

Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya

Jonathan Richard dan Roni Anggoro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 jrRichard.private@gmail.com; ang_roni@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya merupakan fasilitas pelatihan terpadu yang dikelola sebagai wadah inkubator ide kreatif dan peningkatan keterampilan pengolahan kerajinan kayu serta sebagai tempat berkumpulnya para pengrajin dan jejaring bisnis industri kreatif kayu. Latar belakang dari fasilitas ini adalah tingginya potensi pengrajin dan bisnis industri kreatif kerajinan kayu di Indonesia untuk memanfaatkan material kayu, baik mentah maupun daur ulang yang terus meningkat sehingga diharapkan adanya upaya percepatan yang terstruktur dengan lebih baik.

Fasilitas ini terbagi menjadi 3 zona utama yaitu zona edukasi zona pelatihan dan retail. Zona edukasi difasilitasi dengan *wood gallery*, *reference area* dan *ballroom*; zona pelatihan difasilitasi dengan *workshop area*, *rent office* dan *open working space*, dan Zona retail sebagai area fleksibel yang mendukung kegiatan pelatihan. Pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan perilaku. Pendekatan tersebut dipilih berdasarkan kesadaran akan perbedaan perilaku generasi millennial dalam mendalami dan mempelajari suatu hal baru. Secara umum cara pembelajaran generasi milenial terbagi atas dua, yaitu pembelajaran dengan mencoba dan pembelajaran dengan mencontoh. Dari semua

pendasaran desain didapati perlunya mempertimbangkan kenyamanan pengguna didalam ruang pada aspek pencahayaan, alur dan panas pada bangunan. Fasilitas juga perlu menggunakan penghawaan alami dalam mengatur kenyamanan area. Konsep dari desain adalah “Generator inovasi”, yang mendasari pembentukan bentuk dan ruang serta ruang luar dan ruang dalam, untuk mendukung millennial dalam mencari ide dan mempelajari keterampilan kerajinan kayu yang berdasarkan pada tingkah laku dan metode belajar.

Kata Kunci :

Pelatihan, kerajinan kayu, pola pembelajaran, generator inovasi, industri kreatif

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengembangan dan pemberdayaan industri kreatif di Indonesia merupakan salah satu target kerja Presiden Republik Indonesia periode 2019-2024. Salah satu bagian dari industri kreatif adalah industri kreatif yang merupakan produksi berbasis kreativitas, keterampilan, dan talenta yang berupa potensi peningkatan

kesejahteraan serta penciptaan lapangan kerja dengan menciptakan dan mengeksploitasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Mengutip dari (Saputra, 2008), Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Saputra juga menyatakan bahwa industri kreatif didefinisikan sebagai sistem kegiatan manusia yang berkaitan dengan produksi, distribusi, pertukaran serta konsumsi barang dan jasa yang bernilai kultural, artistik dan hiburan.

Dalam bidang kerajinan industri kreatif kerajinan kayu dipilih karena memiliki potensi besar dalam ketersediaan material mentah, upaya pelestarian lingkungan dengan pemanfaatan residu kayu dan peluang yang tinggi dari nilai guna produk yang dihasilkan. Pengembangan industri kreatif kayu di Indonesia telah berkembang kian cepat dengan adanya beberapa motor penggerak diantaranya PT Sarihusada Generasi Mahardhika, yang bersama dengan PT Nutricia Indonesia Sejahtera merupakan bagian dari Danone Specialized Nutrition yang mendukung kegiatan pengolahan limbah kayu dengan konsep zero waste. Beberapa produk kerajinan kayu yang memiliki nilai industrial yang tinggi diantaranya adalah mebel, *wall Cladding* dan *artwork* (Gambar 1.1)



Gambar 1.1. Furniture, wall cladding, dan wood art

Untuk mendukung pengembangan industri kreatif kerajinan kayu diperlukan suatu

wadah ekosistem bisnis kreatif yang menampung kegiatan mencari referensi, diskusi bersama *startup* lain, pembuatan prototype dan pemasaran desain, yang mendalami perilaku dan pola kerja generasi muda saat ini serta tahapan *startup* yang optimal. Wadah yang berupa fasilitas ini perlu memperhatikan suasana dan kondisi inkubasi dalam hal efisiensi kegiatan, peningkatan suasana, ekosistem bisnis dan penunjang hidup serta kebutuhan lainnya. Desain juga tidak luput dari hubungan kegiatan satu sama lain sehingga tercipta hubungan yang saling menguatkan dan bertumbuh dalam pengembangan bisnis kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana mendesain sebuah Fasilitas Pengembangan dan Pemberdayaan Industri kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya ini diharapkan mampu menciptakan suasana kerja yang kaya akan elemen natural dengan sistem tatanan ruang yang efektif bagi para generasi millennial sesuai dengan pola pembelajaran generasinya.

1.3. Tujuan Perancangan

Menciptakan suatu fasilitas pelatihan dan pengembangan industri kreatif yang memfasilitasi pengrajin dan peminat kerajinan kayu untuk mengembangkan, mempersiapkan sampai memproduksi buah dari gagasan mereka dalam satu kawasan yang terdesain di Surabaya.

1.4. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Kedung Baruk, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, dan merupakan lahan kosong dan diapit oleh dua kali yaitu Kali Jagir dan anak Kali Jahir. Posisi tapak berada di tikungan antara Jl. Kedung baruk dan Jl. Ir. H Soekarno. Lokasi tapak berada di tempat yang strategis dengan fasilitas prasarana yang lengkap. Di sekitar site terdapat fasilitas residensial yaitu Apartemen Gunawangsa Merr, Perumahan Nirwana dan Institute of Business and Information Stikom Surabaya



Gambar 1.2. Lokasi tapak



Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting

Data Tapak

Nama jalan : Jl. Kedung Baruk
 Kecamatan : Wonokromo
 Kota : Surabaya
 Luas lahan : 14.000 m²
 Rencana Peruntukan : Sarana Pelayanan Umum

Garis sepadan bangunan (GSB)

(depan) : 4 meter
 (kanan) : 0 meter
 (kiri) : 0 meter
 (belakang) : 4 meter

Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50% (maks)

Koefisien lantai bangunan (KLB) : 2.0 poin

Koefisien tapak basement (KTB) : 65% (maks)

Koefisien dasar hijau (KDH) : 10% (min)

Jumlah lantai basement : 2 (maks)

(Sumber: <http://dektr.surabaya.go.id/petaperuntukan>)

2. DESAIN BANGUNAN

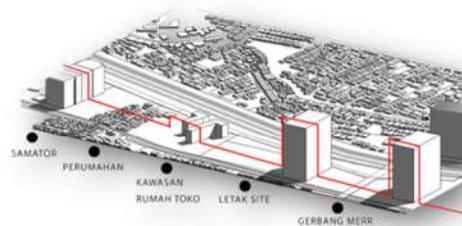
2.1. Perancangan Bangunan

Pada Gedung Pagelaran ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya :

- *Workshop* kayu
- Galeri kerajinan kayu
- Toko Material Kayu
- Area referensi kayu
- Kantor sewa

- Area serbaguna
- Ruang pertemuan
- kafe
- Area komunal
- Area terbuka
- Parkir

2.2. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 1. Analisa tapak

Tapak merupakan zona terdesain yang memiliki perencanaan *skyline* yang membentuk gerbang merr (Gambar 2.2 *skyline merr*). Hal ini menjadi salah satu pendasaran untuk mendesain ketinggian bangunan.

Berdasarkan kebutuhan dan analisa kebutuhan fasilitas, maka fasilitas dibagi menjadi 2 zona utama, yaitu :

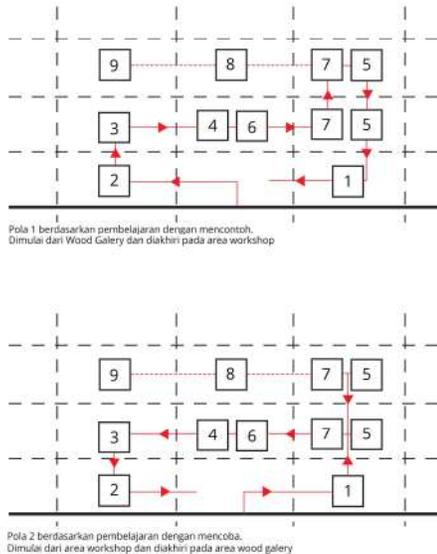
- Zona edukasi kerajinan kayu : *Galery* kayu, area serbaguna, area referensi, dan kafe (komersial area)
- Zona pelatiah kerajinan kayu : Kantor sewa, *workshop* kayu, area kerja terbuka dan komersial area



Gambar 2. 2. Zoning pada tapak

Pembagian zona didasari dengan 2 pola pembelajaran, yaitu :

- Pembelajaran dengan mencontoh
- Pembelajaran dengan mencoba



Gambar 2. 3. Pola Pembelajaran kedalam zoning bangunan

2.3. Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan perilaku berfokus pada pola kerja para generasi milenial memaksimalkan kinerja kerja.

Untuk mencapai kenyamanan kerja diharapkan setiap daerah terdesain dengan memaksimalkan suasana penunjang kerja pada area tersebut. Dengan berdasar pada teori *innovation space* yang terbagi menjadi 3 fokus utama, yaitu :

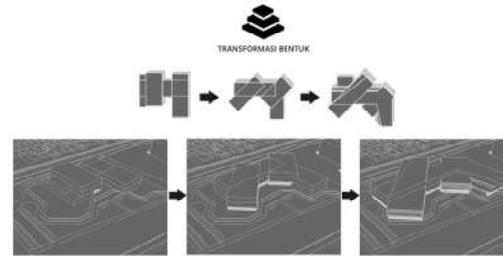
- Dalam sebuah komunitas mampu bersama-sama berinovasi dalam satu fokus yang sama
- Fleksibel dan terbuka
- Terlibat dalam segala kegiatan sehari-hari.

Model	Other factors
1. Internal co-working space (for employees only)	<ul style="list-style-type: none"> • Interaction limited to people from within the organisation. • Cost of creating and maintaining a new co-working space might be prohibitive
2. Internal co-working space (open to non-employees as well)	<ul style="list-style-type: none"> • Interaction with people from a more diverse range of backgrounds / disciplines from both inside and outside the organisation • Collaborative projects could provide spaces for other companies, stakeholders and end users to participate directly.
3. Joining outside co-working spaces	<ul style="list-style-type: none"> • Interaction with people from a diverse range of backgrounds/disciplines outside the organisation • Allows employees to spend time in a different environments meeting different people. • Allows for employees to avoid commuting to work on some days. • Issues related to privacy and intellectual property need to be addressed

Gambar 2. 4. Teori Inovation space

Sumber: New in house organization space. R & D management conference 2014.

2.4. Transformasi Bentuk



Gambar 2. 5. Transformasi bentuk

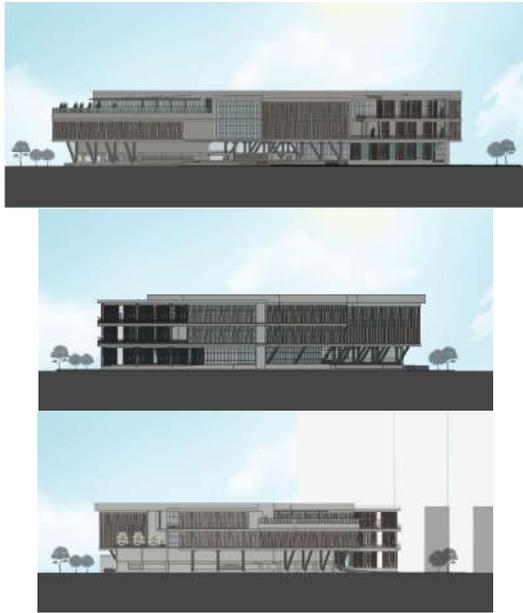
Bentuk didapat dengan mencari gubahan dasar yang mendukung kenyamanan kerja dari aspek fleksibilitas, pencahayaan dan pengaturan alur. Bentuk pipih dipilih sebagai gubahan dasar dan disusun menyerupai bentuk huruh “U”. setelah itu bentuk disesuaikan dengan orientasi view dan bukaan. Dan terakhir mengatur elevasi sesuai kebutuhan ruang.



Gambar 2. 6. Siteplan

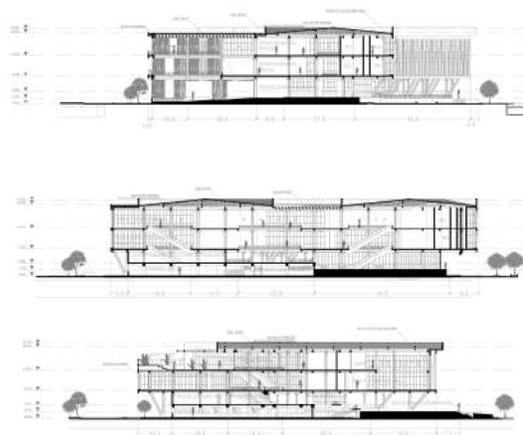
Orientasi bangunan disesuaikan dengan peletakan open space, akses fleksibel untuk masuk kedalam bangunan dan kenyamanan pencahayaan alami. Orientasi pada bangunan juga mempengaruhi penggunaan material façade dan bentuk façade. Material façade didominasi dengan bukaan terbuka dan penggunaan *double layer glass calding* untuk memaksimalkan bukaan view dan pencahayaan pada ruangan. Untuk menginndari intensitas cahaya berlebih bukaan juga didukung oleh *secondary skin* kayu.





Gambar 2. 7. Tampak Barat, Selatan, Timur, Utara

Potongan memperlihatkan pengaruh facad dan pengaturan elevasi dalam desain fasiliias.



Gambar 2. 8. Potongan A-A, Potongan B-B dan C-C

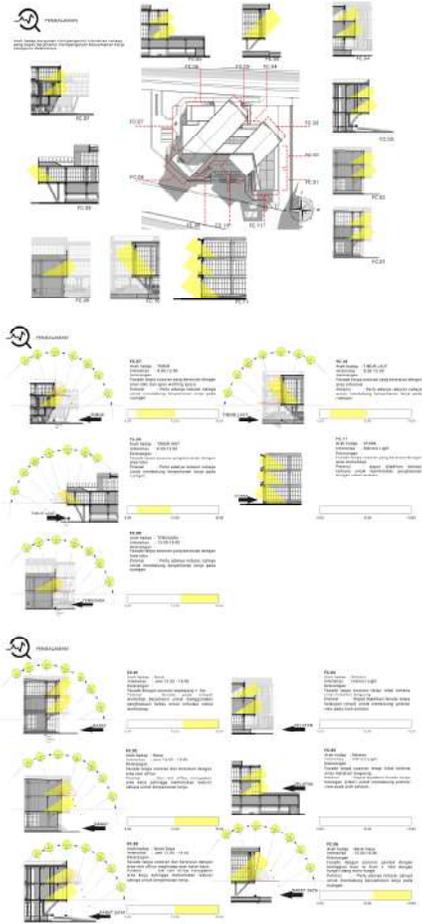
Suasanan yang terbentuk pada ruangan adalah suasana nyaman, asri dengan natural aksen serta kesan kayu yang kental pada ruangan.



Gambar 2. 9. Perspektif ruang terbuka

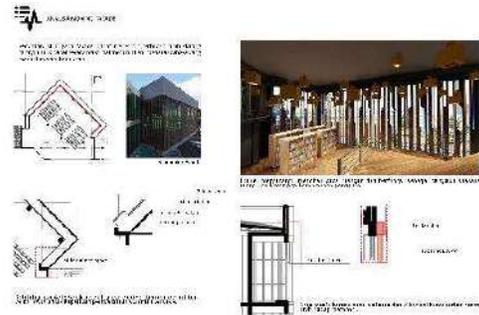
2.5. Pendalaman Perancangan

Pendalaman yang diambil adalah pendalaman sains yang menghasilkan elemen shading dan skylight untuk mengatur intnsitas cahaya dan radiasi yang masuk kedalam ruang dengan memperhatikan sudut datang sinar matahari.



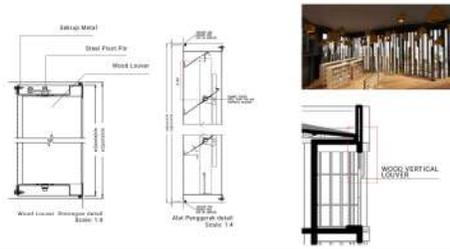
Gambar 2. 10. Diagram intensitas matahari pada bangunan

Berdasarkan diagram intensitas yang telah didalami disimpulkan bahwa intensitas cahaya matahari pada sisi timur dan barat yang masuk kedalam bangunan mengalami *over bright*.



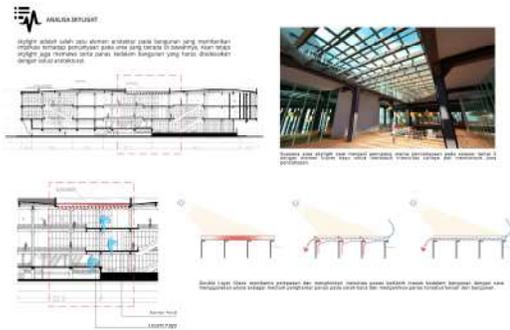
Gambar 2. 11. Perspektif interior area referensi

DETAIL TEKNIS ELEMEN ARSITEKTURAL
VERTICAL WOOD SECONDARY SKIN



Gambar 2. 12. Detail teknis penggunaan louver kayu

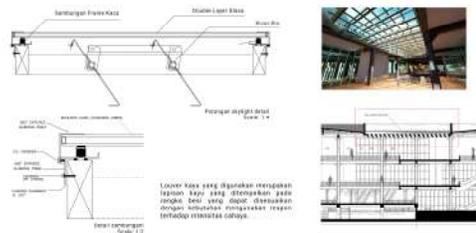
Intensitas matahari juga mempengaruhi penggunaan skylight pada area plaza utama yang menerus dari lantai 4 sampai ke lantai dasar.



Gambar 2. 13 Analisa skylight

Skylight merupakan elemen arsitektural yang sangat mudah mengantarkan panas kedalam bangunan. Skylight mendapatkan intensitas matahari yang tinggi dalam waktu yang lama. Untuk mengantisipasi hal tersebut sistem pelepasan panas dengan double layer glass dan memberikan medium pendingin (udara) untuk membantu pelepasan panas serta dilengkapi dengan louver untuk mengurangi intensitas yang masuk kedalam bangunan.

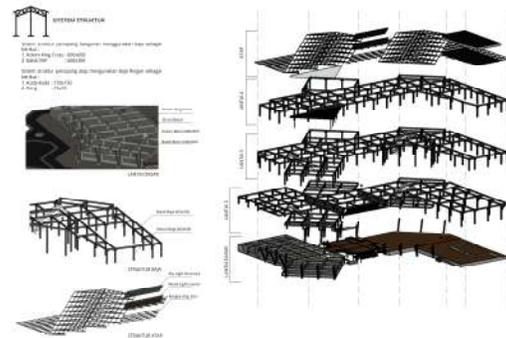
DETAIL TEKNIS ELEMEN ARSITEKTURAL
SKYLIGHT LOUVER



Gambar 2. 14. Detail teknis skylight pada bangunan

2.6. Sistem Struktur

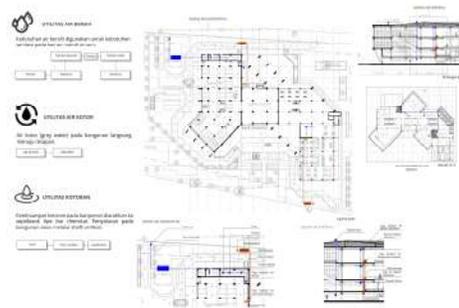
Sistem struktur yang digunakan menggunakan prinsip rigid frame dengan material struktur utama menggunakan dominan baja untuk keseluruhan rangkaian bangunan dan sistem struktur beton pada area parkir. Bentangan terjauh dari jarak kolom ke kolom adalah 12 meter dengan dimensi kolom baja 600x600 king cross dan balok IWF dimensi 400x600.



Gambar 2. 15. Isometri struktur

2.7. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran. Sistem pendistribusian air bersih memperhatikan penyaluran air bersih dengan sistem downfeed. Untuk sistem air kotor menggunakan sistem sumur resapan pada area tapak dan untuk kotoran disalurkan melalui shaft menuju ke septiktank pada jarak terdekat. Ke 3 utilitas ini memperhatikan bentangan pipa seminim mungkin melintang pada area dalam bangunan.



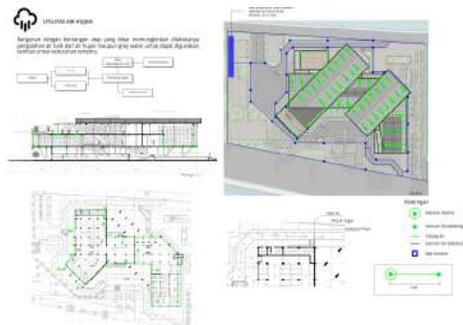
Gambar 2. 16. Skema utilitas air bersih, air kotor, dan kotoran

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Air hujan pada fasilitas ini dikelola dan digunakan kembali sebagai cadangan air pada bangunan. Air hujan sebelumnya difilterasi terlebih dahulu sebelum digunakan kembali. Kelebihan dari air hujan sebelumnya ditampung kedalam bak penampungan air dengan kapasitas penyimpanan menampung debit air selama 2 jam sebelum dialirkan ke saluran kota.

Dimensi bak penampungan :

3 meter x 16 meter = 48 meter persegi

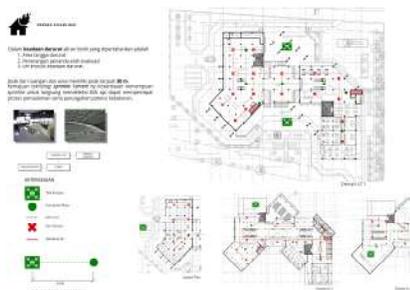


Gambar 2. 17. Skema utilitas air hujan

3. Sistem Utilitas Kebakaran

Pada 2 tangga akses kebakaran utama pada sisi kiri dan kanan bangunan dengan jarak lari terjauh 30 meter ke area terbuka terdekat. Bangunan juga tergolong bangunan tingkat rendah dengan total lantai 4. Hal ini memungkinkan bukaan langsung ke area luar dalam keadaan darurat.

Sistem *torrent* pada utilitas kebakaran juga menjadi salah satu faktor pengaman. *Fire torrent* memungkinkan untuk langsung menembakan air secara langsung pada titik api.



Gambar 2. 18. Skema utilitas kebakaran



Gambar 2. 19. Direct fire torrent

4. Sistem Utilitas Penghawaan

Bangunan sistem penghawaan pasif dan aktif, yaitu: (1) AC Split pada ruangan Rent office, ruang serba guna, area referensi, *galery* kayu, kafe, ruang pertemuan dan toko material dan (2) pasif pada *workshop* kayu, area komunal, area kerja terbuka.

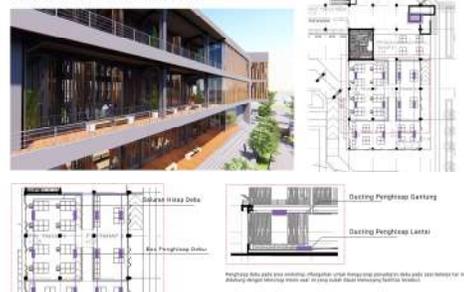
Kenyamanan dalam penghawaan merupakan aspek penting dalam kenyamanan kerja pengguna. Dalam hal pengerjaan kayu perlu mempertimbangkan serbuk kayu yang bertebaran akibat proses pengerjaan kayu.

DETAIL PENGHAWAAN WORKSHOP



Gambar 2. 20. Skema utilitas penghawaan Penghawaan pada area workshop dapat disesuaikan dengan kondisi dan situasi terutama pencahayaan dan penghawaan area tersebut.

DETAIL KONTROL DEBU WORKSHOP



Gambar 2. 21. Skema utilitas penghawaan Kontrol debu menggunakan *ducting* penghisap debu gantung dan tertanam di area lantai.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya ini diharapkan mampu menarik minat masyarakat, terutama anak muda, dan para pengrajin kerajinan kayu, serta menjadi suatu penanda dukungan terhadap industri kreatif kerajinan Kayu di Indonesia.

Perancangan fasilitas ini telah menjawab permasalahan perancangan untuk menyediakan sebuah fasilitas terdesain yang mampu mendorong keinginan (hasrat) untuk pencarian ide sampai dengan pembuatan *prototype* berdasarkan aspek fleksibel terbuka dalam satu wadah terdesain yang didukung dengan teori pembelajaran milenial. Desain perancangan juga telah mempertimbangkan wilayah sekitar serta kondisi nyata hingga menyimpulkan desain yang tertera di atas.

Penulisan laporan perancangan “Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif Kerajinan Kayu di Surabaya” ini diharapkan dapat berguna bagi banyak kalangan masyarakat. Akhir kata, penulis ingin menyampaikan permohonan maaf jika terdapat kekurangan dari desain maupun laporan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh Ambarwati, S. T. (2018). Prinsip Kepemimpinan Character of A leader pada Era Generasi Milenial. *Philanthropy Jurnal of Psychology*, 114-127.
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Balai Pelastarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogtakarta. (2010). Ekonomi Kreatif. *Jurnal Sejarah dan Budaya Vol. V, No.9*, 720-725.
- Erkutlu, H. (2011). The Moderating Role of organizational Culture in The Relationshio Between Organitatonal Citizenship, Behaviors. *Leadership & Organizational development jurnal*, 32, 532-554.
- Gunawan, A. (2014). *ABADI : Balai Latihan Kerja Belum Berfungsi Maksimal*. Jakarta: Bisnis.com.
- Joseph De Chiara, J. C. (1983). *Time Saver Standards For Building Types 2nd Edition*. Singapore: MCGraw- Hill Book.
- Meachem, J. (2019, Desember 29). *Googleplex a New Campus Comunity*. Diambil kembali dari CWA Case Study: https://www.clivewilkinson.com/pdfs/CWA CaseStudy_GoogleplexANewCampusCommunity.pdf
- MIKTI. (2018). *Mapping & Database STARTUP INDONESIA 2018*. NIKTI dan Tekopreneur Indonesia.
- Moneo, R. (1978). *On Typology - Oppositions*. Macashutte: The MIT Press.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Edisi 33, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Pemerintah Kota Surabaya. (2007). *Peraturan Daerah Kota Surabaya No.3 Th. 2007 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Perspectives, D. I. (2019, Desember 29). *Generasi Milenial dalam Industri 4.0: Berkah Bagi Sumber Daya Manusia Indonesia atau Ancaman?* Diambil kembali dari Deloitte: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/id/Documents/about-deloitte/id-about-dip-edition-1-chapter-2-id-sep2019.pdf>
- Rossi. (1982). *The Architecture of the City*. Cambridge Mass. *The Mit Press*.
- Saputra, M. (2008, Juni 9). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif lewat Industri Kreatif. *Warta Ekonomi. no. 121 tahun XX*.
- Suhendra. (2006). *Peranan Birokrasi dalam Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: alfabeta.
- Surabaya, P. K. (2007). *Peraturan Daerah Kota Surabaya No. 3 Th. 2007 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Surabaya, P. K. (2010). *Peraturan Daerah Kota Surabaya No. 1 Th. 2010 Tentang penyelenggaraan Usaha di Bidang Perdagangan dan Perindustrian*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Surabaya, P. K. (2014). *Peraturan DAerah Kota Surabaya No. 12 Th. 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Surabaya, P. K. (2017). *Peraturan Daerah Kota Surabaya no. 52 Th. 2017 Tentang Pedoman Teknis Pengandaian dan Pemanfaatan Ruang Dalam RAngka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya*. Surabaya: Pemerintah Kota Surabaya.
- Utoyo, I. (2009). *Republika online*, hal. 2. Diambil kembali dari Republika online 2009.
- Widjaja, H. (2003). *Otonomi Desa Merupakan Otonomi Asli Bulat dan Utuh*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.