

Fasilitas Industri Kreatif di Surabaya

Cecilia Clarita Tandri dan Timoticin Kwanda
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 ceciliactandri@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar 1.1 Fasilitas Industri Kreatif

ABSTRAK

Desain Fasilitas Industri Kreatif ini didasari pada kondisi *startup* dan pelaku industri kreatif kecil menengah yang membutuhkan wadah untuk mengembangkan industrinya. Masalah desain utama adalah bagaimana menciptakan sistem yang mampu mengakomodasi beberapa subsektor utama di Surabaya. Berkaitan dengan kreatifitas, proyek ini juga mengangkat masalah desain khusus yakni bagaimana meningkatkan kreatifitas para pelaku industri kreatif. Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan sistem spasial. Kemudian, pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati kebutuhan ruang yang fleksibel dalam mengakomodasi beberapa subsektor.

Keunikan proyek ini ada pada ruang sirkulasi yang juga berfungsi sebagai ruang yang mempertemukan antar subsektor industri kreatif. Di setiap ruang, diusahakan untuk memiliki koneksi dengan alam melalui cahaya maupun lingkungan hijau. Fasilitas ini dilengkapi dengan fasilitas publik, yaitu area pameran permanen, area pameran temporer, ruang serbaguna, studio per-subsektor, *food-stand* dan *co-working space*.

Kata Kunci: Industri Kreatif, Surabaya, Kreatifitas, Fleksibel, Pendekatan Sistem

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Memasuki “era ekonomi kreatif” di tahun 2015, ekonomi kreatif diharapkan dapat menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia di kemudian hari (Munaf, 2018). Kontribusi ekonomi kreatif dalam Produk Domestik Bruto (PDB), tenaga kerja, dan tingkat ekspor terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun (Gambar 1.1). Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) menargetkan di tahun 2019, PDB dapat mencapai 1,200 triliun dari PDB total.



Gambar 1.1. PDB Ekonomi Kreatif 2010-2016

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luasan Ruang

1. Fasilitas Eksibisi

- Fasilitas Eksibisi Temporer
Fasilitas untuk memamerkan hasil industri kreatif, diganti dan disewakan secara berkala perorangan/per-ruangan.
- Fasilitas Eksibisi Permanen
Fasilitas untuk memamerkan hasil industri kreatif secara permanen (dari studio industri)
- Eksibisi Makanan (*Food-Stand*)
Fasilitas untuk memamerkan industri kreatif dibidang kuliner (*food bazaar*, dll).

2. Fasilitas Studio

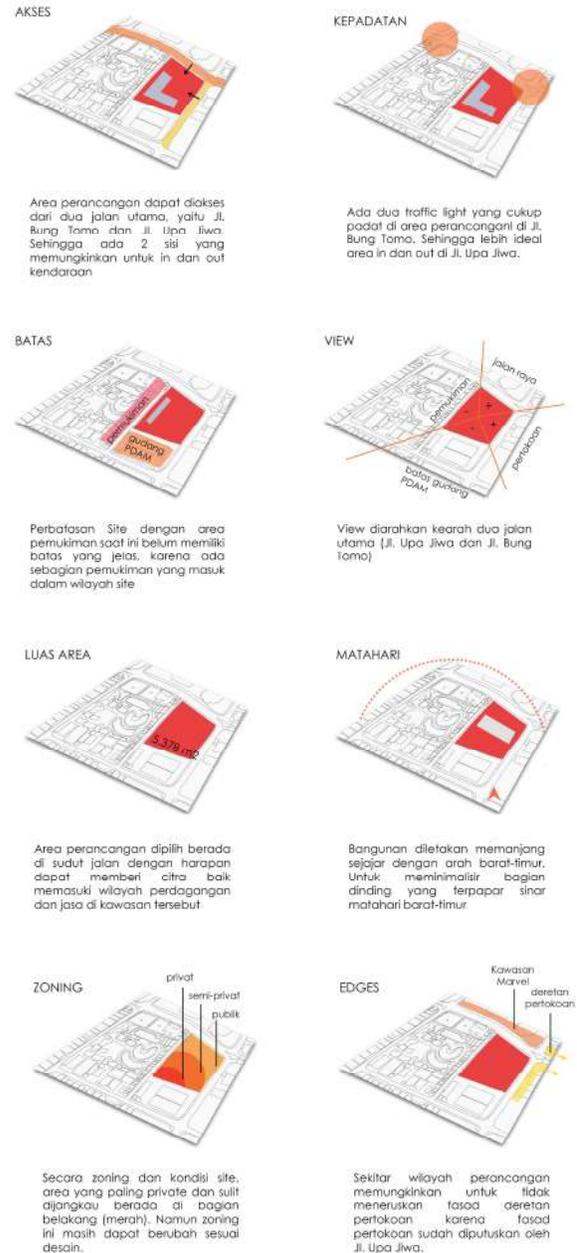
- Studio Kuliner
Studio dibidang kuliner, diletakan di lantai atas, karena sifatnya rekreasi, bisa langsung terhubung ke ruang luar.
- Studio Fashion
Studio fashion, menyediakan kelas menjahit, membordir, dan menggunting.
- Studio Kriya
Fasilitas untuk industri kerajinan, menganyam, tembikar, dsb.
- Studio Fotografi
Studio Foto yang dibagi persegmen, mini-studio, ruang kedap cahaya.

3. Fasilitas Pendukung

- Perpustakaan
Karena fungsi yang mirip, digabungkan dengan studio penerbitan, untuk penulisan dan penerbitan *e-book*.
- Ruang Serbaguna
Ruang Serbaguna berukuran tidak terlalu besar karena untuk usaha kecil-menengah.
- *Co-working Space*
Fasilitas berupa kelas-kelas, meja yang dapat disewakan perorang/perkelas. Dapat disewakan juga oleh masyarakat biasa.

Analisa Tapak

Tapak sebelumnya merupakan lapangan futsal dan gudang yang tidak difungsikan. Terletak dikawasan perdagangan dan jasa, disudut jalan besar, tapak memiliki potensi untuk perdagangan dan jasa.



Gambar 2.1. Analisa Tapak

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem, khususnya sistem spasial. Melalui pendekatan ini desain difokuskan pada perannya untuk mengakomodasi berbagai subsektor, dengan kebutuhannya masing-masing..

1. Fasilitas Eksibisi

Galeri merupakan suatu ruangan panjang terlindungi/tertutup, berupa koridor, baik itu didalam maupun di eskterior bangunan, atau

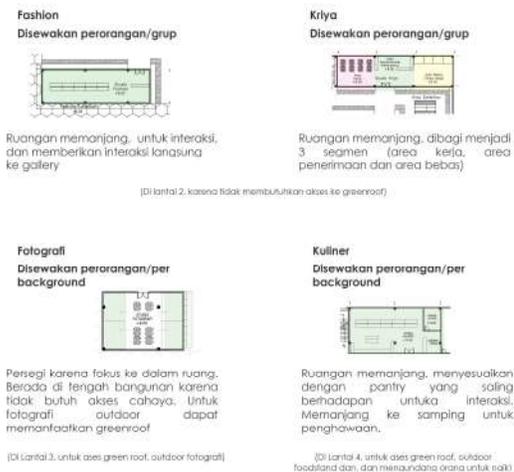
koridor diantara bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pameran kerja seni.



Gambar 2.2. Konsep Spasial Eksibisi

2. Fasilitas Studio

Tipologi Bentuk: mengikuti karakter masing-masing studio. Studio penerbitan digabung dengan aktivitas perpustakaan karena memiliki kesamaan aktivitas.



Gambar 2.3. Konsep Spasial Eksibisi

Mengangkat Konsep dari kata kreatif, Creative: “Producing or using original or unusual idea”

	Usual	Unusual
Eksibisi	Terbagi bilik-bilik	Lebih Terbuka Fokus Komunitas Unsur Alam (cahaya dan lingkungan)
	Sirkulasi Padat	
	Tertutup	
Studio	Space sendiri	
	Padat	
	Tertutup	

Perancangan Tapak dan Bangunan

Penataan masa, berdasarkan zoning. Area eksibisi, diletakan dibagian depan agar dapat mengundang orang. Area pendukung dibagian samping, dekat dengan entrance bangunan. Orientasi Bangunan diarahkan ke dua jalan utama (Jl.Bung Tomo dan Jl. Upa Jiwa).



Gambar 2.4. Siteplan



Gambar 2.5. Tampak Depan (dari Jl.BungTomo)



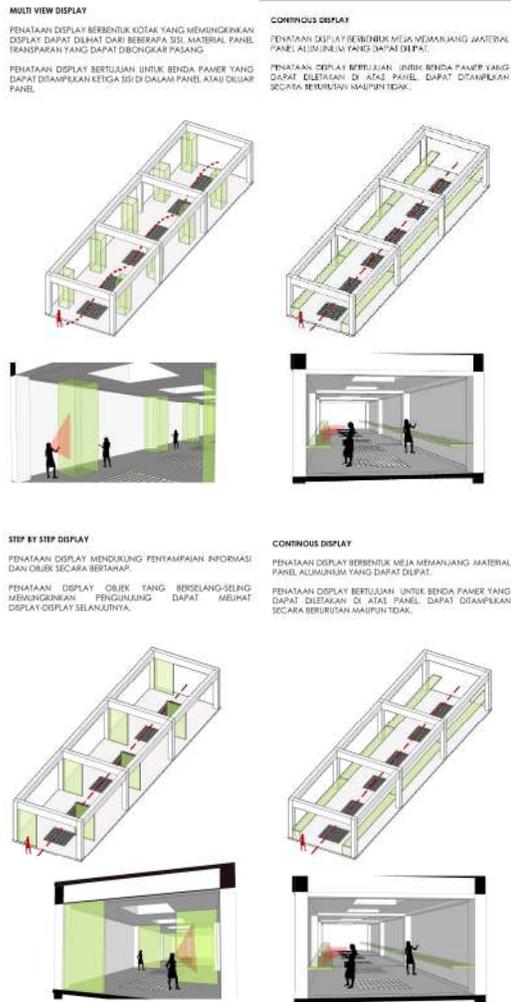
Gambar 2.6. Tampak Samping (dari Jl.Upa Jiwa)

Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati kebutuhan ruang yang fleksibel agar dapat menampung berbagai subsektor penggunaannya. Fasilitas diharapkan memiliki ruang-ruang yang fleksibel sehingga dapat digunakan secara bergantian maupun bersamaan oleh beberapa subsektor (fashion, kriya, fotografi, publikasi),

1. Temporer Walk Gallery

Temporer Walk Gallery didesain untuk pameran temporer/non-permanen. Dapat disewakan secara berkala. Di desain untuk dapat mengakomodasi berbagai macam benda pameran (fashion hingga fotografi).

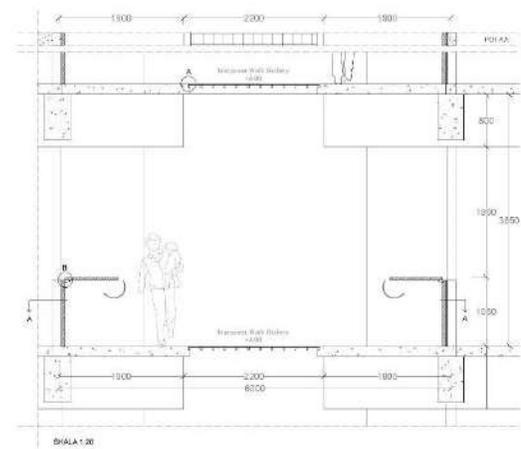


Gambar 2.7. Tatanan Ruang Eksibisi



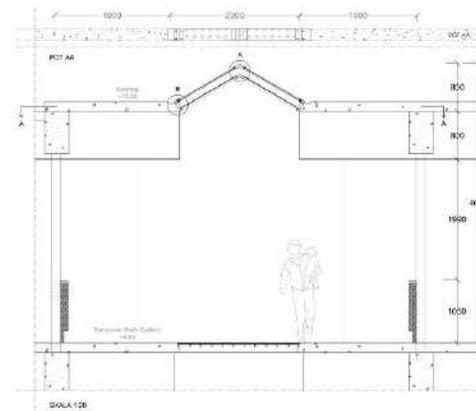
Pada *Temporer Walk Gallery* diberikan skylight dan lantai glass block untuk memberikan koneksi dengan ruang luar dan ruang di atasnya.

(Gambar 2.8. Tampak Samping (dari Jl.Upa Jiwa)



Gambar 2.9. Detail Skylight

Kemudian pada skylight, juga diberikan skylight shade yang dapat diatur sesuai kebutuhan cahaya. (gambar 2.9).



Gambar 2.10. Tampak Samping (dari Jl.Upa Jiwa)

Area eksibisi, menggunakan panel fleksibel yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (gambar. 2.10.).

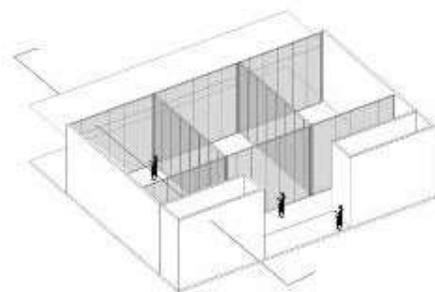
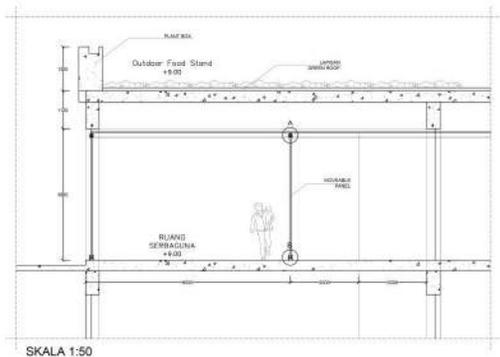


Gambar 2.11. Perspektif Interior

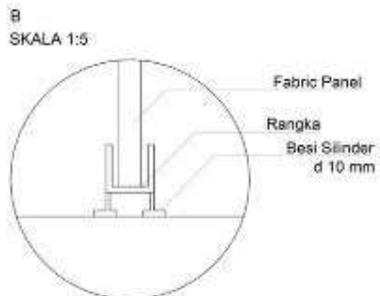
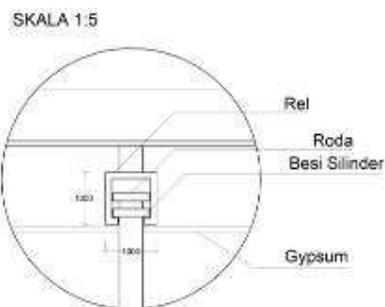
2. Ruang Serbaguna

Ruang serbaguna pada fasilitas perlu menyesuaikan dengan kebutuhan pelaku

industry kreatif yang berubah-ubah, khususnya kecil menengah. Sehingga ruangan dapat dibagi menjadi ruang-ruang yang lebih kecil.



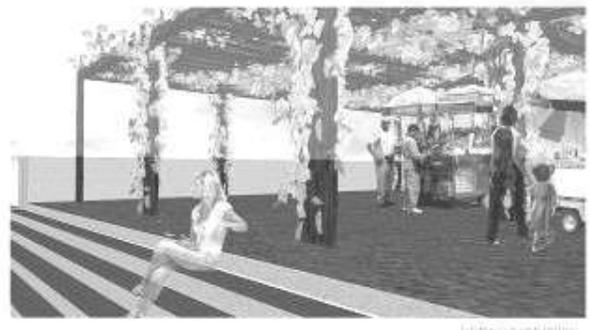
Gambar 2.12. Ruang Serbaguna



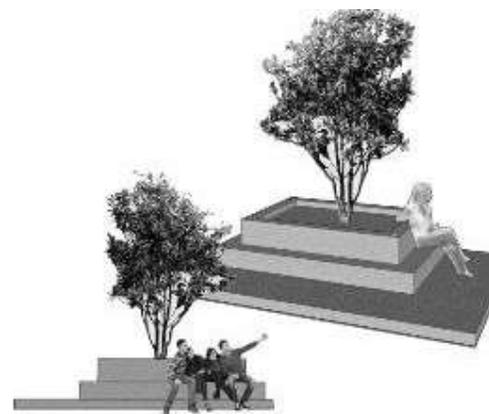
Gambar 2.13. Detail *moveable panel*

Ruang serbaguna menggunakan panel-panel partisi yang dapat dipindah dan disesuaikan dengan aktivitas di dalamnya.

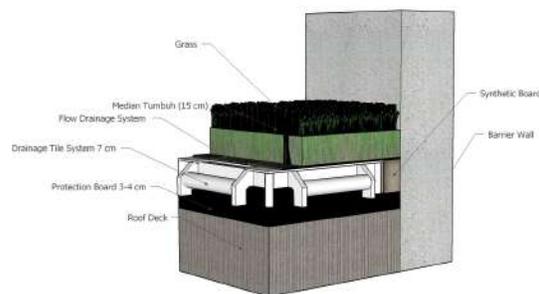
3. Roof Garden



Gambar 2.14. Perspektif *Rooftop Garden*

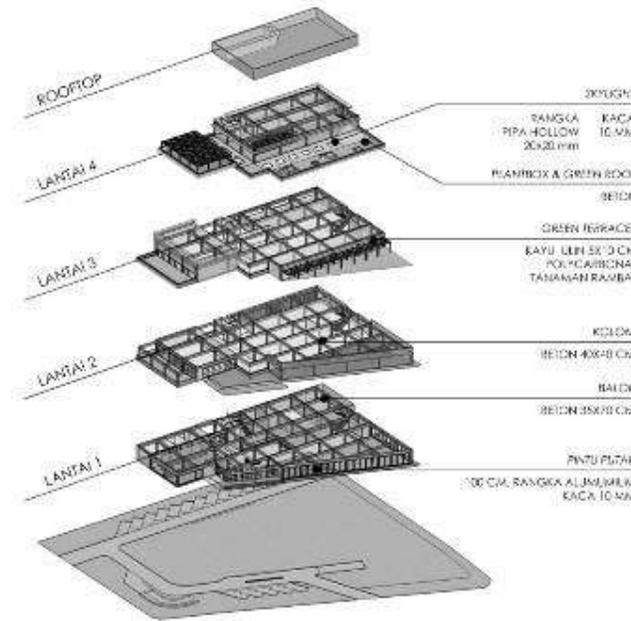


Gambar 2.15. Model *plant box*



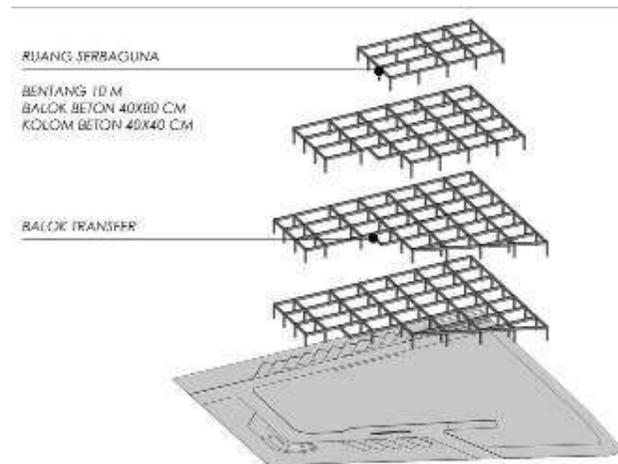
Gambar 2.16. Struktur *green roof*

Sistem Struktur



Gambar 2.17. Siteplan

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem struktur kolom balok dengan modul 8x6 m. Modul 8x6 disesuaikan dengan modul ruang pameran dan modul parkir. Dibutuhkan lapisan struktur khusus untuk *green-roof*.

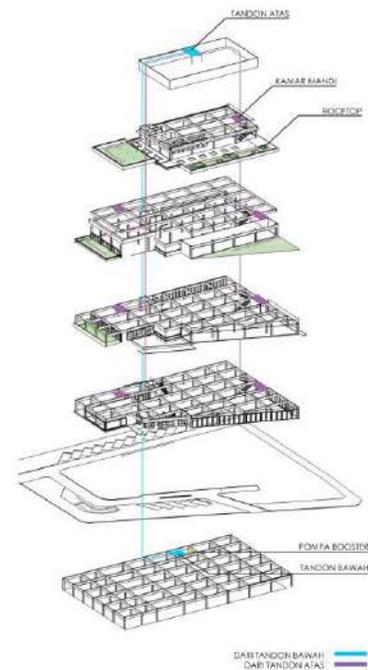


Gambar 2.18. Siteplan

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

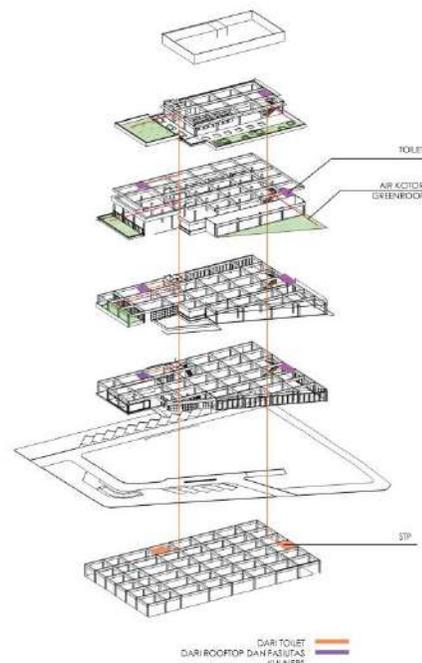
Dari PDAM, air bersih ditampung pada tendon bawah. Kemudian dipompa ke tendon atas dan disalurkan ke kamar mandi dan untuk pengairan *green roof*.



Gambar 2.19. Siteplan

2. Sistem Kotor dan Kotoran

Penyaluran air kotor dari ruangan-ruangan, menuju shaft, lalu diturunkan menuju STP. Bangunan memiliki 2 STP, karena lektak jalur yang cukup jauh.

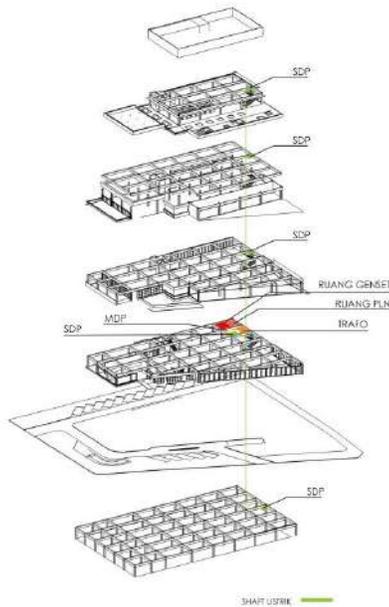


Gambar 2.17. Siteplan

3. Sistem Utilitas Listrik

Ruang ruang utilitas listrik diletakan di lantai 1 dibagian belakang agar mudah di akses oleh

petugas. Saluran listrik diteruskan keatas melalui shaft utama.



Gambar 2.17. Siteplan

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Industri Kreatif ini diharapkan memberikan dampak positif kepada Kota Surabaya. Melalui desain fasilitas ini para pelaku industri kreatif dapat diwadahi dan dapat mengembangkan industrinya. Respon penulis melalui desain ini tidak langsung meningkatkan perkembangan ekonomi masyarakat, namun diharapkan berkontribusi dalam memberikan informasi dan meningkatkan secara bertahap. Diharapkan proyek ini mendukung “Era Ekonomi Kreatif” yang telah dilaksanakan oleh pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda G., Pryanka A., (2018). “Ekonomi Kreatif Diharapkan Mampu Jadi Model Ekonomi Baru Indonesia” *Republika*. Retrieved December 15, 2018, from: <https://republika.co.id/berita/ekonomi/keuangan/18/10/23/ph1pym423-ekonomi-kreatif-diharapkan-jadi-model-ekonomi-baru-indonesia>
- Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). (2017). *Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta, Indonesia.

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). (2017). *Data statistik dan hasil survey ekonomi kreatif*. Jakarta, Indonesia.

Ginting, A.M., Rasbin, Rivani, E., Saragih J.P., Wuryandani D. (2018). *Strategi pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia*. Jakarta, Indonesia : Yayasan Pustaka Obor.

Hariyanti, Dini. (2018). “Berkaf bidik PDB Ekonomi Kreatif Rp.1.200 Triliun pada 2019” *Kata Data*. Retrieved December 17, 2018, from: <https://katadata.co.id/berita/2018/10/17/tahun-depan-bekraf-bidik-pdb-ekonomi-kreatif-rp-1200-triliun>

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2015). “Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan” *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Retrieved December 15, 2018, from:

<https://kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita>

Rahayu, Ning. (2017). “Risma Ingin Kembangkan Ekonomi Kreatif Surabaya Melalui Co-Working Space” *Warta Ekonomi*. Retrieved December 17, 2018, from: <https://www.wartaekonomi.co.id/read141930/risma-ingin-kembangkan-ekonomi-kreatif-surabaya-melalui-coworking-space.html>