

# Perancangan Interior Pusat Pendidikan Fashion di Kota Samarinda

Livia Gabrielle William

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: liviagabrielle03@yahoo.com

**Abstrak** - Interior Pusat Pendidikan Fashion di Kota Samarinda bertujuan untuk Menemukan pusat pendidikan fashion yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan fasilitas ruang yang digunakan, menemukan pusat pendidikan fashion yang menghasilkan perancangan interior yang edukatif, informatif, dan presentatif, menemukan pusat pendidikan fashion yang dapat menonjolkan unsur budaya Indonesia, menemukan pusat pendidikan fashion yang dapat menarik minat masyarakat di Kota Samarinda. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu bagi masyarakat wadah bagi masyarakat yang ini menjadi fashion desainer, fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan wawasan tentang fashion baik untuk mahasiswa maupun masyarakat yang berupa perpustakaan, pusat informasi, galeri memarken busana, fashion show. Manfaat bagi penulis dari penelitian ini yaitu menambah ilmu dan pengalaman bagaimana meneliti pusat pendidikan fashion dan mampu meningkatkan kemampuan dan pola pikir seorang desainer interior. Penelitian ini menggunakan metode design thinking dari Bryan Lawson buku nya berjudul How Designer Think Fourth yang melewati 3 tahap yaitu tahap intention, tahap aspiration, dan tahap practices. Dalam 3 tahapan ini terdapat tahapan-tahapan pengumpulan data dalam metode design thinking yaitu dengan melakukan pengumpulan data, analisis desain, programming, konsep desain, skematik desain, hingga pada produk akhir dari desain tersenut. **Kata Kunci:** sekolah, fashion, perancangan, interior, Samarinda

**Abstract** - Interior Education Center Fashion in Samarinda City aims to find education center of fashion that can complete student's facilities, finding educational center of fashion that produces interior design educational, informative, and presentative, find educational center of fashion which can show elements of Indonesian culture, discover fashion education center that can attract people in Samarinda. The expected benefits of this research is for the public forum for people who have become fashion designers, facilities can increase insight into fashion both for students and the community in the form of libraries, information centers, galleries clothing, fashion show. The advantages for the author of this research is to increase the knowledge and experience of how to study fashion education center and is able to improve the capability and mindset of a interior. The methods used are design thinking method of Bryan Lawson his book entitled How Designer Think Fourth passing through three phases: intention, aspiration phase, and stage practices. There are three stages of data collection in design thinking method as to

perform data collection, analysis design, programming, concept design, schematic design, to the final product of the design.

**Keywords:** school, fashion, design, interior, Samarinda

## I. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini *fashion* adalah hal yang umum bagi masyarakat. Semua kalangan mengikuti *fashion* dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Seiring dengan perkembangan teknologi, hiburan, media sosial, informasi, membuat gaya *fashion* yang digunakan seseorang sebagai media untuk menunjukkan status sosial, estetika, profesi dan jati diri atau identitas seseorang kepada orang lain. Gaya *fashion* pada setiap kalangan pasti berbeda-beda tergantung pada usia, geografis, kelompok sosial, dan waktu. *Fashion* sudah menjadi gaya hidup bagi masyarakat dan *fashion* berkembang cepat setiap tahunnya.

Dunia *fashion* yang sangat berkembang pesat membuat banyak orang untuk memanfaatkan nya dalam memproduksi *gayafashion* terbaru untuk berlomba-lomba menciptakan sesuatu yang baru serta unik dan mengikuti arah perubahan *fashion* setiap tahun nya.

Banyak nya peminat dalam dunia *fashion* dan *fashion* desainer sehingga muncul sekolah-sekolah *fashion*. Sekolah *fashion* mempelajari tentang bagaimana cara pembuatan busana, jenis-jenis busana, tata cara dalam berbusana, komposisi dalam pembuatan busana, warna, serta bentuk untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik.

Sekolah *fashion* mulai menyebar di kota-kota besar di Indonesia, namun sangat disayangkan Kota Samarinda yang saat ini sedang mengalami kemajuan dan perkembangan pembangunan belum memiliki sekolah *fashion*, sehingga melihat perilaku dan kebutuhan manusia pada masa sekarang ini yang semakin terlibat dalam dunia *fashion*, maka sekolah *fashion* di Kota Samarinda dapat menjadi suatu trend pendidikan terbaru.

Perancangan Interior Pusat Pendidikan *Fashion* di Kota Samarinda akan dirancang dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan pengguna di dalamnya sehingga dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang maksimal. Pada perancangan interior pusat pendidikan *fashion* ini akan terdapat program pendidikan satu tahun, program pendidikan lanjutan diploma, dan beberapa program kursus. Fasilitas-fasilitas didalam nya terdapat *lobby*, kelas, studio, laboratorium komputer, area kantor pengelola, area *fashion show* (*catwalk*), cafe, butik, dan fasilitas galeri karya.

Proses perancangan interior juga akan dilakukan dengan mengaplikasikan unsur seni dan budaya asli Indonesia untuk mengangkat nilai budaya dan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan lokal setempat. Dalam perancangan interior sekolah *fashion* ini akan diterapkan penggunaan corak Suku Dayak Kenyah yang

telah mengalami simplifikasi pada elemen interior yang akan digunakan. Hal ini disebabkan karena Suku Dayak Kenyah adalah salah satu dari suku asli yang berada di tanah Borneo.

Logo rancangan sekolah fashion yang akan di buat sebagai berikut:



Gambar 1. Logo Aeternhia Fashion School

Kata Aeternhia di ambil dari bahasa Latin yaitu *eternal* yang berarti *timeless*. Sedangkan, *fashion* tidak pernah ada habisnya, tidak ada batas waktu, dan *trend fashion* selalu baru namun tetap menggunakan unsur pakaian masa lampau yang di modifikasi menjadi lebih terkini. Sehingga nama logo yang digunakan adalah Aeternhia yang berarti *Timeless Fashion*.

Pada unsur logo Aeternhia menggunakan motif Dayak yang di modifikasi untuk menunjukan bahwa mayoritas penduduk asli di Kota Samarinda adalah suku Dayak, serta untuk menonjolkan unsur lokalitas yang ada dan motif dayak digabungkan simbol jam pasir yang mengartikan *timeless*.



Gambar 2. Motif Dayak yang dimodifikasi



Gambar3. Jam Pasir "Timeless"

### 1.3. Rumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa hal yang harus dipecahkan untuk dapat mendukung proses perancangan, Beberapa masalah tersebut adalah:

- Bagaimana merancang interior pusat pendidikan *fashion* yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan fasilitas ruang yang digunakan, edukatif, informatif, presentatif, menonjolkan unsur budaya Samarinda dan budaya Indonesia.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan interior Pusat Pendidikan Fashion di Kota Samarinda adalah:

- Menciptakan interior pendidikan *fashion* yang dapat menonjolkan unsur budaya.
- Menciptakan interior yang nyaman bagi mahasiswa dan pekerja yang berada didalamnya.
- Menyediakan kebutuhan fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan mahasiswa.

### 1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat

- Wadah bagi masyarakat yang ini menjadi *fashion* desainer
  - Fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan wawasan tentang *fashion* baik untuk mahasiswa maupun masyarakat yang berupa perpustakaan, pusat informasi, galeri memamerkan busana, *fashion show*, dsb.
2. Bagi penulis
    - Menambah ilmu dan pengalaman bagaimana merancang pusat pendidikan *fashion*
    - Mampu meningkatkan kemampuan dan pola pikir seorang desainer interior.

## II. LINGKUP PERANCANGAN

- A. Luas Total Area: 1125m<sup>2</sup>
- B. Lingkup Perancangan:

Ada beberapa area yang akan dirancang, antara lain:

- Fasilitas ruang edukasi berupa kelas, studio, dan lab komputer.
- Fasilitas pusat informasi berupa perpustakaan dan area pameran.
- Fasilitas presentatif berupa ruang serbaguna dan area pameran.
- Fasilitas penunjang yang terdapat dalam perancangan ini yaitu koperasi, cafe, area santai, lobby, ruang tunggu, dan ruang pengelola.

### Analisis Lokasi Perancangan

#### A. Data Fisik

- Tapak Luar
- a. Lokasi

Bangunan yang digunakan *showroom* Mitsubishi yang berada di jalan KH.Wahid Hasyim No.18, Samarinda. Bangunan ini memiliki luasan kurang lebih 1.000 meter persegi. Lokasi *showroom* strategis dan menghadap ke Utara.



Gambar 4. Tampak Depan



Gambar 5. Tampak Depan

- b. Batas-batas dari bangunan *Showroom* Mitsubishi adalah :

- Utara: Showroom Toyota
- Selatan: Perkampungan

- Barat: Primagama
- Timur: Tanah Kosong

c. Kelebihan:

- Lokasi strategis karena berada pada jalan utama sehingga mudah untuk dijangkau oleh masyarakat.
- Memiliki luasan yang memadai untuk dijadikan tugas akhir.

d. Kekurangan:

- Lokasi yang berada pada pusat kota sehingga kebisingan dari kendaraan yang berada di jalan masuk hingga ke dalam *showroom*.

• Tapak Dalam

a. Lokasi

Bangunan *showroom* memiliki 3 lantai yang memiliki luasan kurang lebih 1.000 meter persegi.

➤ Elemen Interior

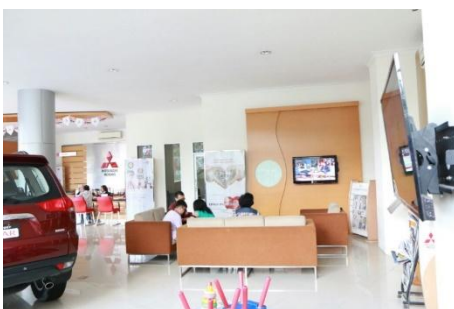
Terdapat 3 elemen yaitu dinding, lantai, dan plafon. Berikut Penjelasan Elemen Interior *showroom* Mitsubishi:

- Dinding

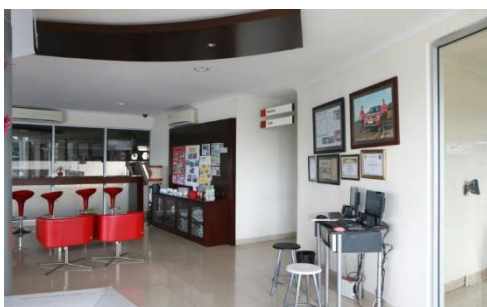
Dinding pada *showroom* menggunakan bahan batu bata dan beberapa *gypsumboard* yang di *finishing* menggunakan cat putih dan beberapa bagian menggunakan HPL motif kayu. Penggunaan cat dinding putih untuk memberikan kesan terang dan bersih.



Gamba.6. Ruang Tunggu VIP



Gambar 7. Ruang Tunggu Lantai 1



Gambar 8. Mini Cafe



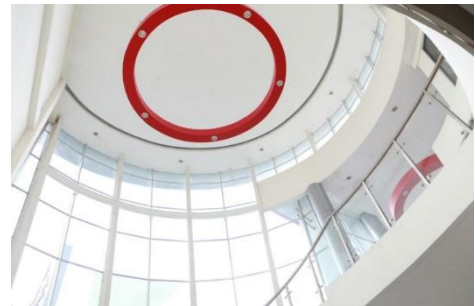
Gambar 9. Dinding Partisi Motif Lambang Mitsubishi

- Lantai

Lantai menggunakan keramik dengan ukuran 50x50 cm berwarna *cream*, coklat muda, dan coklat tua. Penggunaan keramik mudah untuk dibersihkan dan mudah untuk dirawat.

- Plafon

Plafon menggunakan bahan *gypsumboard* dengan *finishing* menggunakan cat berwarna putih. Pada bagian plafon terdapat beberapa hiasan lingkaran dan tinggi plafon 3.85m.



Gambar 10. Plafon



Gambar 11. Plafon

- Pencahayaan

Pencahayaan pada data eksisting bangunan menggunakan 2 jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami yang digunakan melalui dinding – dinding kaca sebagai bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan matahari yang masuk ke dalam ruangan. Pencahayaan buatan yang digunakan yaitu lampu *downlight* yang hanya digunakan pada saat malam hari untuk memberikan pencahayaan pada mobil yang di display.

- Penghawaan

Penghawaan yang digunakan yaitu penghawaan buatan. Menggunakan *AC Split* yang berfungsi mengatur udara yang berada didalam ruangan karena ruangan ini bersifat ruangan tertutup.



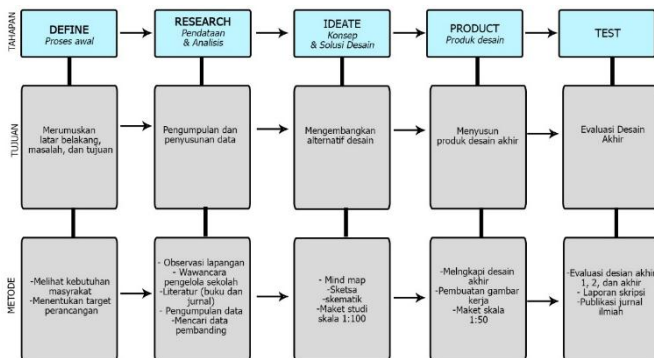
Gambar 12. AC Pada Ruang Tunggu VIP

- Sistem Keamanan dan Proteksi Kebakaran

Sistem keamanan yang digunakan yaitu kunci pintu serta satpam dan kamera CCTV. Sistem keamanan masih sangat kurang untuk sebuah showroom mobil. Sedangkan sistem proteksi kebakaran hanya menggunakan APAR sebagai pemadam kebakaran sehingga untuk sistem proteksi kebakaran pada ruangan ini juga masih sangat kurang.

III. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan dalam Perancangan Interior Pusat Pendidikan *fashion* di kota Samarinda melalui 5 tahap perencanaan desain sebagai berikut:



Gambar 1.4. Metode perancangan

Tahapan dalam metode perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

- **Define** (proses awal)  
Tahap awal dalam penentuan suatu perancangan berdasarkan suatu permasalahan yang berangkat dari latar belakang tertentu yang kemudian dideskripsikan tujuan serta manfaat suatu perancangan dilakukan dengan suatu target yang ingin dicapai dengan menggunakan metode perancangan yang sesuai.
- **Research** (pendataan dan analisis)  
Pendataan dilakukan untuk melihat kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik dan data non fisik. Data lainnya adalah data literatur yang menjadi tolak ukur suatu perancangan sebagai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan utama dalam suatu perancangan secara mendetail. Jenis data yang ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan pembandingan yang diambil dari lokasi yang berbeda dengan tipe yang sama untuk membantu suatu kasus perancangan yang sulit dicari literturnya. Kemudian ketiga data tersebut dianalisis dalam suatu tahap yang

disebut *programming* untuk menganalisa hubungan antara data yang dikumpulkan dengan objek perancangan untuk memperoleh solusi atas rumusan masalah yang ada.

- **Ideate** (konsep dan solusi desain)  
Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis *programming* untuk menghasilkan suatu konsep desain dengan skematik desain yang berisi alternatif-alterantif desain yang kemudian disertai dengan pembuatan maket studi. Setelah melewati evaluasi pertama, dipilih alternatif desain yang sesuai dan kemudian dikembangkan serta disempurnakan dalam transformasi desain disertai dengan pembuatan maket studi kedua. Setelah melewati proses evaluasi kedua, maka transformasi desain dilanjutkan dalam persiapan penyajian produk akhir.
- **Product** (produk desain)  
Produk desain yang akan dihasilkan adalah berupa gambar-gambar penyajian dengan disertai pembuatan skripsi dan jurnal publikasi ilmiah serta media publikasi lainnya seperti, maket presentasi dengan skala 1:50, *x-banner*, poster publikasi, dan kebutuhan lainnya dimana pada akhirnya seluruh produk desain akan menjawab dan mampu menjadi solusi atas permasalahan yang ada.
- **Test**  
Evaluasi dan presentasi atas produk perancangan yang telah dilakukan apakah sudah menjawab rumusan masalah, memiliki tujuan dan manfaat yang sesuai, mencapai target perancangan yang ditentukan, sesuai dengan metode perancangan yang ditentukan pada proses awal perancangan dengan diakhiri evaluasi guna memberi kesimpulan dan saran untuk perbaikan yang diperlukan sebelum pada akhirnya laporan skripsi diterbitkan oleh perpustakaan universitas serta dalam bentuk *e-journal* atau jurnal publikasi ilmiah.

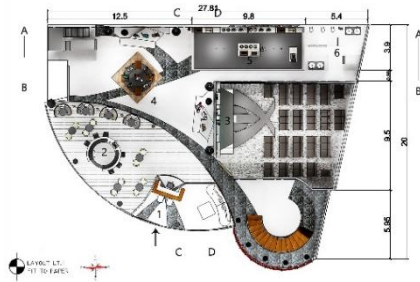
IV. TRANSFORMASI DESAIN

5.1. TRANSFORMASI DESAIN

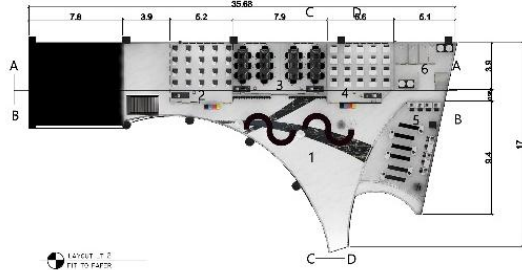
6.4.1. Rencana Layout

Bentukan layout dari perancangan ini terinspirasi oleh pakaian tradisional Dayak Kenyah yang bernama Batik Dayak yang biasa digunakan suku Dayak Kenyah untuk membuat acara besar menyambut tamu datang. Bentuk motif Batik Dayak Kenyah yang melengkung dan dinamis. Hal ini melambangkan budaya Dayak yang begitu luas dan dalam pengaplikasian layout menggunakan bagian lengkung pada beberapa bagian lantai.

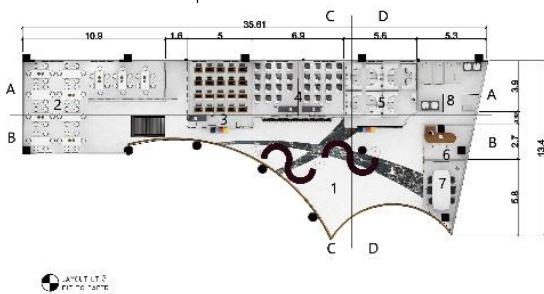
Selain itu, makna dari Batik Dayak yaitu penggambaran manusia dengan alam dimana suku Dayak memanfaatkan alam dengan arif dalam kehidupan sehari-harinya. Realisasi bentuk alam diterapkan pada elemen dinding dan peletakan area serta perabot yang dinamis. Sehingga penggunaan kebudayaan Dayak dalam penentuan sirkulasi dan bentuk layout adalah keputusan yang tepat dalam perancangan ini



Gambar 14. Rencana Layout Lantai 1



Gambar 15. Rencana Layout Lantai 2



Gambar 16. Rencana Layout Lantai 3

6.4.2. Pola Lantai

Pola lantai yang digunakan pada perancangan ini menggunakan keramik dan marmer pada bagian tertentu. Berikut adalah pola lantai dari Perancangan Interior Pusat Pendidikan Fashion di Kota Samarinda:

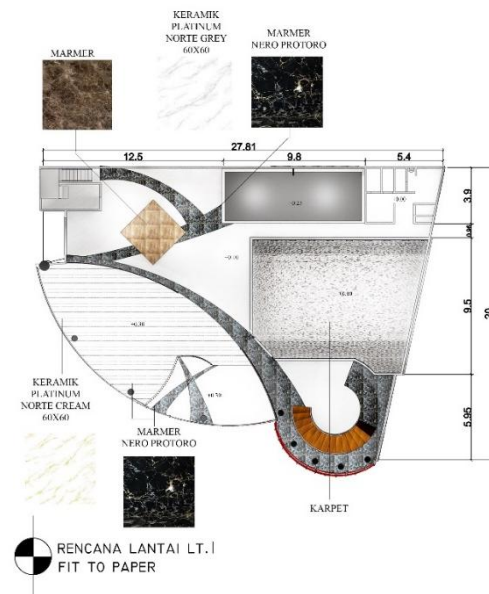
- Lobby – Ruang Serbaguna – Area Pameran – Area Santai: Menggunakan material dengan bahan keramik dan marmer. Penggunaan keramik dengan motif marmer putih yang di mix dengan penggunaan marmer hitam pada beberapa bagian melengkung untuk memberikan kesan keindahan dari motif Dayak yang dimodifikasi. Penggunaan warna *monochrome* (hitam & putih) untuk memberikan kesan *modern* tetapi masih terdapat *ethnic* dari bentuk lengkung motif dayak yang sebagai aksen pada pola lantai perancangan. Penggunaan material marmer dan keramik karena material yang mudah perawatannya untuk jangka waktu panjang, mudah dibersihkan, dan tahan lama.
- Cafe: Menggunakan material keramik yang di mix dengan marmer seperti penjelasan di atas material keramik dan marmer adalah material yang mudah di bersihkan dan sangat sesuai untuk area cafe di mana untuk membersihkan lantai dari kotoran makanan atau minuman sangat mudah. Material yang digunakan dominan keramik berwarna krem bermotif marmer dan marmer hitam sebagai list untuk memperindah bentuk lantai.
- Kelas – Studio – Perpustakaan – Lab Komputer – Meeting Room – Ruang Pimpinan: Menggunakan

material keramik putih karena area tersebut membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi sehingga menggunakan warna netral pada area-area tersebut agar membuat siswa maupun pengajar dapat lebih fokus dalam melakukan aktivitas belajar.

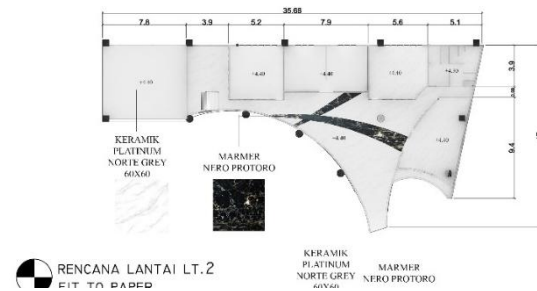


Gambar 17. Motif Dayak

Motif dayak yang digunakan pada gambar di atas adalah motif Batik Dayak Kenyah yang di aplikasikan pada pola lantai 1, 2, dan 3. Bentuk tersebut akan digunakan sebagai aksen pola lantai untuk tetap menonjolkan unsur dayak dalam perancangan. Berikut pola rencana lantai pada Perancangan Interior Pusat Pendidikan Fashion di Kota Samarinda:



Gambar 18. Rencana Lantai 1

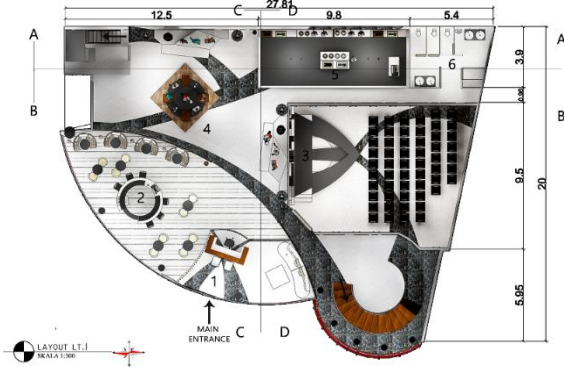


Gambar 19. Rencana Lantai 2

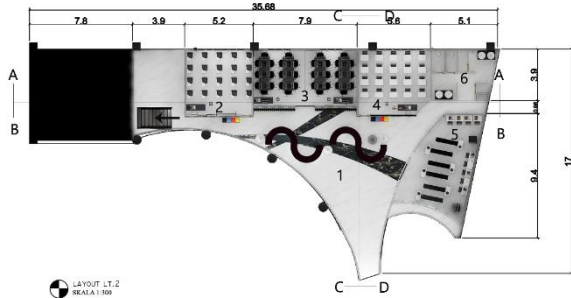




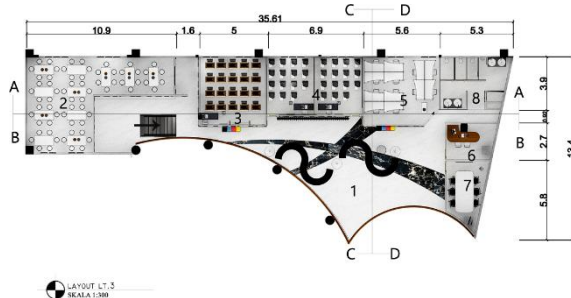
7.1. Rencana Layout



Gambar 30. Rencana Layout Lantai 1



Gambar 31. Rencana Layout Lantai 2



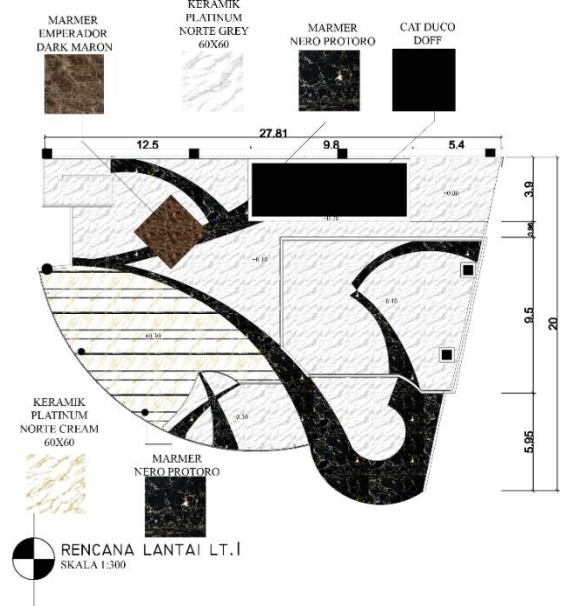
Gambar 32. Rencana Layout Lantai 3

LEGENDA		
<b>LANTAI 1</b>	<b>LANTAI 2</b>	<b>LANTAI 3</b>
1. Lobby	1. Area Santai	1. Area Santai
2. Cafe	2. Kelas	2. Studio
3. R.Serbaguna	3. Lab Komputer	3. Kelas jahit
4. Area Pameran	4. Kelas Gambar	4. Kelas
5. Koperasi	5. Perpustakaan	5. Kantor
6. Toilet	6. Toilet	6. R.Pimpinan
		7. Ruang Rapat
		8. Toilet

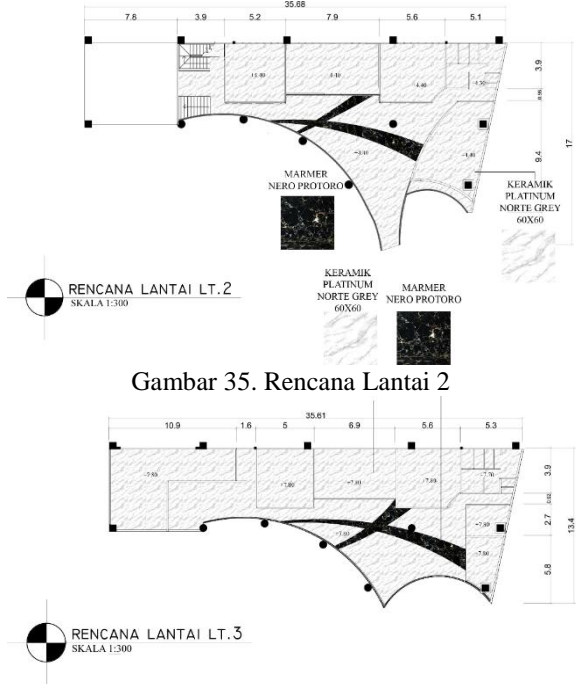
Gambar33. Legenda Rencana Layout

Perubahan dan Pemantapan Rencana Layout pada Desain Akhir dilakukan dengan memperbaiki beberapa ruangan yaitu ruang serbaguna dan ruang pengajar. Perubahan yang dibuat yaitu dengan merubah suasana pada ruangan. Selain itu, dilakukan pula perbaikan penyajian legenda untuk hasil yang lebih presentatif.

7.2. Pola Lantai



Gambar 34. Rencana Lantai 1



Gambar 35. Rencana Lantai 2

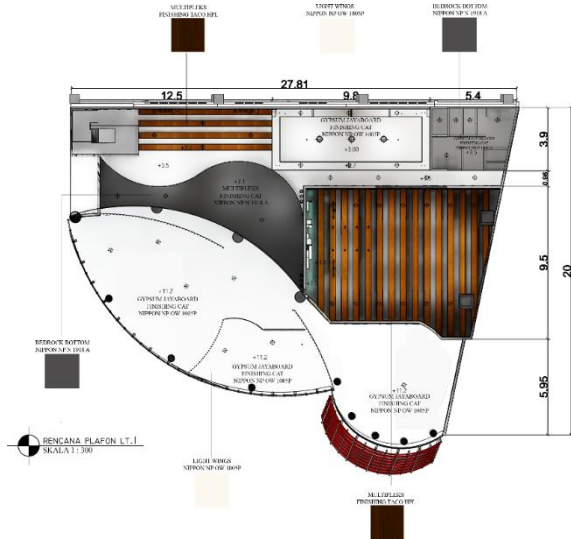
Gambar 36. Rencana Lantai 3

LEGENDA		
MARMER Emperador Dark Maron	MARMER Nero Protoro	MULTIPLIKS Cat Ducco Doff Nippon Paint Black Magic NP 1988 A
KERAMIK Platinum Norte Cream 60x60	KERAMIK Platinum Norte Grey 60x60	

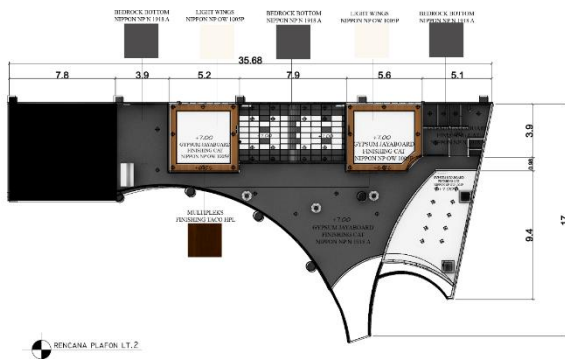
Gambar 37. Legenda Rencana Lantai

Perubahan dan pemantapan pada Pola Lantai pada tahap Desain Akhir dilakukan dengan melakukan perubahan pada penggunaan material Pola Lantai Ruang Serbaguna. Terjadi perubahan pada ruang serbaguna karena suasana ruang yang berubah dan membuat pola lantai yang lebih sederhana dan lebih elegan dalam bentuk pola lantai. Selain itu, terdapat perbaikan pada penyajian legenda pola lantai untuk hasil yang lebih presentatif.

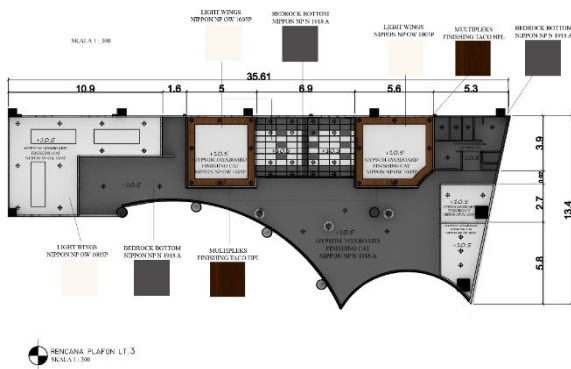
7.3. Pola Plafon



Gambar 38. Rencana Plafon lantai 1



Gambar 39. Rencana Lantai 2



Gambar 40. Rencana Lantai 3

LEGENDA	
	<b>PLAFON</b> Gypsum JayaBoard Rangka Holo Jaya BMS 12 mm Finishing Cat Nippon NP OW 100SP
	<b>PLAFON</b> Gypsum JayaBoard Rangka Holo Jaya BMS 12 mm Finishing Cat Nippon NPN 1918 A
	<b>PLAFON</b> Multiplleks 18mm Finishing Taco HPL TH 846 JG - Crimson Maple Glossy

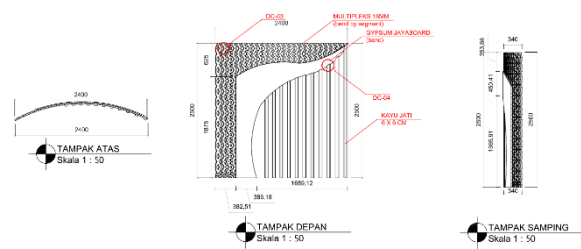
Tabel 41. Legenda Rencana Plafon

Perubahan dan pemantapan Pola Plafon pada Desain Akhir dilakukan dengan melakukan penambahan Legenda yang lebih presentatif dan lebih maksimal.

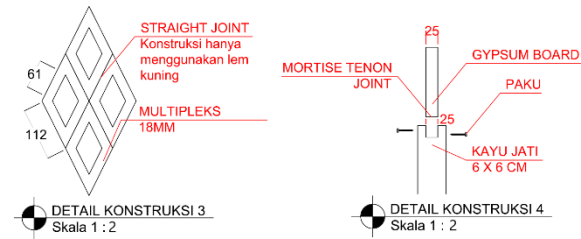
7.4. Detail Elemen Interior – Dinding Partisi Lobby

Perubahan dan pemantapan pada Detail Elemen interior untuk Dinding Partisi Lobby pada Desain Akhir

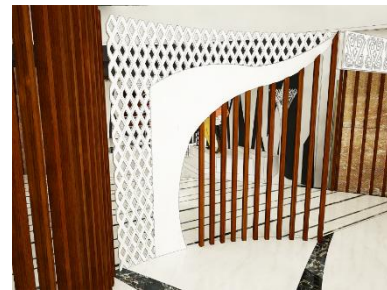
dengan melakukan pemberian penjelasan terkait dengan detail material, pemasangan.



Gambar 7.18. Multiview Dinding Partisi Lobby



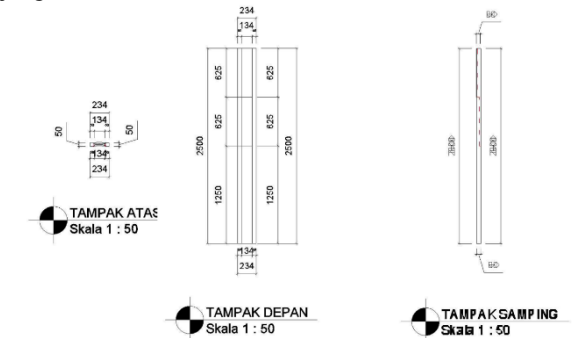
Gambar 42. Detail Pemasangan Dinding Partisi Lobby



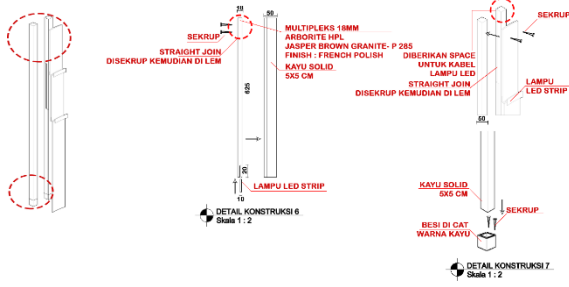
Gambar 43. Dinding Partisi Lobby

7.5. Detail Elemen Interior – Dinding Partisi Cafe & Ruang Tunggu

Perubahan dan pemantapan pada Detail Elemen interior untuk Dinding Partisi Cafe & Ruang Tunggu pada Desain Akhir dengan melakukan pemberian penjelasan terkait dengan detail material, pemasangan. Perubahan material yang digunakan menjadi material yang lebih terjangkau.



Gambar 44. Multiview Partisi Cafe & Ruang Tunggu



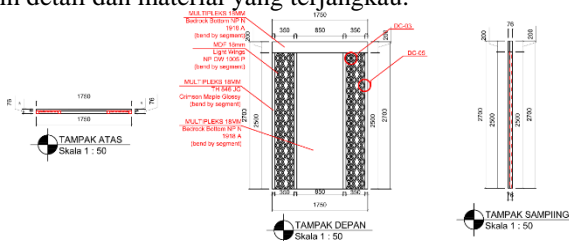
Gambar 45. Detail Pemasangan Dinding Partisi Cafe & Ruang Tunggu



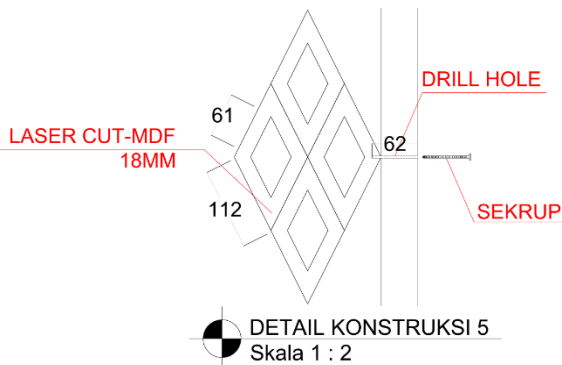
Gambar 46. Dinding Partisi Cafe & Ruang

**7.6. Detail Elemen Interior – Dinding Ruang Serbaguna**

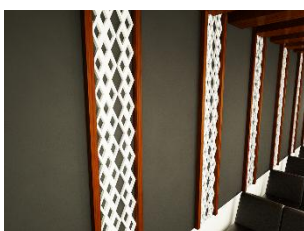
Perubahan dan pemantapan pada Detail Elemen interior untuk Dinding Ruang Serbaguna pada Desain Akhir dengan melakukan pemberian penjelasan terkait dengan detail material, pemasangan. Perubahan material yang digunakan menjadi material dan cara pemasangan yang lebih detail dan material yang terjangkau.



Gambar 47. Multiview Dinding Ruang Serbaguna



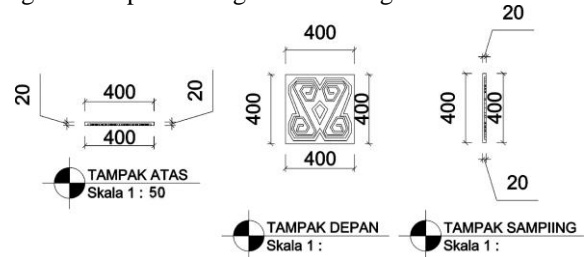
Gambar 48. Detail Pemasangan Dinding Ruang Serbaguna



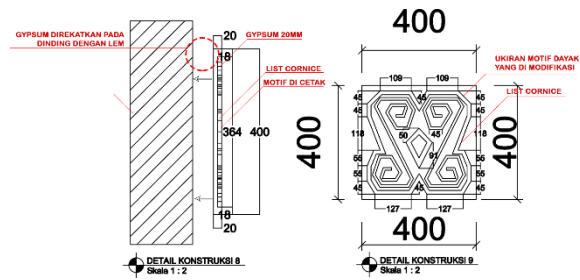
Gambar 49. Dinding Ruang Serbaguna

**7.7. Detail Elemen Interior – Motif Dayak**

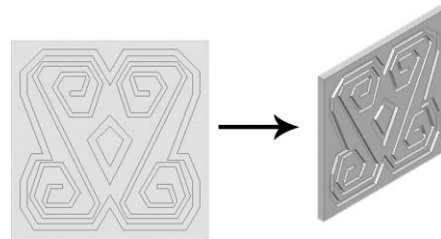
Penambahan detail pada Detail Elemen interior untuk Motif Dayak pada Desain Akhir dengan melakukan pemberian penjelasan terkait dengan detail keterangan, material, dan pemasangan. Penggunaan motif Dayak hampir di seluruh ruangan diterapkan sebagai list dinding.



Gambar 50. Multiview Motif Dayak



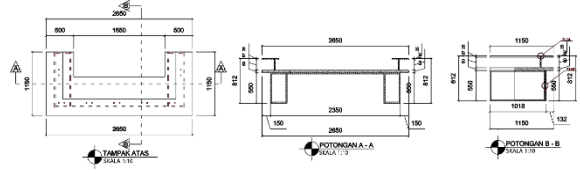
Gambar 51. Detail Pemasangan Motif Dayak



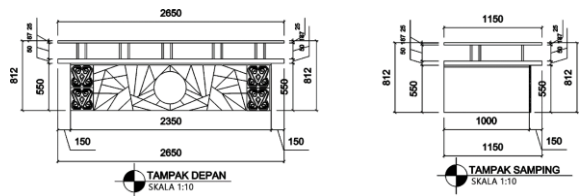
Gambar 52. Motif Dayak

**7.8. Detail Perabot**

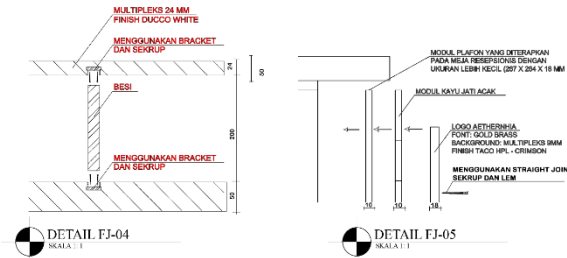
➤ **Meja Resepsionis**



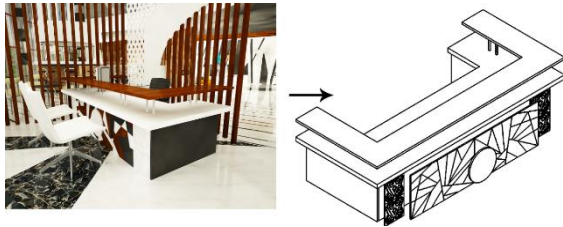
Gambar 53. Multiview Meja Resepsionis



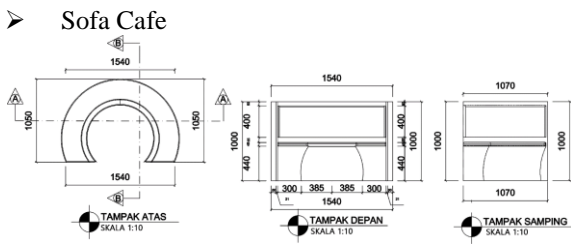
Gambar 54. Potongan Meja Resepsionis



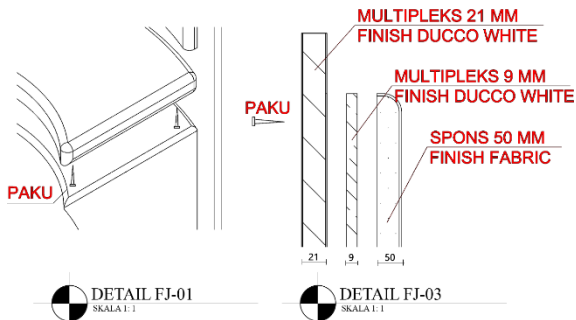
Gambar Gambar 55. Detail Pemasangan Meja Resepsionis



Gambar 56. Meja Resepsionis



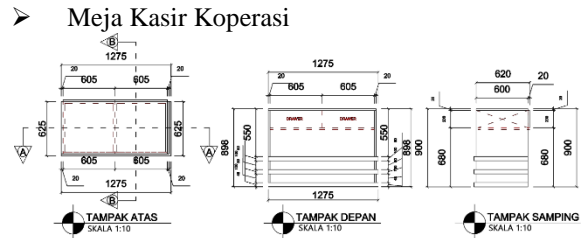
Gambar 57. Multiview Sofa Cafe



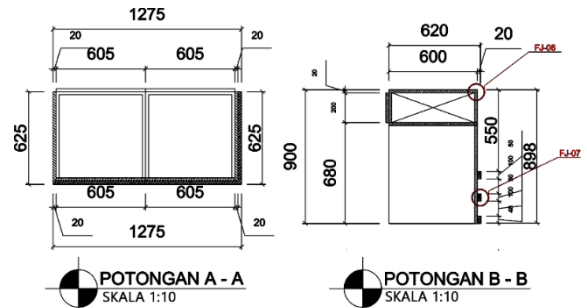
Gambar 58. Detail Pemasangan Sofa Café



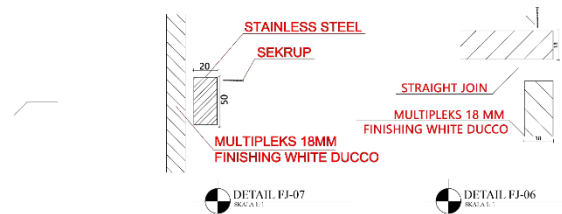
Gambar 59. Sofa Café



Gambar 60. Multiview Meja Kasir Koperasi



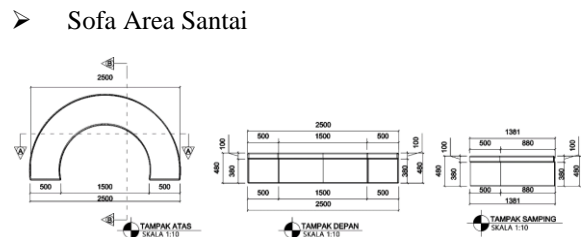
Gambar 61. Potongan Meja Kasir Koperasi



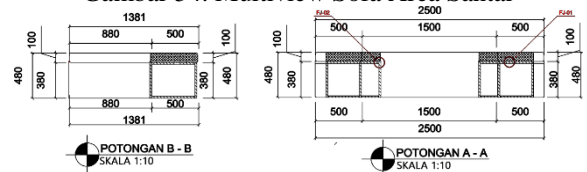
Gambar 62. Detail Pemasangan Meja Kasir Koperasi



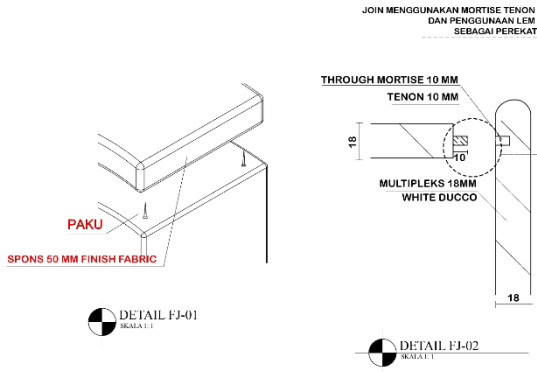
Gambar 63. Meja Kasir Koperasi



Gambar 54. Multiview Sofa Area Santai



Gambar 65. Potongan Sofa Area Santai



Gambar 66. Detail Pemasangan Sofa Area Santai

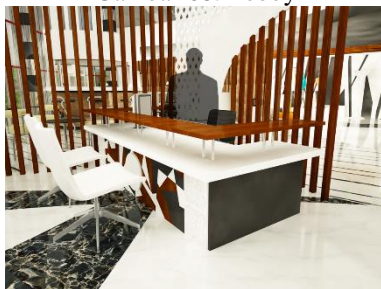


Gambar 67. Sofa Area Santai

### 7.9. Perspektif



Gambar 68. Lobby



Gambar 69. Resepsionis



Gambar 70. Ruang Tunggu



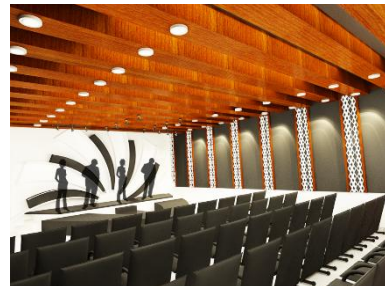
Gambar 71. Café



Gambar 72. Ruang Pameran 1



Gambar 73. Ruang Pameran 2



Gambar 74. Ruang Serbaguna



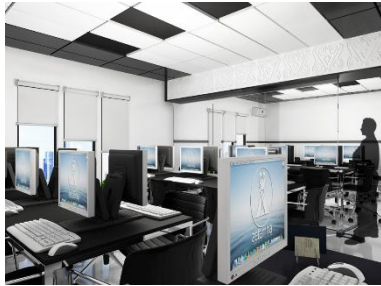
Gambar 75. Koperasi



Gambar 76. Kelas Besar



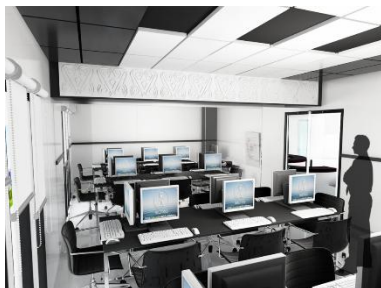
Gambar 81. Perpustakaan 2



Gambar 77. Lab Komputer 1



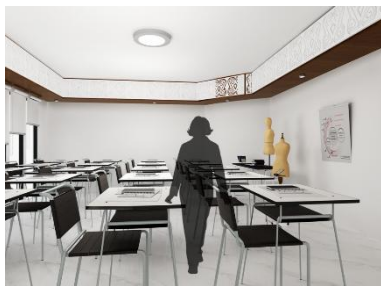
Gambar 82. Area Santai



Gambar 78. Lab Komputer 2



Gambar 83. Ruang Pengajar



Gambar 79. Kelas Gambar



Gambar 84. Kelas Jahit



Gambar 80. Perpustakaan 1



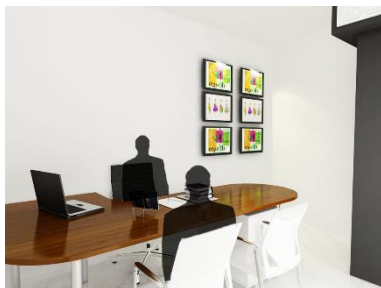
Gambar 85. Kelas Kecil



Gambar 86. Studio Pola Desain 1



Gambar 87. Studio Pola Desain 2



Gambar 88. Ruang Pimpinan



Gambar 89. Meeting Room

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Pada masa sekarang ini *fashion* sangat luar biasa berkembang dan *fashion* sudah menjadi gaya hidup masyarakat. *Fashion* jg digunakan seseorang sebagai media untuk menunjukkan status sosial mereka ataupun untuk estetika. Banyak nya peminat dalam dunia *fashion* sehingga muncul sekolah *fashion*. Sekolah *fashion* mulai menyebar keberbagai tempat, namun sangat disayangkan Kota Samarinda yang saat ini sedang mengalami kemajuan dan perkembangan pembangunan belum memiliki sekolah *fashion*, sehingga melihat perilaku dan kebutuhan manusia pada masa sekarang ini yang semakin terlibat dalam dunia *fashion*, maka sekolah *fashion* di Kota Samarinda dapat menjadi suatu *trend* pendidikan terbaru.

Dengan adanya fasilitas Pendidikan Fashion di Kota Samarinda diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat. Perancangan Interior Pusat

Pendidikan Fashion di Kota Samarinda memberikan fasilitas Lobby, Cafe, Ruang Serbaguna, Area Pameran, Koperasi, Kelas umum, Kelas Jahit, Kelas gambar, Studio pola desain, Lab komputer, Perpustakaan, Ruang santai, dan Ruang pengelola. Dalam Perancangan ini juga menonjolkan unsur budaya lokal kota Samarinda yaitu menggunakan unsur Batik Dayak yang berasal dari Dayak Kenyah dan menggunakan bentuk motif kayu untuk melambangkan kota Samarinda yang memiliki sumber kekayaan alam yaitu kayu dan dalam perancangan ini juga membuat desain yang informatif, edukatif, dan presentatif.

### B. Saran

Sebaiknya fasilitas seperti ini sangat perlu untuk direalisasikan di Indonesia untuk memajukan Indonesia dan sangat butuh fasilitas seperti ini agar dapat memajukan dunia fashion di Indonesia menjadi Internasional dengan membawa unsur-unsur budaya Indonesia untuk diperkenalkan ke mancanegara.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustinus, Darsono. *Front Office Hotel*. Jakarta. Jakarta: PT.Grasindo Kompas, Gramedia, 1992.
- [2] Arva *School of Fashion*. 2015. <<http://www.arvaschooloffashion.com/about.php>>.
- [3] Brenda Polan & Roger.Tredre*The Great Fashion Designers*.Oxford, NewYork.2009.
- [4] Cohen, Aaron. *Designing and Space Planning For Libraries*. New York: R. R. Bowker, Company, 1979.
- [5] Devi. “Kebudayaan Suku Dayak sebagai salah satu aspek penunjang kepariwisataan diKalimantan Timur khususnya Samarinda”. Surabaya: Universitas Kristen Petra 1998.
- [6] Echols, John M. dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. GramediaPustaka Utama, 1992.
- [7] Jones, Sue Jenkyn. *Fashion Design*. London: Laurence King Publishing .Ltd, 2011
- [8] Konya, Allan. *Libraries: a briefing and design guide: A behavioral Guide*. London:Architectural Press, 1986.
- [9] Lawson, Fred. *Conference, Convention and Exhibition Facilities*. London: TheArchitectural Press Ltd. 1981.
- [10] Neufert, Ernst. *Data Arsitek; alih bahasa*. Trans. Dr.Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta:Erlangga, 1996.
- [11] Nieuwenhuis, Anton W. *Di Pedalaman Borneo: Perjalanan Dari Pontianak KeSamarinda 1894*. Ed. Prof. DR. Koentjaraningrat. Jakarta: PT. GramediaPustaka, 1994.
- [12] Panero, Julius & Zelnik, Martin. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: PenerbitErlangga, 1979.
- [13] Pegler, Martin M. *Visual Merchandising and Display*. Canada: Fairchild Books, 2012.
- [14] Poerwadarminta W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- [15] Roth, Alfred. *The New Schoolhouse*. Zurich: Verlag fur Architektur, 1966.
- [16] Saputra, Bram Tunggal. “Perancangan Buku Budaya Suku Dayak Kenyah”. Surabaya:Universitas Kristen Petra 2005.
- [17] Sjahbandi. *Wujud Arti dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli di Kalimantan Timur*. Kalimantan Timur: 1996.
- [18] Subekti, Rini Tri. *Desain Interior Marketing Office Gallery di Surakarta*. Surakarta:Universitas Sebelas Maret, 2010.
- [19] Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan 1999.
- [20] Virochsiri, Xantharid. *Design Guide for Secondary Schools in Asia*. Bangkok,
- [22] Thailand: The Unesco Regional for education in Asia, 1982.