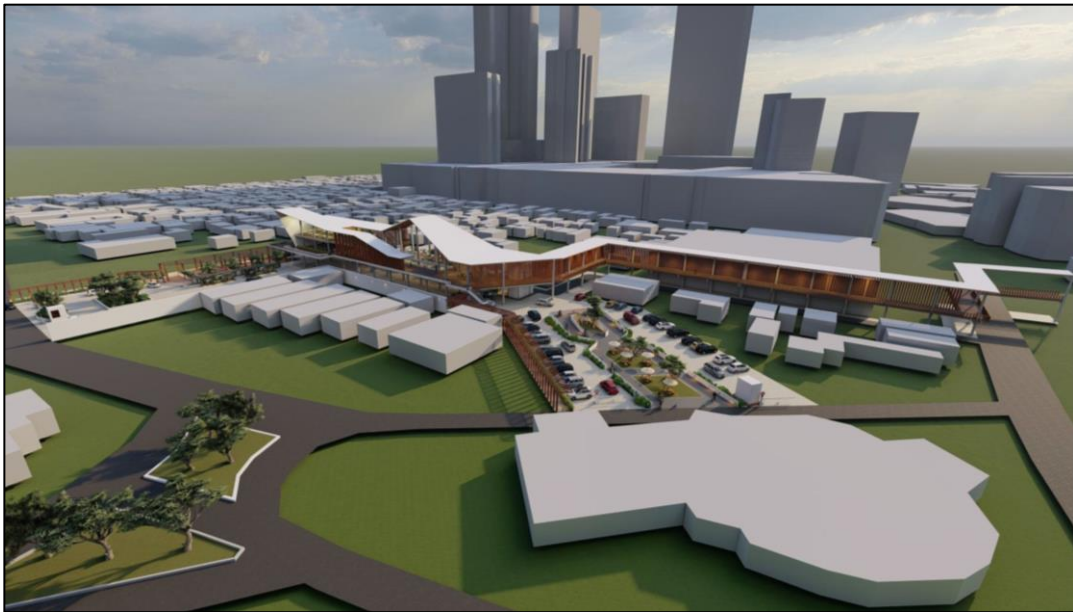


Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya

Jessica Martha Sutedjo dan Christine Wonoseputro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 jessicamarthasutedjo@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya

ABSTRAK

Kota Surabaya memiliki ratusan UMKM dan seniman lokal yang belum memiliki wadah untuk mengembangkan potensinya, oleh karena itu fasilitas ini dapat menjadi wadah pengembangan dan pelatihan yang dibangun oleh pemerintah lewat pengadaan fasilitas-fasilitas yang mendukung perkembangan ekonomi kreatif di kota Surabaya. Mulai dari area pameran, ruang *workshop*, *co-working area*, ruang komunitas, serta panggung untuk para pegiat seni unjuk karya. Masalah desain yang dihadapi pada fasilitas ini adalah bagaimana menghadirkan sebuah wadah pengembangan bagi pegiat ekonomi kreatif kota Surabaya, yang dapat mengikat tempat berkumpulnya anak-anak muda di sekitar tapak yang merupakan target pasar, untuk menyadarkan pentingnya perkembangan sektor ini, maka kedepannya Indonesia akan lebih mengapresiasi dan percaya terhadap produk buatan lokal. Oleh karena itu pada perancangan fasilitas ini digunakanlah pendekatan urban dari Kevin Lynch untuk meninjau lingkungan sekitar tapak yang sesuai. Sehingga bangunan ini dapat menjadi *Hub* yang mempertemukan pegiat ekonomi kreatif dengan target pasar.

Kata Kunci: Fasilitas Pengembangan, Perancangan Arsitektur, UMKM, Ekonomi Kreatif, Pendekatan Urban

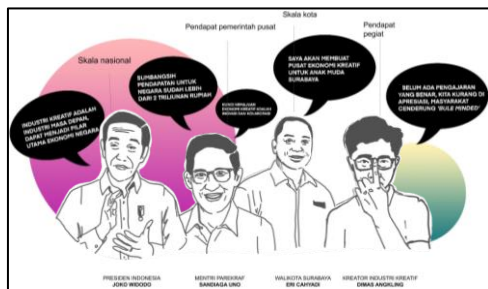
1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif adalah konsep bidang perekonomian yang lebih mengedepankan kreativitas, pengetahuan, dan ide dari manusia sebagai aset untuk membuat perekonomian bergerak maju. Dan pelaku utamanya merupakan UMKM dan seniman lokal. Kondisi ekonomi kreatif di negara Indonesia pada saat ini berada di tahap pengembangan dan didukung perkembangannya oleh negara, hal ini ditunjukkan pada pidato Presiden Joko Widodo saat berada di Ideafest 2020, menurutnya industri kreatif akan menjadi pilar utama dalam perkembangan ekonomi nasional dan pelaku utama adalah anak-anak muda Indonesia. Indonesia kurang ada festival seni, yang dipamerkan kebanyakan hanya benda, dan rasanya kurang hidup. Butuh *art* atau *design venue* yang modern agar anak muda dan kolektor seni mulai melirik karya lokal.

Sayang sekali jika tidak dikembangkan karena ekonomi kreatif menjadi sumbangsih pemasukan negara yang cukup tinggi.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Latar Belakang terkait Ekonomi Kreatif

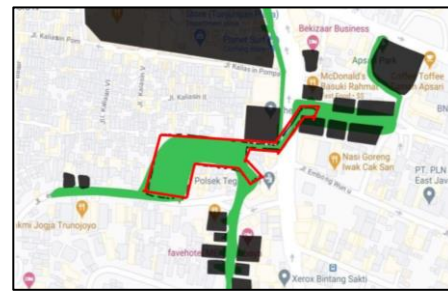
Kota Surabaya juga turut menyambut perkembangan ekonomi kreatif, hal ini ditunjukkan dari penandatanganan kesepakatan mantan Walikota Surabaya, Tri Rismaharini dengan BEKRAF. Serta cita-cita Eri Cahyadi yang sekarang merupakan Walikota Surabaya, untuk menyiapkan pusat ekonomi kreatif bagi anak muda Surabaya. Pegiat ekonomi kreatif bangsa, mengatakan bahwa kurangnya ada pengajaran lebih terhadap pegiat ekonomi kreatif dan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap produk lokal, masyarakat lebih cenderung lebih percaya pada produk luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menghadirkan sebuah wadah pengembangan bagi pegiat ekonomi kreatif kota Surabaya, yang dapat mengikat tempat berkumpulnya anak-anak muda di sekitar tapak yang merupakan target pasar, untuk mendukung berkembangnya UMKM di Surabaya.

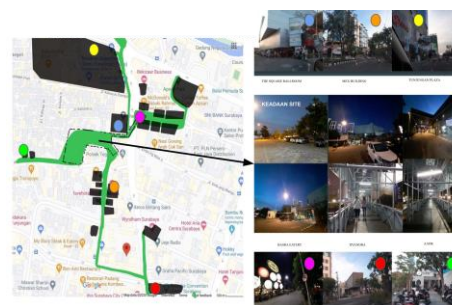
1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari fasilitas ini adalah menjadi tempat pengembangan dan pelatihan bagi UMKM dan seniman kota Surabaya yang dibina oleh pemerintah lewat pengadaan fasilitas-fasilitas yang mendukung, serta menyadarkan target pasar fasilitas ini yaitu adalah anak muda, untuk menyadari pentingnya perkembangan sektor ini, maka kedepannya Indonesia akan lebih mengapresiasi dan percaya terhadap produk buatan lokal.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak Sumber: Google Maps

Lokasi yang terasa tepat untuk dibedirikannya fasilitas ini berada di Jl. Tegalsari nomor 8 Surabaya, yang merupakan sebuah lahan parkir disebelah The Square Ballroom. Area ini merupakan area mati namun berpotensi untuk menghubungkan antara Jalan Basuki Rachmat dan Jalan Tegalsari yang banyak memiliki tempat berkumpulnya target pasar yaitu kawula muda.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak:

- Alamat : Jl. Tegalsari no.8, Surabaya
- Peruntukan: Perdagangan dan Jasa
- Sub-Zona : Skala Regional/Kota/UP (K-5)
- Luas lahan : ± 7200m²
- Kegiatan: Gedung pertemuan, tempat pertemuan, convection, galeri seni, dan sejenisnya
- GSB : 3m (Samping kiri dan belakang)
- KDB : 50%
- KDH : 10%
- KLB : 5 Poin
- KTB: 65%
- Tinggi Maksimum : 50m
- Basement Maksimum: 3 Lantai
- (Berdasarkan: Peta RDTR Surabaya)



Gambar 2. 4. Analisa Urban



Gambar 2. 5. Landmark Basra-Tegalsari
Sumber: Google Images

Simbol yang paling kuat pada area ini adalah Tunjungan Plaza, bangunan ini menjadi sosok yang paling dominan yang ada di daerah Kecamatan Tegalsari.



Gambar 2. 6. Respon Bangunan terhadap Landmark

Respon desain yang terjadi terhadap landmark, yaitu:

Proyek bangunan akan berdiri sebagai bangunan yang bersifat kontras, bersifat dinamis, dengan bentuk dan material yang berbeda dari Tunjungan Plaza, seakan-akan bangunan ini menjadi pelengkap dari Tunjungan Plaza. Dengan adanya bangunan ini, area Jalan Basuki Rachmat dan Tegalsari akan memperkuat identitasnya sebagai area pusat perputaran ekonomi Surabaya yang makin berkembang.



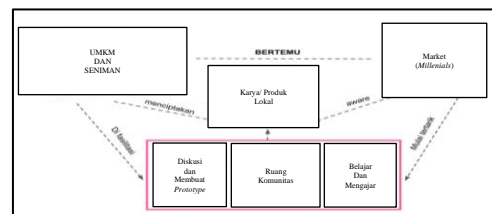
Gambar 2. 7. Kegiatan sekitar site

Kawasan tapak cukup padat, sehingga terdapat banyak kegiatan yang terjadi setiap harinya di area ini, ada kegiatan sepeda di pagi hari, kantor, kantor polisi, mall, serta kegiatan berkumpul anak muda pada weekend. Setelah dianalisa melalui jam-jam kepadatannya, dapat disimpulkan fasilitas dapat beroperasi:

- Fasilitas buka pukul 9 pagi-10 malam
- Kantin buka pukul 5 pagi-10 malam
- Akses jembatan 24 jam

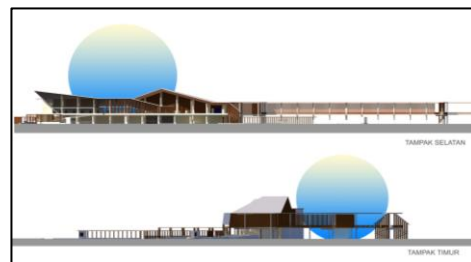
2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Bangunan memiliki fungsi sebagai tempat berkumpulnya UMKM dan Seniman untuk mengembangkan potensi diri di bidang ekonomi kreatif.



Gambar 2. 8. Diagram Konsep

Berkonsep menjadi Milenial Hub yang mempertemukan kawula muda di pusat Kota Surabaya dengan para pegiat ekonomi kreatif kota Surabaya, sehingga anak muda Kota Surabaya aware terhadap produk lokal dan terinspirasi untuk turut mengambil peran menjadi pegiat ekonomi kreatif.



Gambar 2. 9. Tampak keseluruhan

Dalam usaha untuk menarik pasar, maka tapak harus mampu memberikan akses jembatan penyeberangan antara area Jalan Basuki Rachmat dan Tegalsari, mengatur area penyambut sehingga dapat menarik komunitas anak muda untuk mengunjungi fasilitas ini, selain itu memiliki fasilitas sebagai pitstop untuk cyclist Surabaya yang melewati Basra Loop.



Gambar 2. 8. Site plan

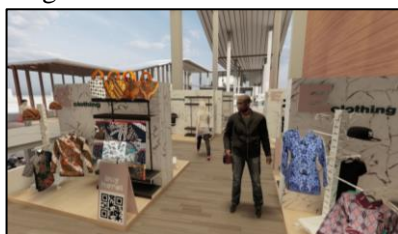
Pada *Site plan* dapat terlihat perancangan keseluruhan bangunan beserta lingkungan sekitar tapak. Orientasi bangunan menghadap ke arah Selatan yang memiliki pintu masuk pada jalan Tegalsari.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang digunakan dalam proyek fasilitas pengembangan ekonomi kreatif di Surabaya ini adalah pendalaman karakter ruang. Karakter ruang berisikan suasana ruang dan material yang digunakan pada tiap-tiap ruang dengan fungsi utama yang dapat mendukung kegiatan pengguna fasilitas ini.

3.1 Exhibition Area

Exhibition area merupakan wadah di mana terdapat *stand* bagi UMKM untuk berjualan secara bergantian sesuai dengan kalender tematik Surabaya. Bersifat publik dan semi terbuka sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas dengan leluasa. Peletakan *Exhibition area* berada di tengah massa dan dapat mudah di *notice* oleh pengunjung dari arah Jalan Basuki Rachmat maupun Tegalsari.



Gambar 2.9. Perspektif Exhibition Area

Exhibition area berisikan 30 *stand* UMKM yang dirangkai menggunakan struktur *octanorm* serta papan kayu yang juga menggunakan rangka *octanorm*.



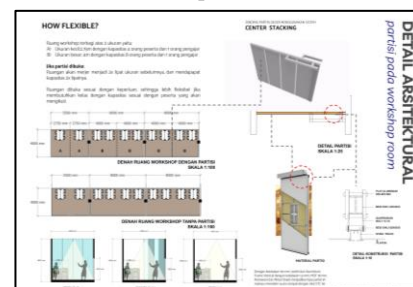
Gambar 2.10. Detail stand exhibition area

3.2 Workshop Room

Ruang *workshop* disewakan bagi pengajar yang mau mengadakan kegiatan *workshop*, kegiatan yang dinaungi adalah kegiatan yang tergolong ringan seperti kelas pengajaran *hand lettering*, *bussiness growth*, dan kelas-kelas yang tidak membutuhkan utilitas berlebih.



Gambar 2.11. Perspektif workshop room



Gambar 2.12. Detail workshop room

Sifat ruang fleksibel dan tertutup, Penggunaan material dinding yang dapat dengan mudah digeser agar batasan lebih fleksibel, jika kelas membutuhkan ruang yang lebih luas, dinding pembatas ruang tersebut dapat digeser. Penggunaan warna dinding dominan putih agar tidak mengganggu konsentrasi.

3.3 Co-working Area

Kegiatan yang ada di *co-working area* adalah sebagai ruang diskusi dan bekerja yang di sewakan secara berbayar per-jamnya bagi UMKM. Selain itu disediakan ruang *prototype* untuk membuat *prototype* karya yang mereka rencanakan dengan mesin 3D *print*, *printer* dan lain-lain. *Mood* yang terjadi seperti berada pada *studio* sehingga kesannya berbeda dengan

co-working lainnya, dan fokusnya untuk diskusi perencanaan produk atau karya serta membuat *prototype*.

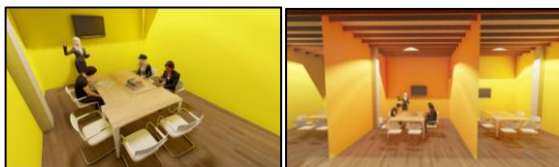


Gambar 2.13. Perspektif *Co-working area*

Area ini merupakan tempat lahirnya ide-ide kreatif pegiat ekonomi kreatif, maka dari itu area ini harus mendukung kreativitas penggunanya. Bukaan yang luas, dapat mendukung suasana ruangan dengan adanya vista yang terbuka dan pencahayaan yang cerah. Serta penataan tempat duduk yang tertata tanpa sekat, membuat pengguna tidak akan merasa terkekang dan dapat menikmati suasana sekelilingnya .

3.4 Community Room

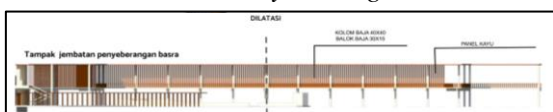
Ruang Komunitas menjadi tempat berkumpulnya komunitas-komunitas yang ada di Surabaya untuk merencanakan sebuah kegiatan, berdiskusi, serta tempat untuk mengenal anggota.



Gambar 2.14. Perspektif *Community Room*

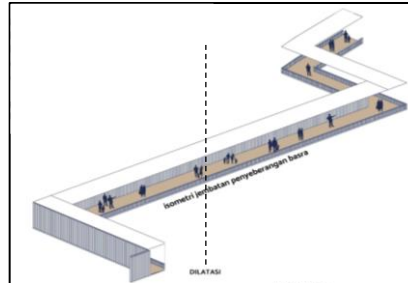
Ruang yang kedap suara namun memiliki fasad luar kaca, agar pengunjung lain dapat melihat aktivitas yang dilakukan komunitas yang menyewa ruang. Dengan harapan pengunjung yang melihat kegiatan komunitas tersebut juga turut tertarik untuk bergabung dengan komunitas yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Warna dinding ruangan diberi warna cerah, agar penggunanya merasakan atmosfer yang ceria. Serta lantainya menggunakan *laminated wood* agar terkesan hangat.

3.5 Detail Jembatan Penyeberangan



Gambar 2.15. Tampak Jembatan

Jembatan eksisting yang berada di Jalan Basuki Rachmat dapat dibidang cukup ramai, sehingga dengan ekstensi jembatan ini, akan membuahkan hasil yang lebih efisien bagi pejalan kaki yang ingin berjalan menuju Jalan Tegalsari.



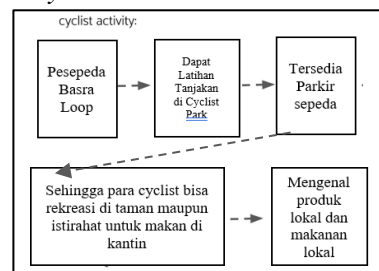
Gambar 2.16. Isometri Jembatan



Gambar 2.17. Perspektif Jembatan Penyeberangan

Jembatan yang menjadi *entry gate* di Jalan Basuki Rachmat dari sisi pandang mobil di desain ulang untuk menjadi gerbang masuk Jalan Basuki Rachmat yang memiliki fasad lebih baik dari desain eksisting jembatan sebelumnya.

3.6 Detail Cyclist Park



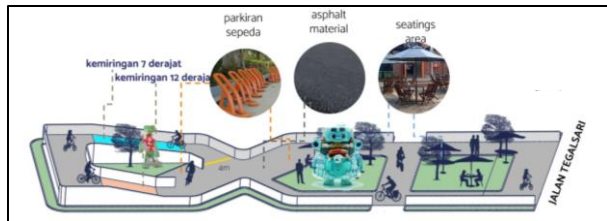
Gambar 2.18. Diagram kegiatan pengunjung *Cyclist Park*

Fasilitas penunjang untuk menarik anak muda Surabaya yang hobi bersepeda, untuk mengunjungi bangunan dan menghabiskan waktu untuk bersantai dan mengenal karya pegiat ekonomi kreatif Surabaya.



Gambar 2.19. Perspektif *Cyclist Park*

Pengendara sepeda akan disambut oleh karya seniman kriya pada area *cyclist park*, sehingga milenial dapat juga mengenal karya lokal yang tidak kalah keren dari luar negeri.

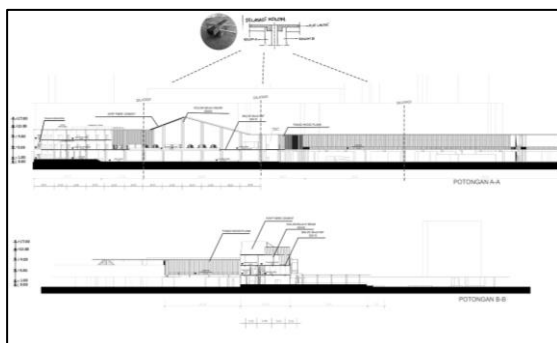


Gambar 2.20. Isometri Cyclist Park

Material yang digunakan untuk jalan sepeda di dalam *cyclist park* adalah aspal karena tidak licin sehingga pengunjung yang bersepeda dapat menikmati dengan aman dan nyaman. *Cyclist Park* ini dilengkapi dengan parkir sepeda di dua sisi serta dilengkapi dengan tempat duduk untuk beristirahat.

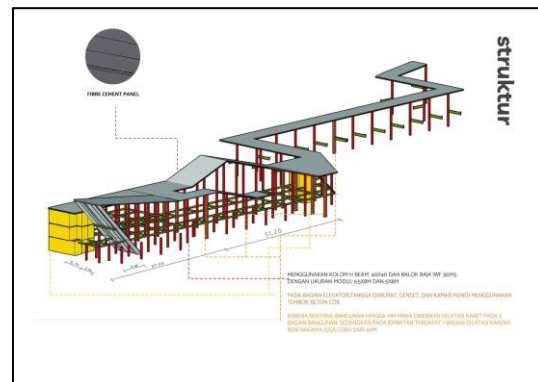
4. Sistem Struktur

Pada potongan terlihat penggunaan material bangunan, untuk atap menggunakan *fibre cement*, dan untuk fasad menggunakan *wood plank*. Untuk struktur menggunakan kolom baja dan balok baja. Serta pada bagian tertentu menggunakan tembok beton cor.



Gambar 2.21. Potongan Bangunan

Untuk struktur utama menggunakan Menggunakan kolom H *beam* 40x40 dan Balok baja IWF 30x15 dengan ukuran modul 6.5x8m dan 5x8m. Pada bagian *elevator*, tangga darurat, genset dan kamar mandi, menggunakan tembok beton cor. Serta, karena bangunan memiliki bentang sangat lebar hingga lebih dari 60m maka diberikan dilatasi karet pada 2 bagian bangunan, dan 1 bagian pada jembatan.

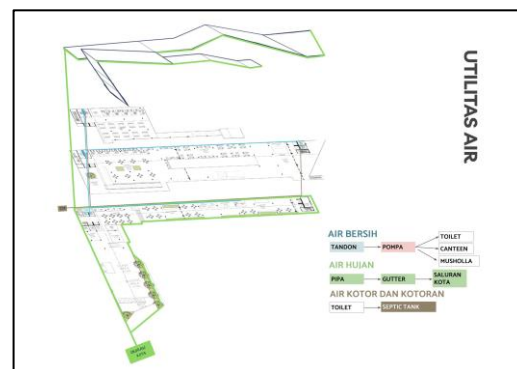


Gambar 2.22. Isometri Struktur

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air

Sistem Utilitas air terbagi atas 3 yaitu air bersih, air hujan, serta air kotor dan kotoran.



Gambar 2.23. Isometri utilitas air

- Sistem utilitas air bersih dari PDAM akan dialirkan ke tandon lalu melalui ruang pompa didistribusikan ke toilet, kantin, serta musholla.
- Sistem utilitas air hujan akan dialirkan melalui pipa lalu ke gutter yang akhirnya akan diarahkan ke saluran kota.
- Sistem utilitas air kotor dari toilet maupun dapur akan dialirkan ke sumur resapan lalu *septic tank*.

5.2 Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas listrik diperoleh dari ruang PLN lalu ke ruang trafo, didistribusikan ke ruang genset atau ke MDP dan dapat langsung dialirkan ke seluruh bangunan melalui SDP di tiap lantai.



Gambar 2. 24. Isometri utilitas listrik

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya ini dapat menjadi tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif kota Surabaya untuk berkembang. Fasilitas didesain sesuai kebutuhan kegiatan ekonomi kreatif, serta peletakkannya mampu mengikat fungsi-fungsi sekitar tapak yang menjadi tempat berkumpulnya anak muda. Dengan demikian, bangunan akan menjadi tempat untuk menyadarkan anak-anak muda untuk mulai menghargai dan berani berkreasi di sektor ekonomi kreatif. Proyek ini menggunakan pendekatan urban agar desain bangunan yang menjadi simpul Jalan Basuki Rachmat dan Tegalsari bisa menarik pasar untuk bertemu dengan pegiat ekonomi kreatif dan hasil karya mereka. Harapannya, laporan perancangan ini dapat memberikan wawasan dan referensi baru dari arsitektur kota yang menggunakan pendekatan urban bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Adminlina, A. (2018, July 5). *Menguak tiga besar penyumbang perekonomian ekraf*. Pelaku Bisnis. <https://pelakubisnis.com/2018/07/menguak-tiga-besar-penyumbang-perekonomian-ekraf/>.
- Ayunda, A. (2020, June 8). *Pengertian ekonomi kreatif dan contoh usaha di bidang kreatif*. <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/pengertian-ekonomi-kreatif/>.
- Gityandraputra, D. (2020, May 25). *Suara para kreator seputar industri kreatif di Indonesia*. MarketingCraft. <https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles/suara-para-kreator-seputar-industri-kreatif-di-indonesia>.
- Lynch, Kevin. 1960. *The image of the city*. The MIT Press Massachusetts.
- Neufert, ernst. 2002. *Data arsitek jilid 1*. Erlangga.
- Neufert, ernst. 2002. *Data arsitek jilid 2*. Erlangga.
- Suud, H. (2018, November 16). *Risma tandatangani kesepakatan dengan BEKRAF untuk pengembangan ekonomi kreatif kota Surabaya*. Tribun Jatim. <https://jatim.tribunnews.com/2018/11/16/risma-tandatangani-kesepakatan-dengan-bekraf-untuk-pengembangan-ekonomi-kreatif-kota-surabaya>.
- Toys, M. of. (2021, April 17). *Museum of Toys: designer toys - collectible items and artwork: shop*. <https://motmuseum.com/>.
- Ullumudin, I. (2020, November 10). *Eri Cahyadi janji siapkan pusat ekonomi kreatif bagi anak muda Surabaya*. <https://jatim.inews.id/berita/eri-cahyadi-janji-siapkan-pusat-ekonomi-kreatif-bagi-anak-muda-surabaya>.
- Widianingtyas, H. (2021, January 21). *Presiden Jokowi di Ideafest 2020: industri kreatif adalah industri masa depan*. kumparan. <https://kumparan.com/millennial/presiden-jokowi-di-ideafest-2020-industri-kreatif-adalah-industri-masa-depan-1ubBbmNf7tG>.