BAB I
PENDAHULUAN

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor ekonomi kreatif berperan strategis sebagai motor penggerak pertumbuhan ekonomi global, dengan kontribusi signifikan terhadap penciptaan nilai tambah, inovasi, dan lapangan kerja, baik di negara-negara maju maupun berkembang. Mere *et al.* (2023) menjelaskan bahwa ekonomi kreatif berperan sebagai pendorong utama bagi inovasi dan pengembangan produk baru, serta menciptakan lapangan kerja yang signifikan. Sektor ini terus menarik perhatian dunia karena potensinya yang besar dalam menciptakan nilai tambah dan lapangan kerja baru, terutama di era digital. Ekonomi kreatif bertumpu pada pemanfaatan kapasitas intelektual sumber daya manusia, yang mencakup aspek kreativitas, inovasi, serta penguasaan pengetahuan, sebagai elemen fundamental dalam menciptakan nilai tambah dan keunggulan kompetitif, yang menjadikannya sektor yang sangat dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman (Kemenparekraf, 2020). Pada tahun 2015, kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional tercatat mencapai kurang lebih Rp 852,56 triliun, mencerminkan peran strategis sektor ini dalam struktur perekonomian Indonesia. Angka ini meningkat signifikan pada tahun 2019, mencapai 1.153,4 Triliun, menegaskan pentingnya sektor ini dalam pembangunan ekonomi nasional.

Secara regional, Jawa Timur menjadi provinsi dengan perkembangan ekonomi kreatif terbesar kedua setelah Jawa Barat. Dengan kontribusi yang cukup besar, Jawa Timur memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor kreatif. Dengan kontribusi yang signifikan, Jawa Timur telah menunjukkan potensi besar dalam pengembangan sektor kreatif. Provinsi ini telah menjadi kontributor terbesar kedua bagi industri kreatif nasional, dengan pelaku ekonomi kreatif yang berkemampuan tinggi dan kontribusi sebesar 20,85% terhadap ekonomi kreatif nasional, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nasional sebesar 14% (Bappeda Jawa Timur, 2023).

Tabel 1. 1 Persebaran Unit Usaha Ekraf Berdasarkan Provinsi Tahun 2016

No	Provinsi	Jumlah
1	Jawa Barat	1.504.103
2	**Jawa Timur**	**1.495.148**
3	Sumatra	1.471.946
4	Jawa Tengah	1.410.155
5	Sulawesi, Maluku, Papua	535.337

Sumber: Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020

Menurut Gubernur Khofifah, sebagian besar pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Timur berasal dari Kota Surabaya, yang tercatat memiliki sebanyak 142.438 unit usaha (Bappeda Jawa Timur, 2023). Hal ini menjadikan Surabaya memiliki peran penting dalam mendorong produktivitas ekonomi kreatif nasional. Surabaya sebagai kota dengan jumlah penduduk kedua terbanyak di Indonesia setelah Jakarta dan memiliki 2,893 juta warga, berpotensi besar sebagai pasar dan pusat ekonomi kreatif (Bekraf-BPS, 2018).

Gambar 1.1 Persentase Usaha Ekonomi Kreatif di Surabaya
Sumber: Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020

Ekonomi kreatif mencakup beragam subsektor beberapa di antaranya lima subsektor teratas dalam ekonomi kreatif berdasarkan persentase jumlah usaha adalah kuliner yang memimpin dengan 43,60%, diikuti oleh kriya sebesar 18,68%,

fashion 18,08%, penerbitan 4,04%, dan fotografi 2,51%. Subsektor lain seperti seni pertunjukan mencatat 1,40%, musik 1,31%, televisi dan radio 1,09%, arsitektur 1,07%, dan pengembang aplikasi serta game sebesar 0,67%. Data dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik tahun 2020 pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa tiga subsektor tertinggi di Surabaya adalah musik dengan 21,42%, kuliner 19,09%, dan seni pertunjukan 10,31%.

Namun, meskipun Surabaya sebagai ibu kota provinsi memiliki ekosistem bisnis yang baik, kota ini masih tertinggal dalam hal fasilitas pemberdayaan ekonomi kreatif dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya seperti Jakarta dan Bandung, integrasi ruang yang fleksibel dan multifungsi berbagai kegiatan seperti pengembangan kreativitas, inovasi, dan kolaborasi di bidang seni, teknologi, budaya, serta sebagai tempat bagi UMKM Glenn Jeffrey & Santoso, (2019).

Surabaya memiliki potensi besar dalam ekonomi kreatif, namun saat ini fasilitas pendukung industri kreatif yang banyak hanya berupa *co-working space*, beberapa inisiatif seperti Koridor *Coworking Space*, Idea Hub, SubCo, dan C2O *Library*, fasilitas ini belum cukup memadai dalam aksesibilitas dan kapasitas. Menanggapi hal ini, Eri Cahyadi, Walikota Surabaya, berjanji akan membangun pusat ekonomi kreatif dan digital yang mencakup co-working space serta fasilitas lainnya untuk mendukung anak muda di Surabaya, seperti disampaikan dalam acara "Surabaya Berenerji" (Hakim, 2020).

Berdasarkan data dan potensi positif yang dimiliki sektor ekonomi kreatif di Surabaya, sangat penting untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung agar para pelaku industri kreatif dapat berkembang secara optimal. Sehingga perlu adanya sebuah pusat kreatif atau *Creative Hub* yang bisa mewadahi industri kreatif di Surabaya agar dapat berkreasi dan berkolaborasi secara maksimal. Menurut Panghegar, Wardani, dan Rizqi (2018), *Creative Hub* diharapkan dapat menyatukan dan menghubungkan kegiatan kreatif, inovasi, serta kolaborasi lintas sektor dengan lebih efektif, sehingga dapat memaksimalkan potensi ekonomi kreatif di Surabaya.

Surabaya, kota metropolitan yang padat, mengalami berbagai tantangan lingkungan yang serius. Beberapa isu utama yang dihadapi kota ini seperti polusi

udara, pengelolaan sampah yang tidak efisien, peningkatan suhu, serta efisiensi bangunan yang rendah sering terjadi. Masalah-masalah ini mempengaruhi tidak hanya kesehatan penduduk, tetapi juga secara umum menurunkan kualitas hidup (Khairunnisa & Darmawan, 2020). Pada gedung bangunan sendiri merupakan salah satu penyumbang utama emisi gas rumah kaca, yang memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kadar CO2 di atmosfer. Berdasarkan penelitian Sabaruddin *et al*. bangunan gedung dapat menyumbang hingga 30% dari total emisi CO2 yang dihasilkan oleh aktivitas manusia, yang berkontribusi pada efek rumah kaca dan pemanasan global (Sabaruddin et al., 2011). Dalam dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surabaya tahun 2021–2026, ditetapkan bahwa visi pembangunan Kota Surabaya selama periode tersebut adalah: "Gotong Royong Menuju Kota Dunia Yang Maju, Harmonis dan Berkelanjutan." Kondisi lingkungan perkotaan yang kompleks menuntut diterapkannya strategi transformasi menuju kota yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Dalam konteks ini, perancangan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur hijau berperan sebagai solusi integratif yang mampu menekan dampak ekologis dari aktivitas bangunan. Implementasi prinsip-prinsip keberlanjutan seperti pemanfaatan material ramah lingkungan, optimalisasi efisiensi energi, serta sistem pengelolaan air hujan dan limbah yang efektif menjadi elemen kunci dalam mendukung terciptanya lingkungan binaan yang adaptif dan bertanggung jawab secara ekologis. Menurut Primasetra (2019) Pada penelitiannya menunjukkan bahwa bangunan yang mengintegrasikan elemen hijau dapat mengurangi jejak karbon dan meningkatkan kualitas udara di sekitarnya. Dengan demikian, *creative hub* di Surabaya dapat berfungsi sebagai model bagi pembangunan yang berkelanjutan.

Dari permasalahan yang dihadapi, dapat disimpulkan bahwa Surabaya memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi kreatif sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia, dengan ekosistem bisnis yang terus berkembang. Keberadaan pusat kreatif atau *Creative Hub* sebagai sarana berkreasi dan berkolaborasi bagi pelaku industri kreatif menjadi langkah strategis yang efektif untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan memajukan industri kreatif di

Surabaya. Namun, tantangan lingkungan seperti polusi udara, pengelolaan sampah yang tidak efisien, peningkatan suhu, serta efisiensi bangunan, memerlukan perhatian serius. Oleh karena itu, integrasi prinsip arsitektur hijau dalam pembangunan *Creative Hub* tidak hanya akan mendukung perkembangan ekonomi kreatif, tetapi juga berperan penting dalam mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Penerapan konsep ini akan meningkatkan kualitas hidup masyarakat, sekaligus menjadikan Surabaya lebih berkelanjutan sesuai dengan visi RPJMD Kota Surabaya 2021-2026. Dengan demikian, langkah ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ekonomi kreatif yang lebih efisien, ramah lingkungan, dan selaras dengan prinsip keberlanjutan.

1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan utama dari perancangan *Creative Hub* dengan berkonsep arsitektur hijau di Kota Surabaya ini yaitu:

1. Merancang *Creative Hub* yang berkelanjutan dengan menerapkan prinsip arsitektur hijau, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi energi serta meminimalkan dampak lingkungan dari operasional bangunan.
2. Menyediakan ruang bagi para pelaku ekonomi kreatif, komunitas, dan masyarakat umum untuk melakukan aktivitas kreatif, yang mendorong kolaborasi dan inovasi dengan menerapkan prinsip arsitektur hijau untuk menciptakan ruang yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.
3. Merancang ruang yang nyaman dan fungsional dengan menerapkan prinsip arsitektur hijau, untuk mendukung kolaborasi, kreativitas, dan inovasi bagi komunitas kreatif, dengan mengutamakan efisiensi energi dan pengelolaan sumber daya alam.

Sasaran perancangan yang ingin dicapai dengan adanya *Creative Hub* berkonsep arsitektur hijau di Surabaya yaitu:

1. Memberi wadah untuk berkolaborasi dan berkreasi yang dapat dimanfaatkan oleh individu atau komunitas untuk berbagai aktivitas kreatif dengan menerapkan prinsip arsitektur hijau.

2. Merancang area untuk berkolaborasi seperti kafe, coworking space, ruang komunal dan ruang diskusi terbuka yang mendorong interaksi sosial antar komunitas dan pekerja dengan penerapan prinsip arsitektur hijau.
3. Menciptakan ruang yang nyaman dan dengan penggunaan pencahayaan alami, ventilasi yang baik, ruang hijau dan lanskap yang memberikan kenyamanan, mendukung konsentrasi, dan meningkatkan kualitas lingkungan melalui desain yang memperhatikan aspek arsitetkur hijau.

1.3 Batasan dan Asumsi

Beberapa batasan yang ditetapkan untuk perancangan *Creative Hub* berkonsep arsitektur hijau di Kota Surabaya :

1. Jam Operasional: *Creative Hub* akan beroperasi setiap hari dari pukul 09.00 - 22.00 WIB
2. Pengguna yang diutamakan adalah mahasiswa, pelaku industri kreatif, freelancer, dan komunitas kreatif.
3. Mendukung berbagai kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, inovasi, dan produktivitas.

Untuk memperkirakan skenario pengoperasian *Creative Hub*, asumsi-asumsi berikut dibuat:

1. *Creative Hub* diasumsikan dimiliki dan dikelola oleh pihak swasta yang bekerja sama dengan pemerintah kota Surabaya.
2. Lokasinya yang strategis, *Creative Hub* diasumsikan dapat dikunjungi kapan saja selama jam operasional.
3. *Creative Hub* diasumsikan menerapkan desain yang memaksimalkan pencahayaan dan ventilasi alami, mengurangi penggunaan AC dan listrik. Perangkat hemat energi, seperti lampu LED, serta penggunaan panel surya untuk sumber energi terbarukan, juga diintegrasikan guna mengurangi jejak karbon dan mendukung operasional ramah lingkungan.

1.4 Tahapan Perancangan

Bagian metode perancangan ini memaparkan secara terstruktur tahapan-tahapan yang ditempuh oleh penyusun dalam proses penyusunan laporan tugas akhir, dimulai dari penetapan judul perancangan hingga penyusunan laporan akhir yang direpresentasikan dalam bentuk gambar teknis perancangan.

A. Interprestasi Judul

Menjelaskan secara singkat tentang judul yang telah disusun.

B. Pengumpulan Data

Melakukan proses pengumpulan data yang relevan untuk mendukung tahapan perancangan, mencakup kajian literatur, regulasi teknis, studi kasus sejenis, serta sumber informasi lainnya yang berasal dari referensi primer dan sekunder. Seluruh data tersebut digunakan sebagai dasar analisis dan pertimbangan dalam pengembangan konsep dan strategi desain *Creative Hub.*

C. Kompilasi dan Analisis Data

Penggabungan hasil dari studi literatur dan internet dengan studi pustaka, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan informasi yang diperoleh.

D. Azas dan Metode Perancangan

Proses perancangan dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan judul yang ditetapkan, dengan mengacu pada teori-teori yang relevan untuk memperkuat tema perancangan. Hal ini bertujuan agar setiap pembahasan nantinya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan diterima sebagai solusi yang tepat untuk permasalahan yang diangkat dalam perancangan.

E. Pembuatan Konsep Perancangan

Membuat konsep dasar dari perancangan *Creative Hub* dengan mempertimbangkan data dan teori yang telah dianalisis.

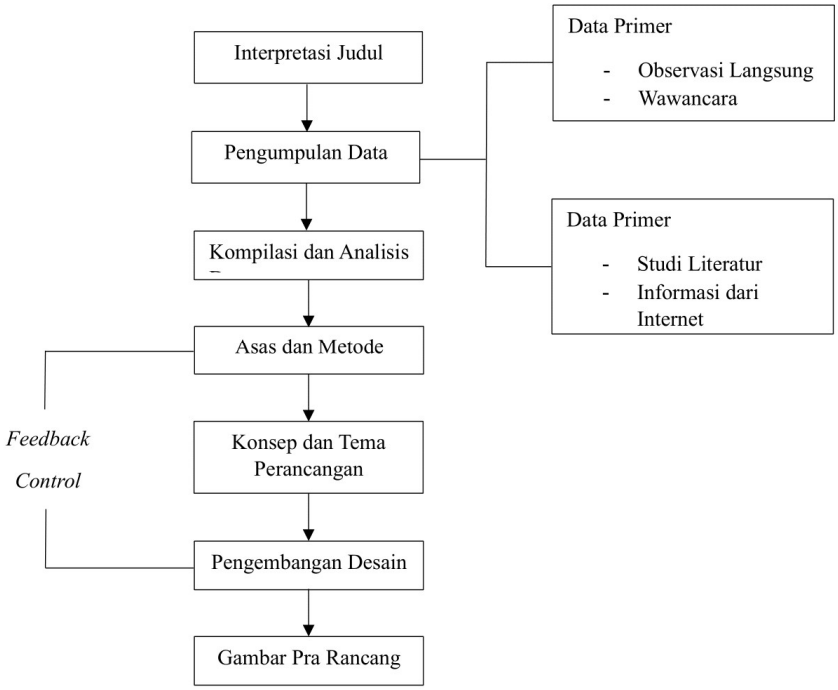
F. Pengembangan Desain

Mengembangkan konsep menjadi desain yang lebih rinci, mempertimbangkan kebutuhan ruang, fungsi, dan pendekatan arsitektur

hijau.

G. Gambar Pra Rancangan

Menyelesaikan gambar pra-rancangan berdasarkan tahap-tahap sebelumnya, sebagai representasi visual dari hasil perancangan. Mencakup siteplan, layout, denah, tampak, potongan, utilitas, struktur, dan perspektif.



Gambar 1. 2 Tahapan Perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2025

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pada metode perancangan *Creative Hub* Berkonsep Arsitektur Hijau di Surabaya, akan dijelaskan secara sistematis tahapan yang dilakukan penyusun dalam menyusun laporan, dimulai dari pemilihan judul hingga laporan final yang diimplementasikan dalam bentuk gambar rancangan.

Bab I Pendahuluan: Bagian ini menyajikan penjabaran sistematis mengenai dasar pemilihan topik perancangan *Verde Innovo*: *Creative Hub* Berkonsep Arsitektur Hijau di Surabaya, yang mencakup rumusan tujuan dan sasaran desain, batasan serta asumsi yang digunakan dalam proses perancangan, tahapan metodologis yang

ditempuh, hingga struktur penyusunan laporan yang akan dijelaskan secara terperinci dalam bab-bab berikutnya.

Bab II Tujuan Perancangan: Bagian ini mencakup tinjauan umum dan khusus terkait perancangan "*Verde Innovo*: *Creative Hub* Berkonsep Arsitektur Hijau di Surabaya". Tinjauan umum mencakup penafsiran judul yang dipilih, studi literatur yang mendukung perancangan, serta analisis proyek serupa yang dapat dijadikan referensi. Sementara itu, tinjauan khusus akan membahas fokus desain, lingkup layanan, serta perkiraan kebutuhan luas ruang yang diperlukan.

Bab III Tinjauan Lokasi: Tinjauan lokasi mencakup penjelasan dan pertimbangan dalam memilih tempat yang paling sesuai untuk dijadikan lokasi *creative hub*.

Bab IV Analisis Perancangan: Bagian ini mencakup beberapa analisis yang diperlukan sebagai dasar pengembangan desain *Creative Hub*, termasuk analisis tapak, zonasi, bentuk, ruang, dan fasad yang akan digunakan.

Bab V Konsep Rancangan: Berisi rumusan fakta, isu, serta penetapan tema dan pendekatan perancangan, termasuk metode dan konsep desain yang meliputi pengaturan massa bangunan, tampilan bentuk, serta desain ruang luar dan ruang dalam. Selain itu, juga dibahas konsep terkait struktur, utilitas, pencahayaan, dan sistem penghawaan.

Bab VI Aplikasi Rancangan: Pelaksanaan tema dan konsep desain yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya, serta penyajian pra-desain dalam bentuk visual beserta penjelasannya yang berkaitan dengan desain *Creative Hub* Berkonsep Arsitektur Hijau di Surabaya.