

# Fasilitas Industri Kreatif dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya

Bryan Malvin Henrnado dan Ir. Andhi Wijaya, M.T  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
8ryanb1@gmail.com  
Andiwi@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif barat bangunan (akses masuk) Fasilitas Industri Kreatif dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya

## ABSTRAK

Jalan Urip Sumoharjo adalah daerah Surabaya yang memiliki banyak tempat komersil, kantor dan industri kreatif. Aktivitas yang terjadi di ruas Jalan Urip Sumoharjo memiliki daya tarik untuk mengumpulkan pelaku industri kreatif dan startup. Jalan Urip Sumoharjo yang terletak diantara Jalan Basuki Rahmat dan Raya Darmo berpotensi sebagai tempat dengan fungsi kantor dan komersial. Namun, dengan kondisi lingkungan yang padat dan kurang baik di Jalan Urip Sumoharjo dapat menghambat kinerja manusia dalam aktivitasnya, ditandai dengan kurangnya pencahayaan dan penghawaan yang optimal di sekitar massa-massa bangunan di ruas jalan. Fasilitas industri kreatif dan ruang kerja bersama bertujuan untuk menciptakan wadah bagi masyarakat untuk mengembangkan industri kreatif dan startup dengan memperhatikan kualitas lingkungan kerja yang disediakan.

Fasilitas ini menyediakan berbagai ruang untuk aktivitasnya, berupa ruang auditorium, coworking, industri kreatif, makerspace, workshop, perpustakaan, dan komersial. Pendekatan yang digunakan dalam fasilitas ini adalah pendekatan biofilik. Pendekatan tersebut diterapkan dengan tujuan untuk menciptakan kualitas ruang yang baik dan nyaman bagi para penggunanya, sehingga meningkatkan kinerja dan produktivitas dalam meningkatkan ekonomi kreatif Surabaya.

Kata Kunci : Coworking, Ekonomi, Industri Kreatif, Komersial, Surabaya

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Jumlah pengangguran di kalangan generasi Z di tahun 2023 telah menjadi keprihatinan bagi pemerintah. Badan Pusat

Statistik (BPS), mencatat angka pengangguran di Indonesia mencapai 7,86 juta dengan generasi Z sebagai kontributor terbesarnya (19,4%). Salah satu alasan penyebabnya adalah ketidakcocokan lapangan kerja yang tersedia dengan keahlian yang dimiliki generasi Z. Statistika ini menunjukkan bahwa perlunya ada solusi yang mampu menyediakan tempat pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan generasi Z.

Dalam mengurangi pengangguran, salah satu caranya adalah melalui industri kreatif yang mana setiap orang dapat menggunakan kreativitasnya dalam menghasilkan jasa dan barang dalam berekonomi. Di Indonesia, Jawa Timur memiliki kontribusi terhadap ekonomi kreatif Indonesia terbesar kedua dengan persentase sebesar 20,85%, dengan Surabaya sebagai pelaku terbesarnya. Dengan ini, Surabaya memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan jumlah lowongan pekerjaan untuk generasi z dalam fasilitas industri kreatif.

Sebuah fasilitas industri kreatif yang memadai harus ada di Surabaya. Keberadaan fasilitas ini dapat menjadi tempat untuk memungkinkan orang terutama generasi Z untuk bisa memulai usaha start up mereka dengan tahapan yang tepat. Lalu, fasilitas kreatif dengan ruang kerja bersama yang disediakan, diharapkan dapat mendorong mereka untuk dapat mengemukakan idenya dengan berkolaborasi satu sama lain terutama antar mahasiswa yang mulai masuk dalam dunia kerja.

### 1.2. Tujuan Perancangan

Perancangan fasilitas bertujuan untuk mewadahi industri kreatif yang terus berkembang di masyarakat. Selain itu, fasilitas juga bertujuan untuk mengurangi angka pengangguran terutama di kalangan Gen Z dengan menyediakan lapangan pekerjaan yang mendorong kekreatifan

melalui kolaborasi satu sama lain sehingga dapat meningkatkan ekonomi kreatif di Surabaya

### 1.3 Manfaat Perancangan

Hasil perancangan “Fasilitas Industri Kreatif Dengan Ruang Kerja Bersama di Surabaya” ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu : Menyediakan wadah bagi para pelaku industri kreatif dan startup untuk menegembangkan dan memulai usaha, memacu ekonomi dan mengurangi masalah pengangguran di Surabaya, serta meningkatkan pendapatan ekonomi kreatif dalam memperbaiki taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat.

### 1.4 Rumusan Masalah

#### 1.4.1 Masalah Utama

- Bagaimana sebuah arsitektur mampu mengatasi kurangnya kualitas ruang yang diakibatkan oleh lingkungan sekitar tapak

#### 1.4.2 Masalah Khusus

- Bagaimana sebuah arsitektur dapat menciptakan ruang fleksibel yang mampu menjawab kebutuhan fungsi ruang

### 1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1 Gambar Tapak

Sumber : Earth.google.com

Lokasi tapak terletak di kanan Jalan Urip Sumoharjo, Kecamatan Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur. Jalan ini terletak di antara dua jalan dengan aktivitas komersial dan perkantoran yang ramai, yaitu Jalan Basuki

Rahmat dan Raya Darmo, serta berbatasan dengan jalan keputran di bagian timur.

Data tapak

Nama jalan : Jl. Urip Sumoharjo

Status lahan : Tanah Kosong

Luas lahan : 7800 m2

Tata guna lahan : Kantor

Garis sempadan bangunan : 4 m (depan)  
3 m (samping)

Koefisien dasar bangunan : maks.60%

Koefisien dasar hijau : min. 10%

Koefisien luas bangunan : 1.8

Koefisien Tapak Bangunan : 65%

**2. Desain Bangunan**

*2.1 Program dan Luas Ruang*

Program Ruang Fasilitas Industri Kreatif dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya terbagi menjadi 6 fasilitas utama, yaitu, Fasilitas utama, industri kreatif, coworking space, pendukung (komersil), kantor pengelola, dan servis.

Fasilitas ini didesain untuk menyediakan atau mendukung fungsi bangunan berupa industri kreatif dan coworking space, melalui beberapa kategori ruang yang disediakan bagi penggunaanya dalam bangunan, ruang-ruang yang disediakan ialah berupa *personal space* untuk kegiatan kreatif yang privat, *collab space* sebagai tempat berkolaborasi, *presentation space* sebagai tempat orang melakukan presentasi, *making space*

Berikut adalah tabel akumulasi setiap fasilitas yang ada di dalam Fasilitas Industri Kreatif dan Ruang Kerja Bersama di Surabaya

Tabel 2.1 Akumulasi Kebutuhan Luas

AKUMULASI	Luas Ruangan
Fasilitas Utama	908,5
Fasilitas Industri Kreatif	2042
Fasilitas Coworking Space	1254
Fasilitas Pendukung	541
Fasilitas Kantor Pengelola	281
Servis	444.5

*2.2 Analisa Tapak dan Zoning*



Gambar 2.1 Tapak Eksisting

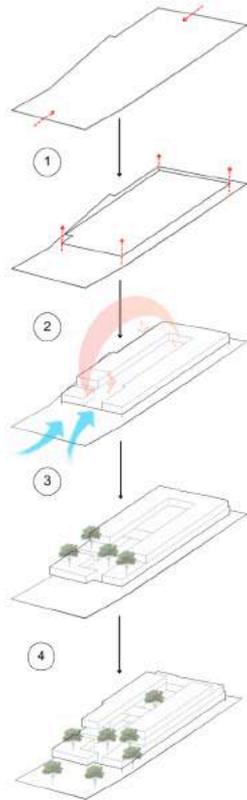
Tapak memiliki dua akses pejalan kaki dari Jalan Keputran 4 dan 5. Sedangkan akses kendaraan juga berasal dari dua arah, yaitu dari Jalan Urip Sumoharjo dan Jalan Keputran. Tapak memiliki potensi yang besar dengan ada tersebarnya fungsi industri kreatif, kantor, dan komersial.



Gambar 2.2 Analisa Tapak

Transformasi bentuk dengan mengikuti aksesibilitas tapak yang mungkin dan

dilanjutkan dengan pembuatan massa sesuai dengan analisa tapak



Gambar 2.3 Transformasi Bentuk

### 2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah yang pernah disebutkan maka dilakukan pendekatan biofilik terhadap desain bangunan, yang merupakan ekspresi dari hubungan manusia terhadap kebutuhannya untuk terhubung dengan alam dalam desain lingkungan binaan. Dengan adanya pendekatan biofilik, desain bangunan memiliki elemen alami yang secara menciptakan lingkungan yang sehat dengan menghadirkan kualitas udara, pencahayaan, serta elemen alami yang baik untuk membantu aktivitas para pengguna bangunan dalam proses industri kreatif atau startup nya. Desain ini dengan adanya implementasi material alami dan menghubungkan ruang ke lingkungan sehingga menciptakan hubungan dalam dan luar sehingga dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental penggunanya.

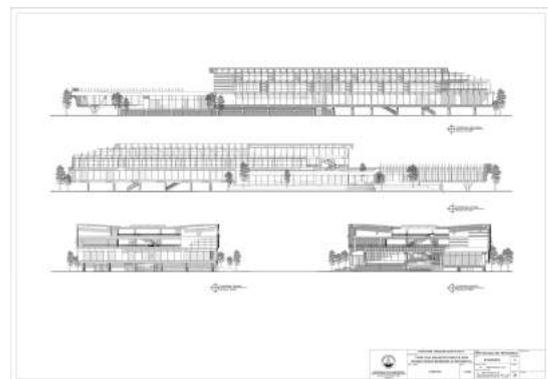
### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Bangunan terdiri dari total 4 lantai dari semi-basement ke lantai 3, yang mana tiap lantai memiliki perbedaan zoning dari servisi- ke publik lalu semi publik dan privat dari bawah ke atasnya.



Gambar 2.4 Site Plan

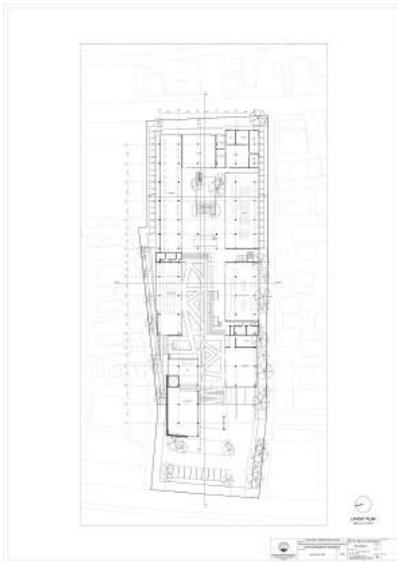
Bangunan menggunakan green roof dan menciptakan plaza diantara massanya untuk menciptakan tempat sirkulasi yang alami. Selain itu, dengan adanya sirkulasi plaza di tengah, terjadi hubungan dalam dan luar ruangan yang disertakan dengan adanya visual alami dari luar dan elemen alami dari dalam ruang. Melalui desain lanskap ini, diharapkan agar kualitas lingkungan dapat meningkat sehingga mampu meningkatkan kinerja para penggunanya dalam melaksanakan kegiatan industri kreatif dan startup.



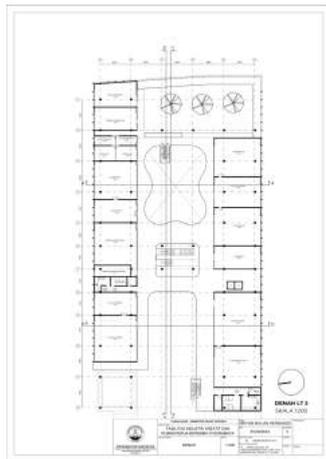
Gambar 2.5 Tampak Bangunan

Dalam sirkulasi bangunan terdapat implementasi split level untuk menekankan perbedaan zoning antara area fungsi komersial dan area kerja (kantor). Selain membedakan zoning, split level juga

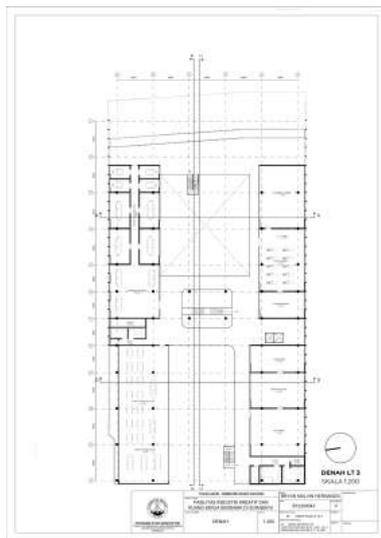
digunakan untuk menambah kedinamisan bangunan sehingga terlihat lebih menarik.



Gambar 2.6 Layout Plan

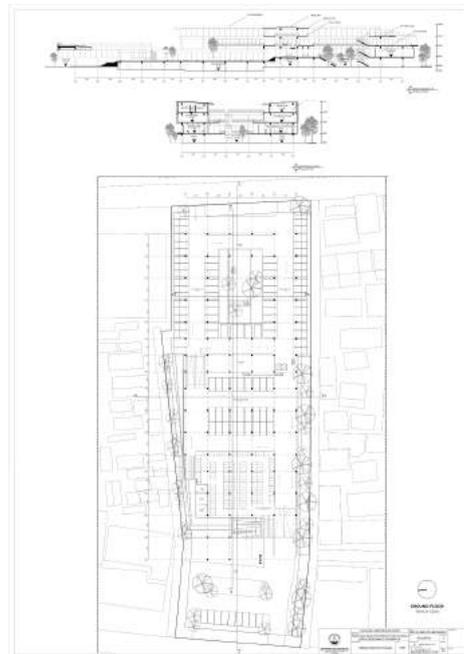


Gambar 2.7 Denah lantai 1

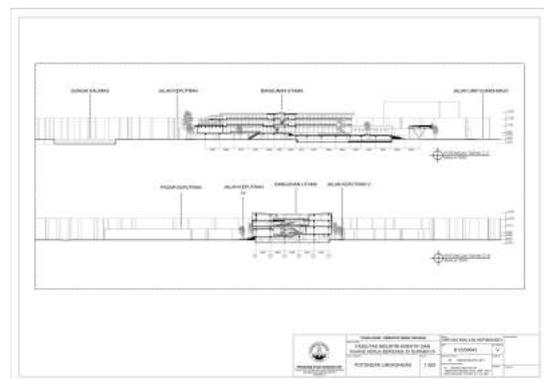


Gambar 2.8 Denah Lantai 3

Pada denah lantai 1 (layout plan), terdapat ruang-ruang yang berisikan fasilitas untuk publik dari fasilitas utama, komersial dan *open coworking space*. Di lantai 2, ruang digunakan untuk semi publik yaitu dimana para pelaku industri kreatif dapat berkreasi di setiap studio yang tersedia. Terakhir di lantai 3 adalah ruang-ruang yang bersifat privat, khususnya adalah ruang untuk para pelaku startup melakukan kegiatannya dalam ruang *private coworking space* atau *shared coworking space* untuk kolaborasi antar individu atau organisasi.



Gambar 2.9 Potongan Tapak dan Denah Ground Floor

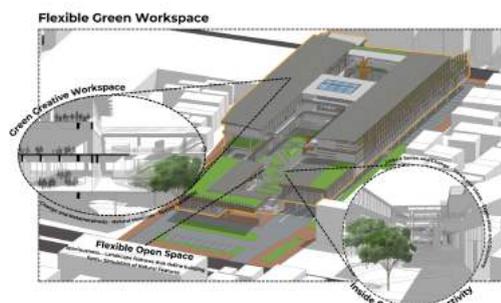


Gambar 2.9 Potongan Tapak

Melalui adanya semi-basement, bangunan dapat menciptakan lahan parkir yang cukup di seluruh ground floor bangunan sekaligus menciptakan sirkulasi kendaraan yang dapat menghubungkan Jalan Urip Sumoharjo dan Jalan Keputran. Sirkulasi tersebut memungkinkan dua akses tapak yang saling terhubung, sehingga mengembangkan potensi untuk dapat terlibat menjadi bagian dalam fungsi bangunan terdesain.

### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman desain yang digunakan dan berhubungan dengan pendekatan biofilik adalah dengan pendalaman Biophilic Design oleh Stephen R. Kellert. Di dalam pendekatan ini, untuk mengimplementasikan biofilik dalam desain maka diperlukan adanya menggunakan 6 elemen utama sebagai dasar desain biofilik. 6 elemen tersebut berupa *Environmental Features, Natural Shapes and Forms, Natural Patterns and Processes, Light and Space, Place-based Relationship*, dan *Evolved Human-nature Relationship*. Melalui elemen-elemen tersebut terdapat bermacam-macam atribut yang digunakan untuk menciptakan konsep biofilik yang cocok dengan kondisi lingkungan sekitar tapak.



Gambar 3.1 Konsep Desain

Rancangan bangunan memiliki alur sederhana yang dimulai dari jalan masuk utama yang menuju ke plaza yang mengarah ke area publik komersial, lalu dilanjutkan ke *coworking space* yang terbuka, dan dilanjutkan ke atas menuju fasilitas industri kreatif dan *coworking space* privat. Di fasilitas industri kreatif, para pelaku industri

kreatif dapat belajar ataupun menghasilkan produk yang dapat menjadi usaha. Sedangkan para pelaku startup dapat menggunakan *coworking space* privat sebagai kantor untuk mengembangkan usaha dan kerja sama perusahaannya.

#### 3.1 Area Industri Kreatif

Industri kreatif



Gambar 3.2 Open Coworking Space

Salah satu fungsi utama dalam bangunan adalah menyediakan fasilitas industri kreatif. Di dalam bangunan terdapat 8 industri kreatif yang difasilitasi. Industri kreatif tersebut, antara lain : fashion, kuliner, foto dan videografi, kriya, seni pertunjukkan, musik seni rupa, dan sektor aplikasi

#### 3.2 Area Coworking Space



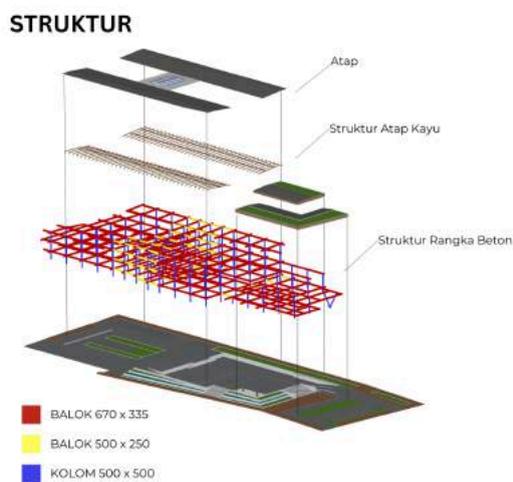
Gambar 3.3 Open Coworking Space

Dalam fasilitas *coworking space* di fasilitas, terdapat beberapa jenis *coworking space*, yaitu *open*, *shared*, dan *private*. Beberapa jenis ruang tersebut di buat sesuai

kebutuhan dari pengguna dari fungsi dan suasana yang diinginkan.

Di *open coworking space*, ruang dapat digunakan oleh para pekerja publik ataupun pelajar untuk digunakan sebagai tempat kerja. Ruang tersebut disediakan juga dengan fungsi perpustakaan melalui persediaan buku-buku yang dapat menjadi materi untuk kerja atau belajar. Lalu di *shared coworking space*, ruang akan terbatas untuk pekerja tertentu yang telah menyewa tempat untuk bekerja secara perorangan maupun berkelompok. Ruangan akan digunakan oleh orang dari asal yang berbeda sehingga dapat memunculkan kemungkinan adanya kolaborasi antar satu orang/kelompok dengan yang lainnya. Akhirnya di *private coworking space*, ruang disewakan ke suatu individu atau kelompok untuk digunakan secara eksklusif. Ruang ini dapat menyediakan tempat kantor bagi perusahaan yang telah berjalan tetapi belum memiliki tempat untuk beroperasi.

#### 4. Sistem Struktur



Gambar 4.1 Sistem Struktur

Struktur menggunakan modul 8 x 8 dan 8 x 6 di sebagian tempat, modul ini digunakan untuk mendapatkan lahan parkir yang maksimal dengan bentang yang cukup. Lalu struktur atap menggunakan struktur kayu untuk menampilkan plafon yang elegan

dari material alami dengan pola alami dari kayu di lantai 3.

#### 5. Sistem Utilitas

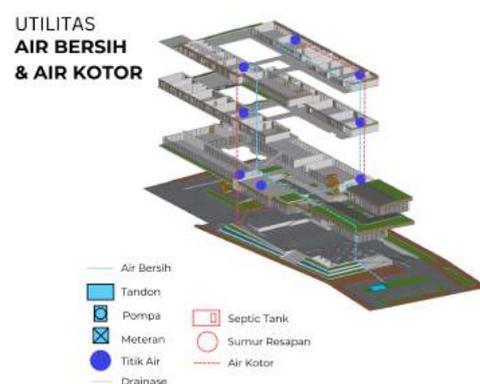
##### 5.1 Sistem Utilitas Kebakaran



Gambar 5.1 Utilitas Kebakaran

Dalam sistem kebakarannya, bangunan memiliki 3 tangga sebagai sirkulasi vertikal kebakaran yang mengarahkan para pengguna bangunan ke titik kumpul di plaza atau ke arah jalan belakang. Selain itu, utilitas kebakaran di bangunan menggunakan sistem hidran yang terletak di daerah servis toilet atau di dekat ruang yang berada di ujung.

##### 5.2 Sistem Utilitas Air



Gambar 5.2 Utilitas Air

Sumber air bersih pada fasilitas berasal dari PDAM yang masuk ke tandon air bawah tanah lalu ke pompa air dan masuk ke tandon atas lalu melalui pompa air masuk pipa air bersih setiap ruang. Sistem air menggunakan

gabungan upfeed dan downfeed. Utilitas air kotor dari pipa air kotor dari ruang seperti toilet dan tempat industri kuliner dimana terdapat air kotor yang akan masuk pipa air kotor lalu disalurkan ke septictank dilanjutkan kepada salur resapan.

### 5.3 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.3 Utilitas Listrik

Utilitas listrik pada fasilitas berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) masuk ke transformator lalu ke meteran listrik, setelah itu masuk ke dalam panel PLN dan ke MDP lalu SDP setelah itu langsung kepada meteran listrik setiap unit.

## 6. Kesimpulan

Fasilitas industri kreatif dan ruang kerja bersama yang menggunakan pendekatan biofilik mampu menciptakan arsitektur dengan karakteristik dan kualitas ruang yang baik. Dengan adanya pendekatan biofilik dalam desain, aktivitas pengguna dalam fungsi komersial, industri kreatif, dan startup dapat meningkat oleh kualitas lingkungan kerja yang meningkat. Namun, melalui pendekatan biofilik, desain bangunan menjadi lebih terfokus pada kinerja pengguna. Oleh karena itu, diharapkan rancangan ini dapat menginspirasi orang lain untuk membuat fasilitas serupa dengan pendekatan yang mampu memerhatikan dan mewadahi kegiatannya dan juga penggunaannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Kellert, S.R. (2008). *Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*. Retrieved from [https://drive.google.com/file/d/1om1obQqpE\\_1sEdunxUjqkozV\\_WtEZm dF/view](https://drive.google.com/file/d/1om1obQqpE_1sEdunxUjqkozV_WtEZm dF/view)
- Thoring, K. et al. (2017). *Inspiration Space: Towards a Theory of Creativity-supporting Learning Environments*. Research Perspective on Creative Intersections. HongKong: Design Management Academy Conferences.
- Thoring, K. et al. (2018). *Design Principles for Creative Spaces*. Dessau: International Design Conference. [designsociety.org](http://designsociety.org)
- Wulandhari, R. (2023, November 12) . *Banyak Gen Z Pengangguran, Bonus Demografi Terancam Gagal?*. [ekonomi.republika.co.id](http://ekonomi.republika.co.id). Retrieved from <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s41vod502/banyak-gen-z-pengangguran-bonus-demografi-terancam-gagal>
- Yulistara, A. (2018, Oktober 30). *Ini Kota dengan Pelaku Ekonomi Kreatif Terbanyak di RI*. [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com). Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20181030160534-25-39731/ini-kota-dengan-pelaku-ekonomi-kreatif-terbanyak-di-ri#:~:text=Surabaya%20menempati%20peringkat%20pertama%20dari,dengan%20potensi%20usaha%20ekonomi%20kreatif>