

BAB II

TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

2.1. Tinjauan Umum Perancangan

Tinjauan umum perancangan ini berisi tentang tinjauan umum dan khusus perancangan yang mengkaji mengenai aspek-aspek terkait judul perancangan berdasarkan informasi dan data yang diperoleh dari literatur dan sumber pustaka yang relevan. Selain itu, dilakukan analisa studi kasus objek yang memiliki kesamaan dengan objek perancangan yang akan dijadikan acuan dalam proses perancangan.

2.1.1 Pengertian Judul

Judul yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini yaitu “*Surabaya Creative Center* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture*” dapat diuraikan sebagai berikut:

Surabaya

Kota Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia, sekaligus pusat perdagangan dan ekonomi di Jawa Timur. Kota Surabaya berada di urutan kedua sebagai kota terbesar di Indonesia setelah Jakarta. Surabaya berlokasi 800 km sebelah timur Jakarta. Letak Surabaya berada di pantai utara Pulau Jawa bagian timur yang berhadapan dengan Laut Jawa dan Selat Madura. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2018-2022, penyumbang ekonomi kreatif nasional di urutan kedua dipegang oleh Pelaku Ekonomi Kreatif di Jawa Timur dengan Kota Surabaya sebagai pelaku ekonomi kreatif terbesar dengan jumlah unit usaha sebanyak 142.438, sehingga Surabaya memiliki peran besar dalam meningkatkan produktivitas ekonomi kreatif nasional.

Creative Center

Creative Center adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang diterjemahkan sebagai “pusat kreatif”. Tempat ini adalah tempat pemersatu pelaku kreatif dan sebagai wadah atau ruang bagi pelaku kreatif dalam memperluas jaringan mereka, mengembangkan bisnis, serta ruang bagi masyarakat yang ingin terlibat dalam

berbagai sektor kreatif Matheson & Easson (2015). Terdapat fasilitas penunjang pada *Creative Center* ini mulai dari *co-working space*, ruang untuk kegiatan *workshop*, serta area pemasaran produk.

Sustainable Architecture

Sustainable Architecture (arsitektur berkelanjutan) adalah pendekatan arsitektur yang memiliki tujuan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan dan masyarakat. Menurut (Pitts, 2004) terdapat 3 komponen utama dalam penerapan *Sustainable Architecture* ini, yaitu keberlanjutan ekonomi, keberlanjutan lingkungan, dan keberlanjutan sosial

Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran di atas, disimpulkan bahwa *Surabaya Creative Center* dengan Pendekatan *Sustainable Architecture* adalah pusat ekonomi kreatif yang mewadahi kegiatan para pelaku ekonomi kreatif di Surabaya dengan memaksimalkan sumber daya alam dan meminimalkan dampak negatifnya terhadap lingkungan dan masyarakat.

2.1.2 Studi Literatur

Bagian kajian literatur ini menjabarkan dan memberikan penjelasan rinci mengenai objek Perancangan Tugas Akhir ini berdasarkan pustaka, persyaratan-persyaratan bangunan serta standar atau panduan yang berkaitan dengan objek perancangan.

2.1.2.1 Kajian Tentang Ekonomi Kreatif

A. Definisi Ekonomi Kreatif

Istilah ekonomi kreatif diperkenalkan di dalam buku "*Creative Economy, How People Make Money from Ideas*" yang ditulis oleh (Howkins, 2002) yang mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dengan input dan output yang diberikan adalah ide. Menurut (Purnomo, 2016), seseorang yang kreatif dengan modal idenya dapat mendapatkan penghasilan yang relatif tinggi. Penelitian dari pemerintah di Indonesia menyebutkan bahwa ekonomi kreatif adalah industri yang memanfaatkan kemampuan dan bakat individu dalam menciptakan ide-ide

baru untuk menyediakan jasa dan barang yang bernilai ekonomis (Nugroho & Cahyadin, 2011).

B. Pelaku Ekonomi Kreatif

Menurut (Florida, 2002) *creative class* adalah orang yang bergelut dalam bidang sains dan teknologi, desain, edukasi, musik, seni, dan hiburan yang prinsip kerjanya dalam ekonomi adalah untuk menciptakan ide baru. Ide tersebut dapat menjadi aset intelektual yang dapat dikomersiasasikan. Adapun pelaku kreatif dibagi menjadi dua yaitu pelaku kreasi dan pengelola kekayaan intelektual (KemenhumkanRI, 2019).

C. Rantai Ekonomi Kreatif

Rantai Ekonomi Kreatif dibagi menjadi lima tahapan yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi (Bekraf, 2019).

- **Kreasi**

Tahap pertama ini berupa kegiatan penciptaan sebuah ide dengan tingkat kreativitas yang tinggi, karena pelaku kreatif akan dituntut untuk menciptakan ide dari pengamatan tren pasar yang ada menjadi sesuatu yang bernilai bagi konsumen.

- **Produksi**

Produksi adalah proses kegiatan pembuatan untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun pelaku dalam tahap ini dibagi menjadi dua yaitu pelaku utama yang terdiri dari pengrajin atau desainer dan pihak terkait yang terdiri dari pemasok bahan, pekerja, lembaga pembiayaan, dan penjamin kualitas produk.

- **Distribusi**

Tahap ketiga adalah tahap distribusi, yaitu kegiatan pemindahan barang dari tempat produksi ke tempat tujuan pemasaran.

- **Konsumsi**

Tahap berikutnya adalah tahap konsumsi oleh konsumen. Kegiatan ini berbeda pada tiap sektornya. Pada sektor kuliner, kegiatan berupa membeli dan mengonsumsi makanan, sedangkan pada sektor-sektor lain yang ada pada *Creative Center* dapat berupa *concept store* atau area pemasaran produk dan galeri.

- **Konservasi**

Konservasi adalah tahap bentuk penyimpanan atau pengarsipan data dan produk yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan produk baru yang menyesuaikan tren dan kebutuhan pasar.

2.1.2.2 Kajian tentang Subsektor Industri Kreatif di Kota Surabaya

A. *Fashion*

Menurut (Pangestu & Nirwandar, 2014) fesyen merupakan cara untuk, mengekspresikan diri dan dapat menunjukkan kelas sosial atau mengikuti tren. fesyen merupakan pilihan seseorang untuk mengungkapkan identitas diri atau kelompoknya dan juga kepribadiannya. Sektor fesyen di Surabaya telah berkembang pesat dengan keberadaan berbagai desainer lokal dan *brand* yang semakin dikenal, baik di tingkat lokal maupun nasional. Fashion di Surabaya mencakup berbagai jenis pakaian, dari busana formal, kasual, hingga busana tradisional yang dipadukan dengan unsur modern. Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap fesyen, muncul pula *event-event* besar yang mendukung industri ini, seperti *Surabaya Fashion Week* dan pameran-pameran fesyen yang melibatkan desainer lokal. Untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, khususnya di sektor fesyen, diperlukan adanya fasilitas yang mendukung bagi para pelaku industri kreatif.

Industri fesyen ini dimulai dengan pemilihan bahan dasar seperti kain, yang kemudian diproses melalui berbagai metode produksi, seperti menjahit atau menenun. Setelah produk selesai dibuat, hasil karya tersebut dapat dipamerkan melalui acara peragaan busana atau dipajang di toko konsep, di mana pengunjung yang tertarik dapat langsung membeli. Selain itu, sektor fesyen juga menawarkan layanan produksi sesuai permintaan pelanggan. Tak hanya itu, industri ini juga menyelenggarakan *workshop* bagi siapa saja yang ingin mendalami ilmu di industri fesyen.

Tabel 2. 1 Analisis Produk Unggulan Fashion di Surabaya

No.	Jenis Produk	Jenis Produk	Deskripsi	Gambar
1	Pakaian Tradisional	Batik Surabaya	Busana batik khas Surabaya yang sering digunakan untuk acara formal, pekerjaan, atau budaya.	
2	Pakaian Casual	T-Shirt dan Kaos Lokal	Desain lokal yang mencerminkan gaya hidup Surabaya, serta kualitas bahan yang nyaman dan ramah lingkungan.	
3	<i>Fashion Muslimah</i>	Hijab dan Pakaian Muslimah	Busana muslimah modern seperti tunik, gamis, dan hijab yang modis dan tetap sesuai dengan norma agama.	
4	Pakaian Formal	Jas dan Blazer	Pakaian formal yang sering digunakan untuk acara resmi atau kerja, seperti jas pria dan blazer wanita.	
5	<i>Streetwear</i>	Sneakers dan Jaket Bomber	Pakaian dan alas kaki yang terinspirasi dari gaya hidup urban, seperti sneakers, hoodie, dan jaket bomber.	

Sumber: Analisa Penulis, 2024

B. Kerajinan Kriya

Seni kriya adalah bagian dari seni rupa terapan yang melahirkan karya seni yang juga memiliki fungsi praktis, seperti produk kerajinan dan dekorasi. Di Surabaya, sektor seni kriya berkembang melalui penciptaan desain-desain inovatif, baik dari segi bentuk, fungsi, maupun konsep produk yang dihasilkan. Proses ini melibatkan riset pasar serta kolaborasi antara berbagai pelaku ekonomi kreatif yang berfokus pada kerajinan tangan. Beberapa produk unggulan yang berpotensi dikembangkan di Surabaya, antara lain kerajinan berbahan dasar kayu, logam, kulit, serta anyaman rotan, yang dapat dipadukan dengan sentuhan desain modern yang sesuai dengan tren pasar saat ini.

Proses pembuatan kerajinan di Surabaya dimulai dari pemilihan dan persiapan bahan setengah jadi yang telah melalui tahap awal pengolahan, sehingga bahan tersebut siap untuk diproses lebih lanjut tanpa memerlukan waktu yang lama. Setelah itu, kerajinan ini masuk ke tahap pengerjaan dan akhirnya diselesaikan dengan proses *finishing* untuk mendapatkan hasil akhir yang optimal. Produk-produk seni kriya ini tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga nilai guna yang tinggi, menjadikannya pilihan yang menarik bagi konsumen.

Sektor kerajinan kriya ini menyelenggarakan *workshop* dan pelatihan bagi masyarakat yang ingin mempelajari teknik pembuatan kerajinan tangan. Dengan melibatkan pengrajin lokal dalam mengajar, masyarakat tidak hanya dapat mempelajari keterampilan baru, tetapi juga berkesempatan untuk berkolaborasi dalam menciptakan produk-produk baru yang lebih inovatif. Melalui kegiatan ini, Surabaya dapat menjadi pusat kreativitas yang mendukung pengembangan seni kriya sekaligus melestarikan warisan budaya kerajinan lokal.

Tabel 2. 2 Analisis Produk Unggulan kerajinan kriya di Surabaya

No.	Jenis Produk	Jenis Produk	Deskripsi	Gambar
1	Kerajinan kayu	Perabot	Kerajinan ukir kayu yang banyak digunakan untuk dekorasi rumah, pintu, atau perabotan lainnya.	
2	Anyaman Bambu	Tas, Keranjang, Topi	Kerajinan tangan dari bambu yang diubah menjadi berbagai produk fungsional seperti keranjang dan tas.	
3	Kerajinan Kulit	Tas, Dompot, Jaket, Sandal	Produk-produk kulit berkualitas tinggi, seperti tas, dompet, dan jaket yang dibuat dengan teknik jahit tangan.	
4	Keramik	Pot Tanaman, Patung, Piring, Vas	Kerajinan berbahan dasar tanah liat yang dihias dengan berbagai motif dan warna, seperti pot dan patung.	

Sumber: Analisa Penulis, 2024

C. Kuliner

Sektor kuliner di Surabaya merupakan subsektor kreatif unggulan yang fokus pada pengembangan ide inovatif dalam menciptakan resep baru, teknik pengolahan, serta memperluas jangkauan pemasaran produk kuliner. Kuliner Surabaya dapat diperkenalkan dan dipromosikan melalui berbagai saluran seperti pusat kuliner, bazar, atau kafe-kafe yang menjadi tempat bagi masyarakat untuk

menikmati dan membeli makanan khas daerah. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk membangun komunitas kuliner yang solid, yang tidak hanya memamerkan keunikan kuliner Surabaya tetapi juga berperan dalam melestarikan tradisi kuliner lokal. Namun, tidak hanya kuliner tradisional yang mendapatkan perhatian, kuliner yang sedang tren saat ini, seperti makanan *plant-based*, kopi *spesialti*, makanan fermentasi (seperti *kimchi* dan *kombucha*), serta hidangan berbasis bahan lokal yang dipadukan dengan teknik modern, juga berpotensi besar untuk menjadi bagian dari pengembangan sektor kuliner di Surabaya.

Proses pembuatan kuliner dimulai dari pengadaan bahan baku mentah, yang kemudian diolah menjadi makanan siap saji atau makanan kemasan yang siap dipasarkan, baik di pasar lokal maupun secara *online*. Pemasaran produk kuliner dapat dilakukan melalui toko daring yang dikelola oleh komunitas kuliner atau melalui pusat kuliner di Surabaya yang memungkinkan pengunjung untuk langsung merasakan cita rasa khas kota ini.

Industri kuliner juga dapat mengadakan *workshop* dan pelatihan bagi masyarakat atau wisatawan yang ingin belajar tentang cara membuat olahan makanan khas Surabaya atau tren kuliner terkini. *Workshop* ini bisa melibatkan komunitas kuliner lokal maupun para ahli kuliner modern, yang bersama-sama memberikan pengalaman edukatif yang bermanfaat. Dengan demikian, Surabaya *Creative Center* berpotensi untuk menjadi wadah bagi perkembangan kuliner lokal dan tren makanan masa kini, yang tidak hanya menarik minat pengunjung, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian, inovasi, dan pengembangan kuliner daerah.

Tabel 2. 3 Analisis Produk Unggulan kuliner di Surabaya

No.	Jenis Produk	Deskripsi	Bahan Utama	Gambar
1	Rujak Cingur	Makanan khas Surabaya yang terdiri dari campuran sayuran, buah, dan irisan cingur (hidung	Cingur (hidung sapi), sayuran, buah, petis	

		sapi) dengan bumbu petis.		
2	Soto Ayam Lamongan	Soto khas Lamongan dengan kuah bening, ayam suwir, dan pelengkap seperti nasi, telur, dan sambal.	Ayam, kuah kaldu, nasi, telur	
3	Lontong Balap	Hidangan khas Surabaya berupa lontong yang disajikan dengan tauge, lentho (gorengan), dan kuah gurih.	Lontong, tauge, lentho, kuah	
4	Tahu Tek	Makanan jalanan khas Surabaya yang terdiri dari tahu, lontong, ketupat, dan saus kacang pedas.	Tahu, lontong, ketupat, saus kacang	

Sumber: Analisa Penulis, 2024

D. Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan merupakan bentuk karya seni yang melibatkan aksi dari individu atau kelompok pada waktu dan lokasi tertentu. Soedarsono (2002), mengategorikan fungsi seni pertunjukan ke dalam tiga area, yaitu sebagai media ritual, sebagai sumber hiburan pribadi, dan sebagai representasi estetika. Surabaya memiliki tradisi seni pertunjukan yang beragam, yang mencakup berbagai bentuk tari, musik, teater, dan wayang. Berbagai bentuk seni pertunjukan ini tidak hanya mencerminkan sejarah dan nilai-nilai budaya Surabaya, tetapi juga berkembang untuk mengikuti dinamika zaman. Di Surabaya, seni pertunjukan tradisional seperti *Tari Remo* dan *Wayang Kulit* terus dilestarikan, sementara juga muncul inovasi baru yang menggabungkan unsur-unsur tradisional dengan bentuk-bentuk pertunjukan modern yang lebih kontemporer.

Seni pertunjukan di Surabaya dimulai dari proses produksi yang melibatkan latihan koreografi untuk tari, latihan musik tradisional (seperti gamelan), serta latihan teater. Kolaborasi antar seniman—penari, pemusik, dan aktor—sangat

penting dalam menciptakan pertunjukan yang harmonis dan bermakna. Proses ini juga melibatkan riset budaya untuk memastikan bahwa nilai-nilai lokal tetap terjaga, meskipun dengan sentuhan modern yang dapat menarik minat *audiens* yang lebih luas.

Setelah proses produksi, komunitas seni pertunjukan di Surabaya dapat mengadakan *workshop* atau pelatihan untuk masyarakat, guna memperkenalkan dan mengajarkan keterampilan seni tradisional dan modern. *Workshop* ini bisa melibatkan berbagai elemen seni, seperti tari tradisional Surabaya, seni teater, dan gamelan, serta seni pertunjukan kontemporer seperti musik elektronik yang dipadukan dengan elemen budaya lokal. Ini menjadi penting untuk menjaga kelestarian seni dan memastikan generasi muda memiliki pemahaman dan keterampilan untuk melestarikan seni pertunjukan daerah mereka.

Selain itu, pementasan seni pertunjukan juga menjadi langkah penting dalam memperkenalkan karya-karya seni kepada masyarakat luas. Di Surabaya, pementasan seni dapat dilakukan di berbagai ruang publik, seperti gedung teater, ruang seni, dan juga di taman atau alun-alun yang terbuka, menjadikannya lebih mudah diakses oleh masyarakat dari berbagai lapisan. Pementasan tersebut tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat lokal, tetapi juga oleh pengunjung dari luar kota atau wisatawan asing yang datang ke Surabaya.

Tabel 2. 4 Analisis Produk Unggulan seni pertunjukan di Surabaya

No.	Jenis Produk	Deskripsi	Pelaku
1	Tari Remo	Tari tradisional Jawa Timur yang menggambarkan keberanian dan semangat, sering ditampilkan dalam acara-acara besar.	4 – 6 orang
2	Wayang Kulit	Seni pertunjukan tradisional dengan menggunakan wayang kulit dan dalang sebagai pengisah cerita.	3 – 5 orang
3	Teater tradisional Jawa	Teater yang mengangkat cerita-cerita rakyat atau legenda Jawa dengan dialog dan musik tradisional.	10 – 15 orang

4	Seni tari Kontemporer	Seni tari modern yang menggabungkan unsur tradisional dengan teknik tari internasional.	5 – 10 orang
5	Band Musik	Pertunjukan musik oleh grup band yang memainkan berbagai genre, mulai dari pop hingga rock.	3 – 6 orang

Sumber: Analisa Penulis, 2024

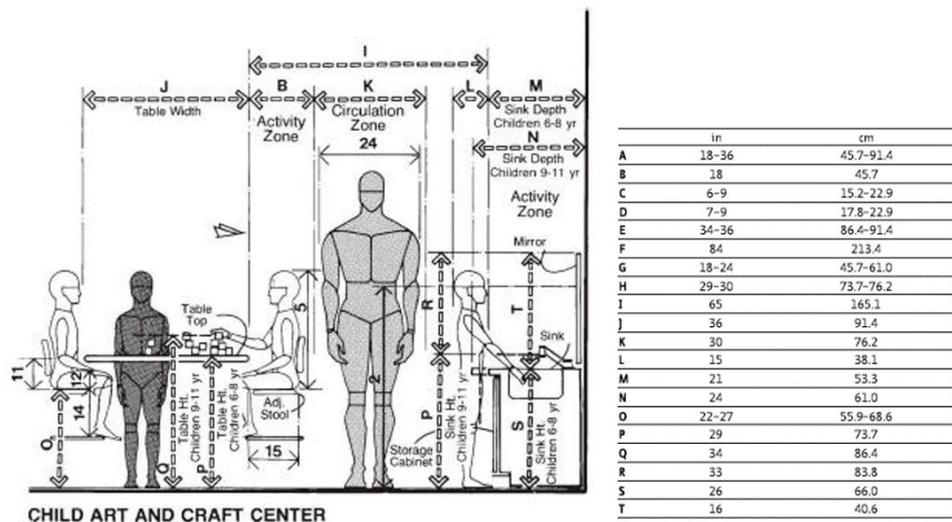
2.1.2.3 Standar Ruang pada Creative Center

Berikut adalah standar ruang pada tiap-tiap subsektor ekonomi kreatif pada bangunan *creative Center* dengan subsektor kuliner, fesyen, kriya, dan seni pertunjukkan beserta dengan ruang-ruang penunjang lainnya.

1. Sektor Fesyen

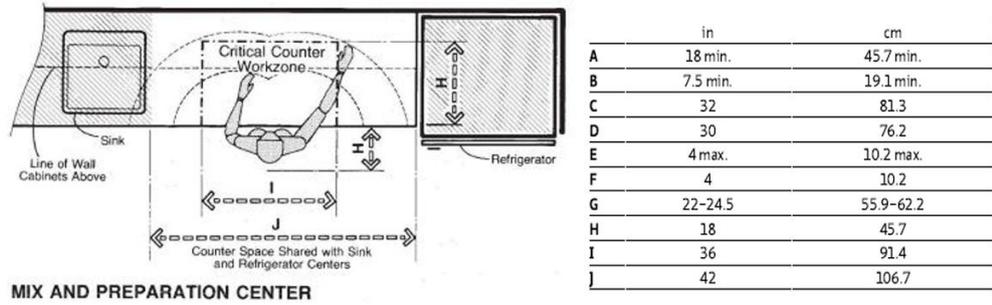
Area sektor fesyen ini akan dijadikan ruang untuk mewadahi produk unggulan fesyen di Surabaya mulai dari kain, baju batik, bordir, dan hijab. Adapun fasilitas ruang yang diperlukan untuk mendukung kegiatan kreatif pada sektor ini, yaitu studio sebagai tempat pembuatan konsep dan eksplorasi desain produk fesyen, ruang *workshop* sebagai tempat pelatihan, seminar dan diskusi, dan gudang penyimpanan barang. Berikut untuk standar ruang yang dibutuhkan pada sektor fesyen.

• Ruang Jahit/Produksi



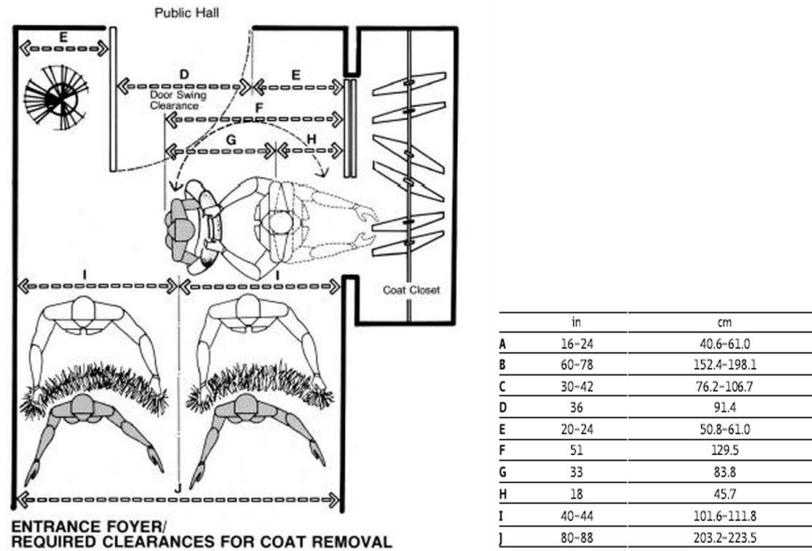
Gambar 2. 1 Standar Ruang Gerak Markerspace
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

• Studio Fesyen



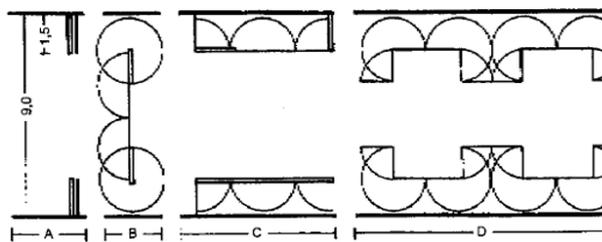
Gambar 2. 2 Standar Ruang Gerak Studio Fesyen
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

- *Make Up dan Dress Up Room*

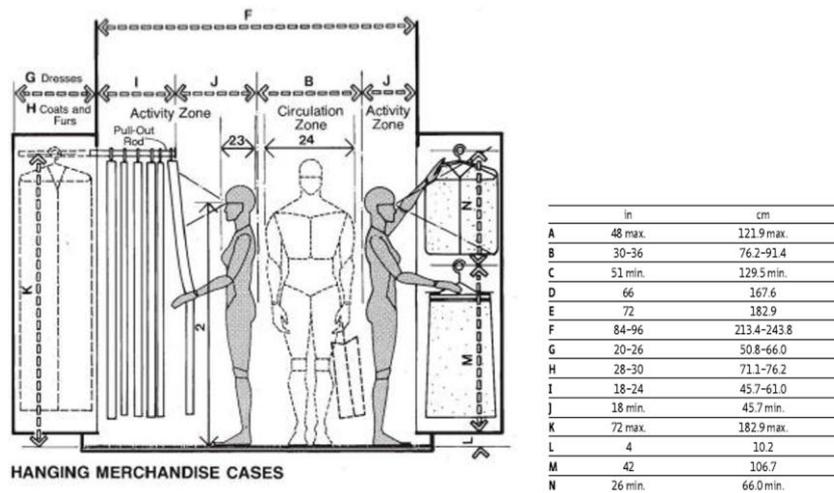


Gambar 2. 3 Standar Ruang Gerak Make Up dan Dress Up Room
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

- *Sentra Fesyen*



Gambar 2. 4 Standar Ruang pada Sentra Fesyen
 Sumber: Neufert, 1996

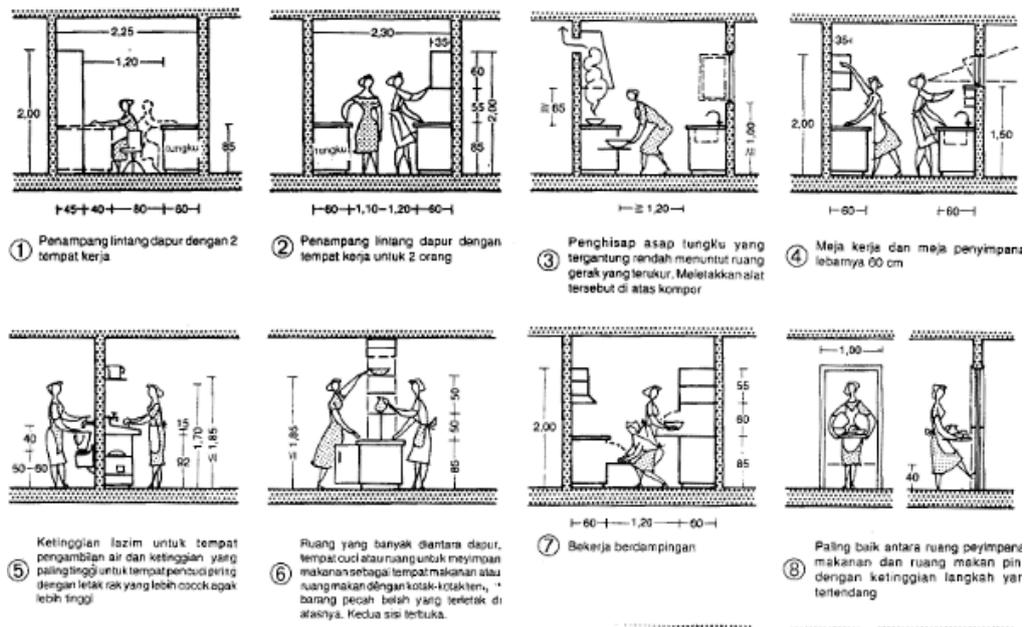


Gambar 2.5 Standar Ruang Gerak pada Sentra Fesyen
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

2. Sektor Kuliner

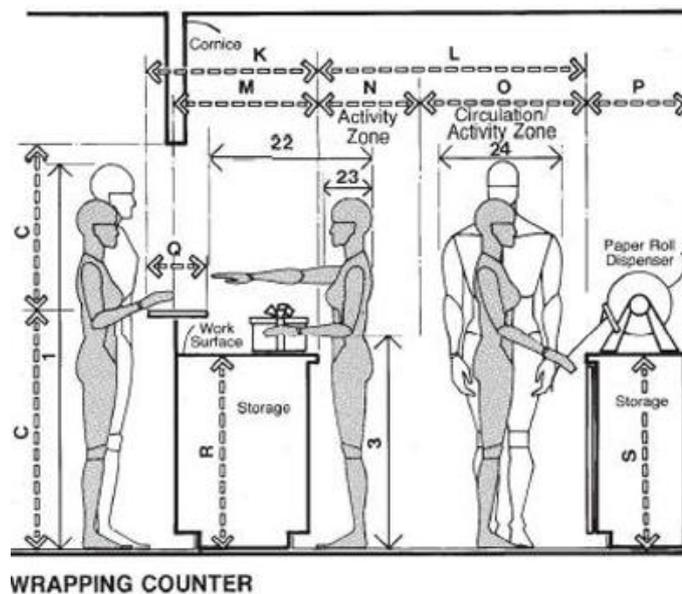
Pada sektor kuliner, aktivitas yang terjadi di dalamnya berupa kegiatan mengembangkan ide-ide resep masakan, pengolahan makanan, penyajian makanan, serta kolaborasi antar pelaku kreatif di bidang kuliner. Oleh karena itu, dibutuhkannya ruang penunjang aktivitas tersebut mulai dari dapur sebagai tempat pengolahan makanan dan eksplorasi produk makanan baru, ruang *packing* sebagai tempat pengemasan, sentra kuliner sebagai area dan wadah pemasaran produk, serta dibutuhkannya area gudang penyimpanan bahan makanan. Adapun standar ruangnya adalah sebagai berikut:

- Dapur, Sebagai ruang untuk eksperimen dan eksplorasi dalam menciptakan produk kuliner berkualitas, dapur memegang peranan penting dalam proses pengolahan makanan. Dapur dilengkapi dengan berbagai peralatan masak, seperti kompor, meja, rak, wastafel, dan perlengkapan lainnya yang mendukung kelancaran aktivitas memasak. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah sistem ventilasi yang baik, untuk mencegah terjadinya pengap akibat asap dari proses memasak. Biasanya, hal ini diatasi dengan pemasangan *cookerhood* di atas kompor atau dengan menambahkan jendela sebagai saluran sirkulasi udara. Selain itu, untuk menjaga keamanan, dapur juga harus dilengkapi dengan peralatan pencegahan kebakaran, seperti *sprinkler* dan tabung pemadam kebakaran, mengingat ruang ini sering kali berhubungan langsung dengan api dan berpotensi rawan kebakaran. Semua elemen ini menjadi bagian dari standar ruang yang harus dipenuhi dalam sektor kuliner, termasuk dalam studi ruang gerak yang mendukung efisiensi dan kenyamanan kerja di dapur.

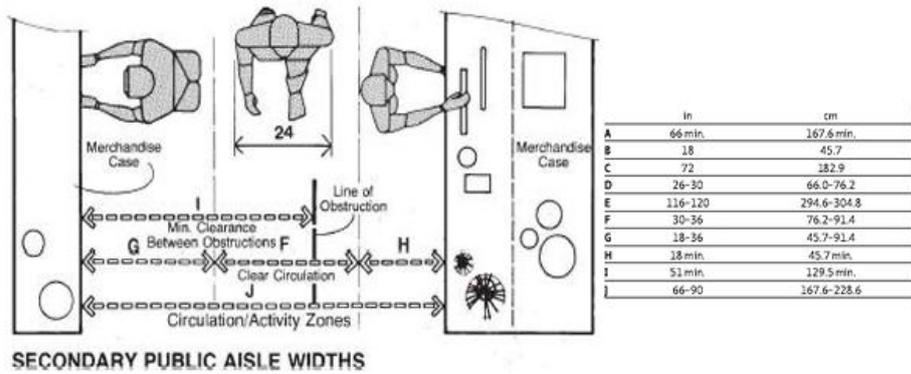


Gambar 2.6 Standar Ruang Masak
Sumber: Neufert, 1996

- Ruang *Packing*, berfungsi sebagai area untuk membungkus produk kuliner agar memiliki tampilan yang menarik dan nilai jual yang lebih tinggi. Di ruang ini, dibutuhkan ruang yang cukup luas untuk memungkinkan petugas packing bergerak dengan leluasa serta untuk menyimpan barang-barang yang telah dikemas. Berikut adalah standar yang perlu dipenuhi untuk ruang pengemasan.

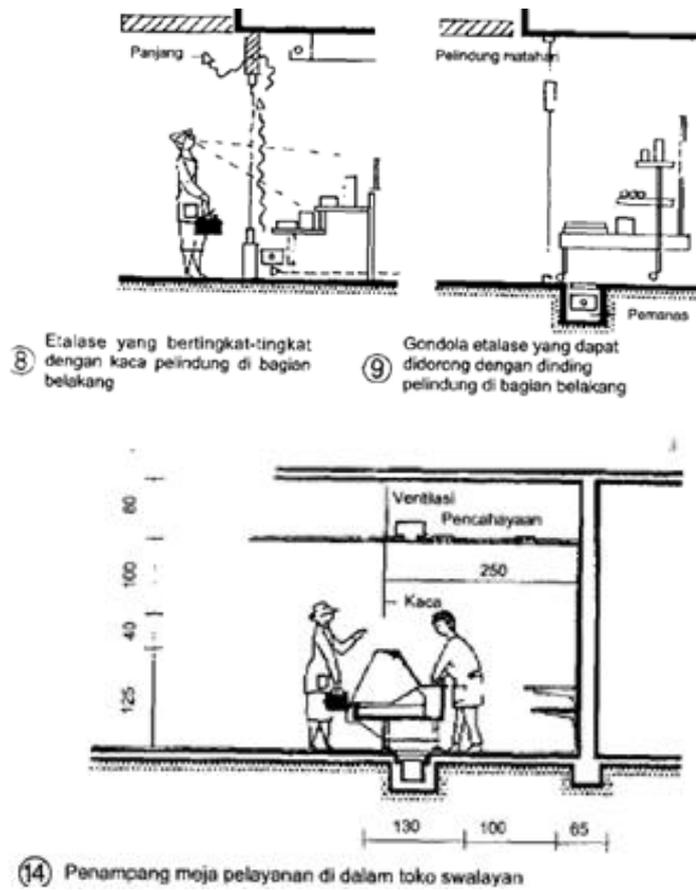


Gambar 2.7 Standar Ruang Masak
Sumber: Neufert, 1996



Gambar 2.8 Standar Ruang Kemas
 Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

• Sentra Kuliner

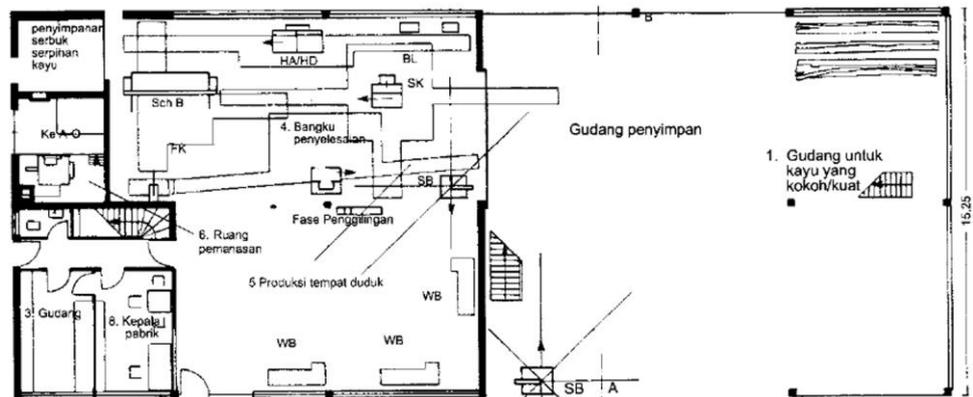


Gambar 2.9 Standar Ruang Gerak pada Sentra Kuliner
 Sumber: Neufert, 1996

3. Sektor Kriya

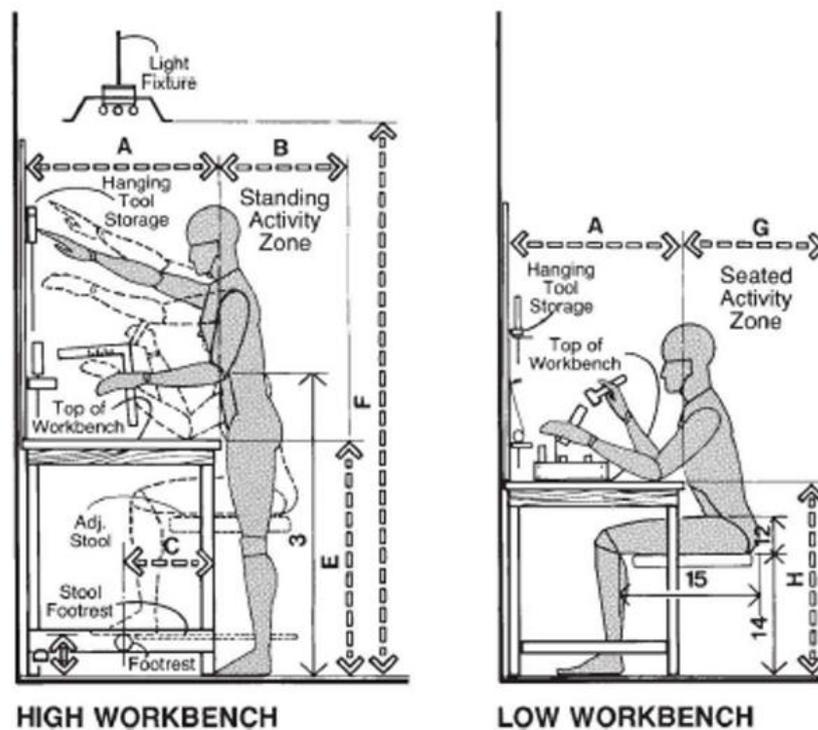
Sektor ini akan mewadahi aktivitas mulai dari menggali ide desain hingga pembuatan dan pemasaran produk kerajinan. Berikut standar ruang pada sektor kriya/kerajinan.

- Ruang Kriya



Gambar 2.10 Standar Ruang Kriya
Sumber: Neufert, 1996

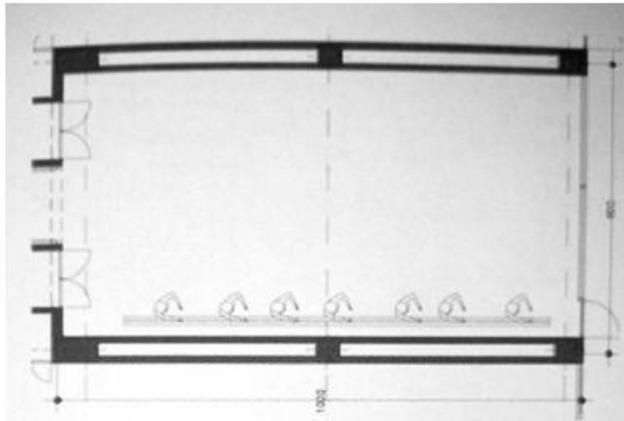
- Ruang Produksi



Gambar 2.11 Standar Ruang Gerak Produksi
Sumber: *Human Dimension & Interior Space*. 1979

4. Sektor Seni Pertunjukan

Sektor ini akan mewadahi kegiatan seni pertunjukan seperti teater, seni tari dan musik. Adapun fasilitas yang dibutuhkan, yaitu ruang latihan, ruang persiapan, ruang auditorium, dan ruang penunjang lainnya. Berikut adalah standar ruang studio untuk seni tari dan pertunjukan teater



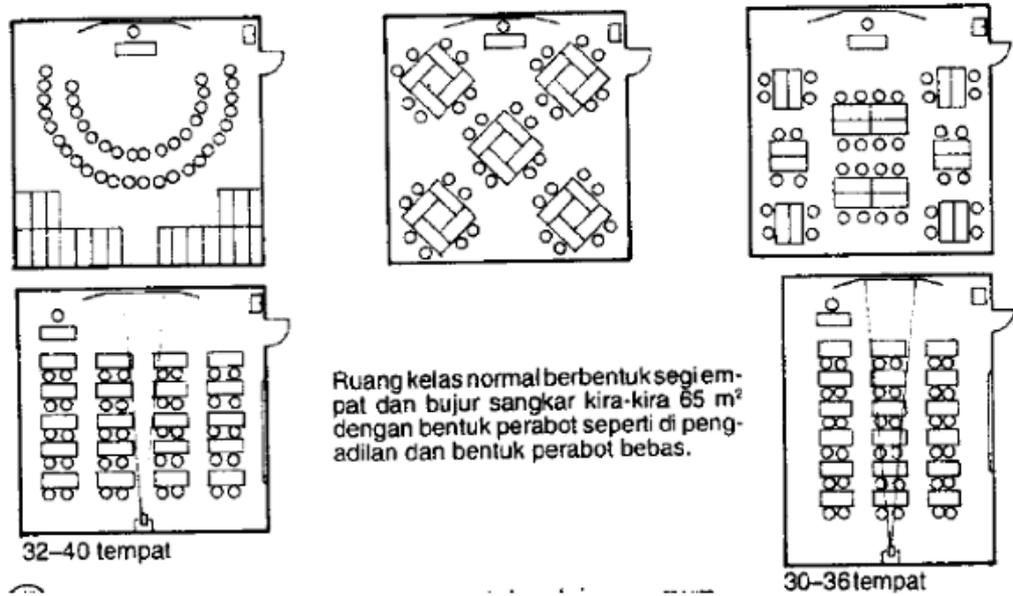
Gambar 2.12 Standar Ruang Studio Pertunjukan Tari dan Teater
Sumber: *Timer Saver Standart 4th Edition*

Pada gambar, studio pertunjukan tari dan teater berfungsi sebagai ruang latihan bagi para pelaku seni pertunjukan. Karakteristik ruang studio ini meliputi luas minimal sebesar 37,2 m² yang cocok untuk kelompok kecil berlatih, adanya kaca dengan lebar 6 m dan pegangan di kedua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0,9 m, 1,06 m, dan 1,22 m. Selain itu, studio ini dilengkapi dengan pintu double yang lebar untuk memudahkan pemindahan properti, serta desain langit-langit yang tinggi untuk menciptakan kesan yang lebih luas.

5. Fasilitas Bersama

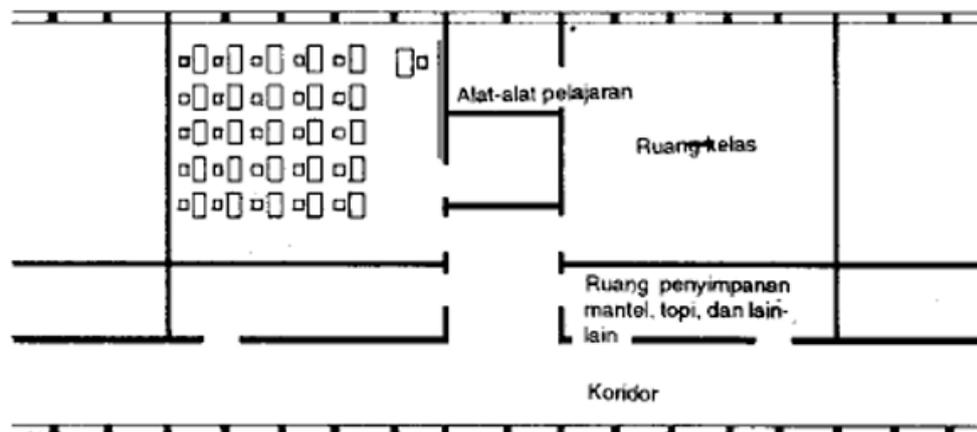
Alam perancangan bangunan *Creative Center*, fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan bersama meliputi ruang *workshop*, ruang kelas, *co-working space*, auditorium, galeri/pameran, dan perpustakaan. Berikut adalah standar ruang, tata letak furnitur, dan sirkulasi untuk masing-masing ruang tersebut.

- *Workshop Room*



Gambar 2.13 Standar Ruang Workshop
Sumber: Neufert, 1996

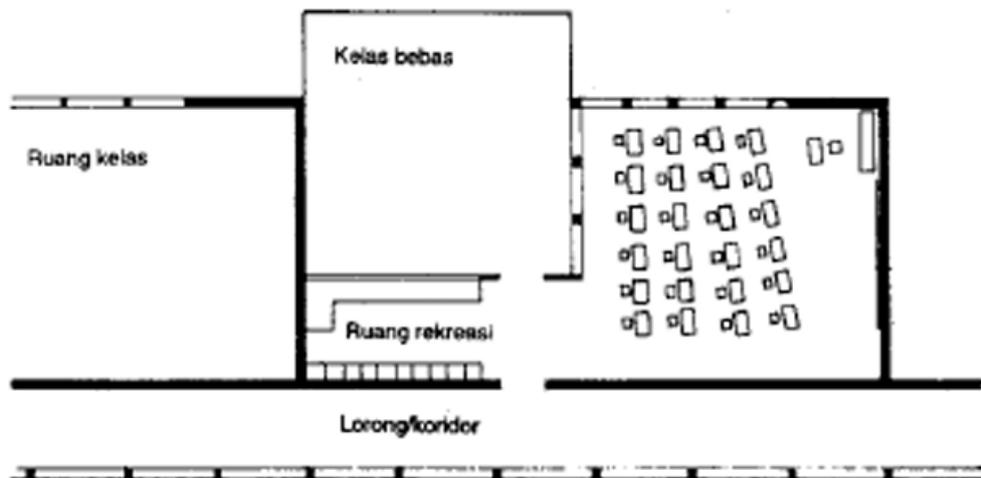
- Ruang Kelas



① Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara. koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran

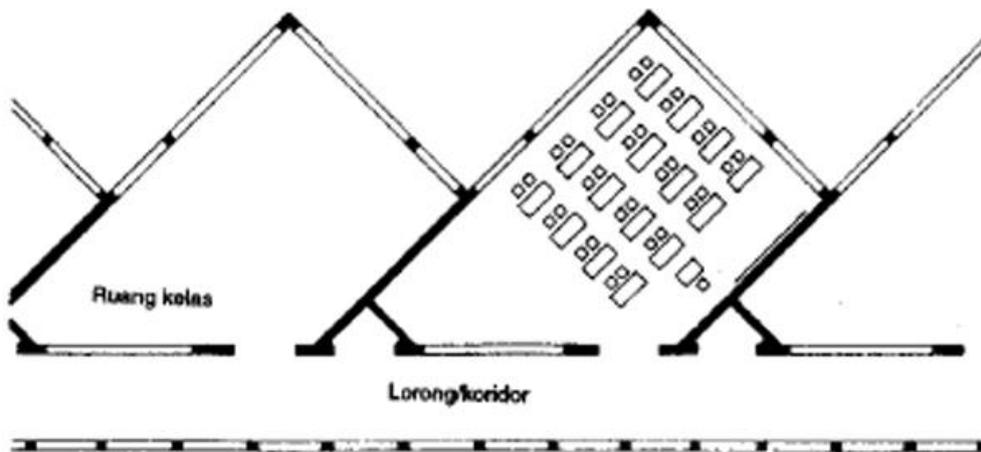
Arch.: Yorke, Rosenberg, Mardall

Gambar 2.14 Standar Ruang Kelas berkoridor
Sumber: Neufert, 1996



② Gabungan dari kelas-kelas, kelas bebas dan ruang rekreasi, anjuran Arch.: Neutra

Gambar 2.15 Pola Gabungan 2 Ruang Kelas
Sumber: Neufert, 1996

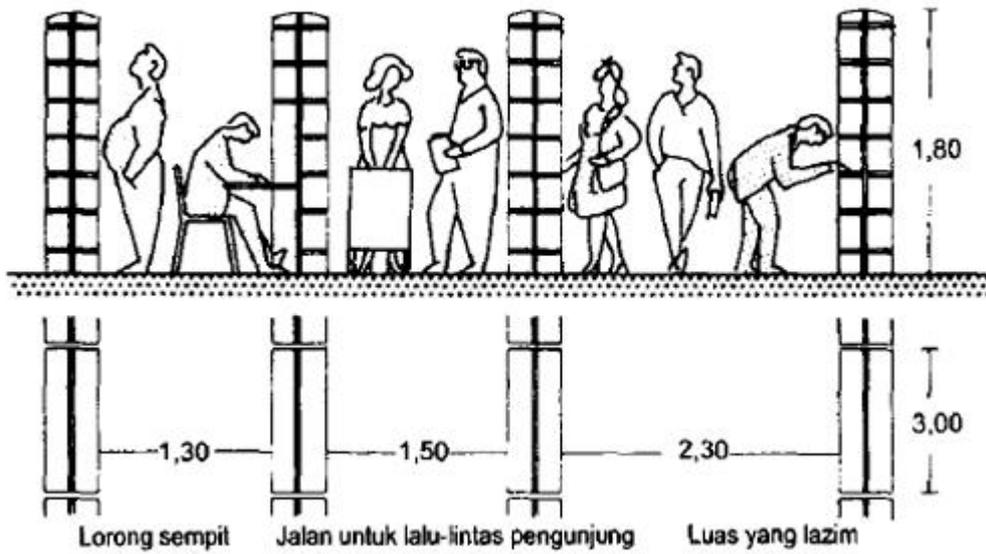


③ Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal-balik Arch.: Carbonara

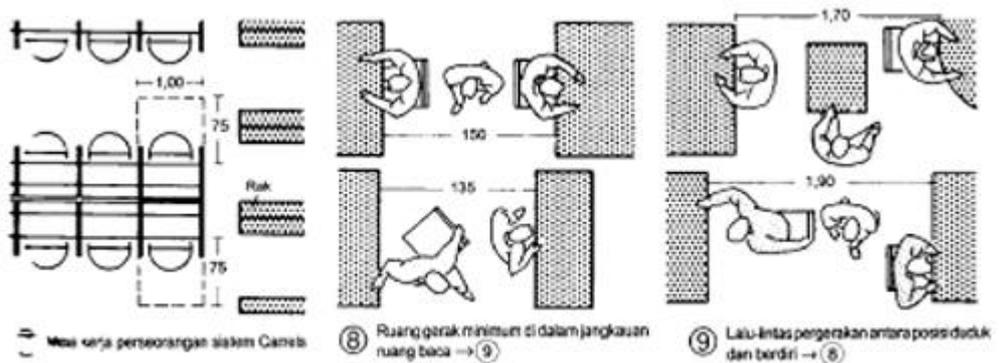
Gambar 2.16 Pola Ruang Kelas Berbentuk Mata Gergaji
Sumber: Neufert, 1996

- Perpustakaan

② Skema kebutuhan tempat Perpustakaan Negara yang tergantung pada jumlah koleksi



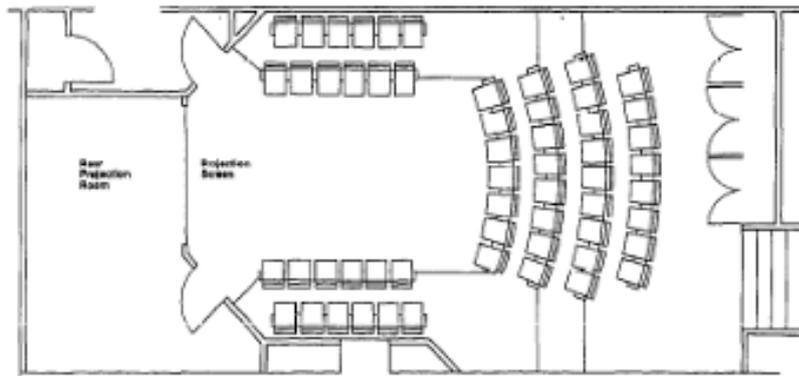
Gambar 2.17 Standar Dimensi Aktivitas Perpustakaan
Sumber: Neufert, 1996



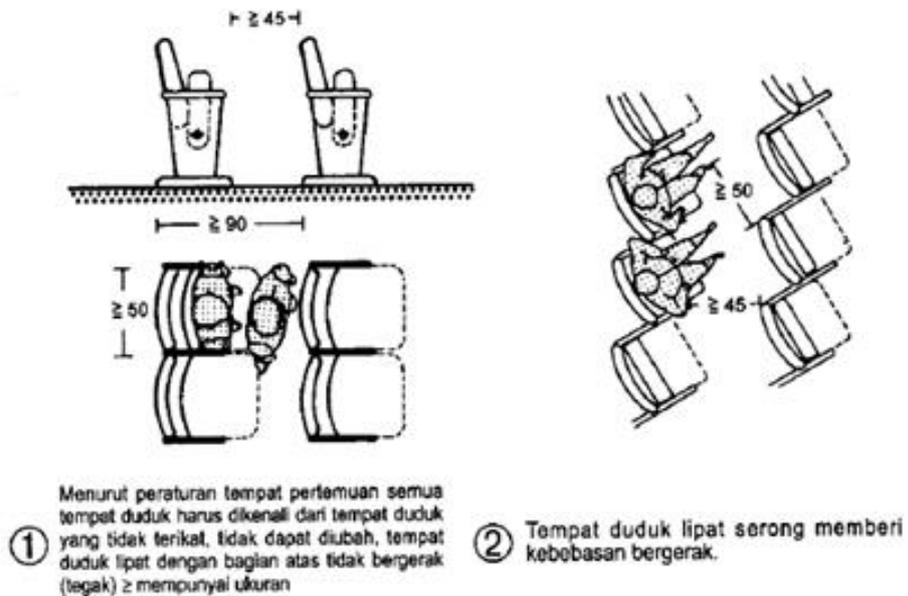
Gambar 2.18 Standar Ruang Gerak Perpustakaan
Sumber: Neufert, 1996

- Auditorium

Basic Theater Form	% Avang
Quantity of seats	36
Seating Area	622 Sq Ft
Space per Seat	11.1 Sq Ft
Row Spacing	3'-3"
Most Distant Seat	32'-0"
Stage Elevation	None
Floor Design	Raised 4"

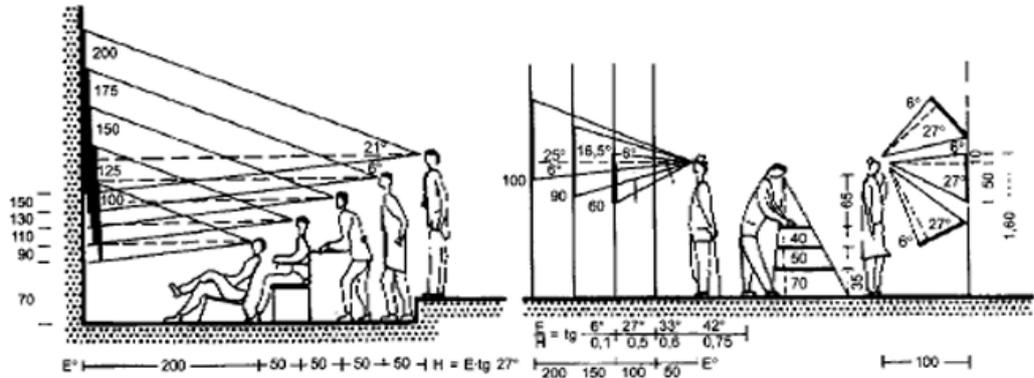


Gambar 2.19 Standar Ruang Auditorium
 Sumber: *Time Saver Standards*, 1999



Gambar 2.20 Standar Penonton Auditorium
 Sumber: Neufert, 1996

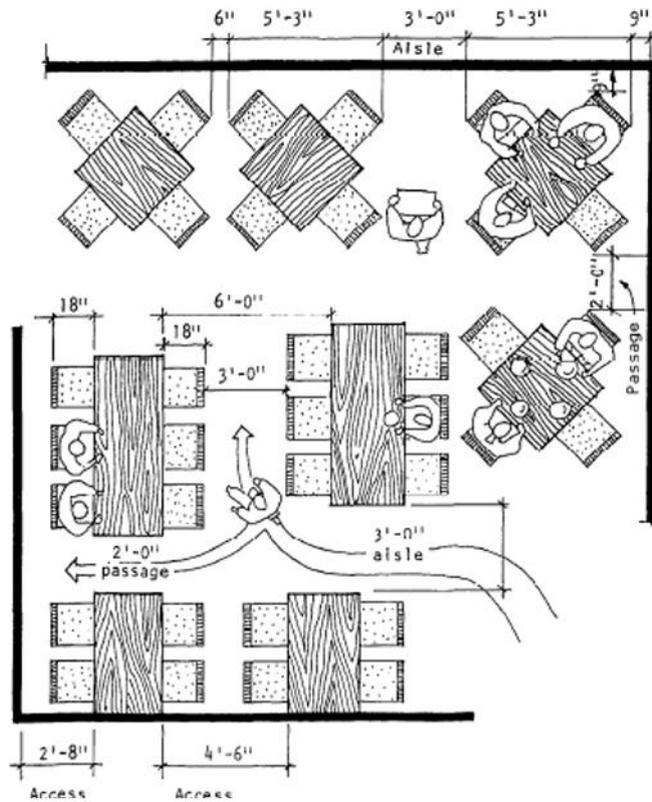
- Galeri/*Exhibition*



⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang = -Tinggi/luas dan jaraknya

Gambar 2.21 Standar Area pandang Ruang Pamer
Sumber: Neufert, 1996

- *Cafe*



Gambar 2.22 Standar Sirkulasi Area Restaurant
Sumber: *Time Saver Standards*, 1999

dikurangi dan pemeliharaan jangka panjang dapat difasilitasi dengan mudah. Selain itu, memilih material lokal juga membantu peningkatan ekonomi daerah (Pits, 2004)

B. Keberlanjutan Sosial

Keberlanjutan sosial berkaitan dengan cara bangunan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, termasuk kota, sistem transportasi, dan permukiman. Untuk menciptakan lingkungan yang berkelanjutan, terdapat tiga skala pengembangan utama yang perlu diperhatikan, yaitu:

A. The Region

Pembangunan di masa depan harus mempertimbangkan evolusi ruang yang dibangun, serta ukuran lokasi kota dan keterkaitannya dengan kota lain. Prinsip-prinsip yang diterapkan meliputi:

- a. Ada beberapa aspek krusial yang perlu diperhatikan dalam kota metropolitan, antara lain lingkungan hidup, ekonomi, hubungan sosial, interaksi budaya, lahan produktif, dan keindahan pemandangan yang ada.
- b. Penting untuk melestarikan sumber daya alam, berinvestasi dalam ekonomi, serta menjaga struktur sosial kota.
- c. Pengembangan kawasan baru sebaiknya dilakukan secara terencana agar dapat berintegrasi dengan lingkungan atau kawasan yang sudah ada.
- d. Diupayakan menguntungkan bagi masyarakat.
- e. Diupayakan mendukung penggunaan transportasi masal.
- f. Pendapatan dan sumber daya harus didistribusikan secara adil.

B. The Neighborhood

Rancangan bangunan berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, dan umumnya harus mempertimbangkan area pedestrian, karakter dan identitas bangunan yang mampu menggambarkan lingkungan tersebut. Prinsip-prinsip yang digunakan antara lain:

- a. Lingkungan harus menyatu, terdapat area pedestrian yang baik.
- b. Jalan harus terhubung dan memudahkan pengguna untuk mengakses transportasi umum.

C. *The Building*

The Building berkaitan dengan merancang dan membangun sebuah bangunan atau lansekap yang berhubungan dengan lingkungannya. Prinsip-prinsip yang digunakan antara lain:

- a. Menetapkan pengertian fisik jalan dan ruang publik sebagai area yang digunakan secara bersama-sama oleh masyarakat.
- b. Proyek arsitektur perlu responsif terhadap lingkungan di sekitarnya dan berfungsi sebagai solusi terhadap berbagai masalah yang ada dalam konteks tersebut.
- c. RTH dan akses jalan harus aman, nyaman, dan bersahabat bagi pedestrian.

Menurut Pitts pada bukunya yang berjudul “*Planning and Design Strategies for Sustainability and Profit*”, suatu bangunan harus mampu berintegrasi terhadap penduduk lokal di lingkungan sekitarnya, sehingga suatu rancangan bangunan mampu memberikan dampak yang positif, baik bagi penggunaannya dan keberlanjutan hidup lingkungan sekitarnya. Terdapat 3 elemen penting yang menjadi dasar dalam proses dalam menciptakan lingkungan sosial, yaitu:

1. *Connectivity*

Rancangan bangunan harus memperkuat hubungan antara struktur bangunan, lahan, komunitas, dan ekosistem, serta mempertimbangkan karakteristik spesifik lokasi.

2. *Indigeneous*

Desain perlu seimbang dengan aktivitas dan aksesibilitas penduduk lokal, serta mampu memberikan dampak positif bagi masa depan masyarakat.

3. *Long Life, Loose Fit*

Desain harus mencerminkan nilai-nilai generasi masa depan, sekaligus tetap menghargai warisan generasi sebelumnya (Williams, 2007).

C. **Keberlanjutan Lingkungan**

Rancangan bangunan dapat mempengaruhi keberlanjutan lingkungan yang sudah ada dan lingkungan yang akan dibuat. Rancangan bangunan memiliki peran krusial dalam efisiensi energi di lingkungan sekitar bangunan yang sedang dibangun. Salah satu strategi yang bisa dilakukan yaitu dengan penggunaan

material-material yang ramah lingkungan, yang akan memudahkan proses perawatan dan mengurangi biaya pemeliharaan. Material yang dipilih harus mempertimbangkan dampaknya terhadap sumber energi, termasuk konsumsi energi selama seluruh siklus pembangunan, serta pengaruh terhadap kualitas udara pada berbagai tahap seperti pembangunan, instalasi, pemeliharaan, dan pembuangan.

Menurut Kim & Rigdon (1998) dalam bukunya *Sustainable Architecture Module: Introduction to Sustainable Design*, mendefinisikan arsitektur berkelanjutan sebagai pendekatan desain dan pembangunan yang tidak hanya memenuhi kebutuhan manusia tetapi juga menjaga keseimbangan ekosistem dan lingkungan secara berkelanjutan. Pendekatan ini berlandaskan tiga prinsip utama:

1. Ekonomi Sumber Daya (Economy of Resources)

Prinsip ini menekankan pengurangan, penggunaan kembali, dan daur ulang sumber daya alam untuk meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan. Strategi utamanya:

- **Konservasi Energi:** Mengurangi konsumsi energi untuk pemanasan, pendinginan, pencahayaan, dan operasional bangunan, serta meningkatkan efisiensi energi guna mengurangi dampak lingkungan.
- **Konservasi Air:** Mengelola kebutuhan air dengan efisien, mengurangi energi untuk pengolahan dan distribusi, serta meminimalkan limbah air.
- **Konservasi Material:** Mengelola material konstruksi dengan efisien melalui penggunaan ulang, daur ulang, dan pengurangan limbah dari proses konstruksi, perawatan, dan renovasi.

2. Desain Siklus Hidup (Life Cycle Design)

Prinsip ini menganalisis seluruh siklus hidup bangunan, mulai dari tahap awal hingga akhir, untuk memastikan penggunaan sumber daya yang efisien dan dampak lingkungan minimal. Adapun siklus hidup bangunan terbagi menjadi tiga fase:

- **Pra-Bangunan:** Meliputi pemilihan lokasi, desain struktur, dan pemilihan material dengan mempertimbangkan dampak terhadap lanskap dan ekosistem.

- **Konstruksi:** Mengelola proses pembangunan untuk meminimalkan konsumsi sumber daya dan dampak lingkungan sambil mempertimbangkan efek kesehatan pada penghuni.
- **Pasca-Bangunan:** Melibatkan pengelolaan bangunan yang telah selesai masa pakainya dengan mendaur ulang atau menggunakan kembali materialnya.

3. Desain Kemanusiaan (Humane Design)

Prinsip ini berfokus pada pentingnya menciptakan hubungan harmonis antara manusia dan lingkungannya melalui desain yang fungsional, nyaman, dan ramah ekosistem. Strategi utamanya:

- **Pelestarian Kondisi Alam:** Meminimalkan dampak bangunan terhadap ekosistem lokal, termasuk flora dan fauna.
- **Desain Perkotaan dan Perencanaan Lokasi:** Mengintegrasikan bangunan dengan lingkungan perkotaan untuk menciptakan kawasan yang lebih nyaman, bebas polusi, dan ramah lingkungan.
- **Kenyamanan Manusia:** Memastikan ruang yang dirancang mendukung kesehatan, produktivitas, dan kesejahteraan penghuni.

Tiga prinsip utama dari pendekatan arsitektur berkelanjutan di atas, saling berhubungan untuk melengkapi dan menciptakan bangunan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga ramah lingkungan. Prinsip ini akan menjadi acuan untuk memastikan setiap tahap desain dan pembangunan akan memperhatikan dampak lingkungan serta kesejahteraan pengguna.

2.1.3 Studi Kasus

Membahas studi kasus tentang bangunan yang sudah ada dan bangunan sesuai dengan proyek perancangan, yaitu *Creative Center* atau sejenisnya.

2.1.3.1 Bogor Creative Center

A. Deskripsi Objek

Arsitek: *Local Architecture Bureau*

Tahun : 2021

Lokasi : Bogor, Indonesia

Luas lahan: 1600 m²



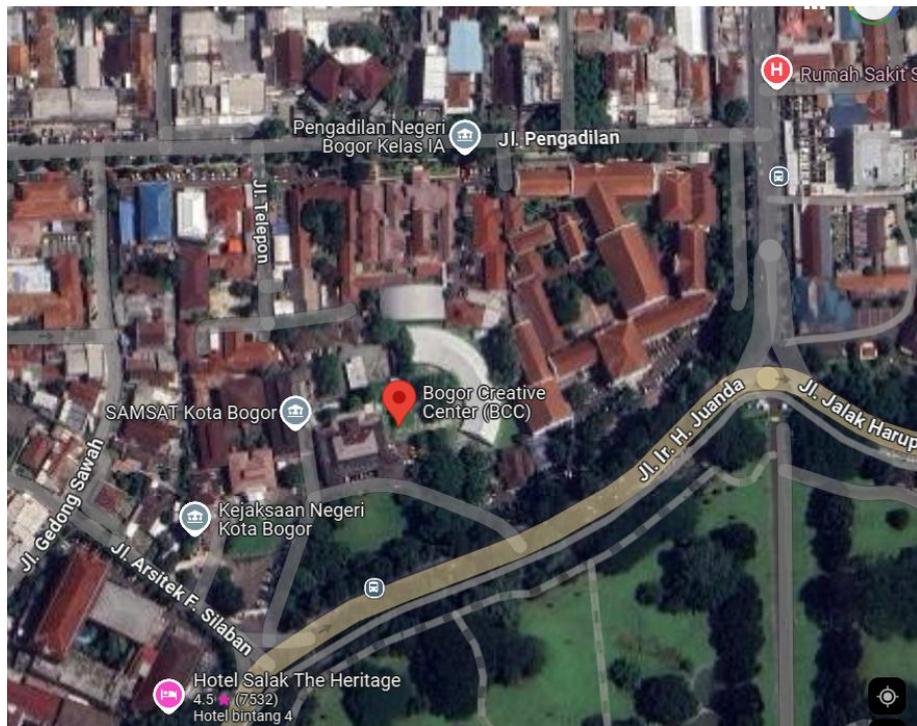
Gambar 2.24 Bogor *Creative Hub*
Sumber: Archdaily, 2024

Bogor *Creative Hub* adalah ruang kolektif sebagai wadah pusat pelaku kreatif di Bogor. Bangunan ini dibangun di atas lahan sebesar 1,3 hektar dan memiliki bangunan eksisting yang telah berusia 200 tahun. Area *outdoor* bangunan merupakan area terbuka hijau yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan bersosialisasi maupun kegiatan seni seperti pertunjukan musik dan pameran seni.

B. Tinjauan Lokasi

Bogor *Creative Hub* ini berada di Jl. Ir. H. Juanda No.. 4, Pabaton, Kota Bogor, Indonesia. Bangunan ini bersebelahan dengan Gedung Karesidenan Bogor. Letaknya mudah dijangkau pengunjung karena berada pada jalan utama dengan area pejalan kaki yang lebar. Adapun batas-batas lokasi bangunan Bogor *Creative Hub* antara lain:

- Utara : Pengadilan Negeri Bogor
- Selatan : Jl. Ir. H. Juanda, Kebun Raya Bogor
- Timur : Sekolah Regina Pacis Bogor
- Barat : Kantor SAMSAT Bogor



Gambar 2.25 Lokasi Bogor *Creative Center*
Sumber: *Google Maps*, 2024

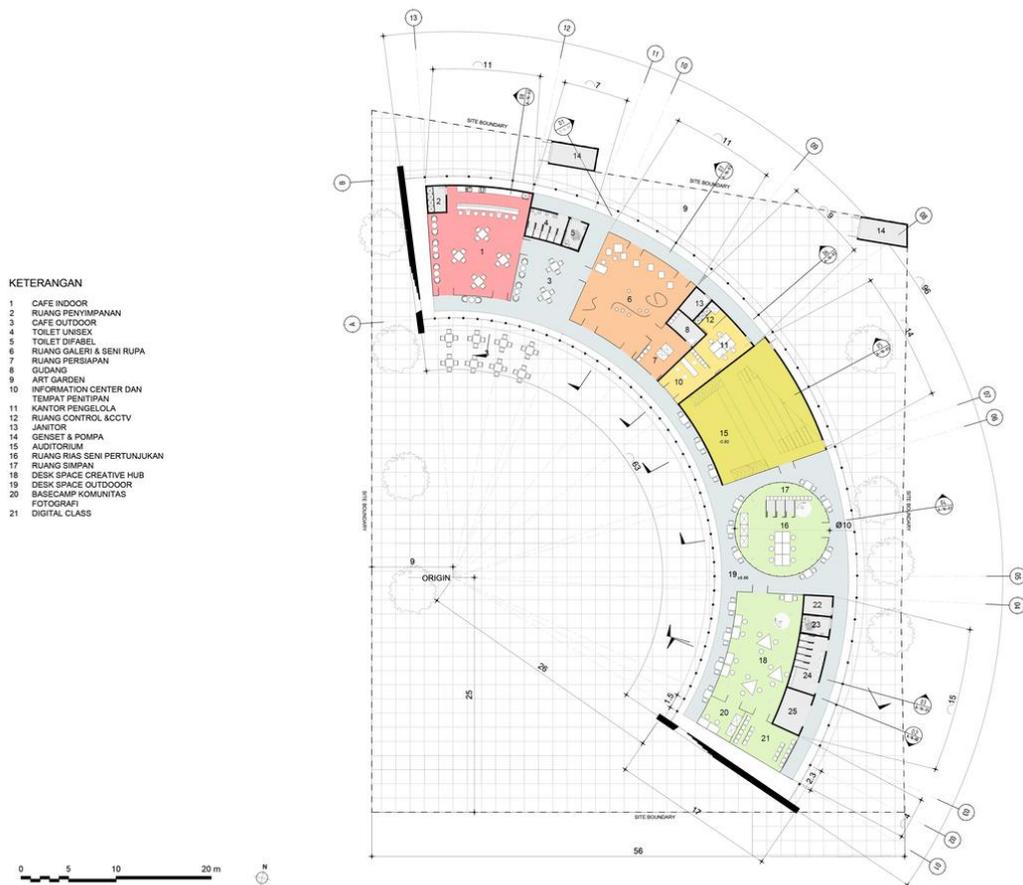
C. Fasilitas dan Ruang

Fasilitas yang disediakan di Bogor *Creative Hub* ini antara lain:

- Co-working
- Workshop
- Digital class
- Exhibition
- Auditorium
- Management office
- Cafe

D. Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada bangunan ini memiliki pola yang linier melengkung dengan ruang-ruang utama disusun berderet mengikuti bentuk bangunannya. Pola ini efektif untuk menciptakan sirkulasi yang jelas dan memudahkan pengunjung untuk menjelajahi seluruh area.



Gambar 2.26 *Layout Plan Bogor Creative Center*
 Sumber: Archdaily, 2024

E. Tampilan

Konsep tampilan yang bangunan menggunakan tema minimalis modern yang terlihat dari bentuk bangunan yang sederhana dan penggunaan warna bangunan dominan putih polos yang memberikan kesan sederhana. Bangunan ini memiliki bentuk seperti huruf C yang menghadap ke bangunan cagar budaya dengan memberikan area plaza di antara kedua bangunan tersebut.



Gambar 2. 27 Foto Tampilan Atas Bogor *Creative Hub*
Sumber: Archdaily, 2024

F. Interior

Interior Bogor *Creative Hub* dirancang dengan konsep fleksibel, sehingga dapat mengakomodasi berbagai jenis kegiatan kreatif. Interior bangunan menggunakan konsep minimalis dengan penggunaan bukaan yang besar dan pencahayaan alami yang maksimal membuat interior terasa lebih luas dan terang. Penggunaan material seperti kayu pada interior memberikan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 2.28 Foto Perspektif Interior Bogor *Creative Hub*
Sumber: Archdaily, 2024

G. Struktural dan Material

Material utama yang digunakan pada struktur bangunan ini adalah baja karena memiliki sifat yang kuat dan kokoh. Pada bagian dinding bangunan meneampikan beton eskpos sehingga memberikan kesan alami dengan *finishing* cat putih yang memberikan kesan bersih dan minimalis. Material kayu digunakan pada bagian plafon untuk memberikan kesan hangat dan nyaman.



Gambar 2.29 Struktur dan Material Bangunan Bogor Creative Hub
Sumber: Archdaily, 2024

2.1.3.2 Thailand Creative & Design Center, Bangkok, Thailand

A. Deskripsi Objek

Thailand Creative and Design Center (TCDC) adalah salah satu infrastruktur ekonomi kreatif di Thailand. Bangunan dengan luas 9.950 m² ini di rancang oleh biro *Department of Architecture* di tahun 2017. TCDC menyediakan fasilitas dan juga jasa dengan jangkauan luas yang didukung dengan fasilitas berupa perpustakaan material, perpustakaan desain, *co-working space*, laboratorium kreatif (*markerspace*), *workshop*, dan ruang galeri



Gambar 2.30 Thailand Creative & Design Center (TCDC)
Sumber: Archdaily, 2024

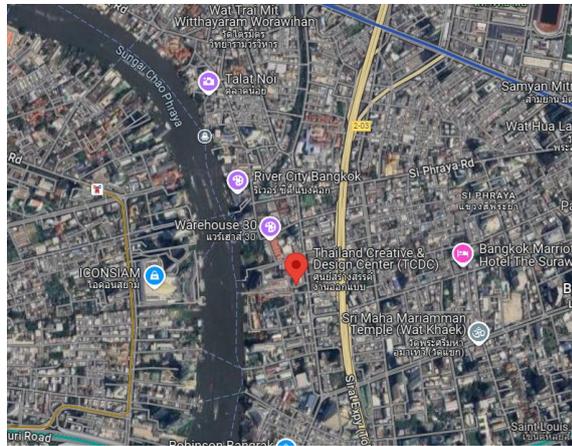
B. Tinjauan Lokasi

Bangunan *Thailand Creative & Design Center* (TCDC) terletak di pusat Kota Bangkok dekat dengan Sungai *Chao Praya*. Terletak di jalan Charoen Krung,

bangunan ini hanya bisa diakses satu arah ke utara. Hal ini memudahkan aksesibilitas pengunjung TCDC karena jalannya yang lebar untuk semua golongan transportasi dan akses pedestrian juga memudahkan para pengunjung pejalan kaki.

Batas-batas bangunan ini antara lain:

- Utara : *Bang Rak Post Office*
- Selatan: *Children's Library*
- Timur : *Cat Telecom Public Company*
- Barat : *Kurusi Bank*



Gambar 2.31 *Thailand Creative & Design Center (TCDC)*
Sumber: Google Maps, 2024

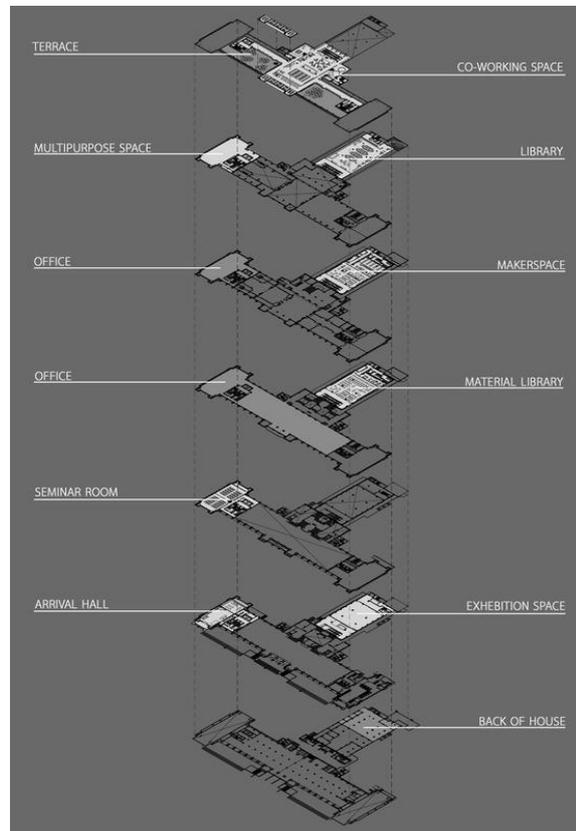
C. Fasilitas dan Ruang

- Workshop kriya
- Ruang pameran
- Ruang artwork
- Co-working
- Studio musik, tari, fashion, animasi
- Aula

D. Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang pada bangunan ini dibuat dengan pola zoning per lantai dengan mengatur ruang berdasarkan fungsi-fungsi ruang ke dalam setiap lantai. Masing-masing lantai akan memiliki tema atau kelompok fungsi yang

berbeda, sehingga memudahkan pengunjung atau pengguna untuk menemukan ruang yang dibutuhkan.



Gambar 2.32 Diagram Fungsi TCDC berdasarkan Lantai
Sumber: Archdaily, 2024

E. Tampilan

TCDC memiliki tampilan bentuk dengan gaya modern pada bangunan utamanya. Hal ini terlihat jelas pada repetisi penggunaan jendela dan kolom-kolom serta *shading* beton. Penggunaan *cladding* dari keramik memberikan kesan modern lebih terlihat jelas. Adapun gaya *postmodern* yang terlihat dari penggunaan material *full* kaca pada massa bangunan yang atas.



Gambar 2.33 Fasad *Thailand Creative & Design Center*
Sumber: Archdaily, 2024

F. Interior

Interior TCDC terkesan minimalis dan geometris. Penyusunan *furniture* serta *furniture* itu sendiri memiliki penyusunan dan bentuk yang geometris. Penambahan rangkaian lampu pada langit-langit ruangan memberikan pola geometris pada ruangan.



Gambar 2.34 Interior *Thailand Creative & Design Center*
Sumber: Archdaily, 2024

G. Struktural dan Material

Struktur bangunan TCDC ini menggunakan sistem *rigid frame* dengan kolom baja. Pada struktur dindingnya, $\frac{1}{2}$ bagiannya menggunakan *finishing* berupa batu merah dan cat warna netral seperti putih, abu-abu, krem, dan lain-lain.

2.1.3.3 Malang *Creative Center*, Malang, Indonesia

A. Deskripsi Objek

Malang Creative Center (MCC) adalah salah satu infrastruktur penting untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Kota Malang. Dengan luas bangunan 3600 m² dengan jumlah lantai sebanyak 8, MCC dirancang sebagai pusat kolaborasi kreatif yang memfasilitasi berbagai kebutuhan pelaku industri kreatif. Bangunan ini diperkirakan mampu menampung sebanyak Bangunan ini menyediakan fasilitas modern seperti perpustakaan desain, ruang pameran, *co-working space*, studio multimedia, *makerspace*, ruang *workshop*, dan galeri seni. MCC bertujuan menjadi ruang inspirasi dan inovasi yang mampu mengakomodasi berbagai kegiatan kreatif di 17 subsektor industri kreatif di Malang.



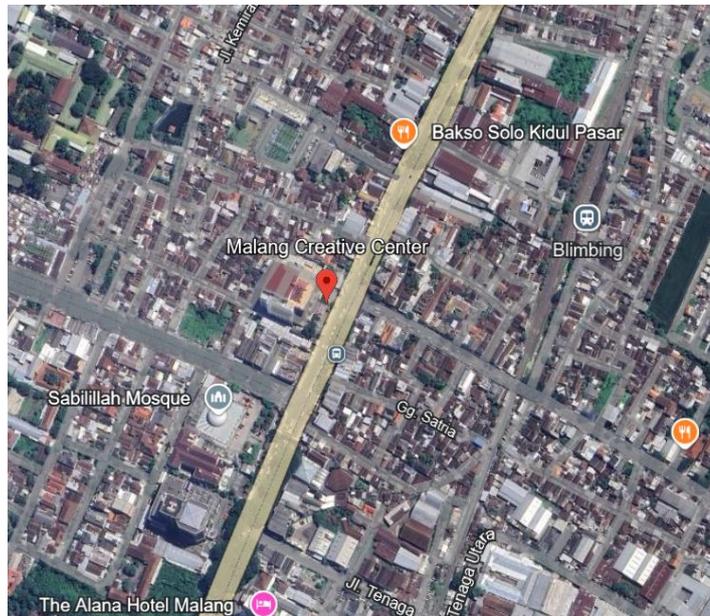
Gambar 2.35 Malang *Creative Center* (MCC)
Sumber: *Lenteratoday.com*, 2024

B. Tinjauan Lokasi

Bangunan Malang Creative Center (MCC) terletak di pusat Kota Malang, dekat dengan area strategis yang memudahkan aksesibilitas bagi para pengunjung. Terletak di Jalan Ahmad Yani, bangunan ini dapat diakses dari berbagai arah, dengan akses jalan dua arah yang luas dan fasilitas pedestrian yang nyaman bagi pejalan kaki. Lokasi yang strategis ini mendukung kemudahan bagi berbagai jenis transportasi, termasuk angkutan umum dan kendaraan pribadi. Batas-batas bangunan Malang Creative Center adalah sebagai berikut:

- Utara : Area perdagangan dan jasa

- Selatan : Area perdagangan dan jasa
- Timur : Area perdagangan dan jasa
- Barat : Permukiman



Gambar 2.36 Malang Creative Center (MCC)
Sumber: Google Maps, 2024

C. Fasilitas dan Ruang

Berikut adalah layanan dan fasilitas yang tersedia di Malang Creative Center (MCC).

Tabel 2.5 Tabel Fasilitas dan Layanan di Malang Creative Center (MCC)

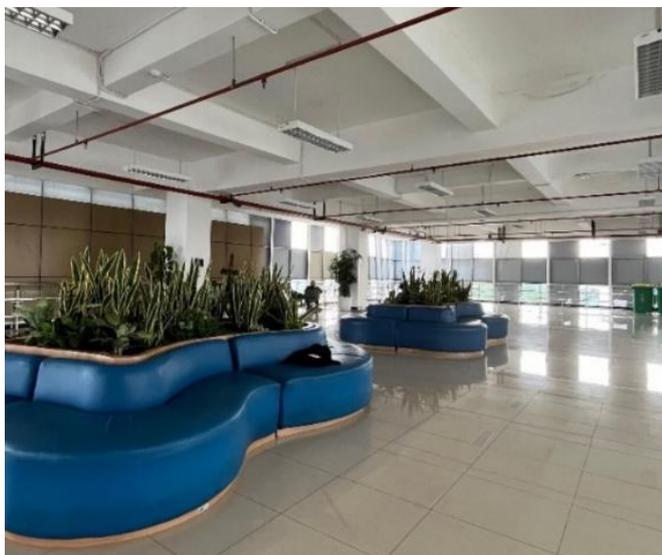
Sarana dan Prasarana	Fasilitas Penunjang
1. Bioskop (Lt. 5 dan 6)	1. Main Stairs & Street Performance Area
2. <i>Co-working space</i> (Lt. 4 dan 5)	2. Animation, Audio & Motion Capture Studio
3. <i>Multipurpose Area</i> (Lt. 2, 3, dan 5)	3. Design Archives & City Planning Gallery
4. Ruang Rapat (Lt. 3)	4. Broadcast & Podcast Room
5. <i>Creative design store</i> (Lt. 3)	5. Audio & Video Recording
6. <i>Workshop</i> (Lt. 4)	6. Training Institution
7. Kafe dan kantin (Lt. 4, 7, dan 8)	7. Event Space
8. <i>Office room</i> (Lt. 6)	8. Incubator
9. UMKM super (Lt. 6)	9. Fashion Room
10. Auditorium (Lt. 7)	10. Food Lab
11. Studio foto (Lt. 5)	

	<ul style="list-style-type: none"> 11. Perpustakaan & Ruang Baca 12. Fitness Room 13. Hotel Capsule 14. MCC Digital Platform 15. MCC Cafe & Lounge 16. MCC Kids Interactive Zone 17. Workshop seni 18. Public Space 19. Ruang Komputer 20. Mushola & Pantry 21. Lavatory
--	---

Sumber: Analisa Penulis, 2024

Adapun berikut adalah tampak beberapa fasilitas yang ada pada Malang *Creative Center* (MCC):

- Area komunal, pada beberapa lantai bangunan MCC, terdapat area komunal yang bisa dimanfaatkan sebagai ruang interaksi dan bersantai



Gambar 2.37 Area Komunal
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- Ruang perpustakaan, terletak pada lantai 6



Gambar 2.38 Ruang Perpustakaan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- Multipurpose Area, terletak pada lantai 5



Gambar 2.39 *Multipurpose Area/Hall*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- *Fashion Room* untuk sektor *fashion* yang di dalamnya berisi fasilitas seperti mesin jahit dan terletak pada lantai 5



Gambar 2.40 Ruang Jahit Sektor *Fashion*
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

- Ruang *meeting* / kelas untuk berbagai kegiatan, terletak pada lantai 2



Gambar 2.41 Ruang *Meeting* / Kelas
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

D. Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang di Malang *Creative Center* dirancang dengan pola zonasi per lantai, di mana setiap lantai diatur berdasarkan fungsi ruang tertentu. Setiap lantai memiliki tema atau kelompok fungsi yang berbeda, yang memudahkan pengunjung atau pengguna untuk menemukan ruang yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Zonasi yang teratur ini memberikan efisiensi dan kenyamanan dalam penggunaan ruang, serta membantu menciptakan alur aktivitas yang terstruktur dalam bangunan.

Tabel 2.6 Tabel Area dan Peruntukan Ruang

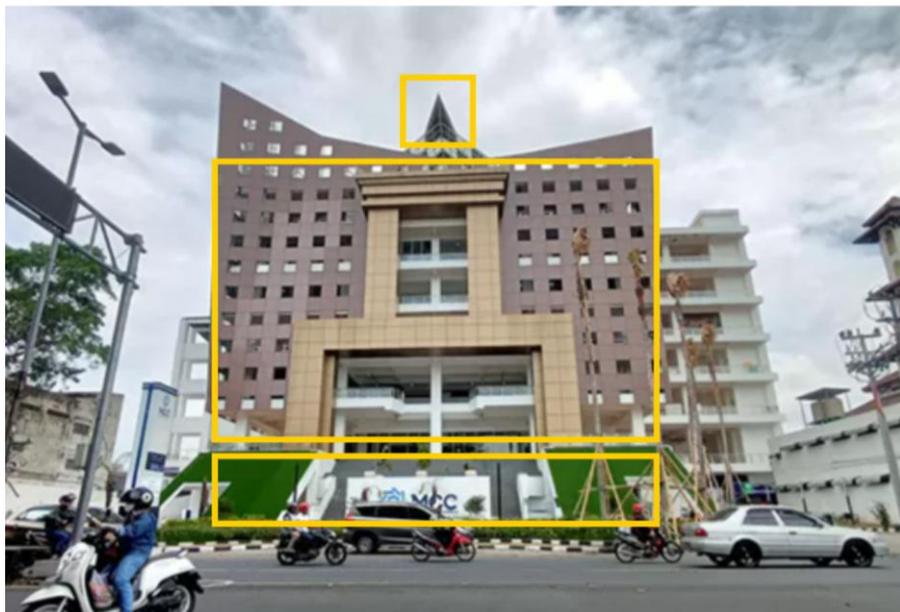
Area	Peruntukan Ruang
Lantai 1	Area parkir dan <i>drop off</i>
Lantai 2	<i>Creative space</i>
Lantai 3	Food lab, Ruang Rapat, dan Cafe
Lantai 4	Area <i>workshop</i> dan <i>co-working space</i>
Lantai 5	Bioskop, fashion room, studio foto, dan ruang karyawan
Lantai 6	Kantor pengelola dan ruang penunjang lainnya seperti perpustakaan dan ruang baca
Lantai 7	Auditorium
Lantai 8	Ruang operator dan rooftop cafe

Sumber: Analisa Penulis, 2024

E. Tampilan

Malang Creative Center adalah bangunan yang terdiri dari 8 lantai dengan dimensi 60 x 60 meter. Tampilan bangunan ini terlihat megah dan mencolok dibandingkan dengan lingkungan sekitar yang merupakan permukiman dan pertokoan dengan tinggi maksimal dua lantai, sehingga bangunan ini menjadi ikon dari kawasan sekitar tapak.

Fasad MCC terinspirasi dari Candi Badut di Malang dengan makna simbolis sebagai kebangkitan ekonomi kreatif, sebagaimana Candi Badut melambangkan kebangkitan budaya. Fasad bangunan ini terbagi menjadi tiga elemen utama, yaitu kepala yang terletak di puncak bangunan dengan elemen runcing menyerupai mahkota, badan berwarna coklat dengan perulangan bentuk geometri persegi sebagai *secondary skin* dengan sisi kedua ujung atasnya yang runcing, dan elemen kaki berupa *greenwall* yang berfungsi sebagai peneduh dari hujan dan panas matahari karena area tersebut merupakan area drop off.

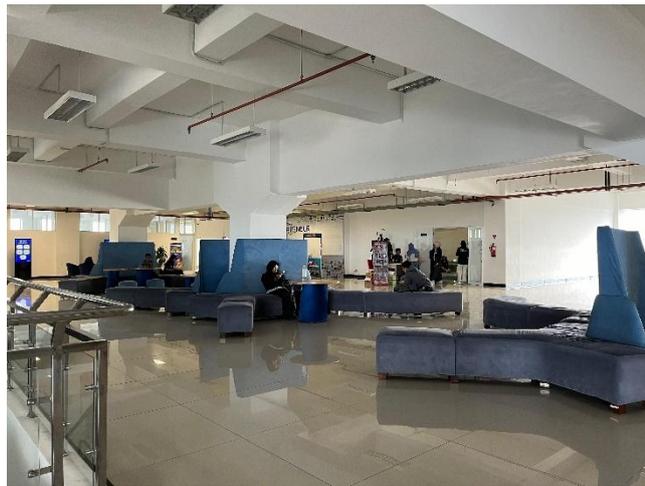


Gambar 2.42 Fasad Malang *Creative Center* (MCC)
Sumber: Radar Malang, 2024

F. Interior

Interior Malang *Creative Center* dirancang dengan gaya minimalis dan geometris. Penyusunan furnitur diatur secara rapi dan mengutamakan bentuk-

bentuk geometris yang tegas, menciptakan kesan bersih dan modern. Furnitur yang digunakan memiliki desain yang sederhana namun fungsional, dengan garis-garis lurus yang memberikan karakter geometris yang kuat. Ditambah dengan balok besar yang muncul pada *ceiling* semakin memperkuat karakter interior bangunan ini.



Gambar 2.43 Interior Malang *Creative Center* (MCC)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

G. Struktural dan Material



Gambar 2.44 Tampak Struktural Bangunan Malang *Creative Center* (MCC)
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Struktur bangunan MCC ini menggunakan sistem *rigid frame* dengan kolom beton. Pada struktur dindingnya bagiannya menggunakan *finishing* warna netral putih. Adapun struktur yang digunakan pada bagian atap yang sekaligus area

Gambar 2.46 Tampak Struktur Bangunan Malang *Creative Center* (MCC)
 Sumber: DISKOPINDAG, 2023

2.1.4 Analisa Hasil Studi

Setelah dilakukan analisa pada berbagai aspek pada studi kasus di atas, maka dilakukan tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 2.7 Tabel Hasil Analisis Studi Kasus

Studi Kasus 1 (Bogor Creative Center)	Studi Kasus 2 (<i>Thailand Creative & Design Center</i>)	Studi Kasus 3 (Malang Creative Center)
Lokasi		
Berada di jalan Jl. Ir. H. Juanda. Tepatnya di persimpangan 2 jalan, antara jalan Jl. Ir. H. Juanda dan Jl. Arsitek F. Silaban, sehingga bangunan mudah dijangkau dan strategis.	Berada di jalan Sukhumvit dengan jalur kendaraan satu arah, sehingga bangunan sedikit sulit dijangkau oleh pengguna dari arah yang berbeda.	Berada di jalan Jl. Raya Lawang. Tepatnya di dekat persimpangan 2 jalan, antara jalan Jl. Raya Lawang dan Jl. A. Yani, sehingga bangunan mudah dijangkau dan strategis.
Kesimpulan: Dari ketiga objek studi kasus, dua di antaranya berada di persimpangan dua jalan raya perkotaan. Lokasi yang strategis tersebut dapat memudahkan pengguna untuk menemukan dan menjangkau objek. Selain itu, <i>view</i> yang didapat dari dalam maupun luar tapak menjadi lebih menarik.		
Tata Guna Lahan		
Kawasan fasilitas umum serta perdagangan dan jasa	Kawasan fasilitas umum serta perdagangan dan jasa	Kawasan perdagangan dan jasa
Kesimpulan: Tata guna lahan berfungsi sebagai pedoman rancang dalam menentukan tapak karena area tapak akan dipilih sesuai dengan fungsi bangunan yang akan dirancang, sehingga tapak harus berada pada wilayah perdagangan dan jasa		
Kontur Tapak		
Kontur tapak cenderung datar karena letaknya di pusat kota, sehingga desain bangunan dirancang dengan memaksimalkan luas lahan.	Kontur tapak cenderung datar karena letaknya di area perkotaan, sehingga desain bangunan dirancang dengan memaksimalkan luas lahan.	Kontur tapak cenderung datar karena letaknya di area perkotaan dan bukan merupakan dataran tinggi, sehingga desain bangunan

Studi Kasus 1 (Bogor Creative Center)	Studi Kasus 2 (<i>Thailand Creative & Design Center</i>)	Studi Kasus 3 (Malang Creative Center)
		dirancang dengan memaksimalkan luas lahan.
<p>Kesimpulan: Kontur tapak sangat memengaruhi desain sebuah bangunan, karena desain rancangan adalah solusi dari isu yang ada pada tapak.</p>		
Aksesibilitas Menuju Site		
<ul style="list-style-type: none"> • Akses pengunjung yang berasal dari arah barat (Jl. Arsitek F. Silaban) bisa langsung menuju tapak dengan akses kendaraan bisa berupa kendaraan pribadi maupun umum, dan dengan berjalan kaki • Akses pengunjung yang berasal dari Jalan Jalak Harupat harus lurus, kemudian sedikit berbelok ke arah Jalan Raya Pajajaran, lalu belok kanan ke arah Jalan Otto Iskandardinata, dan belok kanan lagi ke arah Jalan Ir. H. Juanda. Bangunan akan berada pada sisi sebelah kiri jalan. • Pejalan kaki dapat mengakses objek tersebut dengan memanfaatkan trotoar yang ada di sekitar <i>Bogor Creative Center</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi pengunjung dari arah sisi timur bisa melalui jalan Surawong kemudian belok kanan ke arah jalan Sukhumvit dan akan menemukan bangunan di sisi kiri jalan. • Pejalan kaki dapat mengakses objek tersebut dengan memanfaatkan trotoar yang ada di sekitar <i>Thailand Creative & Design Center</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi pengunjung yang datang dari arah utara, yaitu melalui Jl. Ahmad Yani, mereka perlu berbelok ke Jl. Borobudur dan melakukan putar balik, kemudian kembali ke Jl. Ahmad Yani melalui jalur barat. • Sementara itu, bagi pengunjung yang datang dari arah selatan, mereka bisa terus melaju setelah melewati perempatan lampu lalu lintas dan akan menemukan MCC di sisi kiri jalan. • Selain itu, terdapat fasilitas trotoar di depan bangunan yang memungkinkan pejalan kaki untuk mengakses MCC, sehingga pengunjung tidak hanya dapat menggunakan kendaraan, tetapi juga

Studi Kasus 1 (Bogor Creative Center)	Studi Kasus 2 (<i>Thailand Creative & Design Center</i>)	Studi Kasus 3 (Malang Creative Center)
		dapat berjalan kaki menuju lokasi.
Kesimpulan: Tapak bangunan Creative Center harus memiliki aksesibilitas yang mudah dan strategis dengan pedestrian yang nyaman.		
Kepemilikan		
Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor	Lembaga Pemerintah Thailand: Creative Economy Agency (CEA)	Dinas Koperasi Perindustrian dan Perdagangan Kota Malang.
Kesimpulan: Pertimbangan kepemilikan adalah kepemilikan oleh pemerintah, yang didasarkan pada latar belakang dan tujuan pembangunan bangunan tersebut untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di daerah.		
Fasilitas		
Memfasilitasi kegiatan kreatif dari 17 subsektor industri kreatif, sehingga memiliki berbagai macam ruangan, seperti Co-working, Workshop, Digital class, Exhibition, Auditorium, Management office, dan cafe	Memfasilitasi kegiatan kreatif dari 13 subsektor industri kreatif, sehingga memiliki berbagai macam ruangan, seperti ruang Workshop kriya, Ruang pameran, Ruang artwork, Co-working, Studio musik, tari, fashion, animasi, dan Aula.	Memfasilitasi kegiatan kreatif dari 17 subsektor industri kreatif, sehingga memiliki berbagai macam ruangan, seperti ruang workshop seni, ruang workshop batik, ruang bioskop, dan lain sebagainya. Serta memiliki fasilitas servis dan penunjang, seperti ruang mekanikal elektrik, lift, dan musala.
Kesimpulan: Fasilitas ruang yang ada di kedua objek disesuaikan dengan fungsinya untuk mendukung berbagai subsektor industri kreatif. Fasilitas utama yang disediakan sudah sangat lengkap, dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti musala, toilet, dan lainnya.		
Bentuk Bangunan		
BBC terdiri dari satu massa bangunan dengan bentuk bangunan yang melengkung	TCDC merupakan bangunan <i>single building</i> memiliki desain yang lebih mencolok	Bangunan ini terdiri dari satu massa tunggal dengan bentuk kaku, yang masuk dalam

Studi Kasus 1 (Bogor Creative Center)	Studi Kasus 2 (<i>Thailand Creative & Design Center</i>)	Studi Kasus 3 (Malang Creative Center)
dengan fokus pada fungsionalitas pada fasilitasnya, sehingga menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kegiatan kreatif yang lebih lokal dan praktis.	dan berbentuk dinamis dan terbuka, dengan fokus pada estetika dan pengaruh desain global. Bangunan ini dirancang untuk memberi kesan modern, inovatif, dan menginspirasi.	kategori single building dengan 8 lantai, dirancang untuk memenuhi kebutuhan ruang yang sesuai dengan fungsinya, yakni sebagai wadah bagi kegiatan 17 subsektor ekonomi kreatif di Malang.
<p>Kesimpulan: Massa bangunan berupa single building, dengan seluruh ruang terpusat dalam satu bangunan, karena fungsi ruang yang saling mendukung dan tidak memerlukan pemisahan yang signifikan.</p>		
Tampilan Bangunan		
BCC menampilkan fasad yang lebih sederhana dan minimalis, dengan garis-garis bersih dan penggunaan material beton dan kaca yang praktis, menciptakan kesan yang fungsional dan efisien.	Bangunan TCDC mengusung gaya arsitektur modern dan ikonik dengan fasad yang dinamis dan futuristik, menggunakan material kaca dan logam yang memberikan kesan transparansi dan keterbukaan. Desain fasadnya yang asimetris dan geometris menciptakan tampilan yang mencolok, mencerminkan peran Thailand sebagai pusat desain dan inovasi kreatif	Bangunan ini mengusung gaya arsitektur ikonik, memberikan kesan megah dan besar pada tampilan luarnya. Desain fasad yang unik dan menarik terinspirasi oleh Candi Badut di Malang, dengan penerapan konsep metafora <i>intangible</i> yang menggambarkan bahwa Malang Creative Center akan menjadi simbol kebangkitan ekonomi kreatif di Kota Malang.
<p>Kesimpulan: Konsep tampilan bangunan disesuaikan dengan tema desain serta pesan atau kesan yang ingin disampaikan melalui bangunan tersebut.</p>		
Pola Sirkulasi Pengguna		
Sirkulasi mengikuti bentuk bangunan dengan organisasi ruang yang liner, Pola sirkulasi vertikal mengacu	Pola sirkulasi dibuat teratur dengan organisasi ruang yang dibagi berdasarkan fungsi per lantai. Pola sirkulasi vertikal	Pola sirkulasi dibuat teratur dengan organisasi ruang yang dibagi berdasarkan fungsi per lantai. Sirkulasi Horizontal

Studi Kasus 1 (Bogor Creative Center)	Studi Kasus 2 (<i>Thailand Creative & Design Center</i>)	Studi Kasus 3 (Malang Creative Center)
pada penggunaan lift dan tangga, sedangkan sirkulasi horizontal berupa koridor.	mengacu pada penggunaan lift dan tangga, sedangkan sirkulasi horizontal berupa koridor.	brupa koridor atau lorong, sedangkan sirkulasi vertikal berupa lift, eskalator, dan tangga darurat.
<p>Kesimpulan: Sirkulasi horizontal terdiri dari lobi dan koridor, sementara sirkulasi vertikal mencakup tangga utama, eskalator, lift, dan tangga darurat. Sistem sirkulasi ini dirancang dengan memperhatikan jumlah lantai bangunan serta memperhitungkan karakteristik pengguna utama.</p>		
Sistem Struktur Utama dan Material Fasad Bangunan		
Sistem struktur menggunakan rangka kaku dengan titik pusat sebagai referensi untuk penentuan pola struktur. Material fasad berupa beton <i>finishing</i> cat berwarna netral.	Menggunakan sistem rigid frame dengan material baja. Selain itu, material fasad bangunan berupa kaca, aluminium dan <i>cladding</i> beton.	Menggunakan sistem rigid frame dengan material beton dan rangka besi hollow pada fasad dan atap bangunan. Pada fasad bangunan, menggunakan material bahan ACP.
<p>Kesimpulan: Sistem struktur bangunan menggunakan <i>rigid frame</i> dengan material beton bertulang, mengingat kedua bangunan ini merupakan bangunan bertingkat tinggi. Material pada fasad dipilih sesuai dengan konsep desain untuk menciptakan kesan yang diinginkan.</p>		

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.2. Tinjauan Khusus Perancangan

Tinjauan khusus ini akan membahas mengenai aspek-aspek penekanan utama dalam perancangan, cakupan layanan, aktivitas dan kebutuhan ruang, serta perhitungan terkait luasan ruang dan program ruang yang dibutuhkan.

2.2.1. Penekanan Perancangan

Penekanan perancangan yang menjadi batasan proyek perancangan ini antara lain:

- Proyek ini dirancang dengan fungsi primer sebagai infrastruktur pendukung kegiatan pelaku ekonomi kreatif yang sekaligus fungsi sekundernya sebagai ruang publik baru bagi masyarakat Kota Surabaya.
- Fasilitas yang disediakan mencakup galeri atau *concept store*, perpustakaan, *co-working space*, *workshop space*, kafe, dan auditorium.
- Pengaturan utilitas dan tata ruang dirancang dengan mengacu pada standar bangunan serupa yang sudah ada.
- Desain bangunan dirancang untuk mendukung aktivitas pelaku ekonomi kreatif dengan pengintegrasian dengan arsitektur berkelanjutan.

2.2.2. Lingkup Pelayanan

Proyek ini dibatasi oleh cakupan lingkup pelayanan yang meliputi:

- Fasilitas yang mendukung aktivitas para pelaku ekonomi kreatif di Surabaya
- Proyek ini akan memfasilitasi pengembangan sub-sektor industri kreatif di bidang kuliner, fesyen, kriya, dan seni pertunjukan.
- Fasilitas ini dirancang untuk mendukung seluruh tahapan dalam industri kreatif mulai dari proses kreatif, produksi, distribusi, konsumsi, hingga konservasi, sekaligus menjadi ruang edukasi dan kegiatan ekonomi bagi masyarakat.

2.2.3. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Tabel 2.8 Tabel Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

No.	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
1	Primer	Pelaku industri kreatif sektor kuliner	Kreasi	Lab Kuliner
				<i>Storage</i>
			Produksi	Lab Kuliner
				Dapur
<i>Storage</i>				
Komersial	<i>Coldstorage</i>			
			Kafetaria / <i>Food Court</i>	
2	Primer	Pelaku industri kreatif seni pertunjukan	Produksi	Ruang Latihan
				Studio Musik
				Studio Tari
				<i>Storage</i>
			Pertunjukan	Auditorium
				Make-up Room

No.	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
				Ruang Ganti
3	Primer	Pelaku industri kreatif sektor Kriya	Produksi	Studio Desain (Melukis)
				<i>Wood Studio/Metalmaking</i>
				<i>Markerspace Kriya</i>
				<i>Storage</i>
			Packing	Ruang Packing
Komersial	Galeri Temporer			
	<i>Concept Store</i>			
4	Primer	Pelaku industri kreatif sektor Fashion	Produksi	Lab Desain
				Lab Jahit
				<i>Storage</i>
			Komersial	Galeri Temporer
				<i>Concept Store</i>
				<i>Fitting Room</i>
				<i>Fashion Show Area</i>
5	Primer	Staf Teknikal dan Servis	Fungsi Utilitas dan Transportasi	Lift Pengunjung
				Lift Barang
				Ramp
				Tangga Kebakaran
				Ruang utilitas
				Ruang Sampah
				<i>Loading Dock</i>
				Parkiran
			<i>Drop Off</i>	
			Pengarsipan	Ruang Arsip
Kantor Pengelola				
6	Sekunder	Pengunjung	Penyambutan Tamu	<i>Lobby</i>
			Acara pertunjukan	<i>Amphiteater</i>
			Mencari Informasi	R. Informasi
			Bekerja	<i>Co-working space</i> Ruang Meeting <i>Brainstorming corner</i>
			<i>Workshop/seminar</i>	Ruang Multifungsi Ruang Kelas
			Membaca Buku	Perpustakaan Ruang Baca
			Belanja	Galeri <i>Concept Store</i>
			Makan/Minum	Kafetaria <i>Food Court</i>
			Buang Air	Toilet

No.	Tingkat	Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
			Beribadah	Mushala
			Mengambil Uang	ATM Center

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang

Keterangan:

NAD : Neufert Arsitek Data (Neufert, 2000)

SNI : Standar Nasional Indonesia (PUPR, 2017)

TSS : Time Saver Standards for Building Types (Chiara, Joseph Callender, 1973)

ASC : Architectural Standard Committee

Studi : Studi Penulis dari bangunan preseden

Tabel 2.9 Tabel Luasan Ruang

Kategori Fasilitas	Nama Ruang	Standard	Sumber	Kapasitas		Jml. Ruang	Luas Total	
Sektor Fashion	Lab Desain	4.00 m ² /org	NAD	25	org	1	100.00	m ²
	Lab Jahit	5.00 m ² /org	Studi	25	org	1	275.00	m ²
	Storage	9.00 m ² /org	NAD	2	org	1	18.00	m ²
	Concept Store	16.00 m ² /org	Studi	2	org	4	128.00	m ²
	Fitting Room	1.00 m ² /org	Studi	1	org	8	8.00	m ²
	Galeri	1.50 m ² /org	TSS	100	org	1	150.00	m ²
	Fashion Show Area	2.00 m ² /org	Studi	15	org	1	30.00	m ²
Area Penonton	1.00 m ² /org	Studi	100	org	1	100.00	m ²	
Sektor Kriya	Studio Melukis	4.50 m ² /org	NAD	24	org	1	108,00	m ²
	Wood Studio	4.50 m ² /org	NAD	24	org	1	108,00	m ²
	Studio Kerajinan Kulit	5.00 m ² /org	Studi	25	org	1	125,00	m ²
	Lab Kerajinan Keramik	5.00 m ² /org	Studi	15	org	1	75.00	m ²
	Ruang Pembakaran Keramik	1.50 m ² /org	Studi	5	org	1	75.00	m ²
	Storage	9.00 m ² /org	NAD	4	org	1	36.00	m ²
Galeri	1.50 m ² /org	TSS	100	org	1	150.00	m ²	
Sektor Kuliner	R. Kuliner (Ruang Dapur)	10.00 m ² /org	NAD	25	org	1	250.00	m ²
	Storage Bahan	9.00 m ² /org	NAD	2	org	1	18.00	m ²
	Coldstorage	18.00 m ² /org	ASC	1	org	1	18.00	m ²
	Food Court	16.00 m ² /org	Studi	1	org	25	400.00	m ²
	Area Makan	1.20 m ² /org	NAD	100	org	1	120.00	m ²
Sektor Seni Pertunjukan	Studio Tari Tradisional	3.00 m ² /org	NAD	25	org	1	75.00	m ²

Kategori Fasilitas	Nama Ruang	Standard	Sumber	Kapasitas		Jml. Ruang	Luas Total	
	Studio Tari Tradisional	3.00 m ² /org	NAD	25	org	1	75.00	m ²
	Studio Musik	3.00 m ² /org	NAD	10	org	2	60.00	m ²
	Studio Rekaman	2.00 m ² /org	NAD	8	org	1	16.00	m ²
	Auditorium	2.00 m ² /org	NAD	100	org	1	200.00	m ²
	<i>Amphiteater Outdoor</i>	2.00 m ² /org	NAD	200	org	1	400.00	m ²
Penunjang	<i>Lobby</i>	1.10 m ² /org	NAD	25	org	1	25.00	m ²
	Co-working space 1	4.00 m ² /org	Studi	20	org	5	400.00	m ²
	Co-working space 2	4.00 m ² /org	Studi	10	org	2	80.00	m ²
	Perpustakaan	0.03 m ² /buku	NAD	5000	buku	1	150.00	m ²
	Area Baca	2.50 m ² /org	NAD	50	org	1	125.00	m ²
	Brainstorm Corner	4.00 m ² /org	NAD	1	org	10	40.00	m ²
	Ruang Kelas	2.00 m ² /org	TSS	10	org	9	180.00	m ²
	Musholla	1.80 m ²	Studi	50	org	1	90.00	m ²
	ATM Center	24.00 m ²	Studi	1	org	1	24.00	m ²
	Cafétaria	1.60 m ²	Studi	100	org	1	160.00	m ²
	Atrium	1.50 m ² /org	TSS	150	org	1	225.00	m ²
Pengelola	Kantor Pengelola	8.00 m ² /org	NAD	10	org	1	80.00	m ²
	Ruang Arsip	18.00 m ²	Studi	1	org	1	18.00	m ²
	Ruang Rapat	2.00 m ² /org	Studi	12	org	1	24.00	m ²
	R. Resepsionis	2.00 m ² /org	Studi	2	org	1	4.00	m ²
Servis	Tangga Darurat	17.00 m ²	SNI	1	org	6	102.00	m ²
	R. Panel per lantai	1.15 m ²	ASC	1	org	4	4.60	m ²
	R. Panel utama	7.35 m ²	ASC	1	org	1	7.35	m ²
	R. Trafo	20.25 m ²	SNI	1	org	1	20.25	m ²
	R. MDP	16.00 m ²	SNI	1	org	1	16.00	m ²
	R. Genset	30.00 m ²	ASC	1	org	1	30.00	m ²
	R. Pompa utama	40.00 m ²	ASC	1	org	1	40.00	m ²
	R. Sampah	14.00 m ²	ASC	1	org	1	14.00	m ²
	Pos Satpam	28.00 m ²	Studi	1	org	1	28.00	m ²
	R. CCTV	18.00 m ²	Studi	1	org	1	18.00	m ²
	Loading Dock	150.00 m ²	Studi	1	org	1	150.00	m ²
	Lift Penumpang	6.25 m ² /unit	ASC	1	org	2	12.50	m ²
	Lift Barang	6.25 m ² /unit	ASC	1	org		6.25	m ²
	Toilet	1.00 m ² /org	NAD	10	org	4	40.00	m ²
	Janitor	3.50 m ² /org	NAD	1	org	4	14.00	m ²
	Parkir Mobil	15.00 m ² /org	NAD	1	org	70	1050.00	m ²
Parkir Sepeda Motor	2.00 m ²	NAD	1	org	162	324.00	m ²	

Kategori Fasilitas	Nama Ruang	Standard	Sumber	Kapabilitas		Jml. Ruang	Luas Total	
	Parkir Difabel	18.50 m ² /org	SL	1	org	10	1050.00	m ²
SIRKULASI 30%							2300	m ²
TOTAL LUAS							9970.94	m ²

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.2.5. Program Ruang

Tabel 2. 10 Program Ruang

Kategori Fasilitas	Luas
Sektor Fashion	809.00 m ²
Sektor Kriya	677.00 m ²
Sektor Kuliner	806.00 m ²
Sektor Seni Pertunjukan	826.00 m ²
Penunjang	1499.00 m ²
Pengelola	126.00 m ²
Servis	2926,95 m ²
Sirkulasi (30%)	2300 m²
Luas Total	9970.94 m²

Sumber: Analisis Penulis, 2024