

Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya

Kenny Kurnia Setiono dan Bramasta Putra Redyantanu, S.T., M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
kennykurnia99@gmail.com; bramasta@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya

ABSTRAK

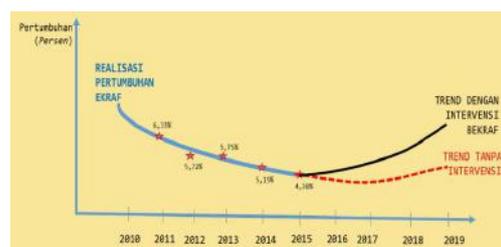
Industri kreatif merupakan suatu proses yang melibatkan aspek-aspek kreativitas, keahlian, pemikiran, dan kemampuan dasar dari suatu individu sehingga menghasilkan sebuah karya unik baik itu secara fisik maupun digital. Surabaya merupakan kota yang memiliki potensi dan kesempatan bisnis di dalam bidang industri kreatif. Kreativitas sangat dibutuhkan di era seperti ini saat ini, hal tersebut dikarenakan persaingan yang semakin meningkat dan ketat di antara para pelaku ekonomi. Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya merupakan sebuah fasilitas yang dirancang sebagai pusat utama pelatihan yang mampu mengakomodasi kebutuhan para pelaku industri kreatif khususnya untuk kalangan muda dalam hal pengembangan kreativitas di bidang industri kreatif yang berkaitan dengan aspek usaha ekonomi kreatif dengan berbasiskan digital. Perancangan Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya menggunakan jenis pendekatan sistem yaitu bagaimana mengintegrasikan ruang-ruang yang satu dengan yang lain sehingga memiliki koneksi dan fleksibilitas yang adaptif yang didukung dengan pendalaman karakteristik ruang arsitektur teknologi tinggi sehingga menghasilkan kondisi ruang yang kondusif bagi para peserta didik.

Kata Kunci: Industri Kreatif, Integrasi, Digital

1. PENDAHULUAN

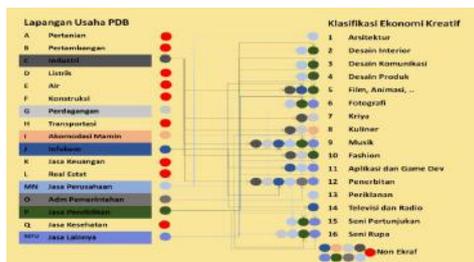
1.1 Latar Belakang

Pada jaman sekarang ini industri kreatif telah menjadi salah satu sektor yang mulai berkembang sangat pesat. Salah satu hal tersebut dapat dilihat dari kondisi kota Surabaya yang memiliki potensi dan kesempatan bisnis di dalam bidang industri kreatif hingga peluang untuk menjadi pelaku distributor. Kreatifitas sangat dibutuhkan di era seperti saat ini. Hal tersebut dikarenakan persaingan yang semakin meningkat dan ketat diantara para pelaku ekonomi.



Gambar 1. 1. Grafik pertumbuhan industri kreatif.
Sumber: Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif 2019

Saat ini di Surabaya, sudah ada fasilitas formal untuk melatih kemampuan dasar seperti perguruan tinggi yang berkualitas dan sekolah menengah kejuruan yang semakin baik. Namun ilmu mengenai pengembangan aspek kreatif yang merupakan peluang bisnis masih sangat minim. Selain itu mengingat juga bahwa pada abad ke-21, dunia telah memasuki era revolusi digital yaitu era dimana segala kebutuhan dan keinginan terpenuhi secara mudah & instan. Aspek usaha ekonomi kreatif yang akan diterapkan akan berfokus pada bidang jasa pendidikan dan perdagangan. Hal ini didukung dengan tabel klasifikasi ekonomi kreatif, sub-sektor unggulan dan prioritas serta perkembangan beberapa subsektor lain dimana dapat disimpulkan bahwa sub-sektor pada bidang jasa pendidikan dan perdagangan merupakan pemegang presentasi kesuksesan tertinggi.



Gambar 1. 2. Klasifikasi ekonomi kreatif
Sumber: Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif 2019

NO	SUBSEKTOR	TUJUAN KHUSUS
SUBSEKTOR UNGGULAN		
1	Kriya	Pengembangan usaha kriya Indonesia model bisnis yang mampu menguasai seluruh nilai tambah dari hulu ke hilir (indonesian brand)
2	Kuliner	Promosi Soto dan Kopi dan kuliner Indonesia lainnya diperoleh usaha kuliner dengan Brand Indonesia di pasar global (Indonesian Brand)
3	Fashion	Menjadikan Indonesia sebagai pusat muslim fashion dan modest fashion dunia
SUBSEKTOR PRIORITAS		
1	Film, Animasi dan Video	Memperbaiki struktur pasar dengan memberi kesempatan masuknya pemain baru yang antara lain dengan mengijinkan modal asing
2	Aplikasi dan Game	Meningkatkan pangsa pasar aplikasi dan game dalam negeri
3	Musik	Mengembangkan platform yang berpihak pada pencipta

Gambar 1. 3. Subsektor unggulan dan prioritas
Sumber: Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif 2019

Subsektor	2016	2017	2018
(1)	(2)	(3)	(4)
Arsitektur	6,05	7,63	7,55
Desain Interior	5,92	6,01	5,95
Desain Komunikasi Visual	8,98	8,13	8,05
Desain Produk	7,67	5,88	5,82
Film, Animasi dan Video	10,09	10,28	10,18
Fotografi	6,89	8,24	8,16
Kriya	2,27	1,59	1,57
Kuliner	5,06	5,67	5,61
Musik	7,59	7,99	7,91
Fesyen	4,05	3,85	3,81
Aplikasi dan Game Developer	8,06	7,88	7,80
Penerbitan	3,00	2,07	2,05
Periklanan	7,07	6,78	6,71
Televisi dan Radio	10,33	10,34	10,23
Seni Pertunjukan	9,54	7,75	7,68
Seni Rupa	4,50	5,69	5,54
Total	5,03	5,07	5,17

Gambar 1. 4. Tabel perkembangan tiap sub-sektor
Sumber: Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif 2019

Oleh karena itu butuh fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan para pelaku industri kreatif khususnya untuk kalangan muda dalam hal pengembangan kreativitas di bidang industri kreatif yang berkaitan dengan aspek usaha

ekonomi kreatif dengan berbasiskan digital yang merupakan dasar dari perancangan proyek fasilitas pelatihan industri kreatif di Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan maka diperoleh 2 rumusan masalah pada proyek ini,yaitu :

- Bagaimana merancang fasilitas pelatihan yang mampu mengintegrasikan sistem fleksibilitas antar sub-sektor industri kreatif berbasis digital.
- Bagaimana merancang suasana ruang dan karakteristik ruang yang kondusif melalui pendalaman arsitektur *High-Tech*.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan proyek fasilitas pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- Sebagai pusat pelatihan utama bagi para pelaku dan peminat industri kreatif khususnya disektor industri kreatif pendidikan dan perdagangan melalui program pembelajaran terjadwal dan terpadu di Surabaya.
- Sebagai sarana pelatihan yang mampu memacu kreatifitas dan ide-ide baru para pelaku industri kreatif melalui sistem dan pengalaman ruang yang dihadirkan.
- Mengakomodasi para pelaku industri kreatif khususnya kalangan muda dibidang jasa pendidikan dan jasa perdagangan berbasis digital.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 5. Kondisi lingkungan sekitar tapak
Sumber: Google earth



Gambar 1. 6. Lokasi tapak
Sumber: Google earth

Proyek perancangan Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya memiliki lokasi yang terletak pada Jalan Sukolilo Baru, Mulyorejo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60113. Kondisi tapak dekat dengan Kenjeran Park, perumahan Tempurejo, Universitas UNAIR, dan Galaxy Mall yang secara mayoritas penggunanya berupa kalangan muda.

Berikut akan dijabarkan data tapak berdasarkan ketentuan yang tercantum pada RDTR Surabaya tahun 2018 :

- Lokasi Lahan : Jl. Sukolilo Baru, Mulyorejo, Kota Surabaya, Jawa Timur
 - Fungsi lahan : SPU Pendidikan dengan jenis kegiatan tempat pelatihan non-gelar/balai latihan kerja
 - Luas lahan : 12.000 m²
 - KDB maksimum 50% : 6000 m²
 - KTB maksimum 65% : 7800 m²
 - KLB maksimum 2.5 Poin : 30.000 m²
 - Tinggi maksimum (jalan > 10 m) : 25 meter
 - Lantai basement (jalan > 10 m) : 1 lantai
 - GSB (lebar lahan > 20 m) : 3 meter
- (Sumber: Peraturan Wali Kota 2014)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Terdapat 4 pengelompokan jenis kegiatan berdasarkan aktivitas pengguna pada bangunan:

- A. Kegiatan peserta didik**
 - Kegiatan pembelajaran belajar semi formal terjadwal yang meliputi ceramah, praktik, dan presentasi.
 - Kegiatan pentas seni dan pameran karya.
 - Kegiatan interaksi sosial.
 - Kegiatan membaca.
 - Kegiatan beribadah.
- B. Kegiatan pengunjung**
 - Kegiatan makan dan minum.
 - Kegiatan beli souvenir.

- Kegiatan melihat pentas seni dan karya.
- Kegiatan membaca
- Kegiatan beribadah

- C. Kegiatan pengelola**
 - Edukasi peserta didik sesuai materi dan jadwal terpadu.
 - Mengatur segala aktivitas galeri, pendidikan, tata usaha, keuangan, pentas karya, dan kebijakan yang berlaku.
- D. Kegiatan servis**
 - Kegiatan parkir motor dan mobil.
 - Mengamati dan mengatur segala aktivitas yang berkaitan dengan ruang utilitas seperti genset, pompa, trafo, main panel, stp, panel surya, ahu, dan gudang barang.

Dari jenis kegiatan diatas maka diperoleh beberapa fasilitas, antara lain :

- Studio dan kelas desain (arsitektur, desain interior, & fotografi arsitektur).
- Studio dan kelas visual (desain komunikasi Visual, videografi, dan fotografi).
- Studio dan kelas seni (seni rupa dan fashion).
- Studio dan kelas musik.
- Fasilitas penunjang (cafeteria, co-working, perpustakaan, kantor pengelola, toko souvenir, dan area komunal).
- Fasilitas pameran (galeri permanen, temporer, dan auditorium).
- Fasilitas pameran (parkir mobil, parkir motor, area loading dock, mushola, gudang barang, ruang sekuriti, genset, main panel, trafo, pompa , ahu, stp, kontrol panel, tandon, janitor ,dan toilet).

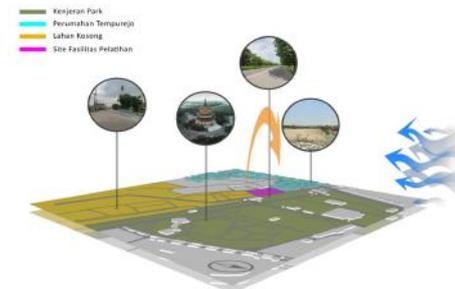
Jenis Ruang	Sumber	Luas Standar	Unit	Kapasitas	LS	LT + S
Studio Desain						
- Studio Arsitektur	Studi	5,1 m ² / orang	4	20 orang (PM)	408 m ²	525 m ²
- Studio Desain Interior	Studi	5,1 m ² / orang	4	20 orang (PM)	408 m ²	516 m ²
- Studio Fotografi Arsitektur	Studi	5,1 m ² / orang	4	20 orang (PM)	408 m ²	537 m ²
Studio Visual						
- Studio Videografi	Studi	2,63 m ² / orang	4	20 orang (PM)	210,4 m ²	256 m ²
- Studio Fotografi	Studi	2 m ² / orang	4	20 orang (PM)	160 m ²	262 m ²
- Studio Desain Komunikasi Visual	Studi	5,1 m ² / orang	4	20 orang (PM)	408 m ²	526 m ²
Studio Seni						
-Studio Seni Rupa	NDA	8 m ² / orang	4	20 orang (PM)	640 m ²	640 m ²
-Studio Fashion	Studi	2 m ² / orang	4	20 orang (PM)	160 m ²	267 m ²
Studio Musik	NDA	8 m ² / orang	4	20 orang (PM)	640 m ²	640 m ²
Kelas Desain	Studi	2,5 m ² / orang	4	20 orang (PM)	200 m ²	272 m ²
Kelas Seni	Studi	2,5 m ² / orang	4	20 orang (PM)	200 m ²	272 m ²
Kelas Visual	Studi	2,5 m ² / orang	4	20 orang (PM)	200 m ²	272 m ²
Kelas Musik	Studi	2,5 m ² / orang	4	20 orang (PM)	200 m ²	272 m ²
Galeri Permanen	Studi	5 m ² / orang	1	200 orang	1000 m ²	1054 m ²
Galeri Temporer	Studi	20% Luasan Galeri Permanen	1	-	200 m ²	381 m ²
Cafeteria Indoor						
- Ruang Makan	NDA	1,5 m ² / orang	1	31 orang (A)	46,5 m ²	134 m ²
- Kasir	NDA	2 m ² / orang	1	2 orang	4 m ²	14 m ²
- Dapur	NDA	-	1	-	9 m ²	19 m ²
Cafeteria Outdoor						
- Ruang Makan	NDA	1,5 m ² / orang	1	113 orang (A)	169,5 m ²	281 m ²
- Area Hijau	Studi	-	1	-	-	158,7 m ²
- Kolam	Studi	-	1	-	-	731,5 m ²
- Perkerasan	Studi	-	1	-	-	209 m ²

Jenis Ruang	Sumber	Luas Standar	Unit	Kapasitas	LS	LT + S
Toko Souvenir						
- Gudang	NDA	-	1	-	9 m ²	14 m ³
- Kasir	NDA	2 m ² / orang	1	2 orang	4 m ²	4 m ³
- Display Gambar	Studi	-	1	-	-	17,6 m ³
- Display Barang	NDA	1 m ² / orang	1	40 orang (A)	40 m ²	95m ³
Kantor Pengelola						
- Ruang tamu	Studi	-	1	-	30 m ²	30 m ³
- R.direktur & wakil	HD	3 m ² / orang	1	2 orang	6 m ²	13 m ³
- R.staf administrasi	HD	3 m ² / orang	1	2 orang	6 m ²	10,5 m ³
- Ruang sekretaris	HD	3 m ² / orang	1	2 orang	3 m ²	10,5 m ³
- R.Kerja Pengajar	PM	4 m ² / orang	1	72 orang	288 m ²	288 m ³
- Ruang rapat	Studi	2 m ² / orang	1	8 orang	16 m ²	40 m ³
- Pantri	NDA	-	-	-	4 m ²	22,7 m ³
Ruang Auditorium						
- Area Duduk	NDA	1,5 m ² / kursi	1	380 kursi(A)	570 m ²	866 m ³
- Hall	NDA	15% Kapasitas Ruang Auditorium	1	57 orang	114 m ²	260,5 m ³
- Panggung	NDA	2 m ² / orang	1	-	90 m ²	122,3 m ³
- R.Persiapan	NDA	40 m ²	1	-	40 m ²	73 m ³
- Gudang	NDA	10% Luas R.Audit	1	-	57 m ²	57 m ³
- R.Ganti	Studi	-	1	-	85 m ²	84,6 m ³
Perpustakaan & Co-Working						
- Ruang Baca	TSS	1,5 m ² / orang	1	59 orang (A)	88,5 m ²	598 m ³
- Kasir	NDA	2 m ² / orang	1	1 orang	2 m ²	2 m ³
- R.Rapat	Studi	2 m ² / orang	8	6 orang (A)	96 m ²	128 m ³
- Area Outdoor	Studi	-	1	-	-	172 m ³
- Area Baca	Studi	-	1	-	-	274 m ³
- Perkerasan	Studi	-	1	-	-	-
Basement						
-Parkir Mobil	NDA	12,5 m ² / mobil	1	63 Mobil	787,5 m ²	787,5 m ³
-Parkir Motor	NDA	2 m ² / motor	1	41 Motor	81 m ²	81 m ³
-Loading dock	AS	18 m ² / truk	1	1 truk	18 m ²	25 m ³
-Mushola	studi	1 m ² / orang	1	20 orang	20 m ²	28 m ³
-Gudang	NDA	9 m ²	1	-	9 m ²	24,6 m ³
-R.Security	AS	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
-R.Genset	MEE	9 m ² / unit	2	-	18 m ²	18 m ³
-R.Panel	MEE	6 m ²	1	-	6 m ²	6 m ³
-R.Trafo	MEE	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
-R.Pompa	MEE	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
-R.AHU	MEE	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
-R.Kontrol Panel	MEE	6 m ²	1	-	6 m ²	6 m ³
-R.Tandon	MEE	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
-R.STP	MEE	9 m ²	1	-	9 m ²	9 m ³
R. Janitor	HD	3 m ² / orang	7	1 orang	21 m ²	21 m ³
Toilet	NDA	1,5 m ² / orang	42	1 orang	63 m ²	63 m ³
Toilet Difabel	NDA	4 m ² / orang	14	1 orang	56 m ²	56 m ³
Fasilitas Utama		Utilitas		Parkiran		
Jumlah luasan : 11422 m ²		Jumlah luasan : 301,6 m ²		Jumlah luasan : 868,5 m ²		
Sirkulasi : 4057 m ³		Sirkulasi 40% : 120,64 m ³		Sirkulasi : 2112,42 m ³		
Total luasan : 15479 m ²		Total luasan : 422,24 m ²		Total luasan : 2980,9 m ²		
Total luasan fasilitas utama + utilitas + parkiran : 18882 m ²						

Gambar 2.1. Tabel perhitungan program ruang

Dari tabel program ruang diatas diperoleh luasan total fasilitas utama, utilitas, dan parkiran yaitu 18.882 m²

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 2. Isonometri analisa tapak

Lingkungan disekitar bangunan berupa lahan kosong, perumahan, dan tempat wisata. Disekitar site masih sangat minim tempat makan dan minum maka dari itu cafe dipilih menjadi fungsi pendukung pada bangunan.Selain itu dikarenakan cafe pada jaman sekarang ini banyak diminati oleh para kalangan muda.

Pemilihan tapak ini didasari dari beberapa kelebihan yang ada, antara lain :

- Memiliki akses jalan mudah dan besar
- Lokasi dekat dengan fasilitas pendidikan dan tempat yang banyak diminati oleh kalangan muda (Universitas UNAIR, Galaxy Mall, dan Kenjeran Park).
- Fungsi lahan sesuai dengan fungsi objek yaitu sebagai SPU pendidikan dengan jenis kegiatan tempat pelatihan non-gelar / balai latihan kerja
- Daerah dengan tingkat kebisingan yang rendah dan jauh dari pusat industri pabrik

Dari segi respon desain terhadap data matahari dan angin ,bagian timur dan barat bangunan lebih dibuat tertutup dan diberikan taman agar beban panas yang diterima lebih sedikit dan bangunan di desain dengan adanya area terbuka dibagian tengah yang bertujuan agar sirkulasi penghawaan alami pada bagian koridor dapat berjalan dengan baik dan tidak terkesan gelap.



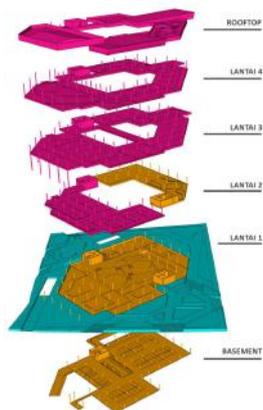
Gambar 2. 3. Perspektif taman depan



Gambar 2. 4. Perspektif area tengah bangunan

Zoning pada bangunan ini terbagi menjadi publik, semi-private, dan private dengan penjabaran sebagai berikut :

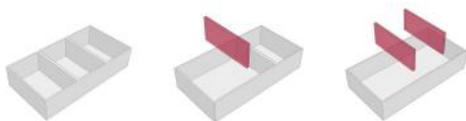
- Publik (biru) : taman entrance depan, taman entrance belakang, dan drop-off.
- Semi-private (oranye) : basement, cafe indoor & outdoor, galeri temporer, galeri permanen, toko souvenir, kantor pengelola, perpustakaan, dan co-working space.
- Private (pink) : studio & kelas desain, studio & kelas visual, studio & kelas seni,studio & kelas musik, auditorium, dan taman rooftop.



Gambar 2. 5. Pembagian zoning

2.3 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan pada proyek Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya adalah pendekatan sistem yaitu bagaimana mengintegrasikan ruang-ruang yang satu dengan yang lain sehingga memiliki koneksi dan fleksibilitas yang adaptif. Hal ini diwujudkan dengan menerapkan teknik fleksibilitas sebagai konsep bangunan.



Gambar 2. 6. Konsep integrasi ruang

Ruang kelas dan studio dirancang dengan menerapkan sistem fleksibilitas melalui integrasi modul ruang sehingga tidak perlu memakan luasan terlalu banyak dan multifungsi. Hal ini didukung dengan menggunakan metode moveable wall dengan material akustik untuk meredam suara antar kelas dan penggunaan interior plug & play atau modular sehingga mudah untuk dipindah, dibongkar, dan dipasang.



Gambar 2. 7. Moveable wall dan interior modular

Penggunaan fleksibilitas sebagai konsep desain dari pendekatan sistem didukung dengan teori arsitektur teknologi tinggi (Jenks,C., 1988) yang menyatakan beberapa poin, antara lain :

- Komponen plug and play, merupakan komponen yang dapat dengan mudah dibongkar-pasang, diganti dan bersifat tidak

permanen pada suatu tempat sehingga mudah untuk dipindah-pindah dan menciptakan ruangan yang fleksibel.

- Ruang fleksibel, ruang yang terbentuk memiliki kemampuan untuk menyesuaikan terhadap kebutuhan ruang namun tidak merusak dan mengubah tatanan desain asli interior dan eksterior ruang tersebut.
- Ekspresi struktural, penggunaan material berupa baja, kaca, logam, plastik, dan pipa yang dikombinasikan dengan teknologi.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Fasilitas pelatihan ini terdiri dari 4 lantai dengan bagian atas bangunan dimanfaatkan sebagai area taman rooftop dan utilitas seperti tandon atas dan outdoor AC beserta 1 lantai basement yang berfungsi sebagai parkir sekaligus area loading dock. Tapak dirancang dengan 2 akses masuk yaitu depan yang merupakan Jl. Sukolilo Baru dan belakang yang merupakan Jl.Tempurejo Tanggul. Pada bagian depan terdapat akses masuk pejalan kaki dan kendaraan bermotor sedangkan belakang hanya pejalan kaki saja.



Gambar 2. 8. Site plan

Perancangan entrance dengan 2 akses bertujuan untuk menyambungkan pejalan kaki yang masuk dari area depan dan belakang dan dipertemukan di satu titik kumpul yaitu bagian tengah bangunan yang merupakan area terbuka dengan fungsi sebagai cafe outdoor. Pada bagian entrance depan dan belakang ,para pejalan kaki ditangkap terlebih dahulu dengan area taman hal ini bertujuan untuk menarik para pengunjung , membedakan antara zona publik dengan zona semi-private, dan mengurangi beban terima panas matahari dikarenakan entrance bangunan menghadap barat dan timur.



Gambar 2. 9. Perspektif entrance depan



Tampak Timur



Tampak Barat



Tampak Utara



Tampak Selatan

Gambar 2.10. Tampak bangunan 4 sisi

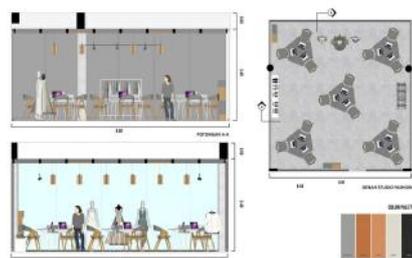
3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipakai pada proyek perancangan fasilitas ini adalah karakteristik ruang. Karakteristik ruang yang ingin dihadirkan adalah tema industrial ,hal ini dikarenakan untuk mendukung dari teori arsitektur teknologi tinggi yang dipakai sebagai pendukung konsep fleksibilitas.

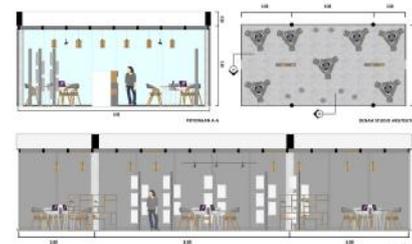
3.1 Studio & Kelas

Pada bagian studio, penataan meja dan kursi lebih disusun secara menyebar dikarenakan untuk menghasilkan susunan kelas yang kondusif dan penyesuaian terhadap metode pembelajaran yang fleksibel namun tetap menghasilkan sirkulasi ruang yang nyaman.Sementara pada bagian kelas, penataan meja dan kursi lebih disusun secara berkeliling untuk menghasilkan pembelajaran terpusat dan kondusif namun tidak kaku. Studio dan kelas menggunakan material perpaduan antara kaca, pasangan dekorasi baja pada bagian plafon, lampu gantung dengan bahan besi, dan perpaduan antara logam dan plastik pada bagian

meja kursi yang didukung dengan perpaduan warna antara coklat, abu-abu, dan hitam.



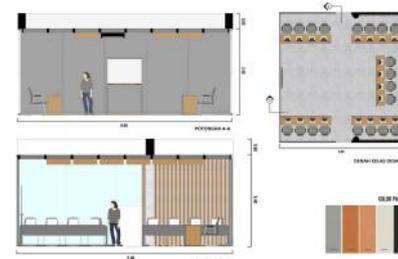
Gambar 3.1. Studio fashion



Gambar 3.2. Studio arsitektur



Gambar 3.3. Perspektif studio fashion dan arsitektur



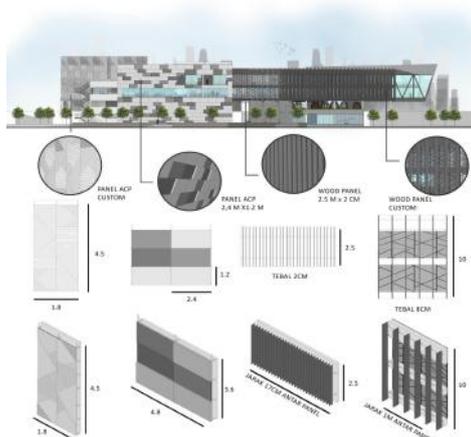
Gambar 3.4. Kelas desain



Gambar 3.5. Perspektif kelas desain

3.2 Fasad

Fasad yang digunakan juga mendukung dari tema industrial yang ingin dihadirkan. Terdapat 4 jenis fasad dengan material menggunakan aluminium composite panel (ACP) dan wood panel dengan ukuran dan pola penyusunan yang beragam .4 fasad pada bangunan menggunakan rangka yang sama yaitu berupa pasangan baja profil yang kemudian di mur dan baut

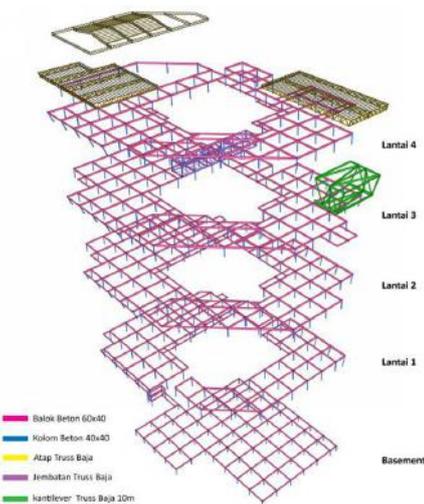


Gambar 3.6. Detail fasad

4. Sistem Struktur

Jenis sistem struktur yang dipakai pada perancangan fasilitas ini sebagian besar berupa beton dan baja untuk beberapa bagian kantilever, jembatan penghubung, dan bentang lebar. Penggunaan beton dikarenakan sifatnya yang kuat menahan tekan dan lebih awet sementara penggunaan baja dikarenakan sifatnya yang ringan.

Menggunakan modul struktur 8x8 meter agar parkir dan modul ruang yang terbentuk lebih rapi dan teratur dengan dimensi dan material masing-masing struktur yaitu kolom beton 40cm x 40cm, balok beton 60cm x 40cm, penutup atap bentang lebar berupa PVC yang didukung dengan truss baja IWF 150mm x 100mm dan gording CNP 150mm x 50mm. Pada bagian jembatan penghubung bentangan 32 meter menggunakan truss baja IWF 300mm x 175mm dan pada bagian kantilever utara bangunan menggunakan truss baja IWF 200mm x 150mm.



Gambar 4.1. Isonometri struktur

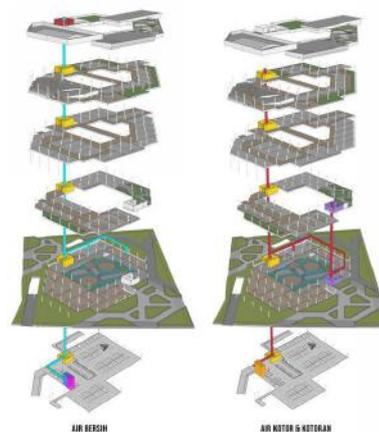


Gambar 4.1. Potongan bangunan

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem distribusi air bersih dilakukan dengan cara air pdam di pompa dari tandon bawah di basement ke tandon atas di rooftop melalui ruang shaft di core yang kemudian disalurkan ke kamar mandi per lantai, dapur kantor, dan dapur cafe. Sistem air kotor disalurkan dari kamar mandi per lantai ke ruang STP dan dari dapur cafe & kantor ke grease trap di basement melalui ruang shaft.



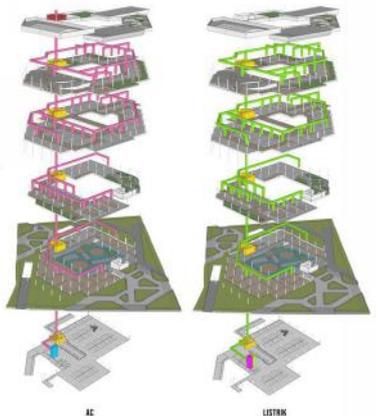
Gambar 5.1. Isometri utilitas air bersih & kotor

5.2 Sistem Utilitas AC dan Listrik

Sistem AC menggunakan sistem VRV split pada seluruh ruang. Udara disalurkan dari ruang AHU di basement menuju outdoor ac di rooftop melalui ruang shaft di core kemudian disalurkan ke indoor unit ke masing-masing ruang per lantai dengan jenis ac cassette menggunakan pipa.

Distribusi sistem utilitas listrik berawal dari PLN kemudian diterima dan distabilkan diruang trafo dan diatur pada ruang main panel. Kemudian listrik didistribusikan dari ruang main panel ke ruang genset, mdp, dan sdp basement,

lantai 1, lantai 2, lantai 3, lantai 4, melalui ruang shaft di core.

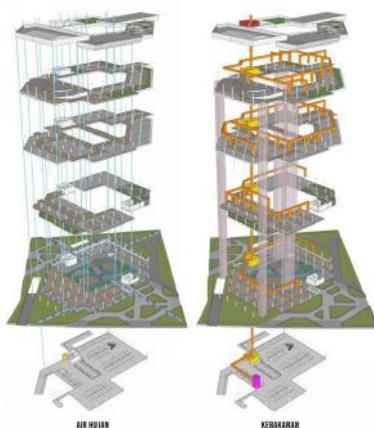


Gambar 5. 2 . Isometri utilitas ac & listrik

5.3 Sistem Utilitas Air Hujan dan Kebakaran

Sistem utilitas air hujan menggunakan pipa yang disematkan dalam kolom. Hal ini bertujuan agar sistem yang dihasilkan lebih rapi dan tidak mengganggu penampilan luar. Air disalurkan dari pipa ke kolam tengah dan bak kontrol kemudian disalurkan ke saluran kota dan tempat penampungan sementara pada basement.

Sistem kebakaran memakai jenis sprinkle dengan jarak antar titik 4 meter. Hal ini bertujuan agar penyiraman merata dan waktu yang efisien. Air disalurkan dari tandon bawah melalui pompa ke tandon atas kemudian disalurkan per lantai melalui ruang shaft.



Gambar 5. 3. Isometri utilitas air hujan dan kebakaran

6. KESIMPULAN

Proyek perancangan Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya diharapkan dapat meningkatkan potensi kota Surabaya sebagai pusat industri kreatif yang merupakan peluang bisnis yang nantinya dapat meningkatkan nilai perekonomian. Proyek perancangan fasilitas ini

diharapkan dapat menjadi wadah pelatihan utama dan jawaban bagi para pelaku industri kreatif khususnya kalangan muda di Surabaya dalam mengembangkan kreativitas dan memunculkan ide ide baru yang berkaitan dengan aspek usaha ekonomi kreatif dibidang jasa perdagangan dan pendidikan berbasis digital melalui program pembelajaran terjadwal dan terpadu, suasana, dan kondisi ruang yang kondusif dengan pendalaman karakteristik ruang dan dukungan pendekatan sistem yang mampu mengintegrasikan ruang antar sub sektor sehingga menghasilkan fleksibilitas ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia.(2020). *Laporan kinerja Badan Ekonomi Kreatif tahun 2019*. Jakarta: Author.
- Daniel. *Pengertian ekonomi kreatif menurut para ahli: jenis, misi, ciri dan peluang industri kreatif*. Retrieved from <https://ekonomimanajemen.com/pengertian-ekonomi-kreatif-menurut-para-ahli/>
- Hestanto. *Ekonomi kreatif*. Retrieved from <https://www.hestanto.web.id/ekonomi-kreatif/>
- Muhamad, R., (2016). *Galeri seni dan budaya di kota Surakarta dengan penekanan desain green architecture*.(Thesis). UNNES. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/27376/1/5112411008.pdf>
- Muhartati, R. I. , Farkhan, A. , & Dyah S. Pradnya P (2019). *Penerapan teori arsitektur high technology pada rancangan gedung olahraga di Purbalingga*. Jurnal Senthong 2019,2.
- Putri, A. I. K., Safeyah, M. (2020). *Kajian estetika visual bandung creative hub sebagai representasi identitas kota*. Jurnal Arsitektur 2020,2.
- Riadi, M., (2018, Januari 8). *Pengertian, ciri-ciri dan sektor ekonomi atau industri kreatif*. Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-ciri-ciri-dan-sektor-ekonomi-industri-kreatif/>
- Setiawan, W. (2017). *Era digital dan tantangannya*. "Surabaya Punya Potensi Bisnis Industri Kreatif Hingga Distributor". liputan6.com. 20 Juli 2019. <https://surabaya.liputan6.com/read/4017599/surabaya-punya-potensi-bisnis-industri-kreatif-hingga-distributor>. Accessed 29 September 2020.