

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki sejarah dan budaya yang kaya. Sebagai pusat perdagangan dan ekonomi di Jawa Timur, Kota Surabaya juga sedang mengalami transformasi yang signifikan di sektor industri kreatif. Menurut data dari Badan Ekonomi kreatif (BEKRAF), pada tahun 2023, sektor ekonomi kreatif di Indonesia menyumbang sekitar 7,44% dari Produk Domestik Bruto (PDB) nasional, dan Surabaya berkontribusi signifikan dalam angka tersebut dengan pertumbuhan yang mencapai 8% per tahun di sektor ini. Konsep ekonomi imajinatif muncul sebagai implikasi dari pemusatan pertimbangan pada bagian imajinasi sebagai kendala dalam kehidupan finansial modern, yang menyatakan bahwa perbaikan finansial dan sosial tidak berdiri sendiri namun dapat menjadi bagian dari rencana perubahan yang lebih besar. Sehingga, jika dikembangkan dengan baik, hal ini memungkinkan untuk bisa memajukan ekonomi Indonesia.

Semakin berkembangnya industri kreatif ini, akan memicu peningkatan perusahaan baru di sektor kreatif. Pada tahun 2023, Surabaya mencatat adanya pertumbuhan sekitar 15% dalam jumlah perusahaan baru yang beroperasi di bidang desain, teknologi digital, dan media. Pertumbuhan ini didorong oleh adanya dukungan yang semakin baik dari pemerintah lokal dan sektor swasta, termasuk program inkubasi bisnis, pelatihan, dan akses ke pendanaan. Kota kreatif juga dapat dipahami sebagai kombinasi antara budaya industri dan kelas kreatif (Andy Pratt, 2008). Hal ini berarti bahwa kota kreatif terdiri dari berbagai aktor, bukan hanya satu, meliputi pemerintah, akademisi, sektor bisnis, dan masyarakat. Dalam hal ini, Pemerintah Kota Surabaya berkomitmen untuk terus mendukung pengembangan startup di kota ini. Komitmen tersebut ditandai dengan penandatanganan Nota Kesepahaman Perjanjian Sinergi (NKS) mengenai program 1000 Startup Digital antara Pemerintah Kota Surabaya dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo) (Gunawan, 2021).

Berdasarkan Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2022, kontributor terbesar ketiga pada industri kreatif dipegang oleh Jawa Timur dengan jumlah 3.863.866 orang dengan pelaku ekonomi kreatifnya di dominasi oleh Kota Surabaya dengan jumlah 142.438 unit usaha, sehingga besar peran Kota Surabaya dalam menambah produktivitas ekonomi kreatif nasional.

Tabel 1.1 Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif menurut Provinsi

No	Provinsi	2022
1.	Jawa Barat	5.572.995
2.	Jawa Tengah	4.369.878
3.	Jawa Timur	3.863.866
4.	Banten	1.489.871
5.	Sumatera Utara	1.071.702

Sumber: BPS, Sakernas 2018-2022

Ekonomi kreatif merupakan sektor yang sangat luas dan beragam, mencakup berbagai subsektor yang masing-masing memiliki peran dan kontribusi terhadap ekonomi nasional. Di antara berbagai subsektor kreatif ini, Surabaya menunjukkan spektrum yang kaya dan dinamis. Berikut ini adalah data presentase kontribusi masing-masing subsektor ekonomi kreatif di Surabaya.

Subsektor	2018	2019	2020	2021	2022
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Arsitektur	0,31	0,30	0,30	0,27	0,25
Desain	0,15	0,16	0,15	0,15	0,16
Film, Animasi, dan Video	0,22	0,22	0,34	0,31	0,39
Fotografi	0,39	0,38	0,43	0,40	0,38
Kriya	21,67	20,94	19,10	18,12	17,11
Kuliner	49,05	49,54	55,03	56,86	56,02
Musik	0,33	0,33	0,35	0,32	0,40
Fesyen	22,95	22,92	19,83	19,45	20,86
Aplikasi dan Game Developer	0,24	0,24	0,67	0,60	0,64
Penerbitan	2,71	2,92	2,14	1,94	1,96
Periklanan	0,24	0,24	0,19	0,21	0,21
Televisi dan Radio	0,42	0,42	0,42	0,38	0,37
Seni Pertunjukan	1,05	1,12	0,80	0,75	0,89
Seni Rupa	0,27	0,27	0,25	0,24	0,36
Total	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

Gambar 1. 1 Presentase Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor Ekonomi Kreatif, 2018-2022

Sumber: BPS, Sakernas 2018-2022

Berdasarkan data BPS tahun 2018-2022, terdapat lima subsektor terbesar yaitu, subsektor kuliner (56,02 persen), subsektor fesyen (20,86 persen), subsektor kriya (17,11 persen), subsektor penerbitan (1,96 persen), serta subsektor seni pertunjukan (0,89 persen). Maka dari itu, diperlukannya wadah penunjang untuk para pelaku ekonomi kreatif di Surabaya. Saat ini, fasilitas berupa creative Center yang berada di Surabaya masih terbatas untuk mewadahi pelaku ekonomi kreatif di Surabaya dibandingkan dengan wilayah Jawa Barat yang memiliki tujuh *creative Center* dan ibu kota Jawa Tengah yang sudah memiliki Semarang *Creative Hub*. Wadah penunjang berupa fasilitas lengkap ini dibutuhkan untuk mewadahi berbagai kegiatan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif di Surabaya mulai dari pengembangan kreativitas, memamerkan produk dan kreativitas, hingga ajang pengenalan budaya Indonesia kepada wisatawan mancanegara. Hal ini juga dilakukan sebagai salah satu upaya perwujudan komitmen pemerintah untuk mengembangkan *startup* di Kota Surabaya terkhusus dalam bidang ekonomi industri kreatif.

Selain berfokus untuk memberikan fasilitas yang bisa menunjang pelaku ekonomi kreatif secara fungsional, perlu diperhatikan dampak fasilitas yang diberikan kepada lingkungan sekitar serta penggunaannya. Fasilitas yang dirancang dengan mempertimbangkan kesejahteraan pengguna akan berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat Surabaya. Dalam hal ini, arsitektur berkelanjutan berperan sangat penting dalam menyediakan fasilitas yang aman, nyaman, dan mampu menciptakan peluang bagi masyarakat Surabaya untuk terus meningkatkan produktivitas perekonomian nasional. Sebagai kota yang berkembang pesat, Surabaya menghadapi tantangan terkait pertumbuhan populasi, konsumerisme energi, dan polusi yang meningkat. Di sisi lain, Surabaya memiliki iklim tropis dengan musim hujan yang terbatas, sehingga penting untuk mengoptimalkan penggunaan energi dan air yang ada. Penerapan arsitektur berkelanjutan memungkinkan bangunan ini tidak hanya mengurangi jejak karbonnya, tetapi juga menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan nyaman bagi penghuninya. Selain itu, pendekatan ini mendukung tujuan untuk meningkatkan

efisiensi energi, penggunaan material ramah lingkungan, serta terpenuhinya fasilitas pelaku ekonomi kreatif yang sesuai dengan kebutuhan lokal Surabaya.

Arsitektur Berkelanjutan adalah pendekatan untuk mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan yang ditimbulkan oleh pembangunan, melalui penerapan yang efisien dan bijaksana dalam penggunaan material, energi, dan pengelolaan ruang. Mengingat setiap rencana pembangunan akan mempengaruhi generasi mendatang, penting untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya kepedulian terhadap lingkungan dalam proses perancangan bangunan (Tanuwidjaja, 2011). Konsep ini berarti bahwa orang akan menggunakan lebih sedikit sumber daya dalam pekerjaan mereka untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Tujuannya adalah sumber daya bumi dapat dimanfaatkan dan dinikmati dalam jangka waktu yang lama. Dalam penerapannya, perlu adanya kesadaran bersama serta mengesampingkan ego untuk bisa terwujudnya arsitektur berkelanjutan. Arsitektur berkelanjutan sebenarnya menawarkan manfaat jangka panjang bagi umat manusia, dan hal ini dapat dicapai tanpa mengorbankan keindahan atau estetika bangunan itu sendiri. Semua upaya ini bertujuan untuk memperbaiki kondisi bumi dan lingkungan tempat kita tinggal saat ini (Mu'min, 2020). Salah satu cara yang mungkin dilakukan untuk menjaga keseimbangan lingkungan, sosial, dan ekonomi adalah menggunakan konsep arsitektur berkelanjutan. Dalam praktiknya, terdapat tiga komponen arsitektur berkelanjutan yang perlu diperhatikan menurut (Pitts, 2004), yaitu keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan.

Dari uraian di atas, industri kreatif sebagai salah satu penyumbang ekonomi nasional di Indonesia, maka diperlukannya upaya penunjang untuk mendukung dan memberdayakan perusahaan yang sudah ada ataupun yang baru dengan tetap memperhatikan kondisi iklim dan lingkungan sekitar. Upaya penunjang ini berupa fasilitas untuk para pelaku ekonomi kreatif yang terpusat dan terintegrasi berupa Surabaya *Creative Center* yang ramah lingkungan dan wadah pengembangan kreativitas serta bakat dan minat dalam industri kreatif di Surabaya.

1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan proyek bangunan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi sarana dan prasarana bagi pelaku ekonomi kreatif di Surabaya, dengan menekankan nilai-nilai kreatif yang mencakup kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, hingga konservasi.
2. Menghadirkan *Creative Center* yang ramah lingkungan, hemat energi, dan dapat beradaptasi terhadap perubahan iklim di Kota Surabaya.
3. Mewujudkan fasilitas yang mendukung kolaborasi dan pendidikan, terutama dalam pengembangan diri di bidang kreatif.
4. Menciptakan desain *Creative Center* sebagai ruang publik baru yang berfungsi sebagai pusat inspirasi dan pengembangan diri dalam bidang kreatif di Kota Surabaya.

Sedangkan sasaran dalam perancangan Surabaya *Creative Center* ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Surabaya *Creative Center* yang menarik dan nyaman, berfungsi sebagai ruang kolaborasi untuk mempertahankan dan meningkatkan lingkungan kreatif di Surabaya dengan desain yang hemat energi dan ramah lingkungan.
2. Merancang ruang Surabaya *Creative Center* sebagai mesin kreativitas (*creativity engine*) yang dapat mendukung pengembangan diri para pelaku ekonomi kreatif, sekaligus memotivasi mereka untuk berinovasi dan berkolaborasi.
3. Menjadikan Surabaya *Creative Center* sebagai sarana edukatif bagi pengunjung.

1.3. Batasan Dan Asumsi

Perancangan Tugas Akhir Surabaya *Creative Center* dengan Pendekatan Sustainable Architecture ini memiliki batasan dan asumsi yang menjadi acuan dalam perancangannya.

Batasan dalam perancangan Surabaya *Creative Center* ini adalah sebagai berikut:

1. *Creative Center* ini dirancang untuk menampung pelaku subsektor kreatif unggulan di Surabaya, yaitu di bidang kuliner, fesyen, kriya, dan seni pertunjukan.
2. Lokasi bangunan *Creative Center* berada di area perdagangan dan jasa yang menawarkan kemudahan akses serta capaian yang baik menuju tempat tersebut.

3. Target pengguna *Creative Center* ini adalah individu berusia produktif di atas 15 tahun, termasuk pelaku kreatif lokal.
 4. Bangunan *Creative Center* ini ditujukan untuk seluruh lapisan masyarakat.
- Asumsi dalam perancangan Surabaya *Creative Center* ini adalah sebagai berikut:
1. Kepemilikan dan pengelolaan bangunan akan dipegang oleh pemerintah kota, bekerja sama dengan komunitas kreatif di Surabaya.
 2. Jam operasional bangunan adalah dari pukul 08.00 hingga 20.00 untuk umum, dan pukul 08.00-23.00 untuk seluruh fasilitas yang ada.
 3. Daya tampung pengguna dalam bangunan ini diasumsikan mencapai 1.800 orang berdasarkan analisa kapasitas orang terhadap luas bangunan pada studi kasus.

1.4. Tahapan Perancangan

Pada tahapan perancangan, berikut adalah urutan skematik yang menjelaskan susunan laporan, mulai dari tahap pemilihan judul hingga penyusunan laporan akhir:

1.4.1. Interpretasi Judul

Menginterpretasikan Judul rancangan “Surabaya *Creative Center* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture*”

1.4.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan obyek perancangan bangunan Surabaya *Creative Center* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture*. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer yang berupa hasil observasi lapangan pada site terpilih. Selain data primer, terdapat pula data sekunder yang didapatkan dari studi literatur, buku, dan sumber-sumber lain yang relevan.

1.4.3. Kompilasi Data

Dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada. Hasil analisis ini akan digunakan untuk

menemukan solusi dari berbagai aspek dan dijadikan acuan dalam objek perancangan.

1.4.4. Azas dan Metode Rancang

Perancangan akan disesuaikan dengan potensi, permasalahan, dan judul yang diangkat. Selanjutnya, teori-teori yang relevan akan digunakan sebagai batasan untuk menentukan konsep rancangan.

1.4.5. Konsep dan Tema Rancangan

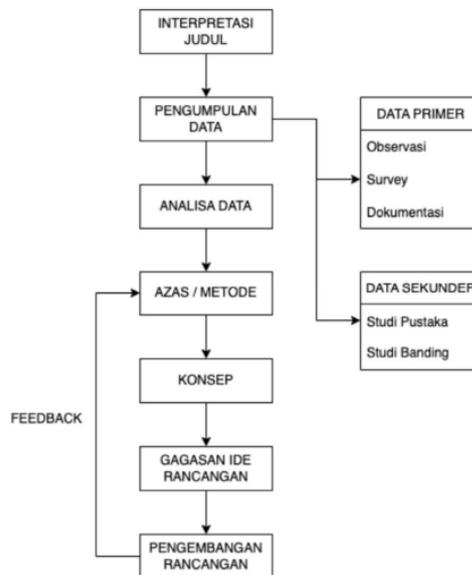
Tahap ini melibatkan penyusunan gagasan, data, teori, literatur, dan peraturan menjadi satu garis besar yang akan membantu proses perancangan. Hal ini bertujuan agar rancangan memiliki dasar yang kuat dan tetap fokus pada tujuan awal yang telah ditetapkan.

1.4.6. Pengembangan Rancangan

Dalam tahap ini, gagasan dan ide yang telah dikembangkan diubah menjadi rancangan desain yang sesuai dengan tema dan konsep perancangan yang telah ditentukan untuk objek tersebut..

1.4.7. Gambar Pra-Rancangan

Tahap akhir ini mencakup penyusunan gambar kerja dari bangunan Creative Center di Surabaya, yang terdiri dari *site plan*, *layout*, denah, potongan, tampak, dan perspektif. Gambar-gambar ini akan menggambarkan secara detail rancangan yang telah disusun.



Gambar 1.2 Kerangka Tahapan Perancangan
 Sumber : Kerangka Kerja Azas dan Metode Perancangan

1.5. Sistematika Laporan

Sistematika Pembahasan yang digunakan dalam penyusunan Laporan Akhir Program Perancangan dan Perencanaan Surabaya *Creative Center* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture* ini adalah :

Bab I Pendahuluan

Berisi langkah-langkah awal yang mencakup latar belakang pemilihan judul "Surabaya *Creative Center* dengan Pendekatan *Arsitektur Berkelanjutan*", serta menjelaskan tujuan dan sasaran, ruang lingkup pembahasan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan yang disajikan secara rinci.

Bab II Tinjauan Objek Perancangan

Berisi tinjauan terhadap obyek perancangan yang relevan dengan judul tugas akhir Surabaya *Creative Center*. Berupa tinjauan umum dan tinjauan khusus, tinjauan umum membahas tentang pengertian judul Surabaya *Creative Center* studi literatur yang membahas tentang perancangan City Hotel. Sedangkan tinjauan khusus membahas tentang penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menentukan perhitungan luasan ruang yang menjadi sasar perancangan Surabaya *Creative Center*.

Bab III Tinjauan Lokasi Perancangan

Bab ini menyajikan tinjauan umum mengenai kondisi lokasi, data fisik dari site, serta menyertakan peta lokasi dan potensi yang terdapat pada site Surabaya *Creative Center* ini.

Bab IV Analisa Konsep Perancangan

Berisi tentang analisis makro dengan menganalisis lokasi site. Analisis mikro yang memaparkan tentang analisis pengguna, analisis aktivitas dan analisis ruang. Juga menerangkan tentang analisis konsep perancangan, konsep bangunan, konsep ruangan, konsep struktur dan utilitas dan konsep arsitektur dalam perencanaan Surabaya *Creative Center*

Bab V Konsep Perancangan

Berisi penjelasan analisa site yang didalamnya membahas tentang kondisi eksisting tapak, analisa aksesibility, analisa view, analisa ruang luar, analisa sirkulasi dalam tapak dan konsep rancangan yang membahas tentang konsep bentuk, konsep sirkulasi dan juga tatanan masa dalam perencanaan Surabaya *Creative Center*.