

# Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* di Surabaya

Chefania dan Ir. Stanislaus Kuntjoro Santoso, M.T.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 chefaniaongko@gmail.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* di Surabaya

## PENDAHULUAN

### ABSTRAK

Tulisan ini merupakan bagian proyek Tugas Akhir Karya Desain di Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Petra. Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* di Surabaya yang dirancang dengan pendekatan arsitektur perilaku ini merupakan sebuah fasilitas publik yang bertujuan untuk mengedukasi dan meningkatkan kreatifitas bagi para peminat ekonomi kreatif di Surabaya untuk berkarya. Desain fasilitas ini dilakukan dengan mengangkat permasalahan desain tentang kebutuhan fasilitas edukasi bagi ekonomi kreatif di Surabaya. Fasilitas ini memiliki fungsi utama yaitu galeri, *retail* khusus karya ekonomi kreatif, fasilitas edukasi, *workshop*, *co-working space* dan sebagainya. Penerapan konsep diambil dari perilaku pelaku ekonomi kreatif, sehingga dapat memberikan kesan dan suasana dalam ruang yang meningkatkan produktivitas dan dapat dirasakan pengunjung secara langsung.

Kata Kunci :

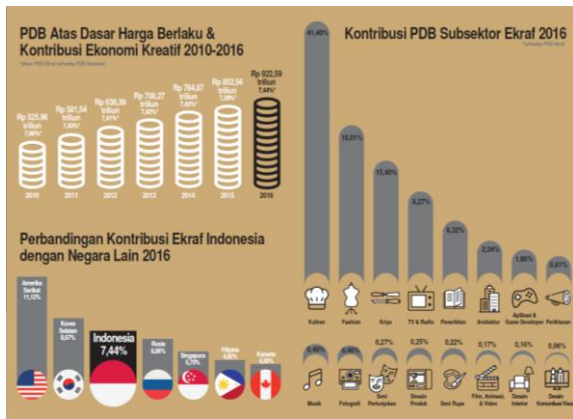
Ekonomi Kreatif, *Co-working Space*, Galeri, Kota Surabaya, Jawa Timur, Arsitektur Perilaku.

### Latar Belakang

Perekonomioan di Indonesia mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, hal tersebut salah satunya didukung oleh industri ekonomi kreatif yang makin berkembang di Indonesia. Ekonomi kreatif di Indonesia sendiri semakin mengalami peningkatan, yaitu telah memberikan kontribusi sebesar 7,44%. Dan menurut data Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) Indonesia dari hasil survey yang dilakukan tercatat mengalami peningkatan PDB dari tahun 2015 sebesar Rp 852,56 triliun dan pada tahun 2016 meningkat menjadi sebesar Rp 922,59 triliun. BEKRAF, yang dibentuk di bawah Pemerintahan Presiden Joko Widodo pada tanggal 20 Januari 2015 melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015, merupakan salah satu wujud komitmen pemerintah untuk menggali potensi Ekonomi Kreatif di Indonesia, yang diyakini akan menjadi poros perekonomian nasional terbaru di masa mendatang.

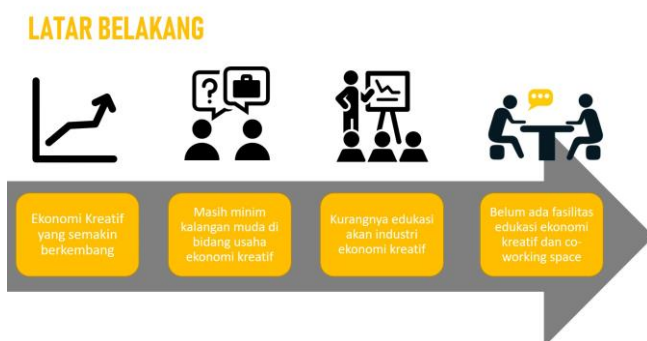
Penduduk berpekerjaan utama ekonomi kreatif rata-rata tumbuh sebesar 4,69% per tahun, dan data pada tahun 2016 menyebutkan bahwa jumlah penduduk dengan pekerjaan utama ekonomi kreatif mencapai 16,91 juta jiwa. Dan dari hasil survey yang telah dilakukan diperoleh pengusaha ekraf menurut

pendidikan didominasi oleh kalangan pelajar SMA/MA dan S1. Serta usia pengusaha ekonomi kreatif yaitu usia 40-49 dengan 30,92%, dan kedua terbesar adalah usia pengusaha 30-39 yaitu 26,92%. Sehingga dapat disimpulkan masih kurangnya kalangan muda yang mengembangkan usahanya di bidang ekonomi kreatif ini. Padahal industri ekonomi kreatif merupakan salah satu usaha yang dapat melaju pesat dalam waktu yang akan datang.



Gambar 1. 1. Data kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Indonesia 2016

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang menjadi potensi besar ekonomi kreatif kedua setelah Jakarta, namun dengan potensi itu kota Surabaya perlu mengembangkan edukasi mengenai ekonomi kreatif dan *co-working space* yang memadai untuk mengembangkan ekonomi kreatif yang semakin berkembang khususnya bagi *start-up* muda yang baru memulai usaha di bidang industri kreatif. Serta dengan adanya fasilitas ini dapat menjadi wadah bagi generasi muda untuk belajar dan berkreasi lebih mengenai usaha ekonomi kreatif, khususnya di bidang fesyen dan seni kriya.



Gambar 1. 2. Alur latar belakang proyek

Oleh sebab itu, diperlukan Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* di Surabaya untuk mengedukasi masyarakat mengenai ekonomi kreatif, serta mewadahi para pelaku ekonomi kreatif pemula untuk dapat bekerja dan berkreasi menghasilkan karya-karya ekonomi kreatif.

**Rumusan Masalah**

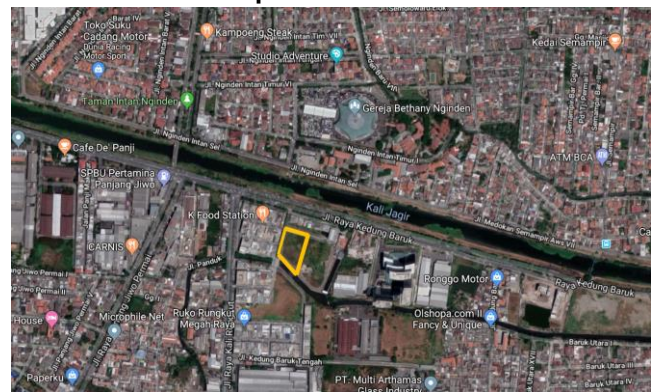
Rumusan masalah yang diangkat dalam desain

proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas edukasi ekonomi kreatif dan *co-working space* yang sesuai dengan kebutuhan perilaku pengguna yaitu pelaku ekonomi kreatif, dan memberikan kesan dan suasana yang menarik bagi pengunjung. Selain itu perlu pengaturan zona kegiatan yang ada dan alur sirkulasi pengunjung yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan dalam bangunan.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah memperkenalkan dan mengedukasi mengenai ekonomi kreatif, serta mewadahi pelaku ekonomi kreatif khususnya bagi para pemula di bisnis ekonomi kreatif untuk bekerja dan berkarya melalui *co-working space*. Memperkenalkan dan mengedukasi melalui program yang ada didalam bangunan yaitu galeri, *workshop* karya ekonomi kreatif, dan *retail* yang menjadi wadah bagi pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan diri. Selain itu, diharapkan fasilitas ini dapat menjadi tempat berkumpulnya para pelaku ekonomi kreatif khususnya bagi kalangan muda yang baru memulai usaha.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di kompleks pertokoan, di jalan Rungkut Megah Raya, Jalan kali rungkut.

- Luas Lahan : ± 7000 m2
- Eksisting Lahan : Lahan kosong
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- KDB : 70%
- KLB : 210 %
- KDH : 10%
- GSB : depan (10 M), samping (2 M), belakang (3 M)
- Ketinggian bangunan : 3 – 4 lantai

Kelebihan dari pemilihan tapak ini karena terletak pada area yang tidak berada di depan jalan utama/jalan raya. Kawasan tapak yang berada dalam kawasan pertokoan yang didominasi oleh usaha dan perkantoran sehingga tapak dan kawasan tersebut dapat saling mendukung dan melengkapi. Selain itu,

akses ke site ini sudah cukup bagus dengan adanya kondisi jalan datar yang bisa diakses kendaraan roda empat maupun roda dua, dan akses pintu masuk ke dalam tapak yang bisa diakses melalui 2 jalan.



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.

Batas administratif tapak ini yaitu sisi utara adalah lahan kosong peruntukan pertokoan/ruko, sisi barat merupakan ruko-ruko/pertokoan yang padat dan aktif, sisi selatan menghadap kali, dan sisi timur lahan kosong menghadap bangunan Hotel Novotel Surabaya.

## DESAIN BANGUNAN

### Program dan Luas Ruang

Program ruang pada Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* ini terdiri atas beberapa fasilitas, diantaranya:

- Area Galeri

Merupakan akses utama pengunjung untuk mengakses seluruh informasi fasilitas dalam bangunan, serta dengan adanya pameran karya ekonomi kreatif. Meupakan area utama yang dilalui pengunjung dari *drop off*.

- Area Retail

Merupakan area yang diperuntukan bagi pelaku ekonomi kreatif berjualan di area sekitar pameran, sekaligus pengunjung dapat menikmati pameran karya ekonomi kreatif dan kegiatan yang berlangsung di *worskhop outdoor*.

- *Workshop indoor*

Dalam fasilitas ini pengunjung dapat belajar untuk berkreasi menghasilkan karya ekonomi kreatif, khususnya di bidang fesyen dan seni kriya menganyam, dan hasil karya dapat dipamerkan di area galeri.

- *Workshop outdoor*

*Workshop outdoor* merupakan area khusus yang dapat dinikmati pengunjung. Merupakan area untuk berkarya yang dapat sekaligus menikmati suasana terbuka.

- *Co-working Space*

Fasilitas ini merupakan fasilitas khusus pelau ekonomi kreatif yang baru memulai usahanya, dengan area ini menjadikan area berkumpulnya pengusaha ekonomi kreatif untuk dapat bekerjasama, berelasi dan meningkatkan pruktivitas.

- Area kelas dan rapat

Merupakan area kolaborasi untuk peminat ekonomi kreatif yang beajar, maupun keperluan rapat kerjasama dalam area yang fokus dan nyaman.

- *Foodcourt*

Area publik untuk menikmati waktu istirahat makan siang, maupun makan malam.

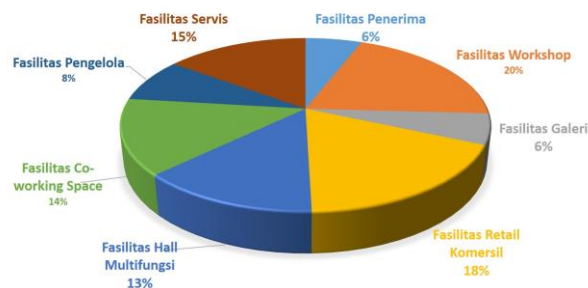
- *Multifunction hall*

Fasilitas ini merupakan area untuk acara-acara besar yang berhubungan dengan ekonomi kreatif.

- Area Parkir

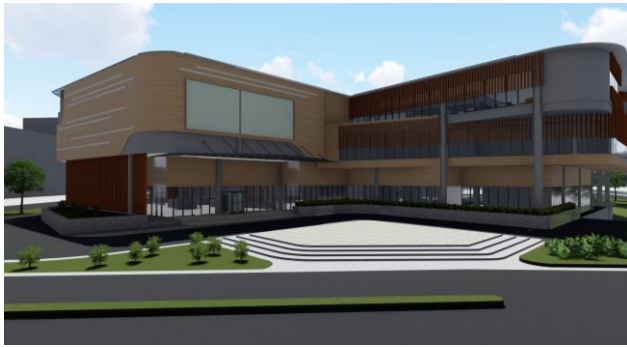
Adapun rekapitulasi total luas ruang dapat dilihat pada Gambar 2.1.

### REKAPITULASI TOTAL LUAS RUANG



Gambar 2.1. Rekapitulasi total Luas Ruang

Fasilitas pengelola dan rea *loading dock* diletakkan di area belakang site. Sedangkan area untuk servis sistem utilitas diletakkan di area *basement*.



Gambar 2.2. Perspektif eksterior bangunan area pintu utama



Gambar 2.3. Perspektif eksterior menunjukkan area workshop outdoor

**Analisa Tapak**

**ANALISA TAPAK – MATAHARI & ANGIN**



**ANALISA TAPAK – VIEW TO SITE**



**ANALISA TAPAK – VIEW FROM SITE**



**ANALISA TAPAK – KEBISINGAN**



**ANALISA TAPAK – AKSES**



Gambar 2. 4. Analisa tapak

Kondisi tapak yang berada dalam kawasan pertokoan dengan akses utama yang terdapat pada sisi barat tapak yaitu menghadap pertokoan/ruko, menjadi area penerima/tampak depan bangunan, karena merupakan area yang aktif. Selain itu karena posisinya yang menghadap barat maka, bangunan dimiringkan 45 derajat, sehingga memberikan kesan menerima dari tampak depan bangunan, serta menjadikan bidang tangkap dari sisi jalan masuk untuk mengakses ke tapak bangunan. Dengan pemandangan terbaik menghadap area ruko yang menjadi tampak depan, sedangkan area belakang yaitu sisi timur merupakan area untuk pengelola, servis dan loading dock.

**Pendekatan dan Konsep Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku pengguna bangunan yaitu pelaku/peminat ekonomi kreatif. Dengan perilaku pengguna seperti pada Gambar 2. 5.

**PELAKU EKONOMI KREATIF**



**BELAJAR**

- Suka diberi kebebasan, tidak terkekang/dibatasi dalam berkreasi
- Tipe kegiatan belajar yang tidak kaku
- Membutuhkan fokus untuk dapat memahami topik pembelajaran

**PENDEKATAN DESAIN**



**PENGUNJUNG KOMERSIAL**

- Mudah tertarik dengan hal yang menarik/ unik/menonjol
- Mudah bosan, tidak suka hal yang monoton



**BEKERJA**

- Bekerja dalam kelompok (diskusi), kolaborasi, komunitas (relasi)
- Bekerja secara fleksibel, tidak statis atau hanya diam di satu ruang kerja tertutup
- Bekerja dengan suasana yang nyaman ( indoor, semi outdoor, outdoor) untuk menciptakan inspirasi dan inovasi

Gambar 2. 5. Perilaku ekonomi kreatif

Melihat kebutuhan perilaku pengguna yang perlu dipenuhi, maka terbentuklah konsep *Connecting and Flexibility*, yaitu menghubungkan kebutuhan yang ada bagi para pelaku ekonomi melalui fasilitas yang ada serta kegiatan relasi yang terjalin dari kerjasama, dan memberikan kebebasan pelaku ekonomi untuk berkarya sehingga diharapkan dapat mendorong produktivitas kerja dan belajar di bidang ekonomi kreatif. Dengan menerapkan ciri area kreatif yang memerlukan atensi, stimulasi, dan fokus menurut Peter Lloyd.

**KONSEP DESAIN  
CONNECTING AND FLEXIBILITY**

**CONNECTING**  
Desain yang menghubungkan fasilitas utama (Galeri, retail, workshop, co-working), serta kebutuhan relasi/koneksi dan hubungan sosial.

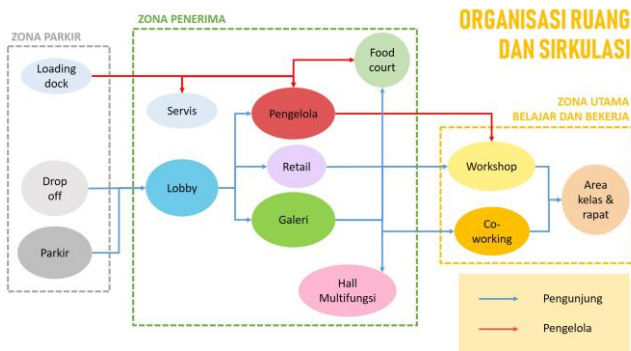
**INSPIRATIVE**  
Desain yang menampilkan inspirasi, dan mengakomodasi pelaku ekonomi kreatif untuk dapat berkreasi dan berinovatif

**FLEXIBILITY**  
Desain yang memberikan kebebasan bagi pelaku ekonomi kreatif, untuk dapat berkreasi dan berinovatif

Gambar 2. 6. Konsep Perancangan.

**Zoning dan Sirkulasi**

Pembagian *zoning* pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 2 zona, yaitu: zona utama, dan zona pengelola/servis. Zona utama yang merupakan zona bagi pengunjung diletakkan di area depan, sedangkan zona pengelola dan servis di area belakang. Semua zona utama terhubung hingga lantai 3 menggunakan sirkulasi *lift* maupun tangga, sedangkan sirkulasi khusus pengelola dan servis dibedakan, namun tetap dapat terkoneksi dengan fasilitas yang ada. Aktivitas kegiatan yang ada dalam bangunan adalah belajar edukasi, transaksi jual-beli, bekerja, makan dan minum.



Gambar 2. 7. Organisasi ruang dan sirkulasi

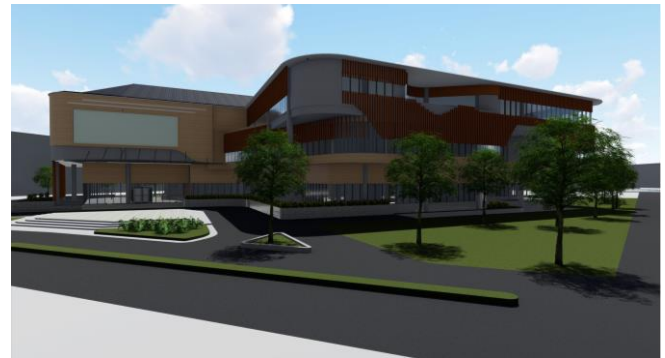
**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 8. Site plan

Pada *site plan* (Gambar 2.8) diberikan akses masuk langsung bagi para pejalan kaki yang berada disekitar pertokoan, serta area *drop off* kendaraan, dimana area depan/wajah bangunan utama menghadap sisi barat yaitu pertokoan, bangunan yang dimiringkan ini juga guna memberi kesan menerima bagi pengunjung untuk dapat tertarik masuk kedalam bangunan. Area pengelola, servis dan *loading dock*, diletakkan di area belakang dalam satu zona untuk memudahkan pekerja. Selain itu, diberikan akses menuju parkir yang terletak di *basement*. Bangunan ini juga memiliki bukaan berupa *courtyard* yang terdapat pada 2 zona, yaitu *courtyard* utama dimana pengunjung dapat beraktifitas,

melakukan pameran, dan berkumpul sesama pelaku ekonomi kreatif dan *courtyard* yang berada di area zona pengelola.



Gambar 2. 9. Perspektif suasana ruang luar, akses masuk

Tampak depan bangunan ini didesain dengan fasad yang berfungsi selain sebagai estetika bangunan namun juga sebagai penyaring paparan matahari dari barat, dan terdapat pula beberapa area terbuka sebagai area vegetasi dan juga merupakan area *semi-outdoor*.



Gambar 2. 10. Tampak bangunan

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk diaplikasikan pada ruang *workshop*, ruang kelas-rapat, dan ruang *co-working*.

**1. Workshop**

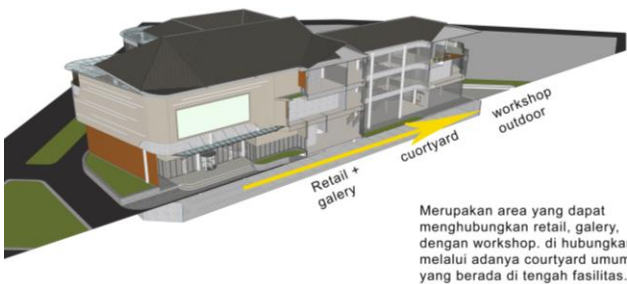
Ruang *Workshop Indoor* yang terletak di lantai 2 ini merupakan area khusus bagi peminat ekonomi kreatif untuk dapat belajar dan berkarya. Ruang ini berada

disebelah selasar, sehingga pengunjung juga dapat menyaksikan melalui jendela kaca selasar apa kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga memberikan atensi dan stimulasi bagi pengunjung untuk melihat dan tertarik dengan kegiatan yang sedang berlangsung dalam ruang.

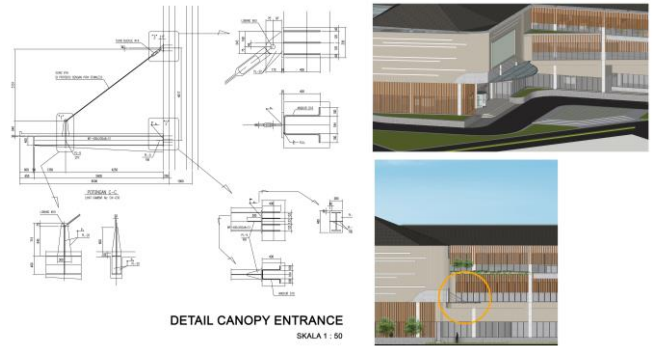


Gambar 2.11. Pendalaman karakter workshop

Selain itu diberikan penghubung antara galeri, *retail*, dengan area *workshop outdoor* yang tegak lurus dapat di lihat melalui area retail menuju *workshop outdoor*, sehingga memicu atensi pengunjung dari lantai 1 untuk menuju area *workshop outdoor*, dengan melalui *courtyard* atau *retail* di sekeliling.



Gambar 2.12. Pendalaman karakter workshop outdoor



Gambar 2.13. Detail *canopy entrance*

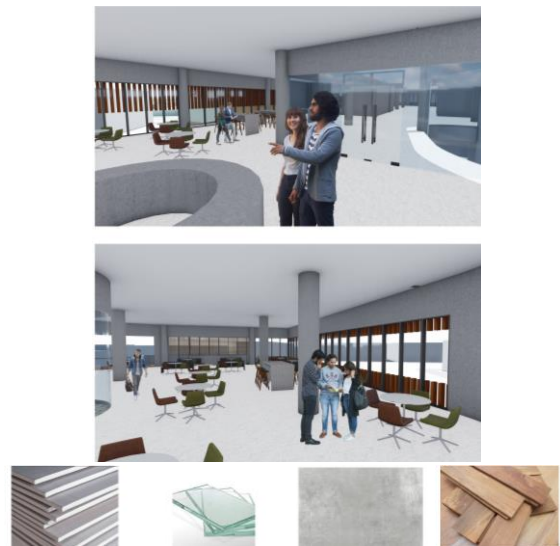
2. Ruang kelas dan rapat



Gambar 2.14. Pendalaman karakter workshop

Pada ruang kelas dan rapat didesain untuk dapat memberikan fokus dan atensi dalam ruang, sehingga pada ruang ini didesain jendela kaca yang hanya diletakan di area bawah pada area selasar, sehingga dapat menjaga konsentrasi kegiatan dalam ruang tanpa gangguan dari luar.

3. Ruang *Co-working*



Gambar 2.15. Pendalaman karakter ruang *co-working indoor*

Aktivitas pada ruang *co-working* membutuhkan area yang lebih luarsa untuk bergerak bebas, supaya dapat mengeluarkan inovasi dan kreasi. Sehingga pada ruang ini di rancang dengan area yang luas dan lapang agar pengguna dapat dengan luarsa bekerjasama dan bertukar pikiran dengan pengusaha

ekonomi kreatif lain. Area ini juga dibagi menjadi area *indoor*, dan *semi-outdoor*. Pada area indoor didominasi dengan material berwarna putih pada plafon dan lantai untuk memberi kesan luas, dan beton *exposed* pada area dinding, serta dinding kaca membatasi ruang dengan selasar. Sehingga pengunjung juga dapat melihat dari jauh ada kegiatan yang berlangsung pada area *co-working*.

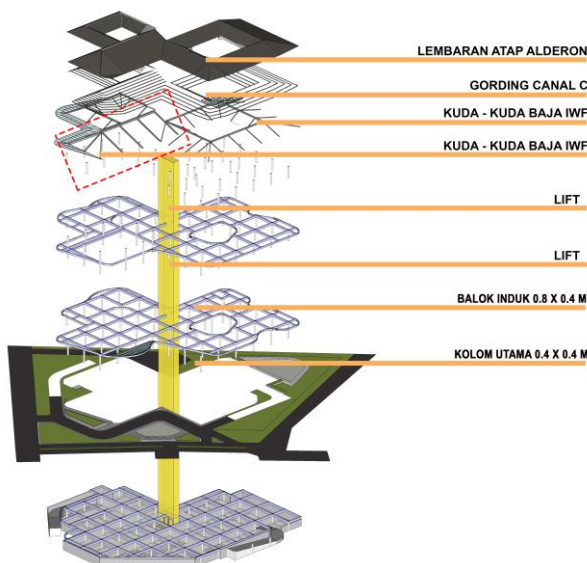


Gambar 2.16. Pendalaman karakter ruang *co-working semi-outdoor*

Pada area *semi-outdoor*, didominasi dengan warna coklat alami kayu, yang memberikan kesan hangat dan dekat dengan alam. Area ini merupakan area kerja yang nyaman dan dapat memberikan stimulasi bagi pengguna untuk bekerja di area *semi-outdoor*. Dengan pemandangan yang dapat menikmati area *workshop outdoor* di bawahnya.

**Sistem Struktur**

Pada proyek ini digunakan sistem struktur rangka dengan konstruksi beton. Pada struktur atap menggunakan kuda – kuda baja IWF. Menggunakan gording canal C dengan penutup atap menggunakan lembaran atap alderon. (Gambar 2.15)



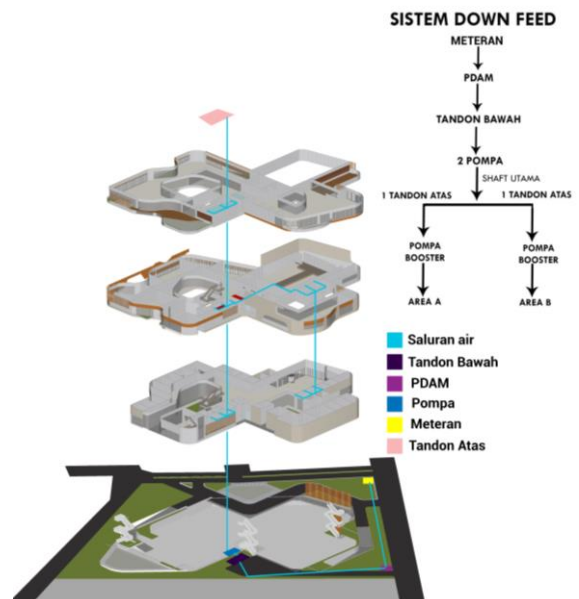
Gambar 2.17. Sistem struktur.

**Sistem Utilitas**

1. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor dan Kotoran.

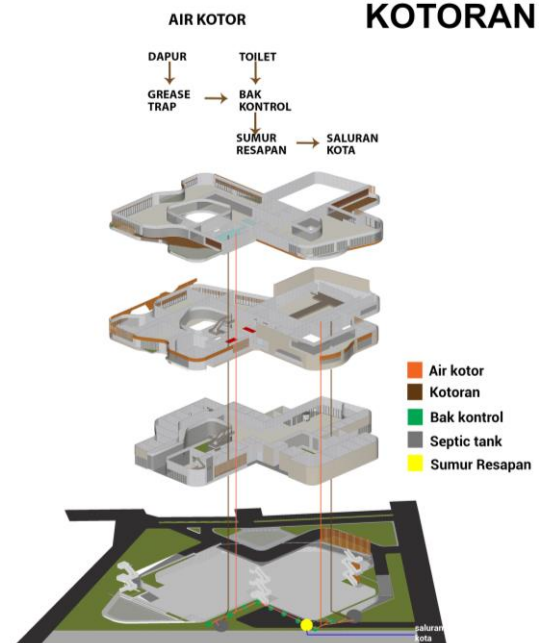
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* yang dialirkan dari PDAM ke tandon bawah kemudian dipompa ke tandon atas bangunan. Setelah itu, air dipompa untuk disalurkan ke tiap toilet maupun dapur. Sedangkan sistem utilitas air kotor dari dapur disalurkan ke *grease trap* menuju bak kontrol, lalu ke sumur resapan dan saluran kota. Sistem utilitas air kotor dan kotoran dari toilet menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan.

**UTILITAS AIR BERSIH**



Gambar 2. 18. Sistem utilitas air bersih

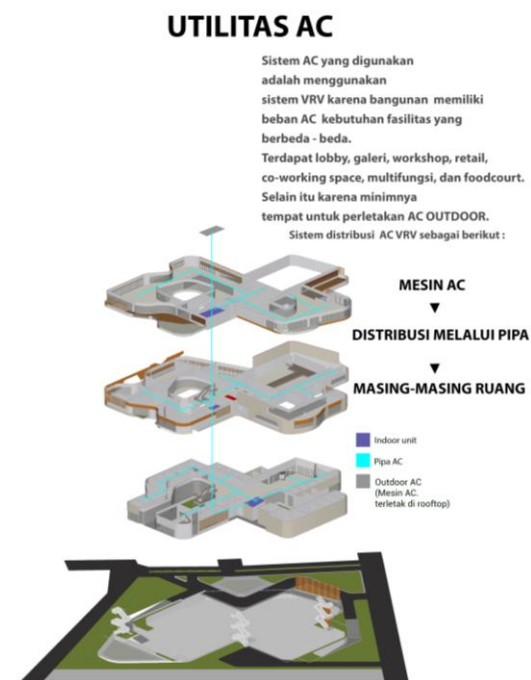
**UTILITAS AIR KOTOR DAN KOTORAN**



Gambar 2. 19. Sistem utilitas air kotor dan kotoran

## 2. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) karena bangunan memiliki beban AC yang berbeda – beda. Selain itu karena minimnya tempat outdoor untuk perletakan AC *outdoor*. Sistem distribusi AC VRV dari mesin AC kemudian di distribusikan ke masing – masing ruang.



Gambar 2. 20. Sistem utilitas sistem tata udara

## 1. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

### UTILITAS LISTRIK



Gambar 2. 21. Sistem utilitas listrik

## KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Edukasi Ekonomi Kreatif dan *Co-working Space* di Surabaya ini diharapkan memberikan dampak positif khususnya bagi para pelaku ekonomi kreatif maupun pemula dalam bidang ekonomi kreatif di Surabaya dan Indonesia. Fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mengangkat karya – karya ekonomi kreatif Surabaya dan Negeri, agar semakin dikenal dan mendapatkan apresiasi yang lebih luas. Diharapkan dengan adanya berbagai fasilitas pameran, dapat memperkenalkan karya-karya ekonomi kreatif sehingga perekonomian dan karya ekonomi kreatif dapat lebih berkembang, dan diminati. Selain itu, dengan adanya fasilitas edukasi di dalamnya, diharapkan fasilitas ini dapat membantu para pelaku ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya di Surabaya, dalam regenerasi pelaku ekonomi kreatif khususnya bagi kalangan muda untuk berkarya, yang mampu mengangkat dan mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas edukasi ekonomi kreatif dan *co-working space* yang dapat mengakomodasi kebutuhan perilaku pelaku ekonomi kreatif yang didominasi oleh *startup* di bidang ekonomi kreatif. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat memperkenalkan lebih mengenai ekonomi kreatif dan karya-karyanya, serta menjadikan wadah bagi pemula di bidang ekonomi kreatif untuk dapat mengembangkan bisnisnya. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi dan menghasilkan sebuah karya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif. (2017). *Apa itu ekonomi kreatif*. Retrieved 22 December 2018 from <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/apa-itu-ekonomi-kreatif/>
- Lloyd, P. (2009, April). *Creative space*. Retrieved 18 Februari 2019 from <https://www.catalystranchmeetings.com/Thinking-Docs/Creative-Space-by-Peter-Lloyd.pdf>
- Nancy, E. N. (2018). Kantor sewa dan *co-working space* di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 377-384.
- Tatyana, I. (2018, Februari). *Infografis ringkasan data statistik ekonomi kreatif Indonesia*. Retrieved 28 December 2018 from <http://www.bekraf.go.id/berita/page/9/83-infografisringkasan-data-statistik-ekonomi-kreatif-indonesia>