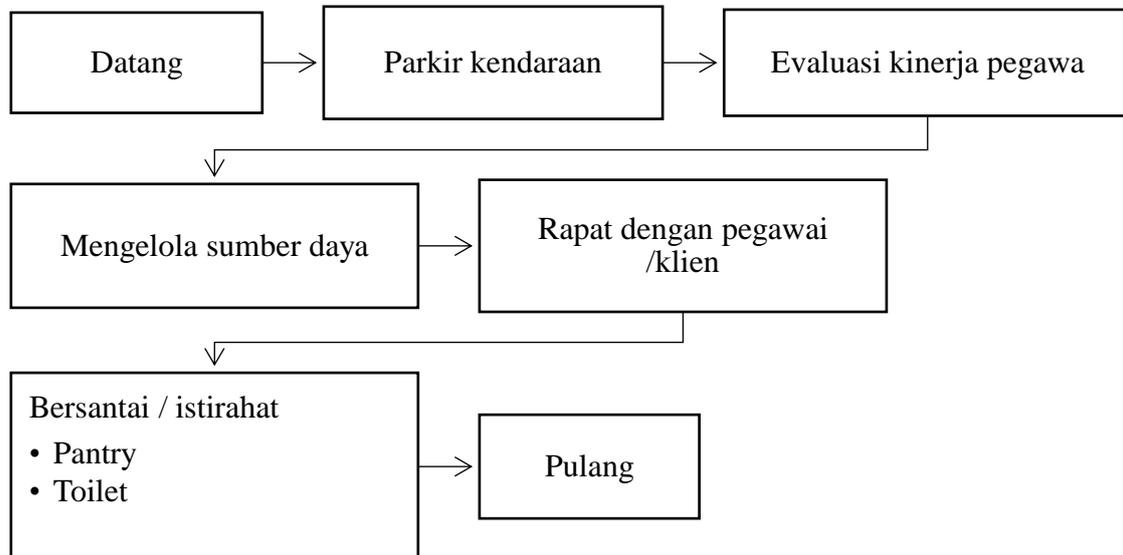
### a. Resepsionis



Bagan 18. Flow aktivitas resepsionis

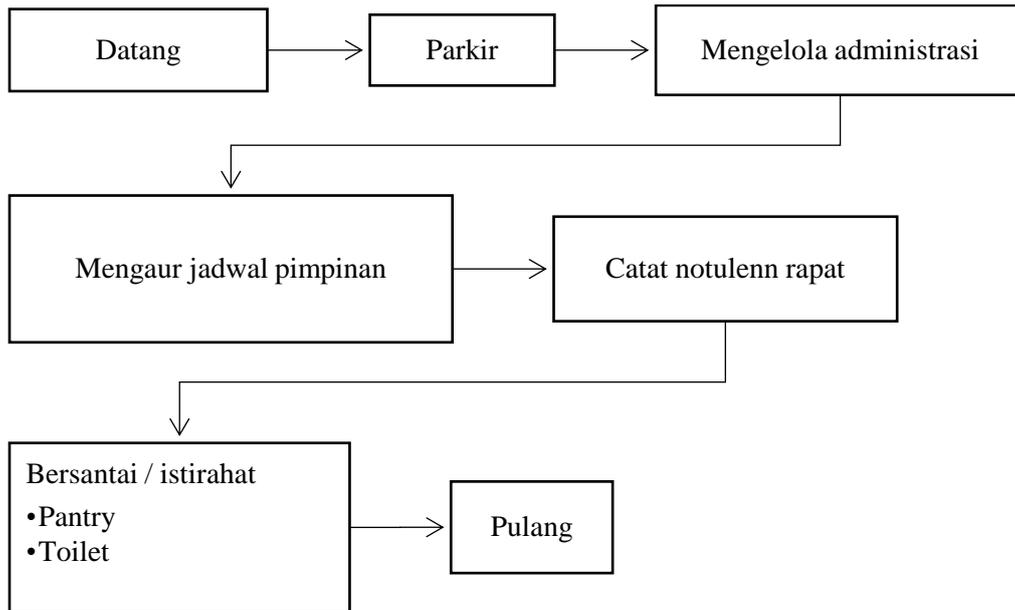
### b. Pengelola

#### – Direktur



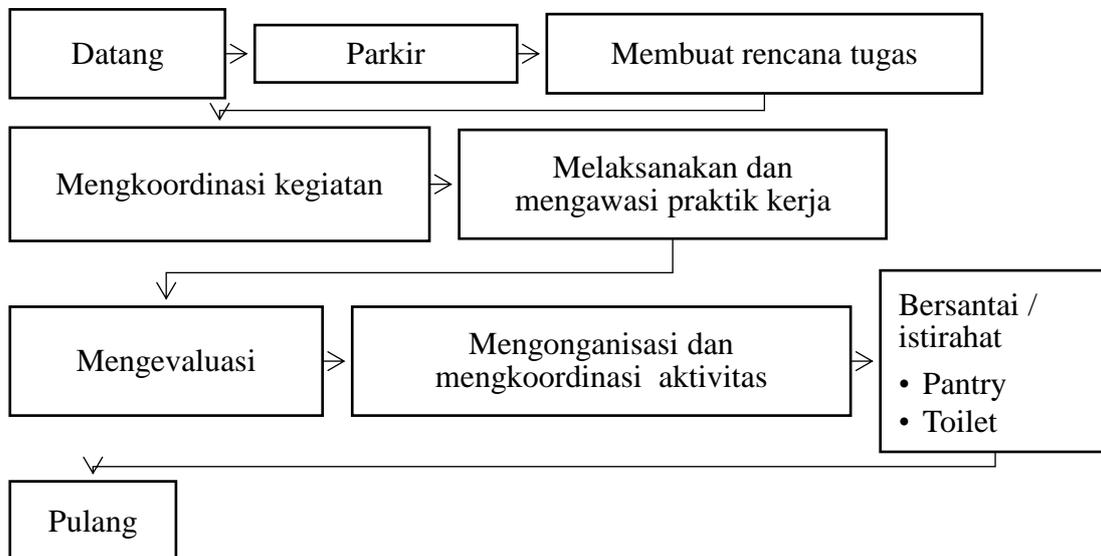
Bagan 19. Flow aktivitas Direktur

- **Sekretaris**



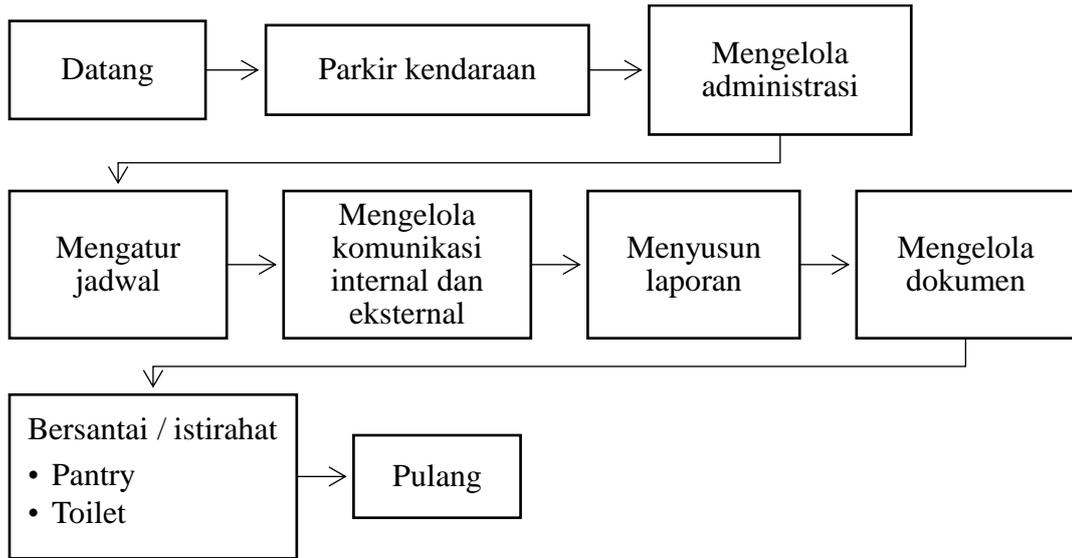
Bagan 20. Flow aktivitas sekretaris

- **Koordinator**



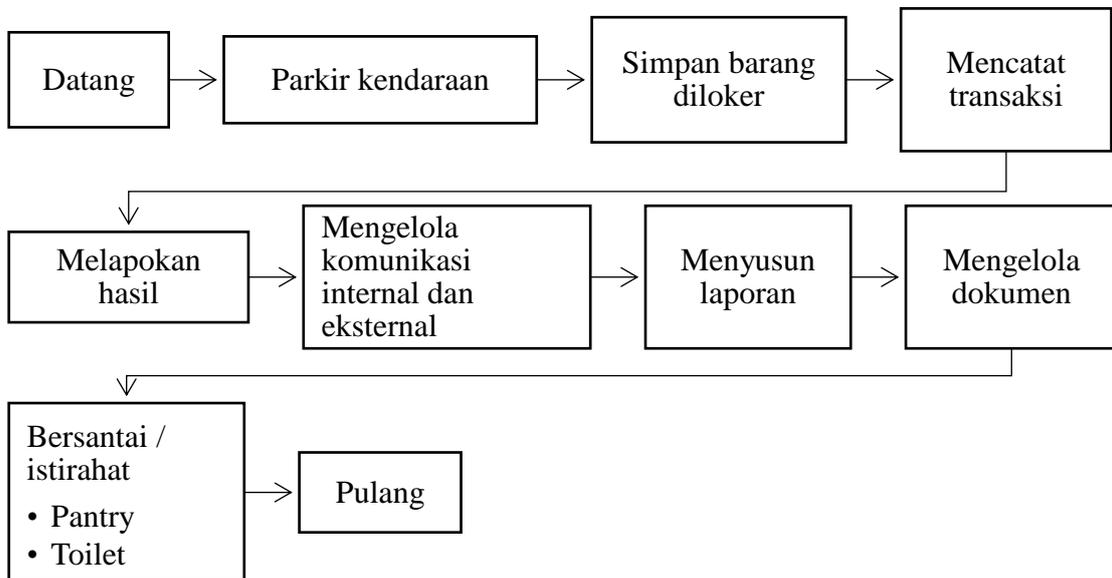
Bagan 21. Flow aktivitas Koordinator

- **Tata Usaha / administrasi**



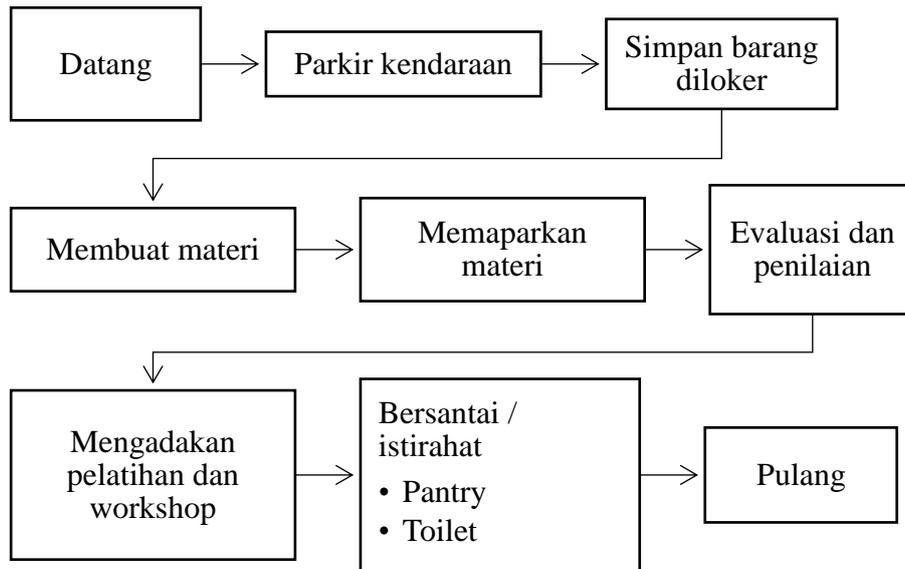
Bagan 22. Flow aktivitas Tata usaha / administrasi

- **Akuntan**



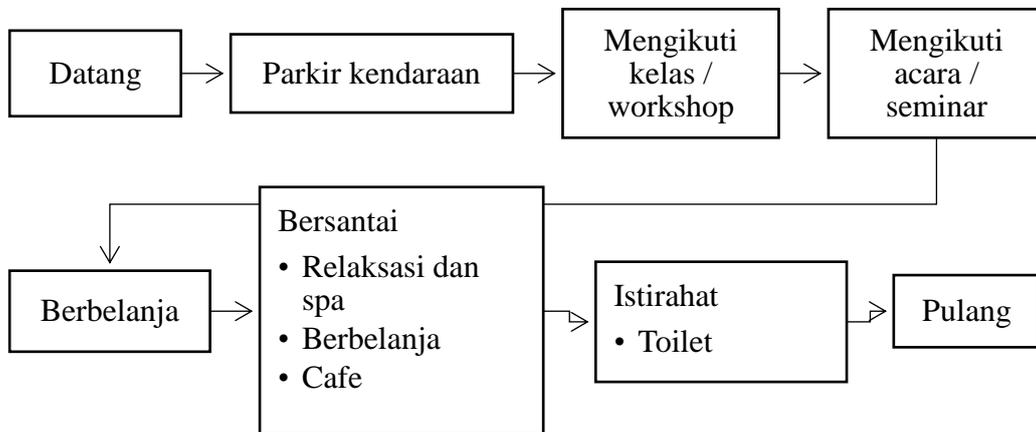
Bagan 23. Flow aktivitas akuntan

- **Instruktur**



Bagan 24. Flow aktivitas Instruktur

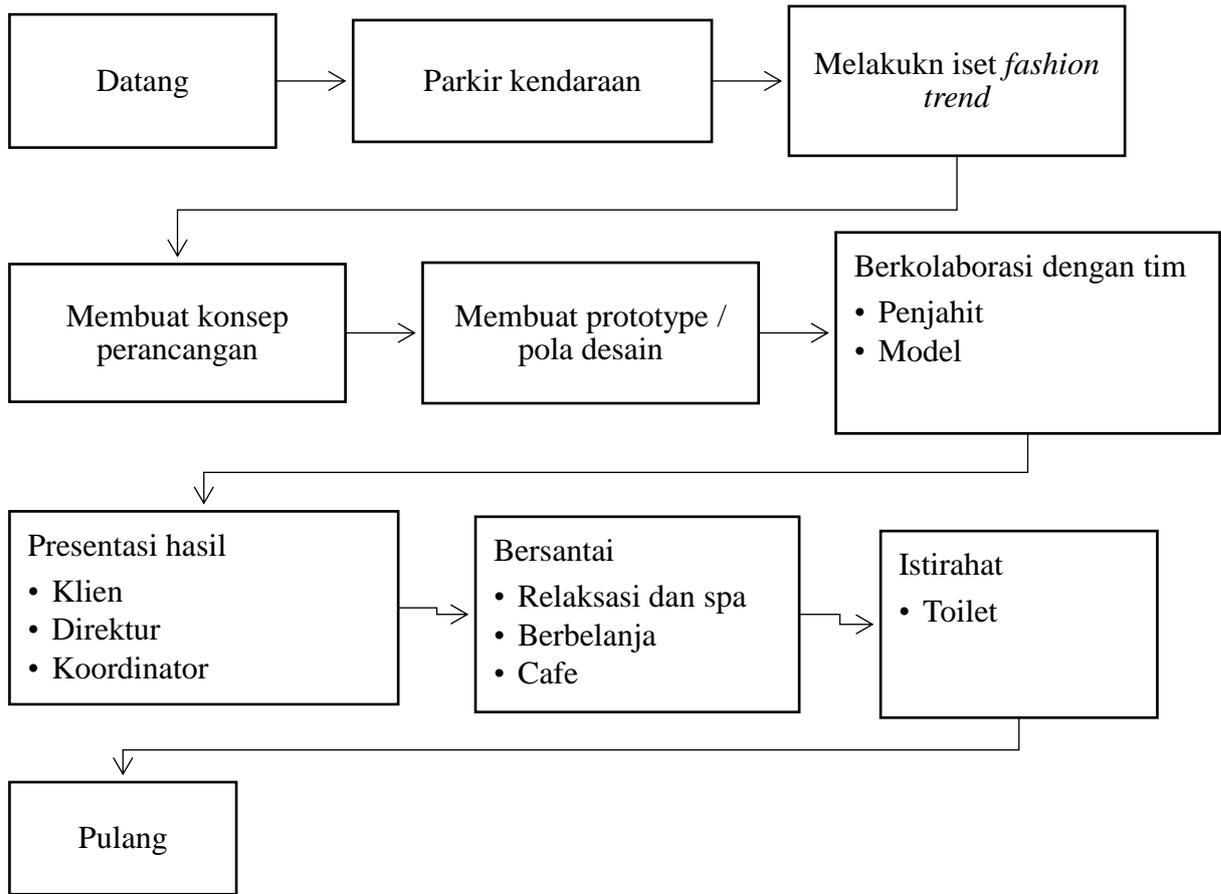
**c. Pengunjung**



Bagan 25. Flow aktivitas Pengunjung

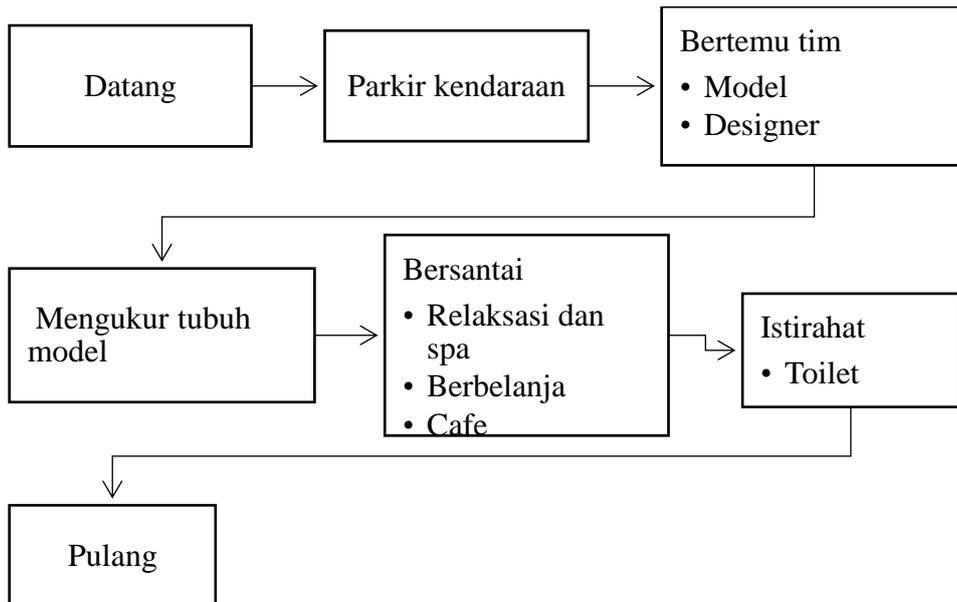
**d. Fashion**

**- Fashion designer**



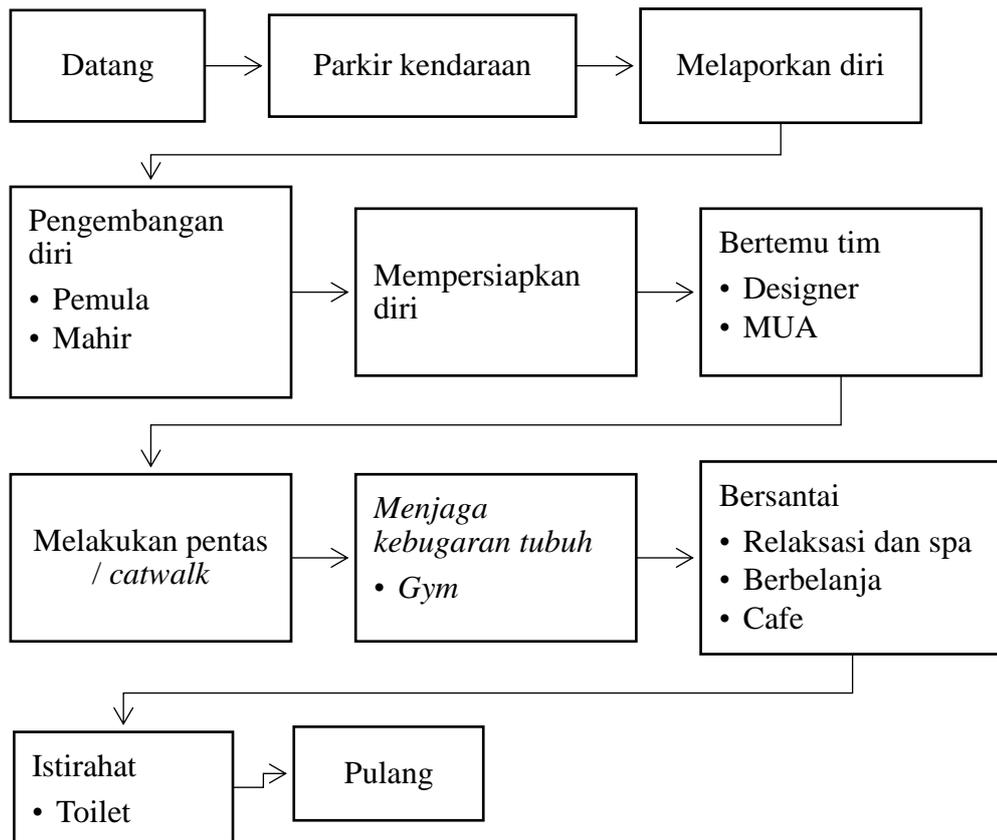
Bagan 26. Flow aktivitas fashion designer

**- Penjahit**



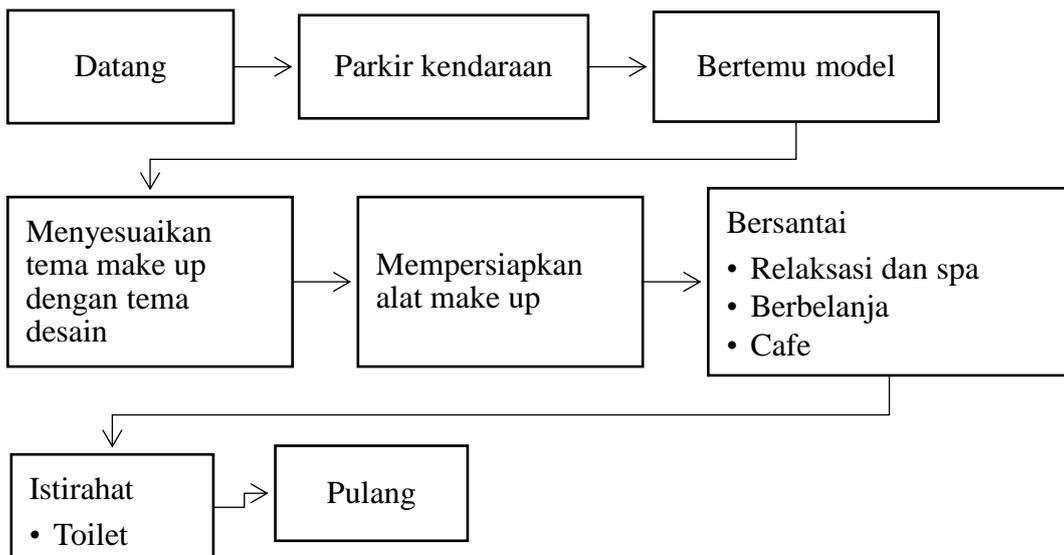
Bagan 27. Flow aktivias penjahit

- **Model**



Bagan 28. Flow aktivitas model

- **MUA (Make Up Artis)**



Bagan 29. Flow aktivitas Make up artis

### 5.2.3. Kebutuhan dan Jenis Ruang

Table 26. Kebutuhan ruang penunjang

Kegiatan Penunjang			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Direktur</li> <li>– Sekretaris</li> <li>– Karyawan</li> <li>– Model</li> <li>– <i>Fashion stylist</i></li> <li>– MUA</li> <li>– Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengevaluasi kegiatan kedua bidang.</li> <li>– Memantau aktivitas belajar yang dilakukan dibidang masing – masing.</li> <li>– Mengelola administrasi kedua bidang</li> <li>– Membuat desain dan prototype serta melakukan sesi foto.</li> <li>– Menikmati fasilitas seperti boutique dan salon yang ada.</li> <li>– Melakukan pembelajaran di kelas model</li> <li>– Melakukan pembelajaran di kelas fashion</li> <li>– Mengukur tubuh model dan menjahit pakaian sesuai dengan design</li> <li>– MCK</li> </ul>	Direktur	PV
		Sekretris	PV
		Ruang rapat	SP
		Front office	PB
		Pusat informasi	PB
		Ruang persiapan	SP
		Ruang ganti	PV
		Restoran	PB
		Cafeteria	PB
		Gym	PB
		Ruang <i>massage</i>	PV
		Ruang terapi	PV
		Ruang konseling	PV

Sumber : analisa pribadi

Table 27. Kebutuhan ruang service

Kegiatan Pelengkap / Service			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Direktur</li> <li>– Sekretaris</li> <li>– Karyawan</li> <li>– Model</li> <li>– <i>Fashion stylist</i></li> <li>– MUA</li> <li>– Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mengolah makanan dan minuman yang akan disajikan</li> <li>– Meracik bumbu</li> <li>– Melakukan <i>plating</i> makanan dan minuman</li> <li>– Menyimpan bahan makanan dan minuman digudang sesuai dengan jenis bahan.</li> </ul>	Ruang racik	SP
		Ruang masak / dapur	SP
		Ruang saji	SP
		Gudang bahan	PV
		Gudang basah	PV
		Gudang kering	PV
		Loker	PV
		Ruang <i>lighting</i>	PV
		Ruang <i>soundsystem</i>	PV
		Ruang panel	PV
		Ruang genset	PV
		Bengkel reparasi	PV

Kegiatan Pelengkap / Service			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang
– Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menyimpan barang karyawan sebelum melakukan pekerjaan</li> <li>– Mengontrol <i>lighting</i> panggung <i>catwalk</i></li> <li>– Mengontrol <i>sounndsystem</i> panggung <i>catwalk</i></li> <li>– Mengontrol kelistrikan dalam dan luar gedung</li> <li>– Menurunkan bahan yang akan digunakan ke dalam gudang.</li> <li>– Aktivitas MCK</li> </ul>	Ruang staf	PV
		<i>Loading dock</i>	SP
		Toilet	PV

Sumber : analisa pribadi

Keterangan :

SIFAT RUANG

PV/ PR = Privat

PB = Publik

SP = Semi Privat/ Semi Publik

SV = Servis

#### 5.2.4. Konsep Besaran Ruang

Table 28. Besaran ruang bangunan utama Kupang Fashion and Modelling Center

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Lantai 1</b>		
Pusat Informasi + Lobby	200 orang	311,04 m <sup>2</sup>
<i>Boutiqe</i>	6 – 10 orang	43,2 m <sup>2</sup>
Gudang Bahan	2 orang	18,36 m <sup>2</sup>
<i>Beauty Salon</i>	6 – 10 orang	43,2 m <sup>2</sup>
Jasa Pengiriman	2 orang	35,1 m <sup>2</sup>
ATM Center	5 orang	21,6 m <sup>2</sup>
Restoran	65 orang	208,8 m <sup>2</sup>
R. Satpam	2 orang	16,2
Gudang Basah	4 orang	9,9 m <sup>2</sup>
Gudang Kering	4 orang	9 m <sup>2</sup>
Gudang Dingin	4 orang	5,4 m <sup>2</sup>
Ruang Masak	4 orang	15,12 m <sup>2</sup>
Ruang Racik	4 orang	12,42 m <sup>2</sup>
Ruang Saji	4 orang	10,8 m <sup>2</sup>
Toilet	Wanita – 3 toilet – 3 wastafel	17,28 m <sup>2</sup>
	Pria – 3 urinoir – 1 toilet	11,61 m <sup>2</sup>
Janitor	1 orang	2,7 m <sup>2</sup>

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Lantai 2</b>		
Ruang Direktur	1 orang	43,2 m <sup>2</sup>
Ruang Sekretaris Ruang Coordinator Model	1 orang	14,47 m <sup>2</sup>
Ruang Rapat	10 orang	32,4 m <sup>2</sup>
Ruang Koordinator Fashion	1 orang	15,12 m <sup>2</sup>
Ruang Koordinator Modelling	1 orang	
Ruang Instruktur Model	5 orang	49,68 m <sup>2</sup>
Ruang Instruktur Fashion	5 orang	
Ruang Kelas Pemula	13 orang	43,2 m <sup>2</sup>
Ruang Kelas Mahir	13 orang	
Ruang Administrasi Model	1 orang	24,84 m <sup>2</sup>
Ruang Adminitrasi Fashion	1 orang	
Lab. Desain	8 orang	64,8 m <sup>2</sup>
Lab. Jahit	16 orang	
Studio Foto	6 orang	
Lab Kecantikan / Salon	6 orang	86,4 m <sup>2</sup>
Loker	6 orang	15,3 m <sup>2</sup>
Laboran	1 orang	15,21 m <sup>2</sup>
Gudang Bahan	1 orang	18,36 m <sup>2</sup>
Pantry	3 orang	14,04 m <sup>2</sup>
Toilet	Wanita – 3 toilet – 3 wastafel	17,28 m <sup>2</sup>
	Pria – 3 urinoir – 1 toilet	11,61 m <sup>2</sup>
<b>Lantai 3</b>		
Ruang Catwalk	± 300 orang	431,2 m <sup>2</sup>
<i>Backstage</i>	f. 10 orang	40,32 m <sup>2</sup>
d. Ruang MakeUp	g. 10 orang	49,68 m <sup>2</sup>
e. Ruang Ganti		
Ruang Sound System	2 orang	8,64 m <sup>2</sup>
Ruang Lighting	2 orang	
Ruang Persiapan	10 orang	38,12 m <sup>2</sup>
Ruang keamanan	2 orang	14,4
Janitor	1 orang	2,7 m <sup>2</sup>
Gudang	2 orang	18,36 m <sup>2</sup>
Toilet	Wanita – 3 toilet – 3 wastafel	17,28 m <sup>2</sup>
	Pria – 3 urinoir – 1 toilet	11,61 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>1.578,91 m<sup>2</sup></b>

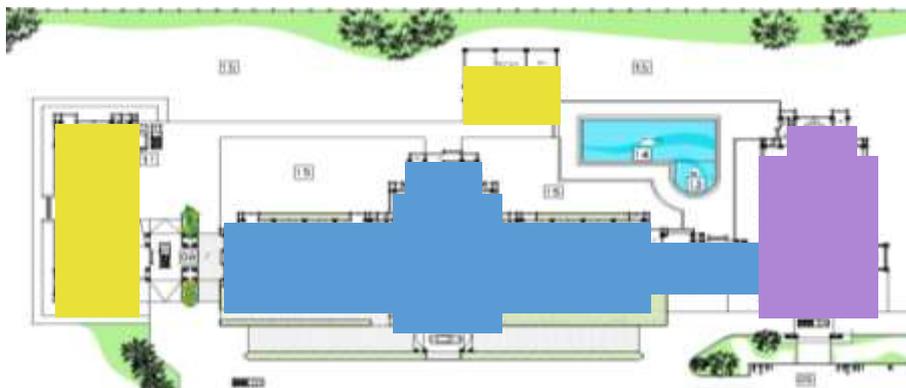
Table 29. Besaran ruang bangunan penunjang

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Lantai 1</b>		
Lobby	50 orang	72,2 m <sup>2</sup>
<i>Front Office</i>		
Loker	6 orang	40,8 m <sup>2</sup>
Toilet	1 orang @4 unit	
Ruang Massage / Pijat	1 orang @ 8 unit	15,6 m <sup>2</sup>
Ruang Sauna	1 orang @ 7 unit	5 m <sup>2</sup>
Ruang Refleksi	4 orang	22,8 m <sup>2</sup>
Toilet	1 orang	5,4 m <sup>2</sup>
Linen	1 orang	5,58 m <sup>2</sup>
Gudang	2 orang	18,36 m <sup>2</sup>
<b>Lantai 2</b>		
<i>Front Office</i>	1 orang	78 m <sup>2</sup>
Ruang Pelatih / <i>Coach</i>	2 orang	11,75 m <sup>2</sup>
Ruang Yoga	12 orang	46,8 m <sup>2</sup>
Loker	6 orang	40,8 m <sup>2</sup>
Toilet	1 orang @4 unit	
Area Gym	± 64 orang	460,8 m <sup>2</sup>
Cafeteria	78 orang	71,4 m <sup>2</sup>
Toilet	1 orang	2,88 m <sup>2</sup>
Linen	1 orang	5,58 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>903,75 m<sup>2</sup></b>

Sumber : konsep penulis

### 5.3. Konsep Tapak

#### 5.3.1. Tata Massa bangunan



Gambar 61. Tata massa bangunan

Sumber : konsep pribadi

Pertimbangan dalam menentukan massa bangunan, diantaranya adalah sebagai berikut:

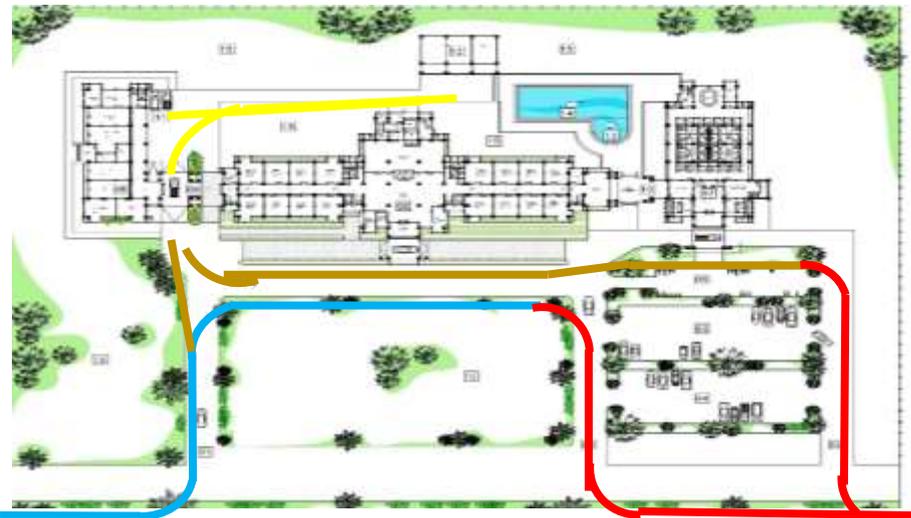
- Penempatan massa bangunan sesuai KDB yang tertera pada RTRW Kota Kupang, yakni maksimal 60%.
- Penempatan massa bangunan berdasarkan fungsi-fungsi kegiatan.
- Penempatan massa menyesuaikan dengan zonasi akhir tapak berdasarkan pertimbangan dari analisa aksesibilitas, kebisingan, view, dan klimatologi.

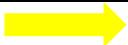
### 5.3.2. Pencapaian dalam Tapak

- Jalur pengunjung pejalan kaki Jalur ini berada disisi jalan yang berupa Pedestrian
- Jalan memiliki jalur arteri sekunder dan lokasi berada disisi kanan sehingga memudahkan pengguna untuk masuk dan keluar tapak

### 5.3.3. Pola Sirkulasi dalam Tapak

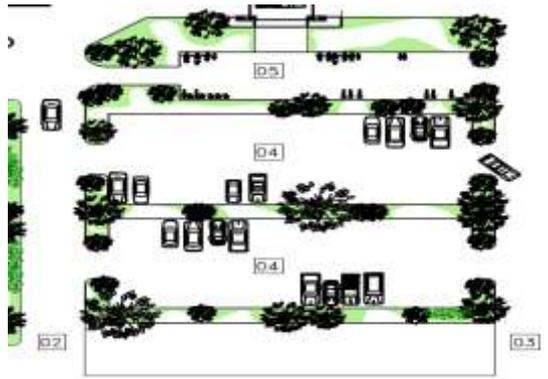
Pola melingkar yang diterapkan pada desain *Kupang Fashion and Modeling Center* memadukan garis lurus, jaringan, dan pola spiral. Hal ini untuk memastikan bahwa semua aspek situs dapat diakses oleh pengunjung dan untuk memfasilitasi administrasi situs. Demikian pula halnya dengan penggunaan jalan yang mencakup semua hal. Tujuannya untuk menemani pengunjung ke seluruh toko retail yang ada di sana. Jalan ini dapat diakses oleh tamu yang menggunakan kursi roda dan kereta bayi.



Keterangan			
	Jalur masuk		Jalur drop off
	Jalur keluar		Jalur service

Gambar 62. Sirkulasi tapak  
Sumber : konsep pribadi

### 5.3.4. Parkir



Gambar 63. Tata letak parkir kendaraan

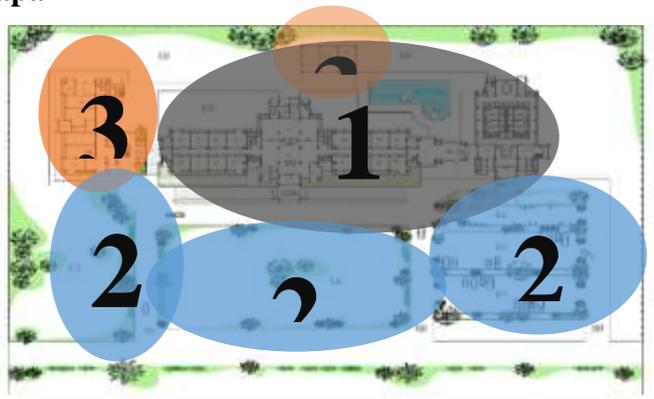
Sumber : konsep pribadi

Area parkir berada di depan gedung penunjang atau berada di sisi timur site.

Table 30. Besaran ruang parkir

Jenis kendaraan	Ukuran kendaraan	Satuan ruang parkir
Mobil penumpang untuk golongan I	1,70 x 4,70	2,30 x 5,00
Mobil penumpang untuk golongan II		2,50 x 5,00
Mobil penumpang untuk golongan III		3,00 x 5,00
Bus/truk kecil	1,70 x 4,70	3,00 x 5,00
Bus/truk sedang	2,00 x 8,00	3,20 x 8,40
Sepeda motor	0,70 x 1,75	0,75 x 2,00

### 5.3.5. Zonasi Tapak

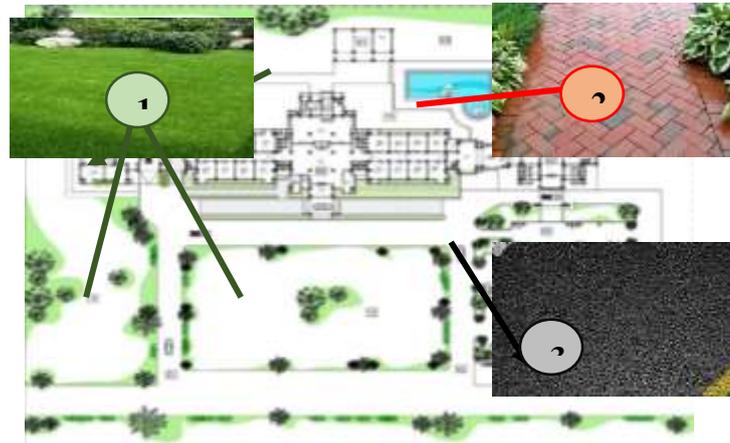


<b>Kegiatan utama</b>	Kegiatan pokok adalah kegiatan yang dapat menghubungkan kegiatan seluruh pengguna Pusat Mode dan Model Kupang, yang didalamnya diadakan peragaan busana, diskusi karya fesyen, pameran, dan seluruh kegiatan terbuka untuk umum yaitu terbuka untuk umum. publik. dan area belakang panggung adalah tempat umum. wilayah pribadi.
<b>Kegiatan Penunjang</b>	Merupakan zona yang berisi kegiatan marketing (jual-beli) Produk fashion industri lokal. Jenis kegiatannya meliputi kegiatan pameran fashion bazaar dan kegiatan retail.

	Semua aktivitas ini bersifat publik. Aktivitas di dalam zona ini juga merupakan zona hiburan publik dimana pengunjung dapat dengan leluasa menikmati aktivitas seperti kafe, ruang terbuka, dan pertokoan. Zona ini sebaiknya terletak di lokasi yang strategis agar mudah diakses.
<b>Kegiatan Service</b>	Zona ini berisi kegiatan pelayanan yang menunjang kegiatan utama. Contoh dari kegiatan ini adalah Mekanikal Listrik, sehingga area ini diletakkan di bagian belakang atau tidak terlihat karena merupakan kegiatan yang tidak perlu diekspos.

Gambar 64. Zonasi berdasarkan kegiatan  
Sumber : konsep pribadi

### 5.3.6. Material Tapak



Gambar 65. Konsep material tapak  
Sumber : konsep penulis

#### Keterangan

- 1 Berada di sekeliling tapak cukup mendominasi sebagai area taman untuk stand pameran dan pengadaan event – event outdoor.
- 2 Mempermudah pengelola dan pengunjung untuk mengakses tapak dan ke dalam bangunan
- 3 Berada di area kolam renang yang berfungsi untuk menyerap air bagi pengunjung yang menikmati fasilitas kolam renang dan juga sebagai nilai estetika.

### 5.3.7. Vegetasi

Table 31. Jenis vegetasi yang digunakan

No.	Material	Keterangan
1	 <p data-bbox="347 499 553 584">Gambar 66. Pucuk merah Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 338 1378 443">berada di sekeliling tapak cukup mendominasi sebagai area taman untuk stand pameran dan pengadaan event – event outdoor.</p>
2	 <p data-bbox="320 857 580 913">Gambar 67. Palem tupai Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 719 1390 790">Mempermudah pengelola dan pengunjung untuk mengakses tapak dan ke dalam bangunan</p>
3	 <p data-bbox="347 1187 553 1272">Gambar 68. Kiara payung Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 1043 1401 1149">Berada di area kolam renang yang berfungsi untuk menyerap air bagi pengunjung yang menikmati fasilitas kolam renang dan juga sebagai nilai estetika.</p>
4	 <p data-bbox="347 1500 553 1585">Gambar 69. Agave angustifolia Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 1413 1433 1552">Sebagai elemen hias tapak yang berada disepanjang bangunan, taman dan kolam renang. Penampilannya yang mencolok sangat cocok sebagai titik fokus di taman. Ketahanan : Tahan di zona USDA 9-11, lebih menyukai iklim yang hangat dan kering.</p>
5	 <p data-bbox="347 1955 553 2038">Gambar 70. Palem kuning Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 1783 1422 1854">Sebagai elemen hias tapak yang berada disepanjang bangunan, taman dan kolam renang.</p>

No.	Material	Keterangan
6	 <p data-bbox="347 533 555 586">Gambar 71. Puring Sumber : Pinterest</p>	<p data-bbox="611 376 1423 448">Sebagai elemen hias tapak yang berada disepanjang bangunan, taman dan kolam renang.</p>

#### 5.4. Gubahan Massa



Gambar 72. Gubahan massa bangunan  
Sumber : konsep pribadi

Posisi bentuk bangunan mengikuti bentuk site, dengan menggunakan bentuk yang geomtris dalam rancangan *kupang fashion and modelling center*. Elemen penyusun bentuk dan ruang bangunan diolah melalui material, warna, tekstur dan pola. Ekspresi bentuk yang mengungkapkan karakteristik dari arsitektur kontemporer.

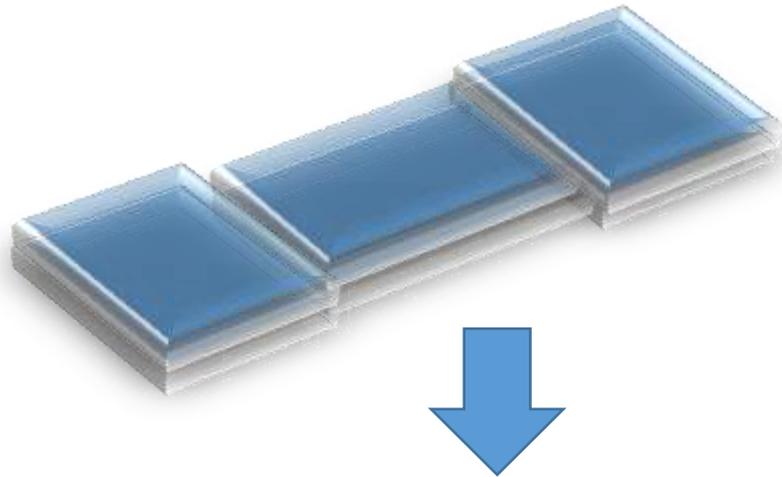
Zona kegiatan utama berada dibangunan utama dan bangunan penunjang dilantai dua yang dimana seluruh kegiatan dapat digunakan oleh pengelola dan pengunjung untuk melakukan kegiatan berbelanja hingga mengembangkan minat dan bakat dalam dunia fashion dan modeling.

a. Kesan Bersih dan Terorganisir:

Memberikan kesan dapat diandalkan dan terpercaya, yang membuatnya ideal untuk ruang-ruang yang memerlukan struktur yang jelas dan efisien

b. Fungsi dan Estetika:

Untuk mencerminkan keseimbangan antara fungsi dan estetika. Bentuk ini sederhana namun efektif dalam menciptakan ruang yang fungsional dan indah



Gambar 73. Gubahan massa bangunan  
Sumber : konsep pribadi

c. Penggunaan dalam Desain

Mudah dikenali dan dapat diintegrasikan dengan berbagai elemen desain lainnya, seperti tekstur dan warna.

d. Pengaruh Psikologis

Memberikan kesan stabil dan seimbang, namun jika tidak dipadukan dengan baik, dapat memberikan kesan kaku dan membosankan

## 5.5. Fasad Bangunan



Gambar 74. Gubahan massa bangunan  
Sumber : konsep pribadi

Penampilan bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* menggunakan tema arsitektur kontemporer yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Tampilan yang atraktif untuk menunjukkan kesan dinamis.

2. Tampilan yang mengundang ke dalam bangunan dan memiliki kesan yang ramah.
3. Tampilan yang dapat mengekspresikan karakter fashion

## 5.6. Interior

### a. Lobby



Gambar 75. Lobby  
Sumber : konsep pribadi

Lobby atau pusat informasi tempat untuk pengunjung datang untuk menanyakan informasi mengenai *kupang fashion center* dan merupakan ruang tunggu.

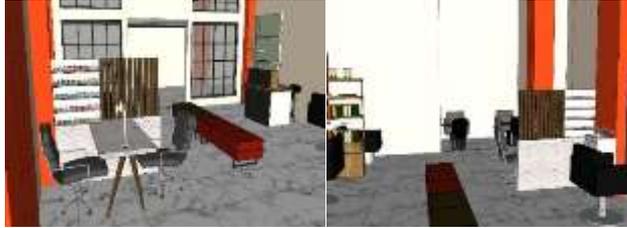
### b. Retail Boutique



Gambar 76. butik  
Sumber : konsep pribadi

Tempat untuk pengunjung berbelanja pakaian dengan edisi terbatas (*limited edition*) yang dibuat langsung oleh desainer di *Kupang Fashion and Modelling Center* dan bahan kain untuk membuat mode pakaian sesuai dengan keinginan. Desain terbuka untuk mengundang pengunjung agar masuk ke dalam, dengan penempatan display disetiap retail agar pengunjung dapat langsung melihat hasil rancangan desainer saat melewatinya.

### c. Salon



Gambar 77. Salon  
Sumber : konsep pribadi

Fasilitas untuk merawat dan mempercantik diri bagi model dengan desain interior yang sesuai dengan kebutuhan. Desain terbuka untuk mengundang pengunjung agar masuk ke dalam, dengan penempatan display disetiap retail agar pengunjung dapat langsung melihat hasil rancangan desainer saat melewatinya.

### d. Kelas Fashion Dan Modeling

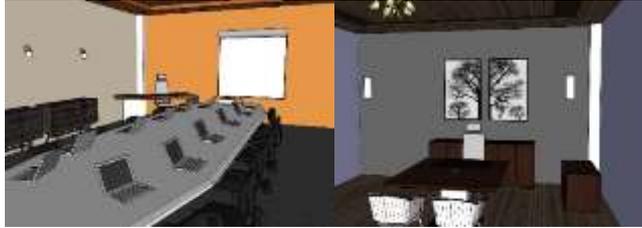
Ruang kelas yang didesain seperti *workshop*, dengan sirkulasi yang nyaman. Ruang kelas fashion didesain seperti ruang kelas biasa dengan aktivitas membuat pola desain fashion menggunakan media laptop dan iPad yang kemudian akan dipresentasikan secara langsung.

Sedangkan untuk ruang kelas modeling dilengkapi dengan mini catwalk untuk melatih metode jalan yang baik sehingga dapat menampilkan yang terbaik.



Gambar 78. Ruang kelas fashion dan modeling  
Sumber : konsep pribadi

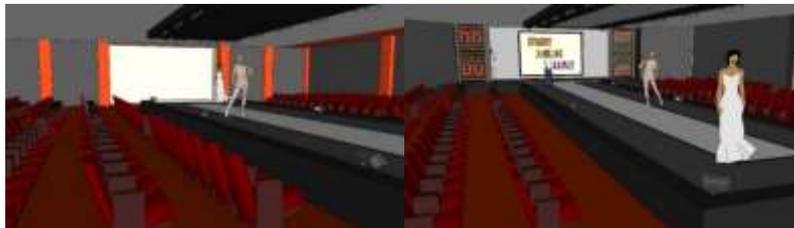
### e. Ruang Pengelola



Gambar 79. Pola ruang dalam  
Sumber : konsep pribadi

Dengan desain interior yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan untuk membahas event – event maupun program fashion dan modeling serta saling bertukar pikiran mengenai fashion trend.

### f. Catwalk



Gambar 80. Pola ruang dalam  
Sumber : konsep pribadi

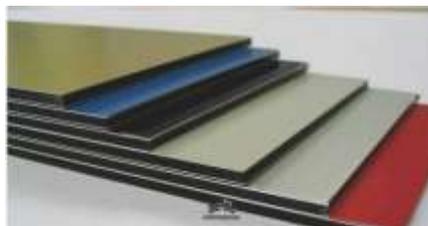
Auditorium di desain bertingkat agar mudah dalam jarak pandang melihat ke panggung dan *catwalk*. Dengan permainan cahaya dan geometri di dalam interiornya. Menggunakan material peredam suara berupa barrier di dinding.

## 5.7. Material

### A. Eksterior bangunan

Berdasarkan anailisa yang telah dibuat material bangunan yang digunakan pada bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* diantaranya :

1. ACP (*Aluminium Composite Panel*) sebagai material penutup dinding



Gambar 81. Alumunium Composite Panel  
Sumber : [www.argonesia.com](http://www.argonesia.com)

Aluminium Composite Panel (ACP) merupakan material perpaduan dari plat aluminium dan composite. ACP adalah panel datar yang terdiri dari

berbagai bahan, seperti bahan non aluminium yang kemudian disatukan diantara dua lembar aluminium. Lembaran tersebut dapat dilapisi dengan cat PVDF atau bisa juga dengan polyster. (Argonesia.com, 2020)

a. Kelebihan

- Aluminium Composite Panel (ACP) Memiliki permukaan yang sudah rata dan halus sehingga tidak memerlukan finishing untuk pengaplikasiannya serta Mempunyai daya tahan yang cukup tinggi terhadap cuaca dan iklim. Lapisan permukaan aluminium yang dilapisi dengan polyester akan menambah daya tahan, stabilitas, dan tahan terhadap iklim dan korosi. Bahan intinya terbuat dari *polyethylene* sehingga lembarannya tahan api.
- *Composite* mudah dibentuk, dilipat, dibor dan dilengkungkan dengan menggunakan peralatan konvensional ataupun peralatan sederhana lainnya. Mudah diaplikasikan dalam berbagai desain konsep modern. Serta Tersedia dalam berbagai macam warna dan pola.
- ACP dapat diatur didesain dengan motif/poladengan perpaduan menggunakan cutting laser.

b. Kekurangan

- Dibalik berbagai kelebihannya, ternyata ACP memiliki kekurangan Dalam suhu tinggi, lapisan inti bisa menggelembung yang akan mengakibatkan permukaan aluminium tidak rata sehingga bisa mengurangi keindahan, Serta dalam konstruksi Kekuatan terhadap tekanan angin kurang sehingga dalam konstruksi yang kurang baik akan beresiko terhadap keselamatan.
- Jika sistem grounding kurang bagus terhadap bangunan utama, lembaran cukup beresiko terhadap sambaran petir.

2. Atap *metal roof standing seam*

Sistem *standing seam* adalah salah satu model pemasangan atap metal tanpa baut (*boltless*). Untuk melekatkan atap ke rangka, digunakan Halter sebagai penyangga lembaran atap dan di ikat dengan metode *seaming* (dijahit) dengan mesin robotic. Menghasilkan kekuatan pemasangan maksimal dan tahan terhadap hempasan angin dan derasnya hujan. (Persada, 2016)



Gambar 82. Atap Standing steam  
Sumber : rafa.co.id

Kelebihan Metal roof standing seam :

a. Fleksibel

Standing Seam dapat di bentuk sesuka hati. bisa melengkung mulus, baik cembung maupun cekung. melingkar maupun bentuk dome

b. Tanpa Baut

Standing seam menggunakan Fixing Clip Halter, sehingga tidak ada baut yang menembus lapisan atap. Resiko kebocoran dan karat menjadi tidak ada

c. Tanpa Sambungan

Standing Seam dapat di produksi di lokasi proyek, dengan panjang hingga 150m perlembar atap. Minim sambungan menandakan resiko bocor tidak ada

d. Instalasi cepat

Menggunakan mesin robotik dalam metode pemasangannya, membuat pengerjaan atap menjadi lebih cepat dan akurat

e. Nyaman

Dilengkapi dengan Thermal Insulasi, untuk menghindari panas dan bising. Bisa di akomodasi dengan baik oleh sistem Standing Seam

3. *Sun Shading façade*



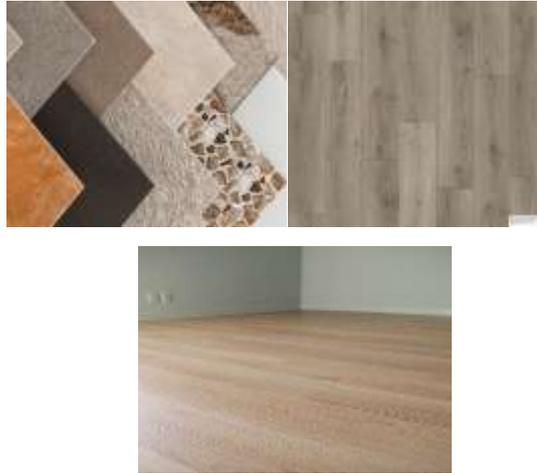
Gambar 83. Sun shading façade  
Sumber : Pinterest

*Sun Shading* atau lebih familiar di sebut elemen peneduh bangunan adalah peredam atau penghalang cahaya dari luar agar tidak langsung masuk ke dalam ruangan. Selain berfungsi sebagai pelindung, peneduh, *sun shading* dapat menjadi salah satu elemen estetika pada bangunan. (Board, 2023)

## B. Interior bangunan

### 1. Lantai

Untuk material lantai pada tiap ruang bangunan *kupang fashion and modeling center* memiliki jenis dan fungsi yang berbeda untuk menunjang aktivitas dan kenyamanan pengguna.



Gambar 84. Lantai keramik, Vinyl dan SPC  
Sumber : pinterest

Ketiga jenis keramik ini memiliki fungsi pada setiap ruang yang diterapkan. Lantai SPC (*Stone Plastic Composite*) yang bagus untuk area gym dikarenakan tahan banting, tahan lama, dan mudah dipasang. Cocok untuk area yang sering digunakan dan membutuhkan perawatan yang mudah sedangkan lantai vinyl cocok untuk area catwalk krena tahan air, tahan api, tahan gores, anti rayap, dan anti slip.

### 2. Dinding

Dalam bangunan *kupang fashion and modelling center*, keseluruhan dinding menggunakan dinding beton, namun ada beberapa ruang yang menggunakan material partisi kaca untuk sirkulasi yang baik dan nyaman.



Gambar 85. Partisi kaca  
Sumber : Pinterest

Penggunaan partisi kaca untuk interior bangunan *kupang fashion and modelling center* yaitu dapat :

a. Meningkatkan Keterbukaan Ruang

Partisi kaca memberikan kesan visual yang lebih terbuka dan transparan. Dengan menggunakan partisi kaca, ruangan terlihat lebih luas dan lebih terbuka, memberikan karyawan ruang untuk bernafas dan membuat ruangan terasa lebih luas. Hal ini juga dapat meningkatkan keterbukaan dan hubungan sosial antar karyawan.

b. Desain Yang Modern dan Elegan

Dinding partisi kaca memberikan desain interior yang modern dan elegan. Dalam desain interior, partisi kaca dapat memberikan kesan minimalis, serta dapat menambahkan nilai estetika pada ruangan. Dengan partisi kaca, ruangan terlihat lebih bersih dan terorganisir. Selain itu, jenis pintu dan partisi kaca untuk kantor juga memiliki kemampuan untuk menyerap suara, sehingga dapat mengurangi kebisingan dan membuat ruangan lebih nyaman.

### C. Furniture

1. Retail butik dan salon kecantikan



Gambar 86. Furniture interior kegiatan utama  
Sumber : pinterest

## 2. Retail butik dan salon kecantikan



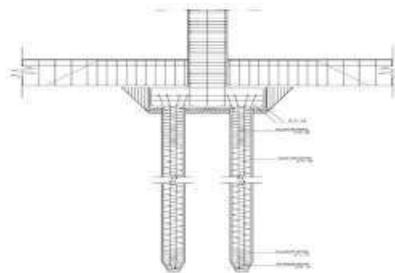
Gambar 87. Furniture interior kegiatan utama  
Sumber : pinterest

### 5.8. Struktur

#### 1) Sub Struktur

Sistem struktur bagian bawah pada bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* menggunakan struktur pondasi *bore pile* sebagai pondasi utama, karena bangunan lebih dari 1 lantai dan memerlukan pondasi yang mampu mendukung beban bangunan baik beban hidup maupun beban mati.

Selain itu, kelebihan dari pondasi *bore pile* tidak menimbulkan getaran dan suara yang dapat mengganggu lingkungan sekitar karena Site terletak pada kawasan padat bangunan.

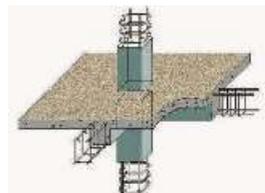


Gambar 88. Pondasi Borepile  
Sumber : pinterest

#### 2) Super Struktur

##### a) Struktur kolom

Sistem struktur kolom bangunan pada bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* menggunakan struktur kolom beton bertulang.



Gambar 89. kolom struktur  
Sumber : Pinterest

b) Struktur dinding

Pada dinding, dibagi menjadi 2 jenis struktur yang digunakan, yaitu:

- Dinding struktur menggunakan dinding *shear wall*.
- Dinding non struktur menggunakan bata ringan dan gypsum board sebagai dinding partisi.

c) Sistem struktur lantai pada bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* menggunakan 2 jenis struktur, yaitu:

- Struktur balok dan plat lantai
- Struktur lantai grid/plat *waffle*,

3) Upper Structure

Sedangkan struktur atas/*upper structure* bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* menggunakan jenis struktur atap pelengkung dengan pertimbangan bahwa jenis struktur tersebut memiliki kelebihan sebagai berikut:  
Cocok Digunakan Pada Bangunan Bentang Lebar.

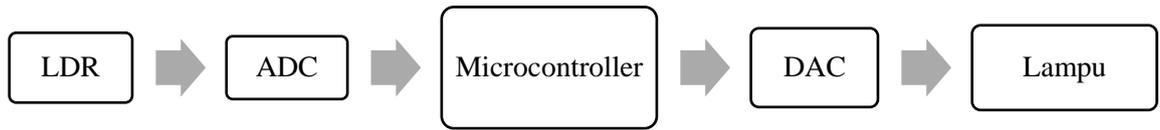
- Tampak Menarik dan Memiliki Keunikan
- Mudah Dipasang dan Fleksibel
- Tidak Tergenang Air
- Sampah Tidak Menumpuk
- Permukaannya yang datar dapat digunakan sebagai ruang.
- Lebih tahan terhadap api.

## 5.9. Konsep Perancangan Utilitas

### 1. Sistem pencahayaan

Karena aktivitas sering dilakukan di dalam ruangan, maka digunakanlah cahaya buatan sebagai penerangan. Untuk penerangan buatan ruangan yang diperlukan pada siang hari, digunakan pencahayaan LED dengan sistem sensor cahaya, yang mendeteksi cahaya yang masuk ke dalam ruangan dengan sensor.

Sistem ini secara otomatis meredupkan lampu bila cahaya yang masuk ke dalam ruangan cukup terang, dan otomatis mencerahkan lampu bila cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan kurang terang, sehingga menghemat daya bila menggunakan penerangan di siang hari.



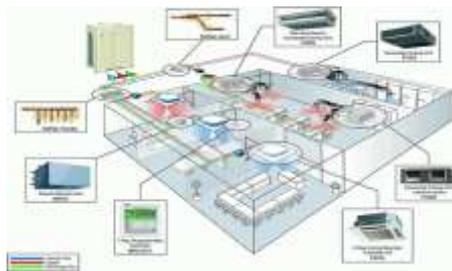
Bagan 30. Sistem Jaringan Listrik  
Sumber : analisa penulis

Keterangan:

- Light Dependent Resistor (LDR), berfungsi sebagai sensor cahaya.
- Analog to Digital Converter (ADC), berfungsi agar sinyal input dapat diolah oleh microcontroller.
- Microcontroller, berisi program aplikasi yang berfungsi untuk mengendalikan kinerja keseluruhan sistem.
- Digital to Analog Converter (DAC), berfungsi agar sinyal output dari microcontroller dapat dimengerti oleh sistem aktuator.

## 2. Sistem Penghawaan

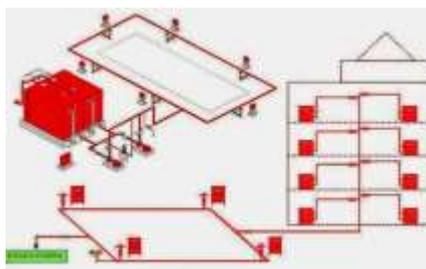
Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan dengan menggunakan AC VRV inverter yang merupakan jenis AC split dengan satu AC outdoor dan bisa digunakan untuk lebih dari satu indoor AC serta dapat mengatur jadwal dan temperatur yang dibutuhkan secara terkomputerisasi. Untuk distribusi udara dari AC outdoor dengan sistem ini menggunakan AC cassette yang dihubungkan dengan pipa dengan sistem ducting untuk proses pertukaran udara.



Gambar 90. Sistem penghawaan dalam ruangan  
Sumber : [www.grihon.com/how-vrv-air-conditioning-system-works/](http://www.grihon.com/how-vrv-air-conditioning-system-works/)

## 3. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran pada bangunan *Kupang Fashion dan Modeling Center* menggunakan *heat and smoke detector + fire alarm* sebagai alat pendeteksi awal terhadap bahaya kebakaran. Kemudian, alat untuk memadamkan api yaitu menggunakan *sprinkle, hydrant box, hydrant pillar, dan fire extinguisher*.

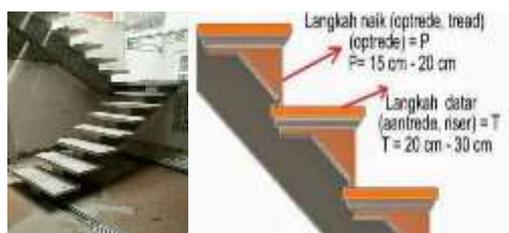


Gambar 91. Sistem fire protection  
 Sumber : bestananda.blogspot.co.id/2015/02/sistem-hidran.html

#### 4. Sistem Transportasi Vertikal

##### a. Tangga

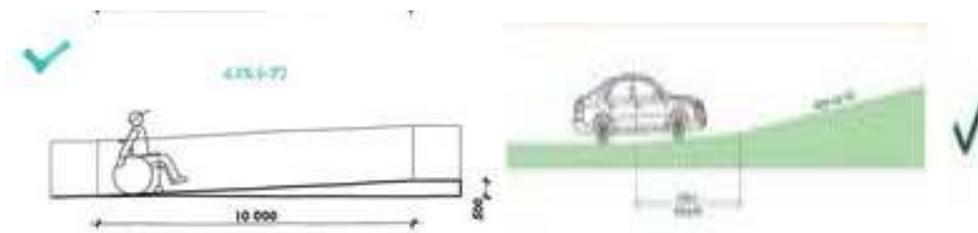
Pada gedung Fashion and Modeling Center Kupang, tangga digunakan sebagai penghubung lantai. Model tangga yang digunakan berbentuk U. Pemilihan material tangga yang sesuai dengan pendekatan arsitektur kontemporer bersifat spesifik karena sesuai dengan tema yang digunakan.



Gambar 92. Tangga beton huruf U  
 Sumber : Pinterest

##### b. Ramp

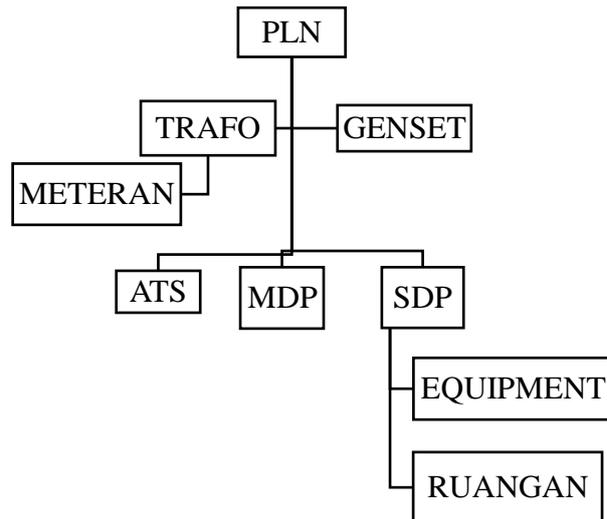
Jalan landai, seperti halnya tangga, merupakan sarana transportasi vertikal dan lebih serbaguna karena dapat diakses oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas. Pintu masuk depan dan dermaga pemuatan dilengkapi dengan jalur landai untuk memberikan akses bagi kendaraan dan penyandang disabilitas. Sudut kemiringannya  $10^\circ$  (standarnya  $15^\circ$ ) dan panjang maksimumnya 9 meter. Lebar minimum tanjakan tanpa tepi pengaman adalah 95 cm, dengan tepi pengaman 120 cm.



Gambar 93. Ramp  
 Sumber : Pinterest

## 5. Sistem Jaringan Listrik

Pasokan listrik utama gedung *Kupang Fashion and Modeling Center* disuplai oleh PLN. Di sisi lain, genset dan panel surya merupakan sumber listrik sekunder yang beroperasi secara otomatis jika terjadi kegagalan atau gangguan pada pasokan listrik utama. Selain itu, sumber listriknya menggunakan sel surya sebagai sumber energi alternatif sehingga ramah lingkungan dan hemat energi.



Bagan 31. Sistem Jaringan Listrik  
Sumber : analisa penulis

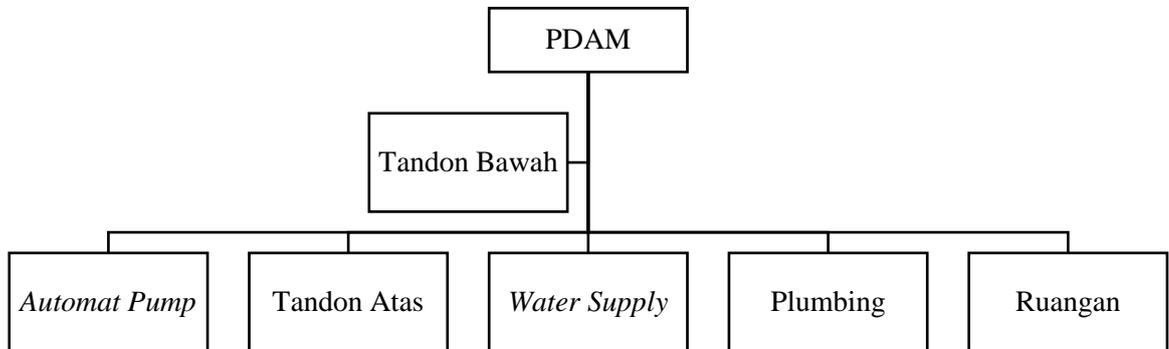
### Keterangan:

- Sakelar Transfer Otomatis (ATS) biasanya digunakan untuk menyediakan ketahanan untuk catu daya tak terputus yang lebih kecil (di bawah 10 kVA) yang tidak dapat beroperasi dalam konfigurasi paralel.
- MDP ( *Main Distribution Panel* ) berfungsi sebagai perangkat pendistribusian dan proteksi listrik dari PLN.
- Panel Distribusi Daya (SDP) digunakan untuk mendistribusikan energi listrik secara merata, sebagai pengamanan instalasi dan mempermudah dalam perawatan sistem instalasi listrik.

## 6. Sistem Jaringan Air Bersih

Jaringan air tawar yang digunakan pada gedung *Fashion and Modeling Center Kupang* adalah sistem downfeed (sistem gravitasi). Artinya penyaluran

air dilakukan melalui pipa-pipa yang dimulai dari tangki di lantai dan ditampung dalam tangki di atap sebelum dialirkan ke ruangan-ruangan yang membutuhkan. Sumber air cadangan juga dapat diperoleh dari sistem pemanenan air hujan.

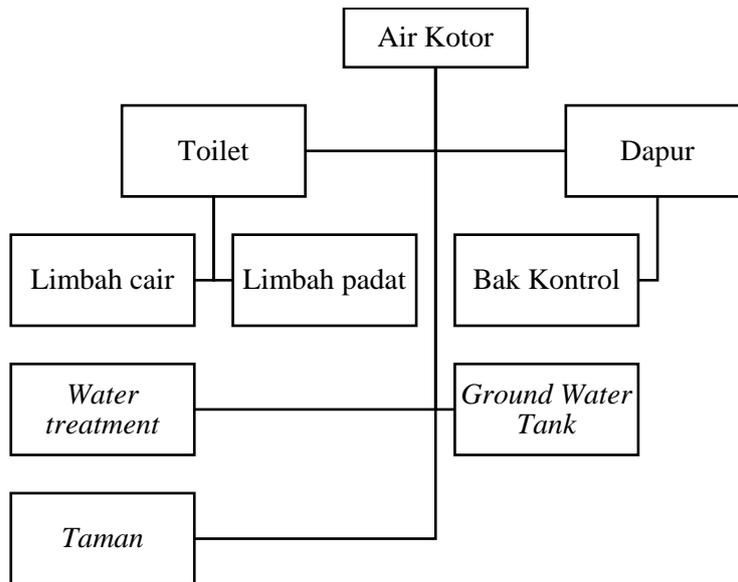


Bagan 32. Sistem Jaringan Listrik  
Sumber : analisa penulis

## 7. Sistem Jaringan Air Kotor

Pembuangan limbah sisa dari kegiatan dalam bangunan *Kupang Fashion and Modelling Center* dibagi menjadi 3, yaitu:

- Limbah cair yang berasal dari kamar mandi dialirkan menuju *water treatment* agar dapat dimanfaatkan kembali untuk menyiram tanaman dan keperluan lain selain untuk konsumsi. Kemudian limbah padat dari kamar mandi dialirkan menuju *septictank*.
- Limbah cair yang dihasilkan dari dapur yang mengandung lemak ditampung terlebih dahulu ke dalam bak pemisah lemak sebelum dialirkan ke riol kota.
- Air hujan dialirkan menuju sumur resapan.

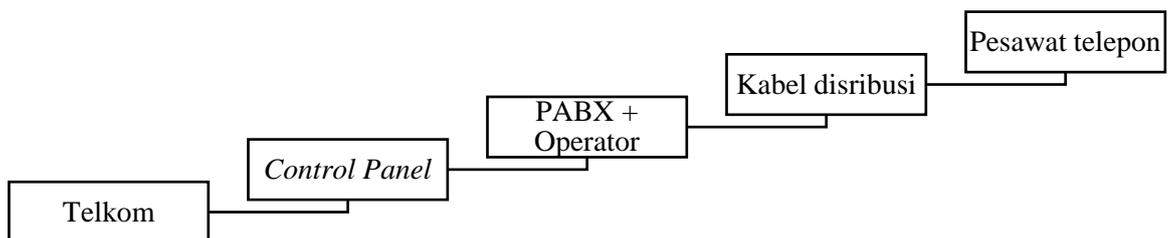


Bagan 33. Sistem Jaringan Listrik  
 Sumber : analisa penulis

## 8. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi di dalam gedung menggunakan:

- Telepon untuk komunikasi dengan pihak eksternal dan komunikasi internal antar pengelola gedung.
- *Faximile*, Digunakan sebagai alternatif jika sistem komunikasi utama terganggu.
- Internet dan LAN untuk menghubungkan komputer manajemen dan membangun peralatan pengguna.



Bagan 34. Sistem Jaringan Listrik  
 Sumber : analisa penulis

## 9. Sistem Keamanan

Sistem keamanan gedung *Kupang Fashion and Modeling Center* menggunakan video surveilans yang dipasang pada lokasi tertentu di kawasan

*Kupang Fashion and Modeling Center* dan dipantau melalui ruang keamanan dan kontrol.



Gambar 94. sistem keamanan  
Sumber : <https://www.conceptdraw.com>

## 10. Sistem MATV

Metode MATV yang digunakan adalah sinyal bintang yang diaktifkan yang didistribusikan melalui kabel jarak jauh dari headend ke beberapa senter lokal.



Gambar 95. MATV System  
Sumber : [www.puterako.com](http://www.puterako.com)

## 11. Sistem Penangkal Petir

Sistem proteksi petir yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan *Kupang Fashion an Modelling Center* adalah sistem *Faraday* yang digunakan untuk melindungi atap bangunan yang berukuran relatif besar.