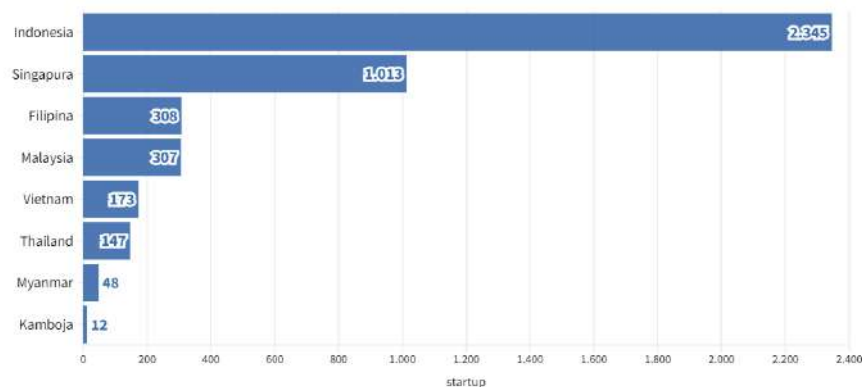


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jumlah perusahaan rintisan (*startup*) Indonesia menjadi yang terbanyak di Asia Tenggara. Menurut *Startup Ranking*, ada 2.345 *startup* yang tersebar di dalam negeri hingga 11 April 2022.

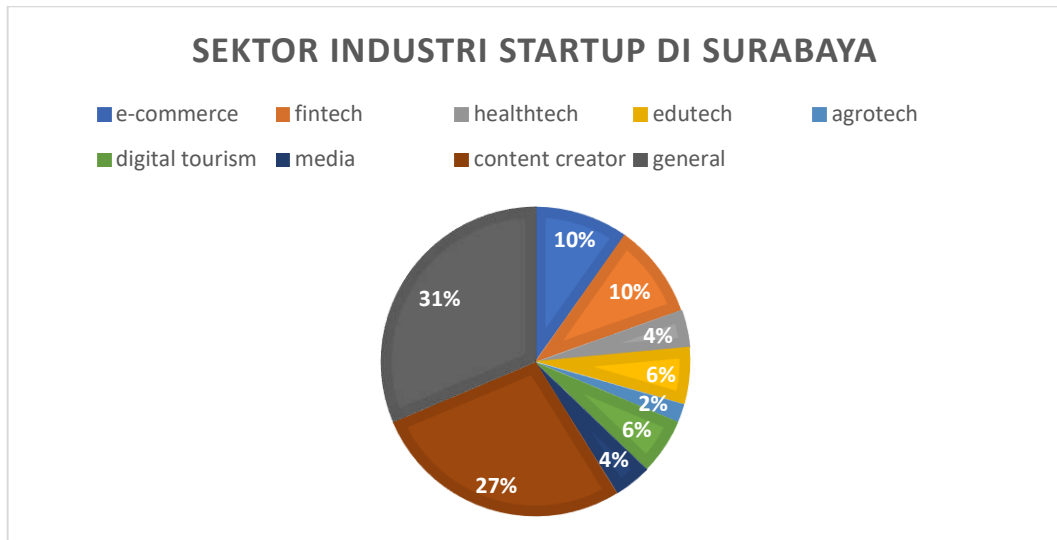


Gambar 1. 1 *Startup* Asia Tenggara Ranking
Sumber: dataindonesia.id

Di samping itu, Indonesia menjadi satu-satunya negara dari kawasan Asia Tenggara yang masuk dalam jajaran 10 negara dengan jumlah startup terbanyak per April 2022. Tepatnya, Indonesia menduduki posisi ke-5, satu tingkat di bawah Kanada yang memiliki 3.332 *startup* serta satu tingkat di atas Jerman dengan 2.298 *startup*. Rekor yang ditorehkan Indonesia menjadi catatan positif yang membangkitkan optimisme bahwa Indonesia sanggup bertumbuh menjadi negara maju baik dari segi IPTEK maupun ekonomi di masa mendatang. (Angelia, 2022)

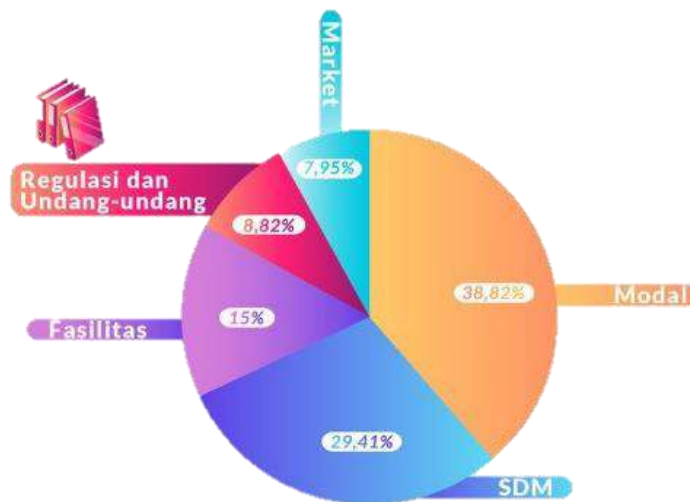
Di Surabaya, *startup* yang menawarkan berbagai terobosan dan layanan kreatif terus berkembang. Kini Surabaya telah memasuki era baru pertumbuhan startup, era pembelajaran mandiri, dan menjadi pelaku di industri kewirausahaan dan kreatif adalah pilihan yang tepat. Pemerintah Kota Surabaya juga secara konsisten mendukung pertumbuhan *startup* ini. Berbagai fasilitas pendukung, mulai dari

infrastruktur hingga layanan, sedang disiapkan bagi mereka yang berkecimpung di ekonomi kreatif. (Kompas.com, 2018)



Gambar 1. 2 Data MIKTI 2021 Sektor Industri *Startup* di Surabaya
Sumber: Data Penulis, 2022

Pada data di atas menunjukkan bahwa perusahaan *startup* di Surabaya memiliki berbagai bidang sektornya masing-masing. Sebagai kota dengan tingkat ekonomi terbesar kedua di Indonesia, Surabaya memiliki peluang yang sangat baik untuk menjadi pusat perkembangan startup berbasis teknologi di Indonesia. Namun hal itu juga perlu didukung dengan kesejahteraan pekerja dan juga fasilitas pengguna yang mampu mengakomodasi kebutuhan pekerja.



Gambar 1. 3 Masalah Utama StartUp di Indonesia
Sumber: tirto.id

Terlihat pada gambar bagan di atas bahwa masalah utama pada bisnis *startup* di Indonesia selain dari kurangnya modal, kurangnya SDM yang berkualitas serta fasilitas juga berpengaruh dalam menciptakan lingkungan kerja yang optimal untuk pertumbuhan industri berbasis teknologi. Masih banyak desain kantor yang kurang sesuai dan gagal dalam memenuhi kebutuhan karyawan terutama desain ruang perkantoran yang mengakibatkan minimnya produktivitas dan performa penggunaannya (Walidona, 2017).

Pemerintah telah mengambil berbagai inisiatif untuk mendorong UMKM untuk lebih terlibat dalam ekosistem ekonomi digital. Apalagi, kontribusi ekonomi digital mencapai US\$70 miliar atau sekitar Rp102,2 triliun terhadap pertumbuhan ekonomi nasional dalam laporan e-Conomy SEA 2021. Diperkirakan akan tumbuh pada tingkat 49% per tahun. Berdasarkan laporan Google, Bain & Company, angka ini diproyeksikan mencapai US\$146 miliar (Rs. 2.131,6 triliun) pada tahun 2025 (Indonesia.go.id, 2022). Melihat kenyataan di atas maka perlu adanya platform industri kreatif yaitu *Digital Creative Office* sebagai wadah bisnis digital kreatif, yang secara khusus menunjang operasional dan aktivitas pelaku kegiatan kreatif ataupun perusahaan teknologi digital agar dapat berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan pelaku kreatif.

Selain itu, untuk mendukung bangunan yang nyaman bagi pengguna *Digital Creative Office*, banyak hal yang harus dipertimbangkan dalam tahap perancangan, seperti kondisi lingkungan, kesehatan dan kenyamanan pengguna, serta keberlanjutan komunitas yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas sehingga pendekatan *sustainable architecture* dalam perancangan *Digital Creative Office* sesuai diterapkan untuk mengatasi isu-isu yang ada dengan menggunakan 6 prinsip *sustainable architecture* menurut (Sassi, 2006) yang meliputi Lahan, Energi, Air, Material, *Health and Well Being* dan Komunitas. Penggunaan tema *workplace wellbeing* yang didasari oleh penurunan produktivitas kerja mampu menciptakan *platform* sosial sebagai wadah yang menyediakan kenyamanan dan suasana bahagia dalam lingkungan kerja

Dari uraian di atas menjelaskan bahwa dengan adanya sarana yang mendukung berkembangnya perusahaan berbasis teknologi serta dengan menyediakan tempat kerja yang menerapkan pendekatan *sustainable* dengan tema *workplace wellbeing*, diperkirakan akan mampu untuk membangkitkan industri kreatif di Surabaya yang dapat memfasilitasi pelaku industri digital dalam melakukan kegiatan berkreasi dan berinovasi.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan perancangan dalam proyek bangunan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan rancangan kantor untuk mewadahi sektor digital kreatif di Kota Surabaya yang menawarkan berbagai fasilitas yang mendukung pelaku kreatif untuk terus berkembang.
- b. Menyediakan sebuah *platform* (wadah) sosial yang meningkatkan produktivitas, kenyamanan dan suasana mendukung serta sarana penunjang yang mengakomodasi kegiatan para pelaku industri.
- c. Mendukung berkembangnya perusahaan berbasis teknologi efektif dengan menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan untuk membangkitkan

industri kreatif di Surabaya dengan menerapkan konsep bangunan yang *sustainable*.

Sasaran perancangan dalam proyek bangunan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghasilkan rancangan *Digital Creative Office* yang dapat membangun industri digital khususnya *digital creative* sebagai wadah untuk pusat pengembangan *Startup*, peningkatan kualitas SDM yang didukung oleh sarana yang memenuhi kebutuhan serta menunjang motivasi kerja dan pengembangan diri
- b. Menerapkan pendekatan *sustainable architecture* yang responsif terhadap isu – isu sosial dan lingkungan yang dapat efektif menunjang produktivitas dan kreativitas pengguna.

1.3. Batasan Perancangan

Batasan obyek perancangan *Digital Creative Office* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture* adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan Peraturan RTRW, RDTRK Surabaya.
- b. Lokasi yang dipakai adalah tapak yang berada di *central business district* (CBD) kota Surabaya
- c. *Digital Creative Office* ditujukan sebagai pusat informasi dan tempat berinteraksi berbagai industri ekonomi kreatif dan digital.

Asumsi obyek perancangan *Digital Creative Office* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture* adalah sebagai berikut:

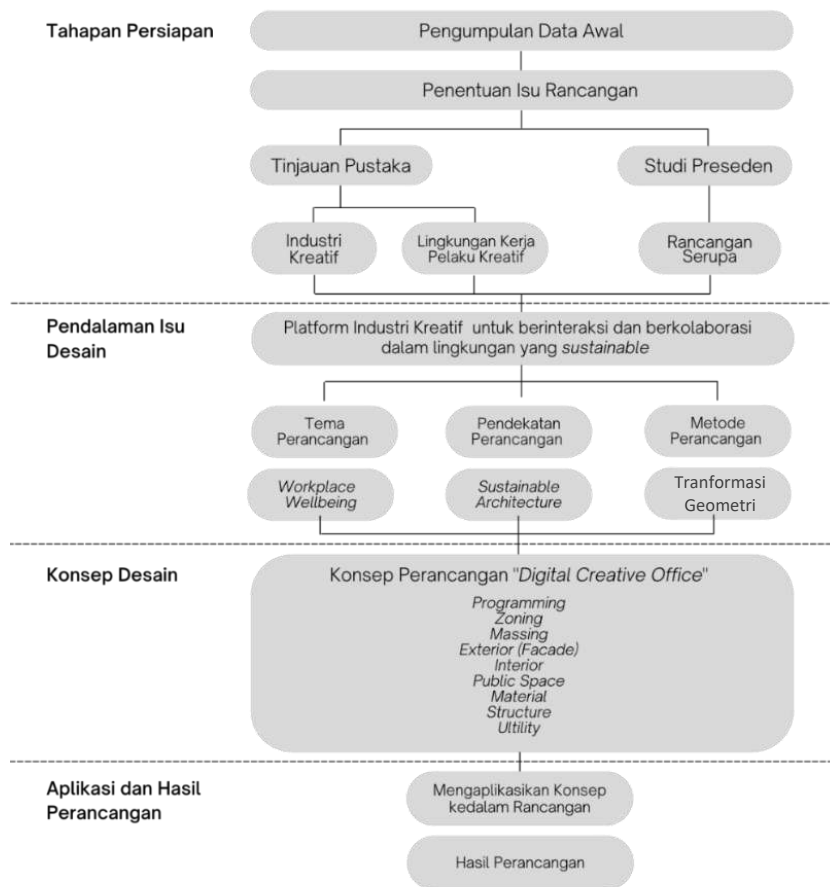
- a. Bangunan yang akan dimiliki dan dioperasikan oleh pemerintah kota Surabaya yang di sewakan kepada kantor *Startup Digital* khususnya dikota Surabaya
- b. Rancangan *Digital Creative Office* akan menjadi ekosistem *Startup* dan industri digital kreatif yang terintegrasi dengan baik secara sosial, ekonomi, dan lingkungan.

- c. Jam operasional Digital *Creative Office* adalah 24 jam untuk anggota komunitas dan 09.00 – 21.00 WIB untuk umum

1.4. Tahapan Perancangan

Agar gagasan tersebut dapat direalisasikan menjadi rencana dan sebuah rancangan fisik maka penyusunannya dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

- a. Interpretasi Judul: Menjelaskan secara singkat tentang judul yang telah disusun.
- b. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data yang dapat membantu proses perancangan baik berupa literatur, peraturan, data angka, dan lain-lainnya dari sumber primer maupun sekunder
- c. Konsep dan Tema Perancangan: Menyusun metode rancangan dan gagasan utama menjadi benang merah untuk membantu proses perancangan agar tetap sesuai dengan jalur yang sudah ditentukan
- d. Pengembangan Rancangan: Mengembangkan gagasan ide menjadi rancangan pra-rancang sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya.
- e. Gambar Pra-Rancang: Mewujudkan desain pra-rancang dalam bentuk gambar seperti site plan, layout plan, denah, potongan, tampak, perspektif, dan utilitas.



Gambar 1. 4 Skema Tahapan Perancangan

Sumber: Analisis Penulis, 2022

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam beberapa bab pokok bahasan menguraikan antara lain :

- Bab 1 : Pendahuluan berisi tahapan-tahapan mulai dari latar belakang perancangan *Digital Creative Office* di Surabaya, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta sistematika pembahasan.
- Bab 2 : Kajian Rancang, mulai dari tahap pengertian judul yang berisi pengertian tentang dasar pemilihan judul. Tahap studi literatur

yang berisi tentang segala data dari bermacam jenis literatur yang digunakan sebagai data penunjang yang berkaitan dengan obyek rancangan. Tahap tinjauan obyek perancangan yang berisi dua obyek studi kasus sejenis secara fungsi dan aktivitas, hasil Analisis dan perbandingan yang dilakukan pada studi kasus. Tahap kesimpulan studi, lingkup pelayanan yang menjelaskan pembatasan pelayanan rancangan, serta aktivitas kebutuhan ruang dan perhitungan luasnya yang menguraikan secara rinci kebutuhan ruang yang diperlukan untuk kemudian dihitung secara pasti luasan yang dibutuhkan

- Bab 3 : Tinjauan lokasi perancangan, pada bab ini menjelaskan tinjauan lokasi perancangan yang berada pada Kota Surabaya, Jawa Timur.
- Bab 4 : Analisis perancangan, merupakan Analisis terhadap site, ruang, serta bentuk dan tampilan pada bangunan
- Bab 5 : Konsep rancangan, berisi rumusan fakta, isu, dan goal, penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi tatanan massa, bentuk tampilan, ruang luar, ruang dalam, konsep struktur, utilitas, pencahayaan, penghawaan, akustik, dan lainnya