



ABSTRAKSI

Perkembangan ekonomi kreatif sangatlah pesat di Indonesia. Ekonomi kreatif memberikan kontribusi besar dalam menyumbang pendapatan Negara. Dalam ekonomi kreatif terdapat tiga subsektor dengan pendapatan dan perkembangan terbesar yaitu subsektor kuliner, *fashion*, dan kriya. Perkembangan ekonomi kreatif terutama subsektor *fashion* masih belum didukung dengan adanya fasilitas edukasi yang mampu mencetak tenaga kerja profesional di bidang *fashion*.

Yogyakarta merupakan salah satu kandidat dari kota kreatif dalam UNESCO *Creative Cities*. Hal ini juga didukung dengan pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Ekonomi Kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta yang cukup tinggi dengan angka 5.83%. Jogja merupakan kota yang strategis untuk lokasi sekolah yang mengembangkan ekonomi kreatif terutama subsektor *fashion*. Di kota ini sudah terdapat beberapa lembaga pendidikan dan keterampilan dalam waktu singkat namun tidak semua lembaga ini memberikan pendidikan maksimal karena berbagai kendala. Fasilitas yang kurang memadai serta kurikulum yang tidak sesuai dengan perkembangan industri mode di Indonesia membuat dibutuhkan sebuah sekolah desain mode untuk mengatasi permasalahan ini.

Perencanaan dan perancangan Sekolah Desain Mode sebagai ruang publik kota merupakan jawaban dari permasalahan semakin turunnya Ruang Terbuka Hijau Kota serta masalah kurangnya tenaga kerja profesional *fashion* di Yogyakarta. Pendekatan *cross programming* dipilih untuk tipologi bangunan ini karena prinsip teori yang memungkinkan aktivitas yang saling tumpang tindih dan mampu berkembang dari waktu ke waktu. Diharapkan dengan adanya Sekolah Desain Mode ini, akan tercipta iklim kota kreatif yang memicu kreativitas masyarakat untuk ikut terjun dalam kegiatan ekonomi kreatif.

Kata kunci : *Fashion*, Sekolah Desain Mode, Cross programming



ABSTRACT

Creative Industry has growing rapidly in Indonesia. Indonesia's Creative Industries gives a major contribution in states revenue. In the creative economy, there are three sub-sector that have the largest income and the development is culinary, fashion, and craft sub-sector. The development ofT creative industries especially fashion was still not supported by the existence of educational facilities that are able to produce professional worker in the fashion field.

Yogyakarta was one of the candidate for Creative City in the UNESCO's Creative Cities. This is also supported by the growth of the Gross Regional Domestic Product (GRDP) of the creative economy in the Special Region of Yogyakarta with number of percentage around 5.83%. Jogja is the right location for developing creative economy, especially the fashion sub-sector. In this city, there have been several educational facilities, but not all of these institutions provide appropriate education due the various problems. Inadequate facilities and curriculum that does not fulfill the development of the fashion industry in Indonesia, making a Fashion Design School needed to overcome these problems.

The planning and designing of the Fashion Design School as a city's public space is the answer to the problem of the lack of open space, as well as the problem of the lack of professional fashion's worker in Yogyakarta. The Cross-programming approach was chosen for this type of building because of this approach allows activities to overlap one to the another and also flexible over space and time. In the end, we hope that this Fashion Design School will create a creative city's climate that triggers the creativity of the citizens to take a part in this creative economy activities.

Keyword : *Fashion, Fashion Design School, Cross-programming*