

TICA

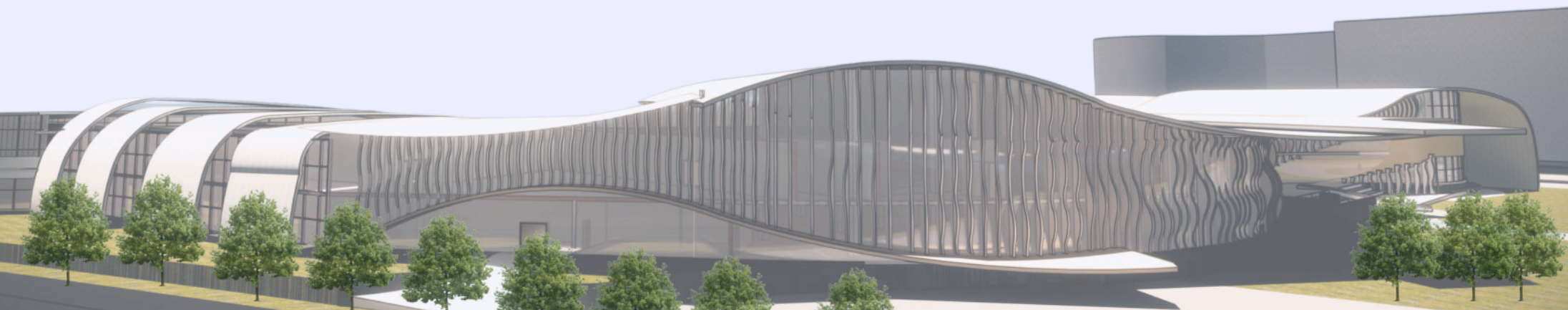
(Fasilitas Teknologi, Inovasi, Budaya, & Seni)

Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif Dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif

Salsabila Rafif Nugroho
20512092

Dosen Pembimbing
Ir. Fajriyanto, M.T

Dosen Penguji
Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch
Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

RIBA
Architecture.com



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

TICA

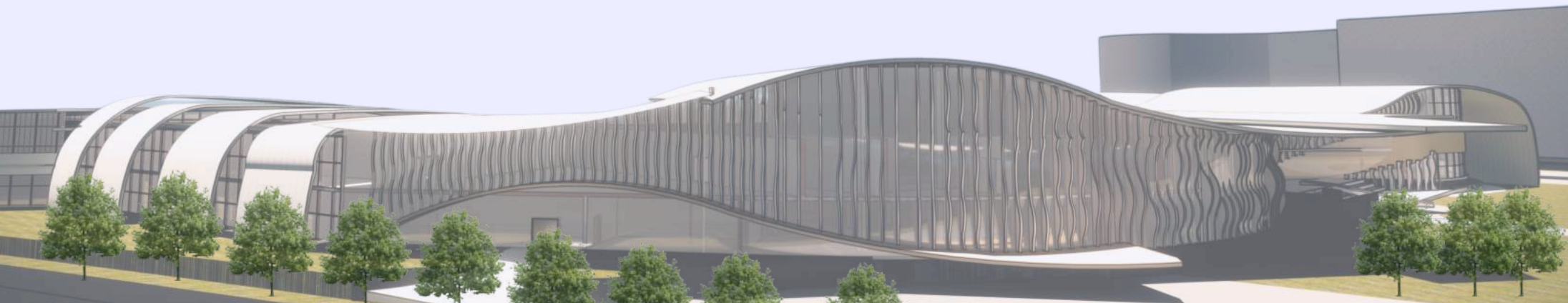
(*Technology, Innovation, Culture, and Arts*)

Design Of Creative Innovative Facilities using Innovation Ecosystems as an Approach

Salsabila Rafif Nugroho
20512092

Supervisor
Ir. Fajriyanto, M.T

Examiner
Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch
Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

RIBA
Architecture.com



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

RIBA
Architecture.com



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

2024

“Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif Dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif”

Salsabila Rafif Nugroho

20512092

Dosen Pembimbing

Ir. Fajriyanto, M.T

Dosen Penguji

Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch

Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D



Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif Dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif
Design of Creative Innovative Facilities Using Innovation Ecosystems as an Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Salsabila Rafif Nugroho

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 20512092

Student's Identification

Telah di Uji dan Disetujui pada : 26 November 2024

Pembimbing

Supervisor

Ir. Fajriyanto, M.T

Penguji 1

Jury 1

Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch

Penguji 2

Jury 2

Johanita Anggia Rini, S.T, M.T, Ph.D

Diketahui oleh / Acknowledge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T, Ph.D



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :

Bachelor Final Project Report Book Assesment

Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif Dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif

Design of Creative Innovative Facilities Using Innovation Ecosystems as an Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Salsabila Rafif Nugroho

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 20512092

Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir :

Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dingkari

Sehingga,

Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) mohon diingkari

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta,

Yogyakarta,

Pembimbing

Supervisor

Ir. Fajriyanto, M.T



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Salsabila Rafif Nugroho
NIM : 20512092
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul : Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif Dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif

menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini merupakan karya yang saya buat sendiri kecuali karya yang disebut referensinya, dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 22 November 2024

Penulis



Salsabila Rafif Nugroho

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul "Perancangan Fasilitas Kreatif Inovatif dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif" dengan sebaik mungkin. sebagai pemenuhan syarat mencapai gelar Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia. Tidak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam menyelesaikan perancangan ini penulis tidak luput dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena berkah, nikmat, dan rahmat-Nya kepada penulis serta diberi kemudahan dalam menyelesaikan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini.
2. Kedua orang tua dan adik penulis yang senantiasa menemani, memberi dukungan, dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Ir. Fajriyanto, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah senantiasa sabar membimbing, membantu, dan memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Bapak Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch dan Ibu Johanita Anggia Rini, S.T, M.T, Ph.D selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran terkait laporan Studio Akhir Desain Arsitektur.
5. Sahabat SMA penulis, Fira, Lala, Savia, dan Karin yang selalu memberikan dukungan emosional selama penulis menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur.
6. Teman - teman yanti on top, Amal, Fitri, Dita, Razita, Vini, Lele, Sekar, dan Alifa yang saling memberikan dukungan selama masa perkuliahan dari semester awal hingga akhir.
7. Entertainer favorit penulis, yang selalu dapat menghibur penulis selama proses menyelesaikan perkuliahan.

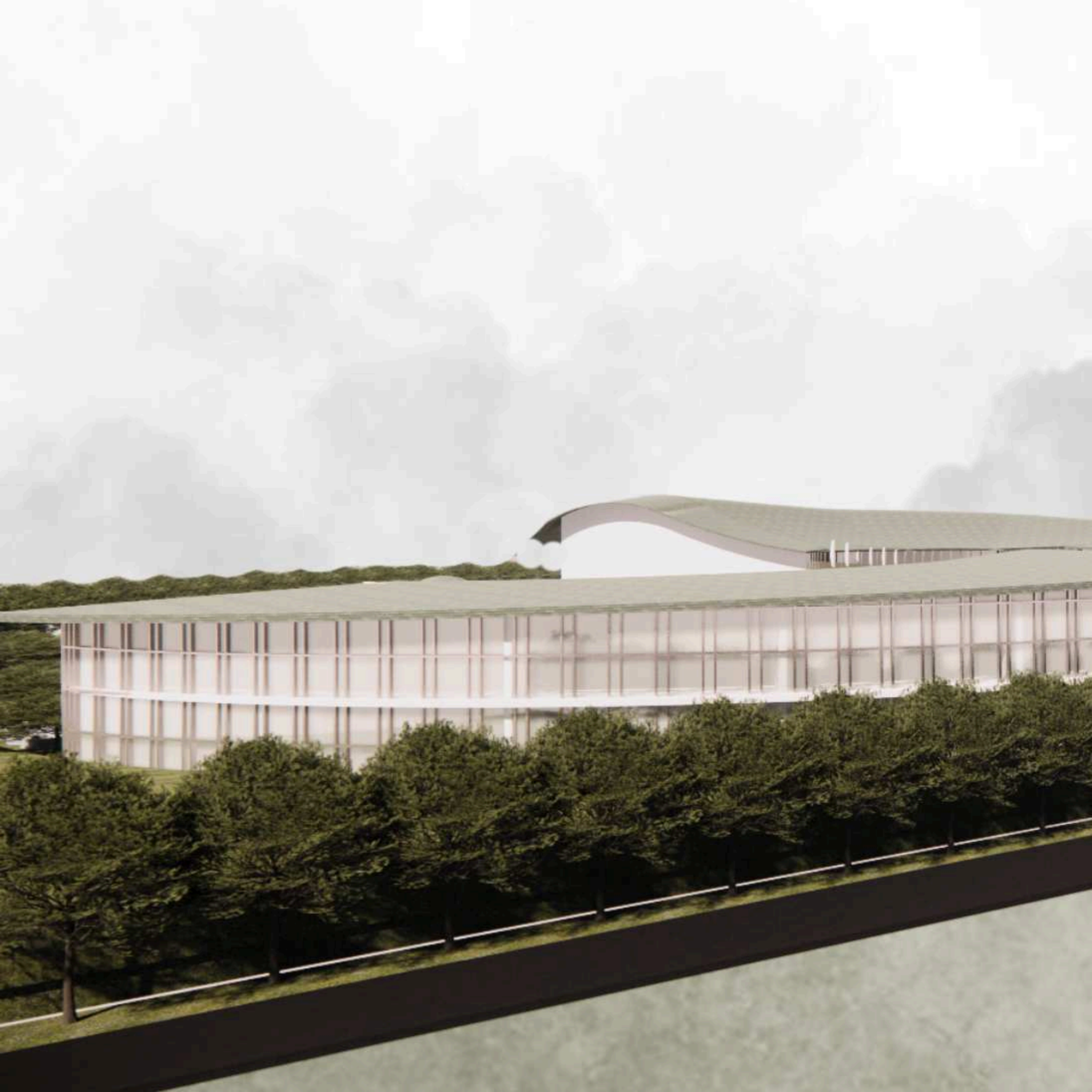
Penulis sadar akan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki, maka dari itu diharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun. Semoga dengan adanya laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini dapat bermanfaat bagi yang membaca.

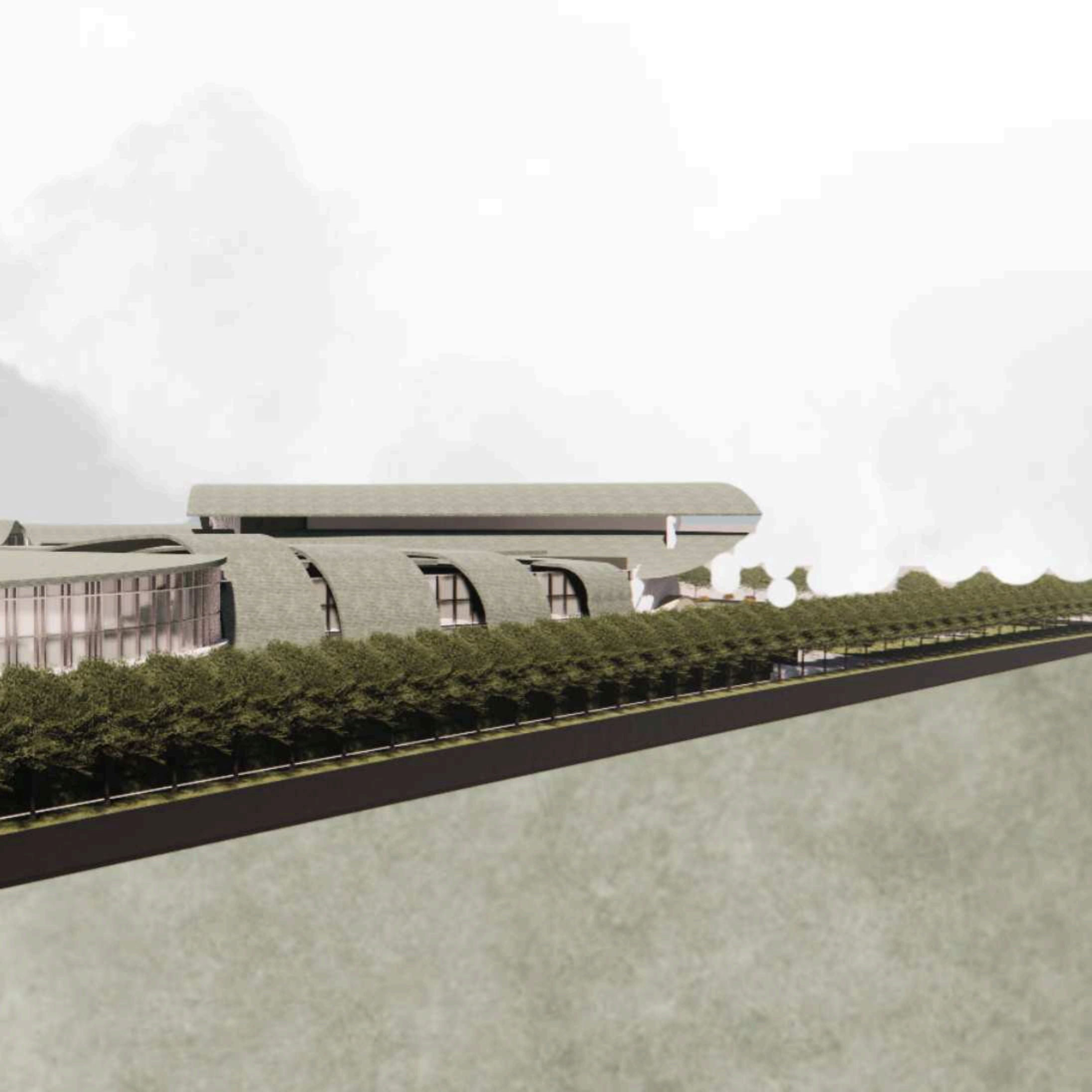
Yogyakarta, 22 November 2024

Penulis



Salsabila Rafif Nugroho





ABSTRAK

Surabaya merupakan kota dengan pangsa industri terbesar di Jawa Timur berdasarkan jumlah penduduk. Merancang fasilitas yang inovatif dan kreatif berarti menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong proses penciptaan dan pengembangan ide-ide baru.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah fasilitas yang dapat mengintegrasikan berbagai kegiatan kreatif dan inovatif seperti desain, seni dan kewirausahaan ke dalam satu ruang.

Perancangan bertujuan untuk mendorong interaksi antar pengguna, menumbuhkan kolaborasi antar disiplin ilmu, dan menciptakan lingkungan yang nyaman. RUU ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penyediaan ruang kreatif yang dapat menampung beragam kegiatan industri ekonomi kreatif di Surabaya dengan mengoptimalkan perencanaan ruang dan mendukung kegiatan kreatif dan inovatif dengan teknologi terkini.

Draf tersebut juga mengacu pada teori ekosistem inovasi untuk membangun ekosistem yang mendukung tumbuhnya kreativitas dan inovasi di berbagai sektor, sehingga memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sektor kreatif dan perekonomian secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Fasilitas Kreatif Inovatif, Ekosistem Inovatif*

ABSTRACT

Surabaya is a city whose population contributes the biggest proportion in East Java to industry. Planning imaginative and imaginative offices implies creating an environment that underpins and cultivates the method of making and creating unused thoughts.

This investigate points to plan offices that can coordinated different imaginative and imaginative exercises such as plan, craftsmanship and enterprise into one space. The plan points to energize interaction between clients, cultivate collaboration between disciplines, and give a comfortable environment This plan points to fathom existing issues, specifically giving a inventive space that can oblige different exercises held inside the scope of the imaginative economy industry in Surabaya.

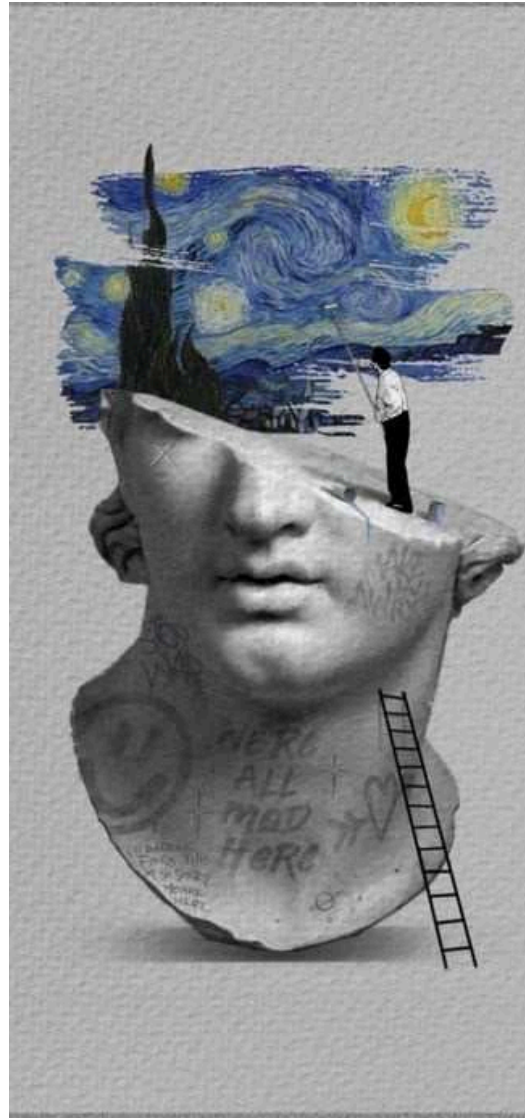
Optimizing spatial arranging with the most recent technology to back inventive and inventive exercises, this plan moreover points to make an biological system that bolsters the development of imagination and development in different areas, subsequently making a positive commitment to the improvement of the imaginative division and the economy as a entirety utilizing Inventive Environment hypothesis.

Keywords: Innovative Creative Facilities, Innovation Ecosystems

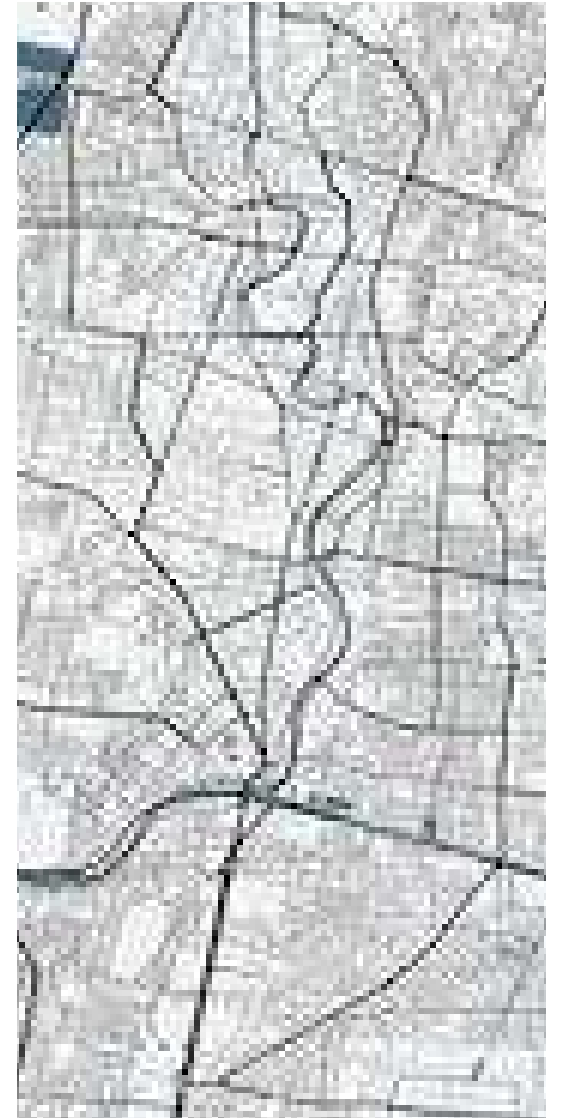
CONTENTS



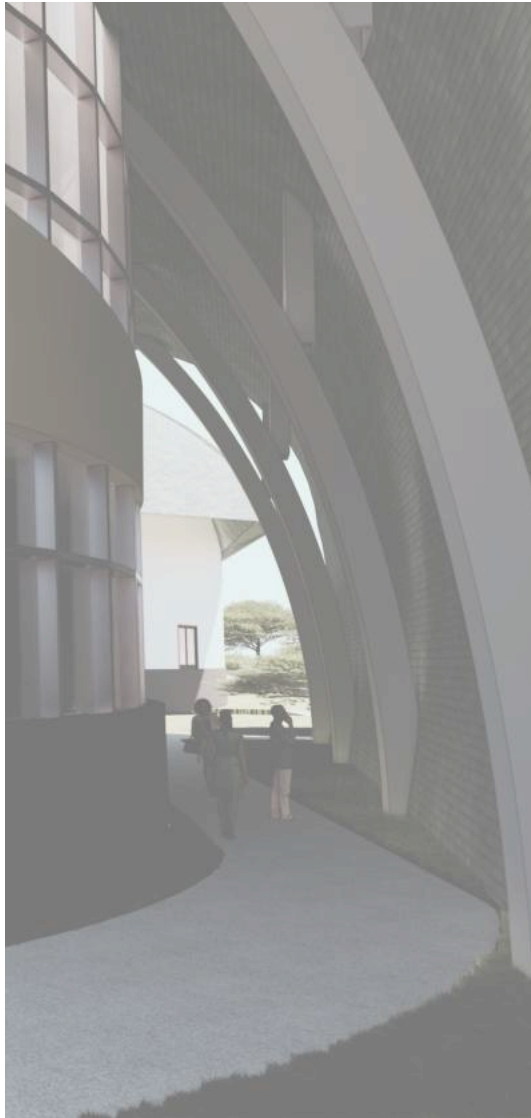
1. INTRODUCTION



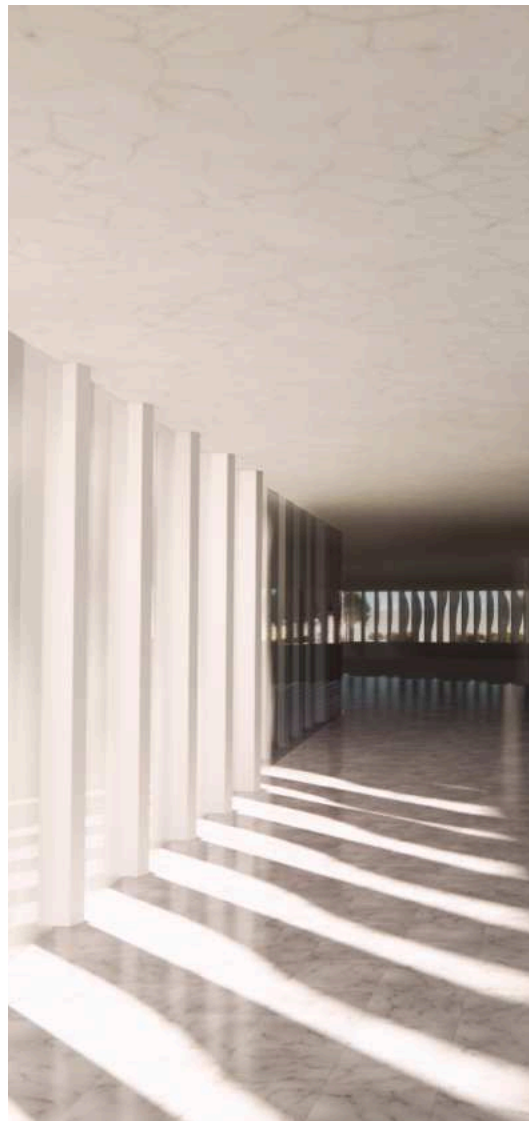
2. PROBLEMS ISSUE



3. SOLUTIONS



4. **SCHEMATICS**



5. **EVALUATION**



6. **BIBLIOGRAPHY**

TABLE OF CONTENTS

10 ABSTRAK

11 ABSTRACT

INTRODUCTION

18 JUDUL

18 PREMIS PERANCANGAN

18 PENGERTIAN JUDUL

22 RUMUSAN MASALAH

25 KERANGKA BERPIKIR

26 PEMECAHAN MASALAH

PROBLEM ISSUE

29 KAJIAN KONTEKS SITE

41 KAJIAN PERDA SURABAYA

43 KAJIAN CREATIVE INNOVATIF

44 KAJIAN INNOVATION ECOSYSTEMS

46 KAJIAN ARSITEKTUR LOKAL

47 KAJIAN EXHIBITION

48 KAJIAN KREATIF INOVATIF

50 PRESEDEN

55 PETA PERSOALAN

SOLUTIONS

58 KONTEKS SITE

59 PERHITUNGAN KONTEKS SITE

62 ANALISA IKLIM

64 ANALISA PENGGUNA

68 ANALISA PROPERTY SIZE

75 ANALISA ORGANISASI RUANG

78 ANALISA SIRKULASI

79 ANALISA BENTUK

80 ANALISA LANDSCAPE

81 ANALISA EKSPLORASI TEMA

SCHEMATICS

86 PROPERTY SIZE

87 SITUASI

88 ZONING

90 TAMPAK

91 DENAH

100 POTONGAN

113 DETAIL PENYELESAIAN

122 INFRASTRUKTUR

136 UJI DESAIN

SCHEMATICS

152 RENDER

EVALUATION

168 EVALUASI

BIBLIOGRAPHY

172 PLAGIASI

173 APREB





1.

INTRODUCTION

1.1 JUDUL

Perancangan Fasilitas Inovasi Kreatif dengan Pendekatan Ekosistem Inovatif

1.2 PREMIS PERANCANGAN

Surabaya merupakan kota yang penduduknya menyumbang rasio terbesar di Jawa Timur untuk industri ekonomi kreatif. Terdapat berbagai kelompok seni binaan yang dapat dikembangkan dengan adanya wadah yang layak untuk beraktivitas. Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya menuangkan pada RKPD Kota Surabaya Tahun 2024 bahwa prioritas utama yaitu menambah ruang - ruang kreatif di Surabaya. Rancangan ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada, yakni pengadaan ruang kreatif yang dapat menampung berbagai kegiatan yang diselenggarakan di lingkup industri ekonomi kreatif yang ada di Surabaya.

1.3 PENGERTIAN JUDUL

Fasilitas Inovasi Kreatif	:	Fasilitas fisik yang dimanfaatkan untuk menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, pengembangan bisnis dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.
Ekosistem Inovatif	:	Pendekatan arsitektur melibatkan perancangan dan pengembangan lingkungan fisik yang mendukung dan mendorong inovasi, kolaborasi, dan kreativitas

1.4 LATAR BELAKANG PERANCANGAN

1.4.1 EKONOMI KREATIF DI SURABAYA

Provinsi Jawa Timur tercatat sebagai provinsi penyumbang industri kreatif terbesar kedua di tingkat nasional, dengan jumlah pelaku kreatif yang memiliki keterampilan luar biasa sebesar 20,85%, melampaui rata-rata nasional sebesar 14%. Surabaya, ibu kota Jawa Timur, menjadi rumah bagi mayoritas pelaku ekonomi kreatif tersebut.

Berdasarkan data laporan BPS tahun 2018, Surabaya sendiri menampung 141.438 individu yang terlibat dalam ekonomi kreatif. Diantaranya, lima subsektor terbesar mencakup 108,334 usaha kreatif, 19,896 usaha terkait fesyen, 8,110 usaha kerajinan dan kerajinan tangan, 3,234 perusahaan penerbitan, dan 570 studio fotografi. Data ini membuktikan peran penting sektor ekonomi kreatif dalam mendorong pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di Surabaya, yang merupakan pusat bisnis dan perdagangan terkemuka di Jawa Timur.



Gambar 1.1 Penyerahan predikat Wilayah Surabaya

Surabaya yang juga merupakan kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta yang turut serta dalam pengembangan ekonomi kreatif ini dibuktikan dengan adanya start-up dan hal-hal kreatif yang ada pada Surabaya Creative day 2022.

Masyarakat urban di Surabaya semakin membutuhkan layanan yang lebih efisien dan inovatif. Dari sektor pendidikan, kesehatan, hingga hiburan, ada permintaan yang terus meningkat untuk produk dan layanan.



Gambar 1.2 Festival Seni di Surabaya

Dapat dibuktikan pada antusiasme yang ada pada pelaksanaan event Creative day tersebut yang hanya dilakukan setahun sekali yang selanjutnya kegiatan-kegiatan seni di Surabaya berupa seni dari sektor film, musik, seni pertunjukan, kuliner, fashion, kriya, fotografi, dan lain-lain belum tertampung dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan adanya wadah bagi pemuda-pemudi Surabaya untuk berkumpul dan turut memajukan ekonomi kreatif berupa pembangunan Creative Hub di Surabaya.

1.4.2 POTENSI FASILITAS INOVASI KREATIF

Kolaborasi antar komunitas budaya dan etnis yang berbeda menghasilkan produk yang unik dan sangat kreatif. Surabaya tidak hanya fokus pada seni dan budaya saja, namun juga perkembangan teknologi. Konsep “kota kreatif” telah menjadi sorotan dalam perencanaan kota modern, dan Surabaya adalah contoh upaya berkelanjutan untuk menerapkan prinsip-prinsip kota kreatif.

Di antara 17 subsektor ekonomi kreatif yang ada, Pemkot Surabaya memprioritaskan pengembangan subsektor film, animasi, video, musik, fesyen, dan aplikasi di Kota Surabaya pada tahap awal.

Pengembangan kebudayaan dan seni juga perlu dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan penyelenggaraan pertunjukan teater di tempat umum. Acara pertunjukan budaya dan seni yang diselenggarakan antara lain Festival Rujak Uleg, Parade Juang Surabaya, Festival Kreasi Tari, Lintas Budaya Surabaya, Vaganza Surabaya, Festival Layang-Layang dan fasilitas display seni lainnya.

Jumlah Kelompok Seni Binaan Pemerintah Kota Surabaya Tahun 2018 – 2022

Uraian	2018	2019	2020	2021	2022
Jumlah kelompok seni layak tampil	287	399	406	415	423
Jumlah kelompok seni belum layak tampil	211	99	92	92	292
Jumlah kelompok seni binaan	498	498	498	507	715

Sumber : Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata, 2023

Tabel 1.1 Data BPS

Penyelenggaraan Festival Seni dan Budaya Kota Surabaya Tahun 2018 – 2022

Tahun	2018	2019	2020	2021	2022
Jumlah Penyelenggaraan Festival Seni dan Budaya	984	805	520	4	74

Sumber : Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata, 2022

Tabel 1.2 Data BPS

Terdapat beberapa program kegiatan yang disiapkan untuk mewujudkan hal tersebut diantaranya pendampingan, fasilitasi kerjasama, fasilitasi sarana dan prasarana, branding dan promosi serta penyediaan ruang-ruang kreatif yang dapat dimanfaatkan secara gratis oleh masyarakat Kota Surabaya. Hal ini tertera pada RKPD Tahun 2024.

1.4.3 DATA BPS

Laju pertumbuhan ekonomi Jawa Timur pada tahun 2023 diperkirakan berkisar antara 5,0% hingga 6,3%. Arah kebijakan ekonomi yang dirumuskan untuk mencapai tujuan yang diinginkan adalah dengan mengembangkan akses infrastruktur dan interkoneksi pada pusat-pusat pertumbuhan ekonomi, mengoptimalkan produksi komoditas utama ekspor, dan meningkatkan jumlah usaha kecil, menengah, dan mikro, dengan tujuan untuk meningkatkan produk. berkualitas dan meningkatkan daya saing. ekonomi.

Meningkatkan pariwisata dan industri kreatif, investasi dan ekspor, memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan digitalisasi perekonomian, dan memulihkan produktivitas industri dan perdagangan. RKPD Surabaya disebut-sebut memungkinkan partisipasi teknologi, kreativitas, dan budaya, khususnya di bidang penataan ruang di Surabaya.

2.3.2.3 Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang

- Masih adanya bangunan yang belum memiliki IMB atau bangunan yang tidak sesuai dengan IMB;
- Masih terjadinya genangan di beberapa titik di Surabaya karena curah hujan tinggi serta masih adanya jaringan drainase yang belum berfungsi optimal;
- Belum optimalnya penerapan teknologi dalam pengembangan dan pemanfaatan energi alternatif terbarukan dan / atau konservasi energi pada gedung pemerintah dan swasta;
- Penyediaan layanan air bersih terkendala lahan yang bukan menjadi wewenang Pemerintah Kota;
- Adanya jaringan jalan yang v/c rasio-nya masih kurang optimal;
- Masih tingginya biaya pemeliharaan PJU, sehingga perlunya pemanfaatan energi alternatif untuk mengurangi beban biaya listrik pada PJU.

Gambar 1.3 RKPD Surabaya

4. Peningkatan kepedulian sosial dan pelestarian nilai-nilai budaya lokal

Kebijakan serta inovasi untuk mendukung prioritas tersebut, yaitu :

- Penataan dan pengembangan kawasan dan bangunan cagar budaya;
- Pelaksanaan festival dan parade dengan tema kebudayaan;
- Pemberdayaan seniman dan budayawan;
- Pengembangan dan akreditasi museum;
- Penanaman nilai moral kebangsaan dan toleransi dengan falsafah Bhinneka Tunggal Ika kepada pemuda melalui sekolah kebangsaan serta festival dan parade dengan tema sejarah dan kebangsaan;
- Pengembangan iklim industri ekonomi kreatif dengan menyediakan ruang / sarana prasarana rumah kreatif serta kegiatan pelatihan dan tampilan hasil karya ekonomi kreatif.

Gambar 1.4 RKPD Surabaya

1.4.4 NGAGEL, SURABAYA

Ngagel adalah sebuah kecamatan yang terletak di kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Kawasan tersebut terletak di Kecamatan Wonokromo, salah satu kecamatan di Kota Surabaya. Ngagel dikenal sebagai salah satu pusat perdagangan penting di Surabaya.

Kawasan ini juga menjadi tempat berbagai jenis kegiatan usaha dan perdagangan, mulai dari toko grosir dan pengecer hingga pedagang kaki lima. Banyaknya aktivitas perekonomian membuat Ngagel menjadi tujuan utama para pembeli dari berbagai daerah di Surabaya dan sekitarnya, sehingga menjadikan kawasan tersebut berperan penting dalam perekonomian Surabaya dan menjadi salah satu tujuan belanja dan bisnis kota yang terkenal. Selain itu, kehadirannya memberikan dampak sosial dan ekonomi yang signifikan terhadap masyarakat lokal dan sekitarnya.

Mengembangkan kawasan Ngagel sebagai creative hub merupakan sebuah konsep menarik yang mungkin memiliki potensi besar untuk merevitalisasi masyarakat dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis kreativitas dan inovasi. Kawasan Ngagel terletak di Surabaya, Indonesia dan dikenal sebagai pusat perdagangan dan komersial yang sibuk.

Membangun infrastruktur pendukung aktivitas kreatif Ngagel, seperti co-working space, studio seni, galeri, venue pertunjukan dan fasilitas lainnya. Hal ini akan menciptakan lingkungan yang menginspirasi kreativitas dan menumbuhkan kolaborasi antar industri kreatif.

1.4.5 INNOVATIONS ECOSYSTEMS

Pendekatan arsitektur melibatkan perancangan dan pengembangan lingkungan fisik yang mendukung dan mendorong inovasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Pendekatan ini melampaui pertimbangan berorientasi sosial terhadap pembangunan ekosistem inovasi perkotaan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Kebijakan perencanaan dan perancangan kota hijau yang inovatif didasarkan pada inovasi lingkungan ekologi dan sosial serta pada desain dan implementasi proses pembangunan berkelanjutan lingkungan perkotaan yang inovatif.

Inovasi perkotaan ini dapat merangsang warga, komunitas, organisasi sosial, perusahaan, dan aplikasi sosial lainnya untuk membawa proyek implementasi di dunia nyata ke tingkat skala besar. Layanan berbasis pengguna yang inovatif menghubungkan kota pintar dengan infrastruktur dan peralatan eksperimental serta layanan lingkungan

1.5 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, dapat merumuskan masalah, yaitu :

PERMASALAHAN UMUM :

- Bagaimana merancang Fasilitas Creative Innovative yang dapat menampung berbagai macam kegiatan kreatif dengan pendekatan Innovation Ecosystems?

PERMASALAHAN KHUSUS :

- Bagaimana merancang Fasilitas Creative Innovative yang berbasis Collaborative & Flexible serta terintegrasi dengan sosial?
- Bagaimana merancang Fasilitas Creative Innovative yang Sustainable?

1.6 TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan ini disusun agar terwujudnya rancangan Kawasan Creative Innovative yang dapat menampung berbagai macam kegiatan yang dapat memajukan industri ekonomi kreatif.

1.7 SASARAN PERANCANGAN

1. Merancang tata ruang dan bentuk bangunan dalam kawasan Creative Innovative yang berbasis networking dan collaborative.
2. Merancang Kawasan Creative Innovative yang menggabungkan elemen ruang hijau yang dapat mendorong kreatifitas.

1.8 BATASAN PERMASALAHAN

Batasan Permasalahan pada perancangan Kawasan Creative Innovative dengan pendekatan Innovation Ecosystems merupakan perancangan kawasan dengan inovatif didasarkan pada inovasi ekologi dan sosial-lingkungan.

1. Fungsi Kawasan Creative Innovative sebagai ruang kreatif yakni fasilitas penunjang industri ekonomi kreatif di Surabaya.
2. Site yang berlokasi di **Ngagel, Surabaya** memanfaatkan kawasan terbuka yang ada.
3. Tema Innovation Ecosystems bertujuan untuk pembangunan lingkungan yang berkelanjutan.
4. Memanfaatkan lingkungan alam sekitar dan melindungi dari kerusakan lingkungan.
5. Memanfaatkan material lokal.
6. Memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami untuk penghematan energi.

1.9 METODE PERANCANGAN

Penulis akan melakukan observasi langsung pada bidang dan masalah saat ini serta melalui literasi online.

1. Pengumpulan Data

- Observasi, mengumpulkan beberapa data yang diperlukan berupa :
 - Data terkait garis besar isu pada industri kreatif di Surabaya secara meso, mikro, dan makro
 - Data terkait jaringan transportasi wilayah
 - Data terkait lingkungan sosial
 - Data terkait kondisi eksisting
- Wawancara, pengumpulan data yang didapatkan dari lembaga resmi, masyarakat sekitar, dan beberapa kelompok seni.
- Studi Literatur, pengumpulan data melalui informasi dari website, buku, jurnal, dan lain sebagainya.

2. Teknik Analisa Data

Terdapat beberapa tahapan dalam analisa data, yaitu :

- Analisa permasalahan guna mengetahui permasalahan yang akan diselesaikan pada perancangan
- Analisa tipologi bangunan guna mengetahui jenis bangunan
- Analisa lokasi terpilih guna mengetahui karakteristik lokasi perancangan

3. Penentuan Variabel

Merujuk dari tema perancangan yang dipilih yaitu Innvation Ecosystems, variabel - variabel desain ditentukan sebagai solusi dari permasalahan - permasalahan yang lalu menjadi patokan dalam perancangan.

4. Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mendapatkan gagasan awal perancangan yang berhubungan dengan konteks site, tema, dan tipologi.

Analisis tersebut yaitu :

- Analisis pengguna
- Analisis kegiatan pengguna dan kebutuhan ruang
- Analisis tata ruang
- Analisis material yang digunakan

- Analisis lansekap
- Analisis iklim
- Analisis massa bangunan

5. Sintesis

Pada tahap sintesis ini, setelah melakukan kajian dan analisis dilanjutkan kepada konsep untuk menyelesaikan permasalahan desain yang ada.

6. Rancangan Awal

Hasil rancangan ini merupakan pengembangan dari tahap sintesis, berupa sketsa atau model 3D

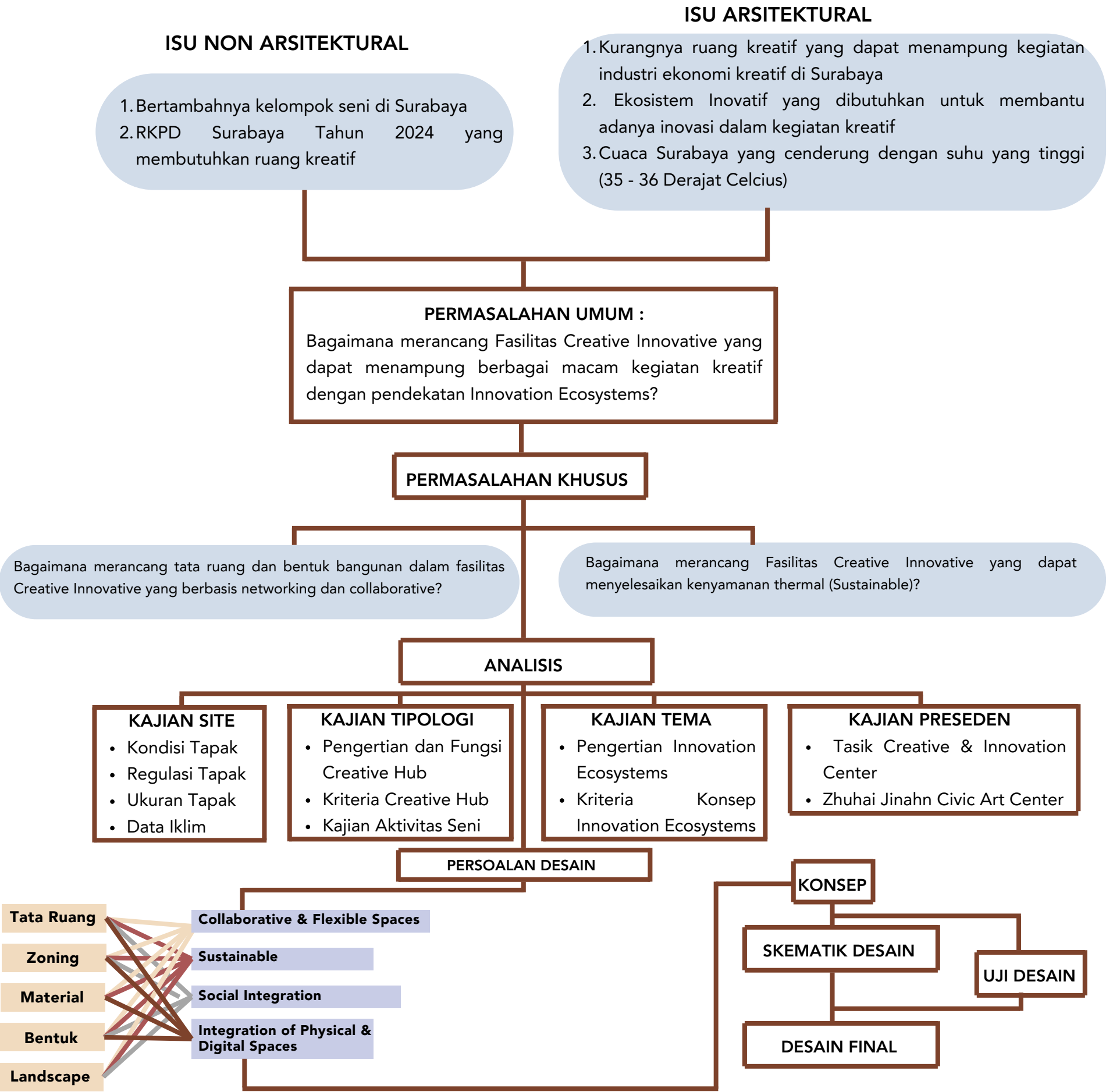
7. Uji Desain

Pada tahapan ini, hasil rancangan dianalisis untuk mengetahui apakah rancangan sudah sesuai dengan variabel dan tolak ukurnya.

8. Desain Final

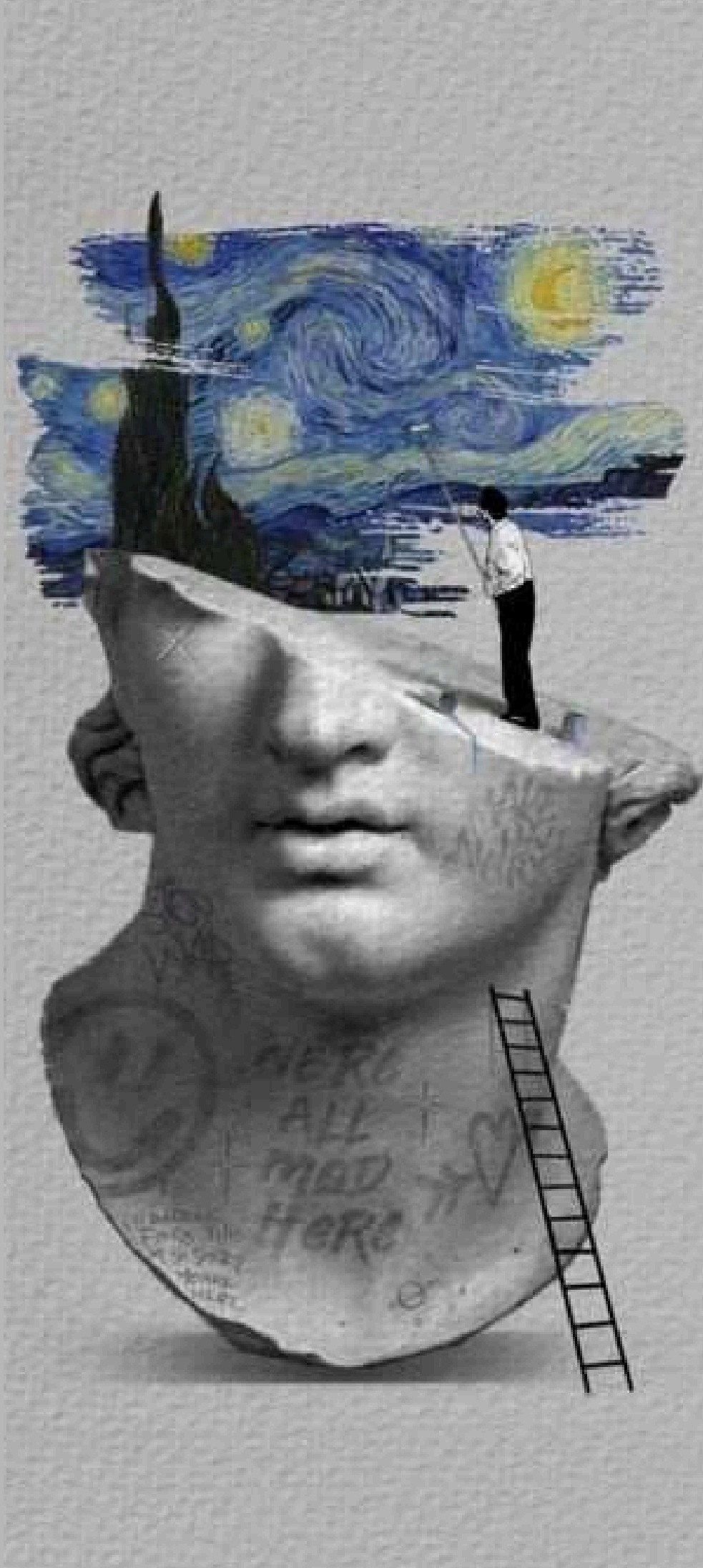
Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam perancangan Kawasan Creative Innovative, setelah menguji rancangan sebelumnya, hasil dari uji desain tersebut lalu dikembangkan secara detail sehingga menghasilkan rancangan yang dapat ditampilkan.

1. 10 KERANGA BERPIKIR



1.11 PEMECAHAN MASALAH

Variabel	Indikator	Parameter	Cara Uji
Innovation Ecosystems	Collaborative & Flexible Spaces	Perancangan bangunan dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan kolaboratif antar bangunan sesuai fungsinya	Model 2D dan 3D
	Sustainable	Pengalaman ruang yang menggabungkan elemen ruang hijau sehingga mendorong kreativitas yang inovatif	Model 2D dan 3D dan vegetasi
	Social Integration	Penggunaan kajian sosial di Surabaya sebagai referensi dalam perancangan tata ruang	Model 2D dan 3D
	Integration of Physical & Digital Spaces	Integrasi penggunaan digital sebagai inovatif yang lalu berdampak pada alur pada perancangan fasilitas	Model 3D



2. PROBLEM ISSUE





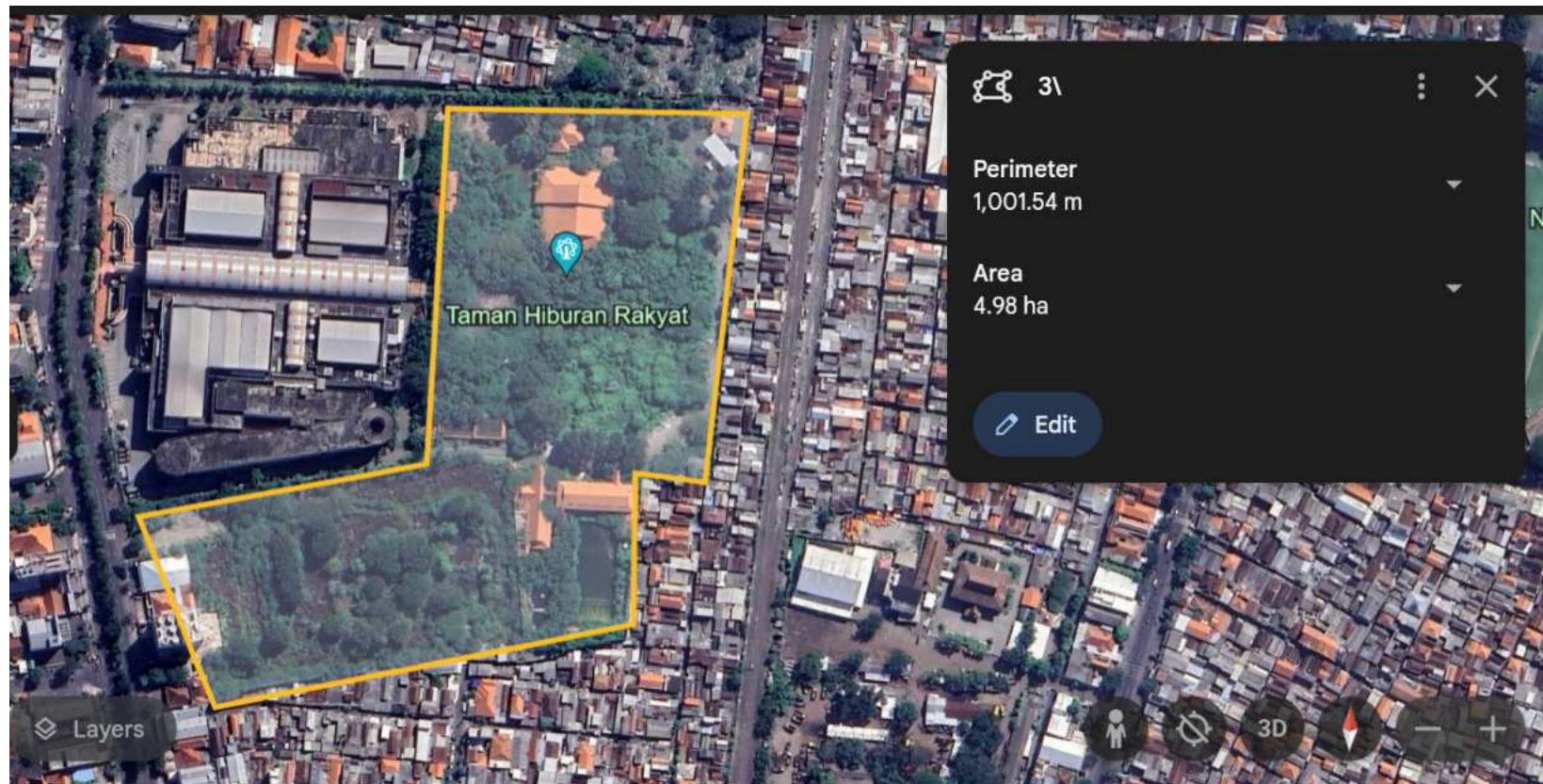
Gambar 2.1.1
Sumber : Google

2.1 KAJIAN KONTEKS SITE

Surabaya yang terletak di Jawa Timur ini dikenal dengan sebutan Kota Pahlawan ini terletak 800 km sebelah timur Jakarta, atau 435 km sebelah barat laut Bali. Letak kota ini berada di pantai utara Pulau Jawa bagian timur yang berhadapan dengan Selat Madura, serta Laut Jawa. Surabaya secara geografis berada pada $07^{\circ}09'00''$ – $07^{\circ}21'00''$ LS dan $112^{\circ}36'$ - $112^{\circ}54'$ BT. Luas wilayah Surabaya meliputi daratan dengan luas $326,81 \text{ km}^2$ dan lautan seluas $190,39 \text{ km}^2$.

2.2 EKSPLORASI SITE

SALAK, TAMBAKSARI , SURABAYA



Gambar 2.2.1
Sumber : Google Maps

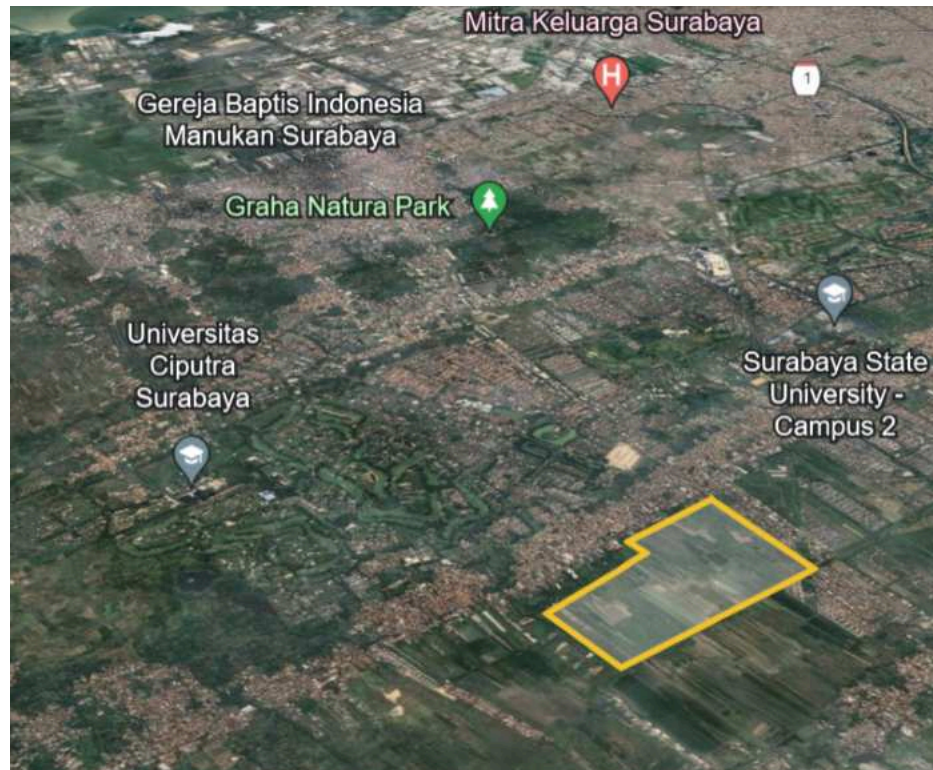
KDB
60%

KDH
20%

Site terpilih terletak di Kecamatan Tambaksari, Surabaya. Site ini merupakan site yang dirujuk oleh Wali Kota Surabaya sebagai wadah sementara untuk diadakannya pagelaran seni di Surabaya. Namun, merujuk pada pementas seni, tempat ini sudah kurang layak.

- (-) Akses menuju site merupakan gang sempit yang berhimpitan dengan rumah warga
- (-) Akses jalan raya sekitar site sering padat merayap
- (_) Banyak komunitas seni yang menginginkan pindah lokasi yang aksesnya lebih mudah dijangkau

LAKASANTRI, SURABAYA



Gambar 2.2.2
Sumber : Google Maps



Gambar 2.2.3
Sumber : Google

KDB
60%

KDH
20%

Site terpilih terletak di Kecamatan Lakasantri, Surabaya Barat yang dapat dibilang kawasan elit Surabaya. Luas site yang dipilih yaitu 1,147,669.37 m². Aksesibilitas yang didapat di lokasi site ini juga cukup baik, diantaranya :

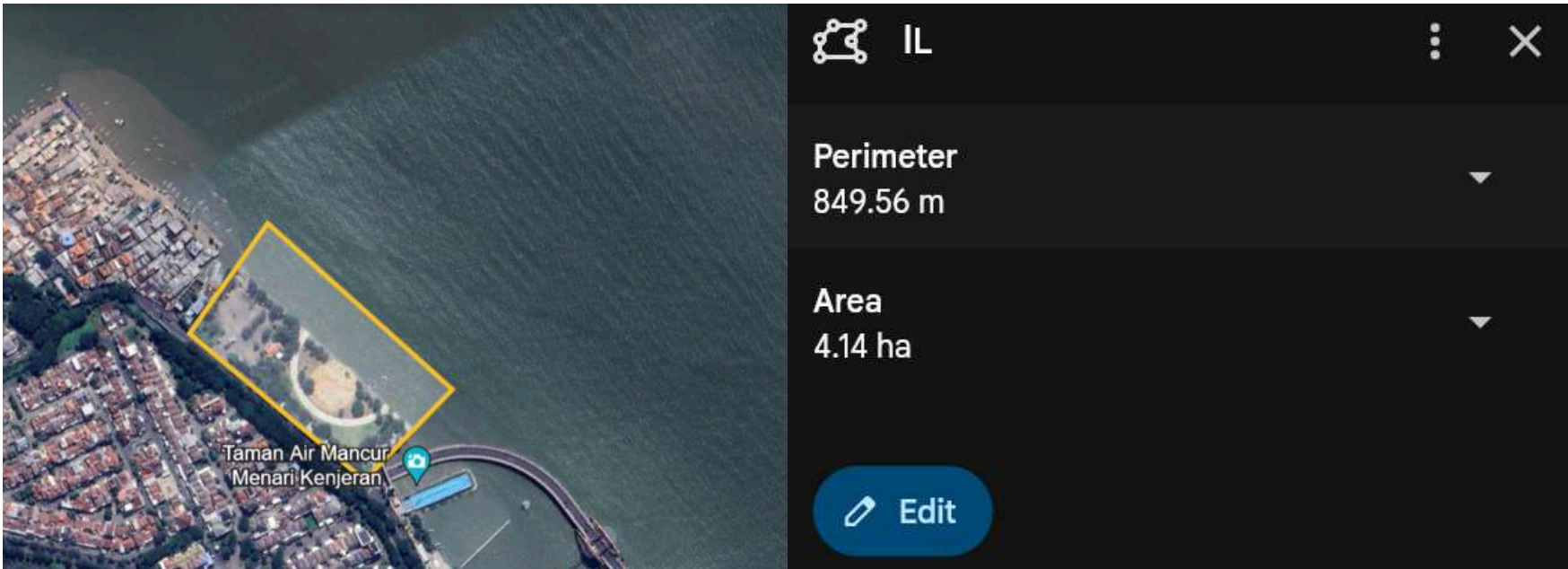
- 1 km ke Puskesmas Jeruk
- 600 m ke Panti Asuhan
- 500 m ke SDN Jeruk

(-) Site merupakan bagian dari wilayah Surabaya Barat yang berarti menjauh dari pusat kota

(-) Sekitar site merupakan kawasan elit yang padat penduduk

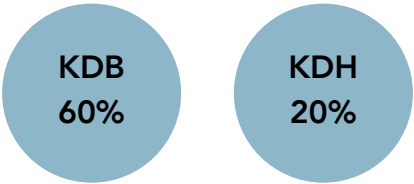
(_) Komunitas seni yang ada di sekitar site tidak sebanyak yang ada di pusat kota

BULAK, SURABAYA



Gambar 2.2.4
Sumber : Google Maps

Terletak di Jl. Raya Pantai Lama No.675, Kenjeran,
Kec. Bulak, Surabaya, Jawa Timur



Site ini dipilih atas pertimbangan :

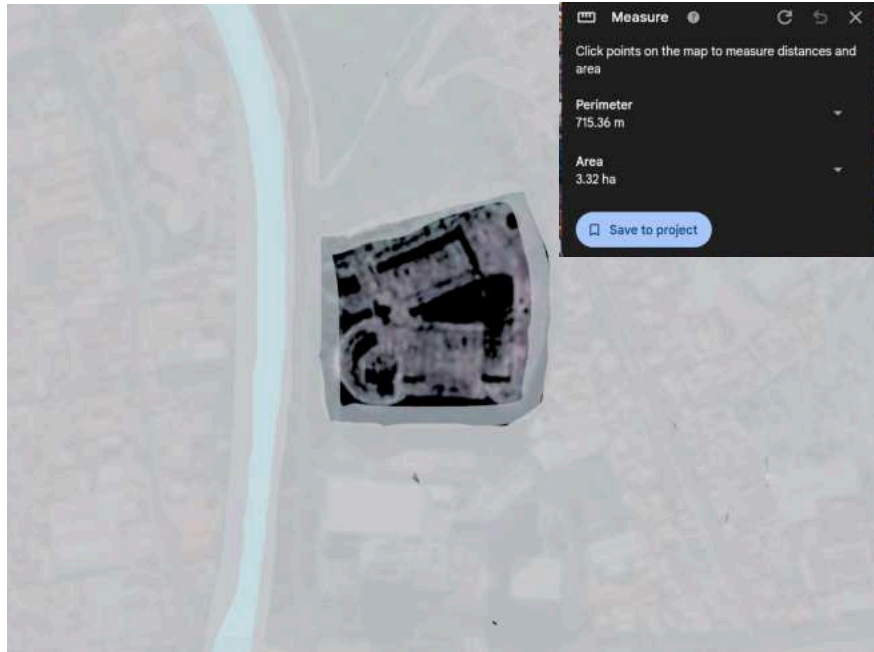
- Masyarakat Surabaya yang menggemari pemandangan Suramadu dengan sunset nya dibuktikan dengan ramainya kunjungan Surabaya North Quay
- Kenjeraan merupakan area dengan tingkat ekonomi yang tinggi
- Berdasarkan data, belum ada yang menunjukkan adanya kawasan kreatif yang berdiri di atas laut di Jawa Timur, bahkan Indonesia
- Jarak dari Jembatan Suramadu terhadap site memiliki jarak 3,500 m ke arah tenggara

Namun, terdapat kekurangan yang dapat mejadi pertimbangan utama jika memilih site ini, yaitu jaraknya yang jauh dari pusat Kota Surabaya.

2.3 KAJIAN KONTEKS SITE TERPILIH

Lokasi site ini merupakan lokasi yang ada di wilayah Surabaya tengah yang juga dekat dengan beberapa kantor kedinasan wilayah Surabaya.

Tapak ini juga memiliki aksesibilitas yang mudah



Gambar 2.2.6

Sumber : Google Maps



Lokasi perancangan terletak di Jl. Ngagel, Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur

Kelebihan (+) ;

- Terletak di tengah Kota Surabaya yang mana memudahkan banyaknya pengguna ber-mobilitas
- Kemudahan akses transportasi umum yang menjangkau wilayah site
- Dibandingkan dengan rasio kepadatan lalu lintas dengan daerah lain, daerah ini bukan termasuk daerah dengan kepadatan lalu lintas yang tinggi

Kekurangan (-) ;

- Terdapat potensi banjir dengan sungai yang melintas di depan site



Batasan site :

- Utara : Jalan, Lahan Kosong
- Selatan : Marvell City Mall, Apartment
- Timur : Rumah Penduduk, Rel Kereta
- Barat : Jalan Raya, Sungai

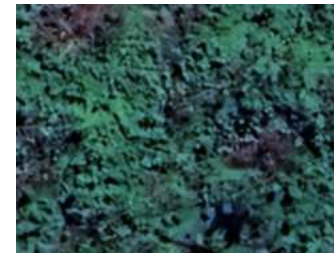


TAMPAK BARAT



Gambar 2.3.2
Sumber : Google Maps

TAMPAK UTARA



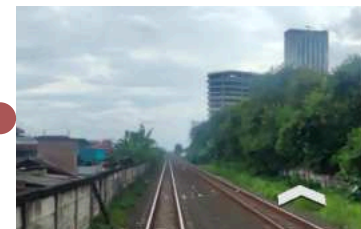
Gambar 2.3.1
Sumber : Google Maps

TAMPAK SELATAN



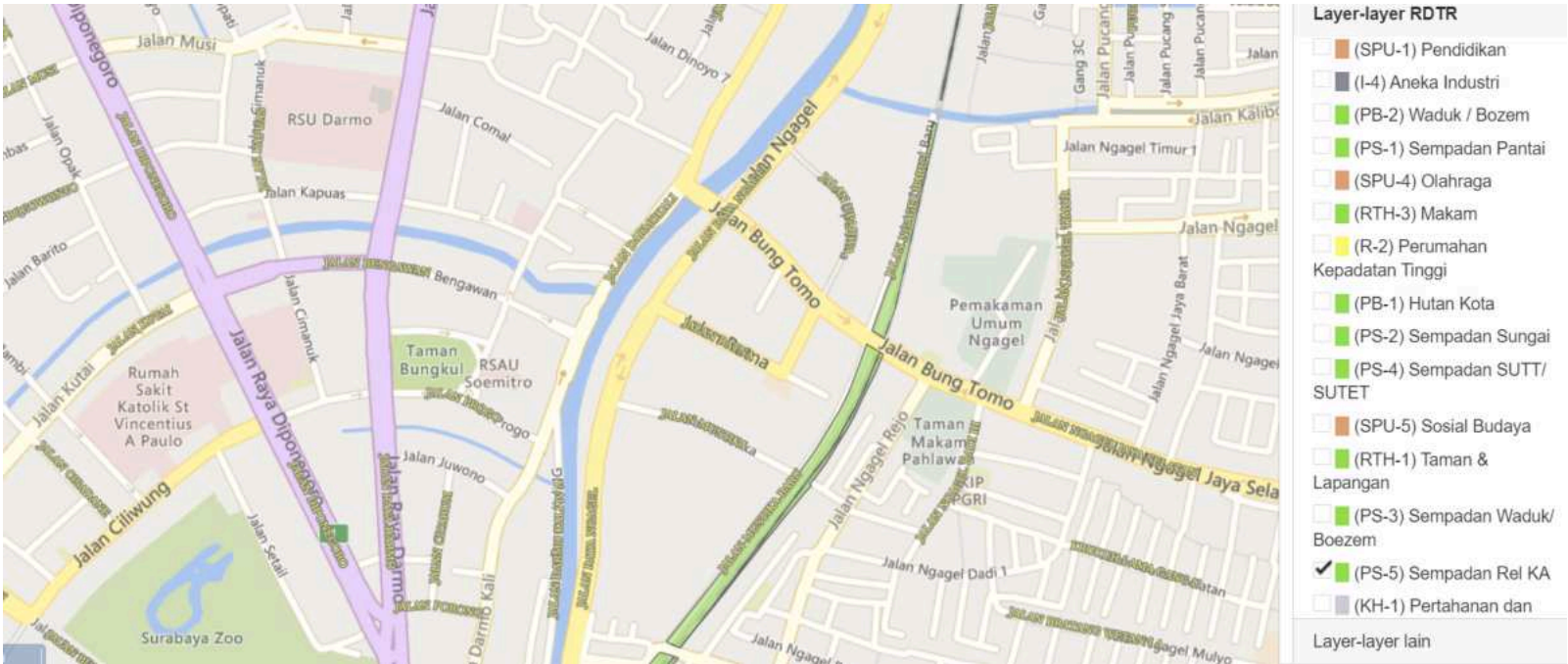
Gambar 2.3.3
Sumber : Google Maps

TAMPAK TIMUR



Gambar 2.3.4
Sumber : Google Maps

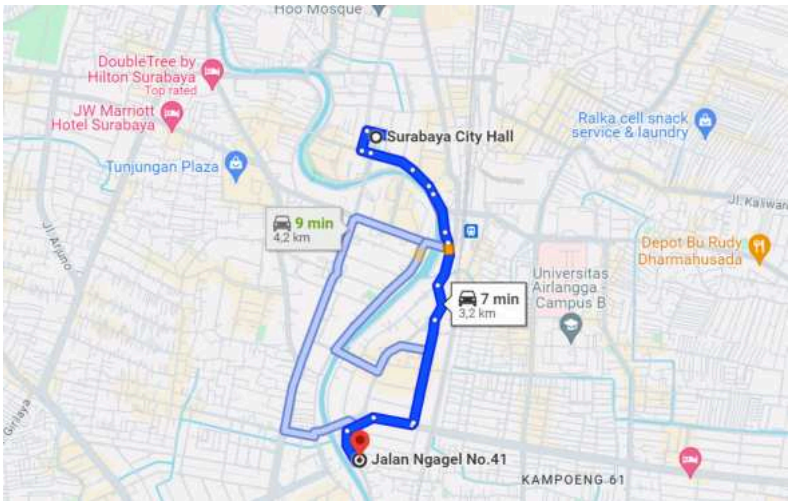
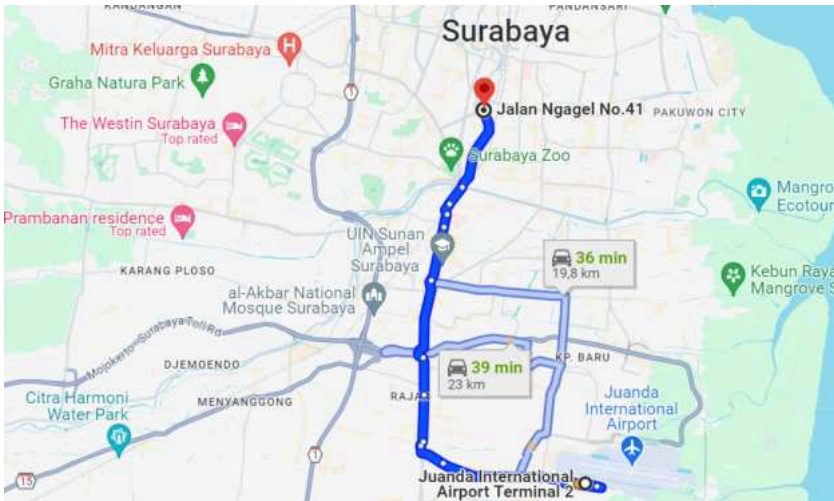
Site terhadap Jalur Transportasi



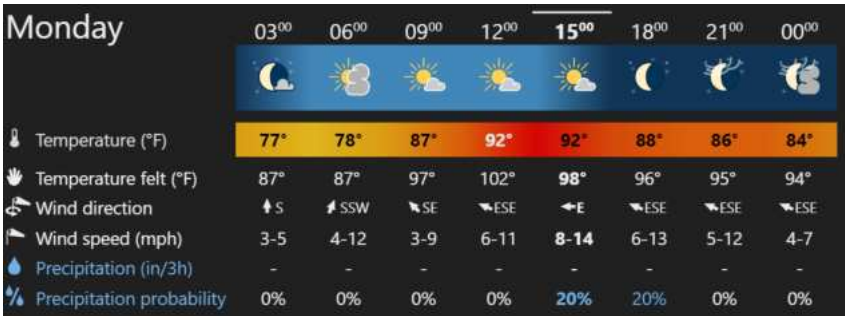
Gambar 2.3.5
Sumber : RDTR Surabaya

1. Akses dari Balai Kota Surabaya menuju site dapat ditempuh dengan mobil dengan perkiraan waktu selama +/- 7 menit

2. Akses dari Bandara menuju site dapat ditempuh dengan mobil dengan perkiraan waktu selama +/- 36 menit



ANALISA CUACA



Gambar 2.3.6
Sumber : meteoblue .com

Tertera pada website meteoblue.com , analisa site yang dapat disimpulkan yaitu :

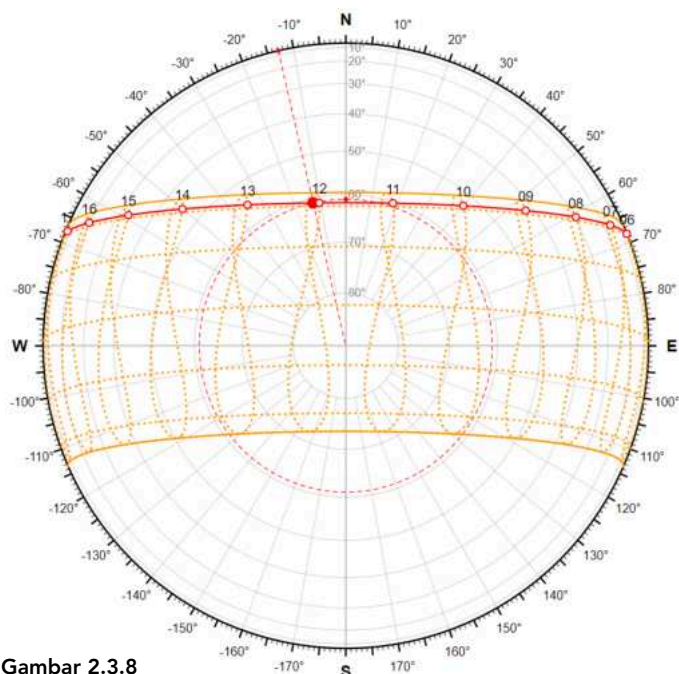
- Suhu yang dimiliki oleh wilayah Ngagel, Surabaya ini sekitar 26 - 33 derajat celcius
- Arah mata angin dari arah timur dan juga selatan site dengan kecepatan rata - rata 8 - 12 km/jam
- Curah hujan yang terjadi pada site yaitu sekitar 10 - >20 mm



Gambar 2.3.7
Sumber : weather/Apple widget

Cuaca yang dapat dibilang ekstrim ini disebabkan oleh suhu yang tinggi juga kelembapan yang tinggi sehingga baik dari terik matahari dan kelembapannya membuat penghawaan yang tidak nyaman

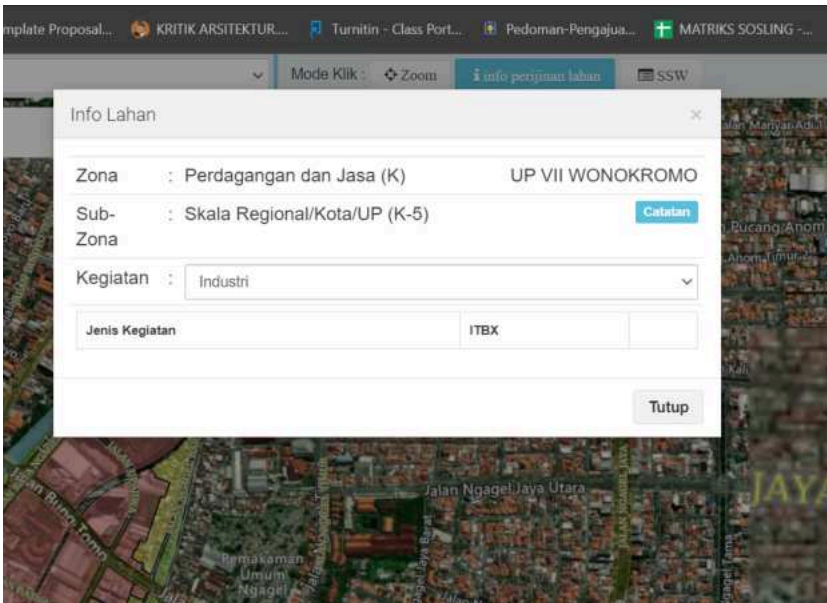
ANALISA MATAHARI



Gambar 2.3.8
Sumber : windrose

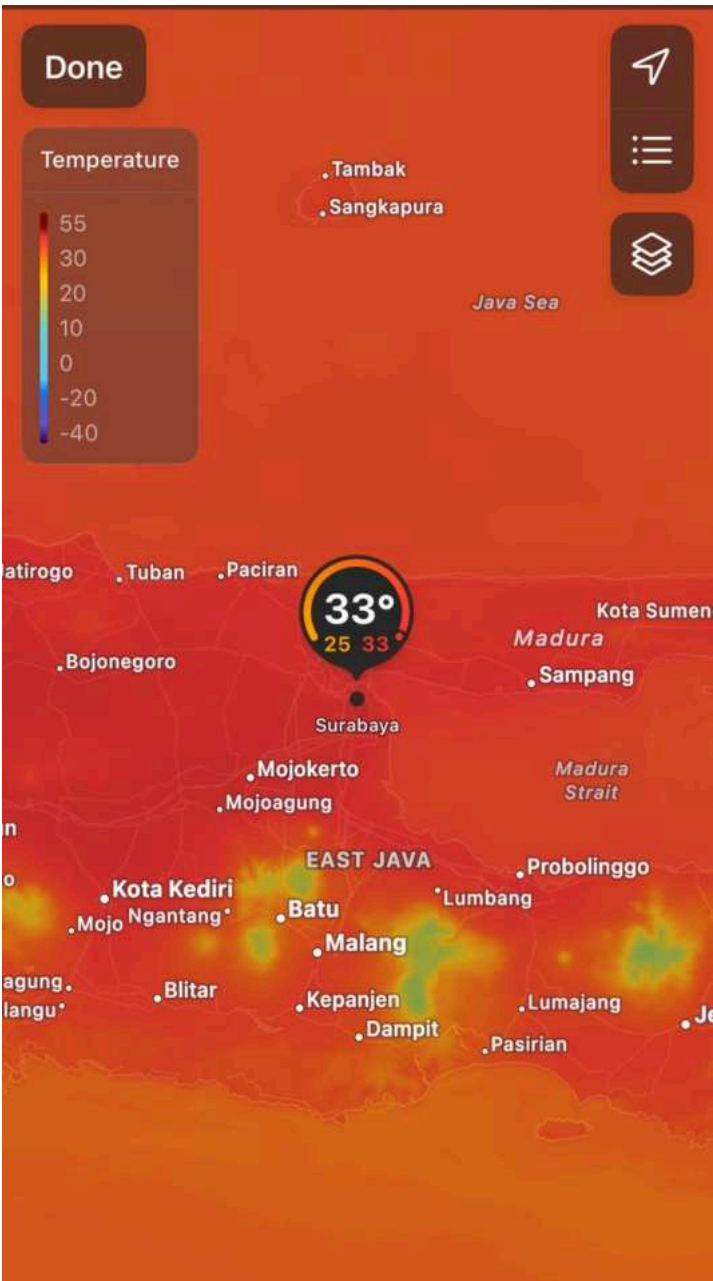
Berdasarkan Gambar didapatkan bahwa posisi matahari terbit pada 05 : 46 dan tenggelam pada 17 : 31

PERIJINAN LAHAN SITE



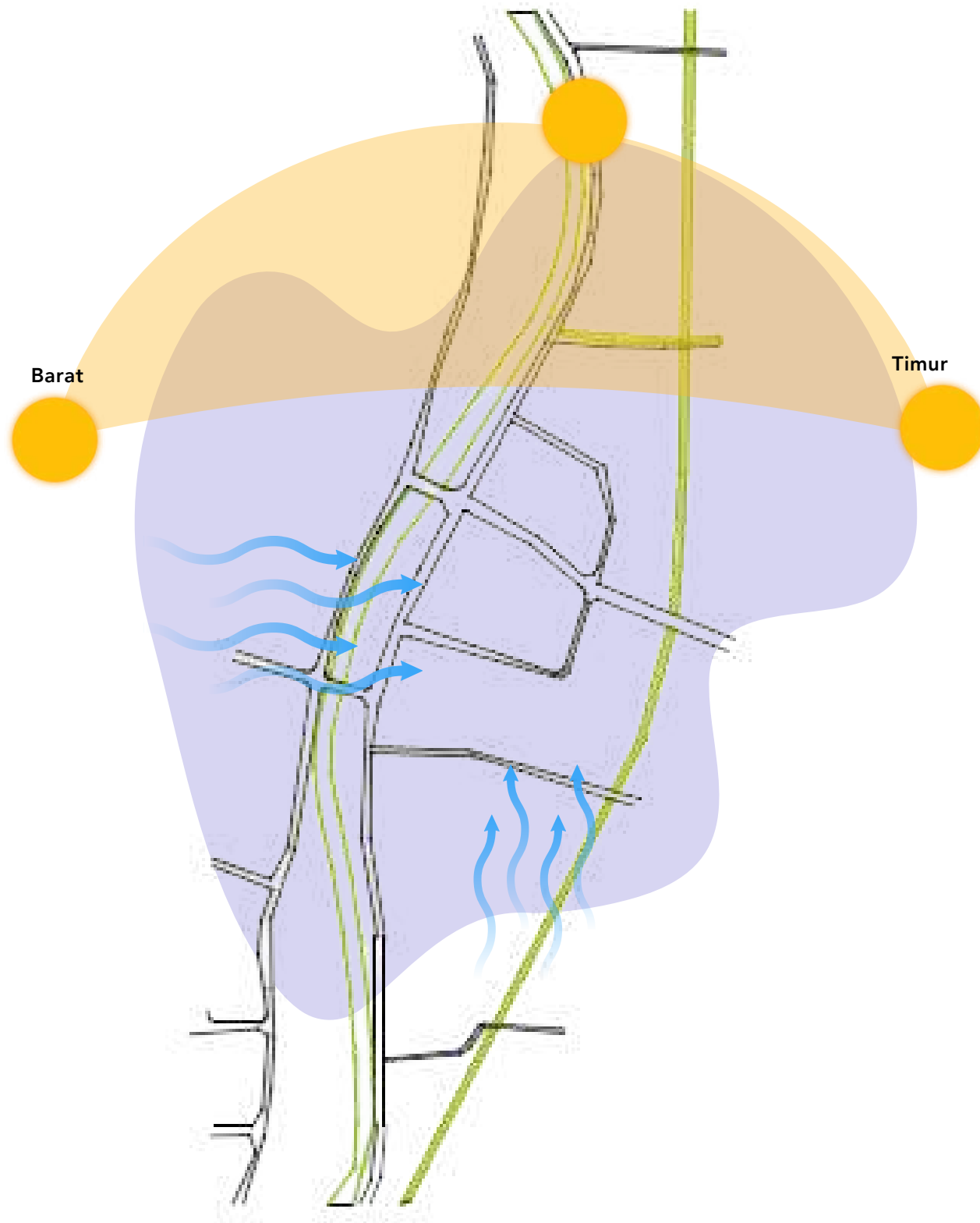
Gambar 2.3.9
Sumber : RDTR

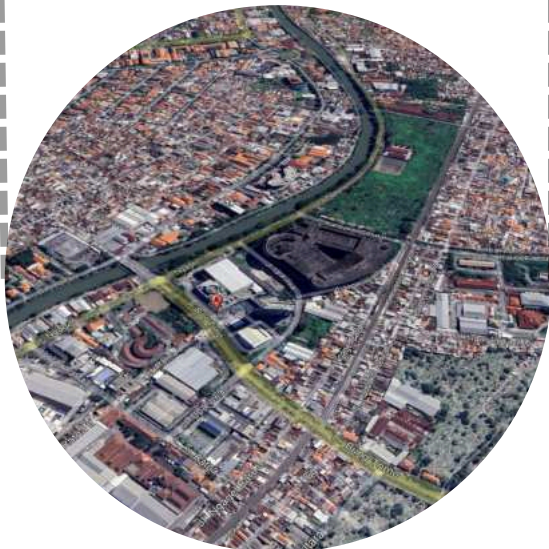
Berdasarkan Gambar didapatkan bahwa perijinan lahan pada site terpilih yaitu Perdagangan dan Jasa yang mana kegiatannya yaitu Industri.



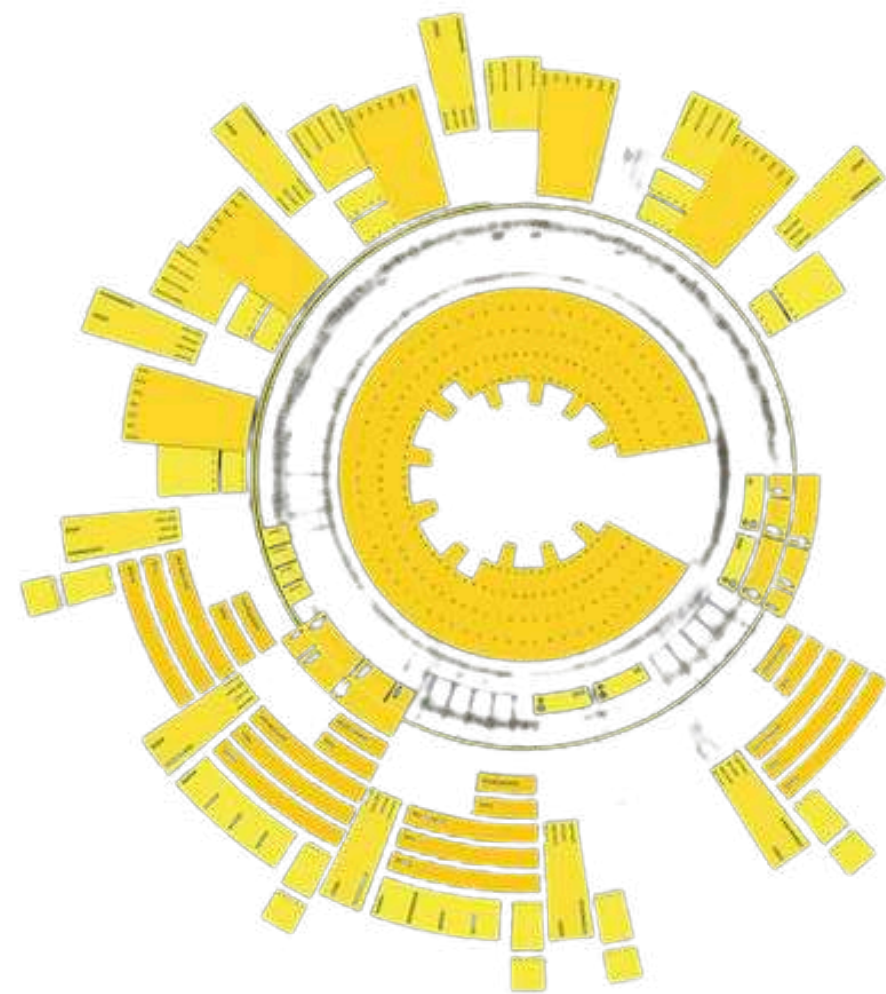
Gambar 2.3.10
Sumber : weather/Apple widget

Berdasarkan gambar, dapat dilihat bahwa pada wilayah Jawa Timur, Surabaya merupakan salah satu kota yang memiliki peta sebaran suhu yang cukup tinggi





Jalur yang dapat ditempuh menggunakan roda 4



THEORIES

2.4 KAJIAN PERDA SURABAYA

- Setiap bangunan gedung non rumah tinggal untuk kepentingan umum harus menyediakan kelengkapan prasarana dan sarana pemanfaatan bangunan gedung yang juga dapat dimanfaatkan oleh penyandang cacat atau lansia, meliputi ruang ibadah, ruang ganti, ruang bayi, ruang laktasi, toilet, tempat parkir, tempat sampah, serta fasilitas komunikasi dan informasi.
- Setiap bangunan gedung harus mempunyai ventilasi alam dan/atau ventilasi mekanik/buatan sesuai dengan fungsinya.
- Aksesibilitas bangunan harus mempertimbangkan kemudahan dan keamanan bagi semua orang, termasuk para penyandang cacat dan lansia.
- Bangunan gedung umum yang fungsinya untuk kepentingan publik, baik berupa fungsi keagamaan, fungsi usaha, maupun fungsi sosial dan budaya harus menyediakan fasilitas dan kelengkapan sarana hubungan vertikal bagi semua orang, termasuk penyandang cacat dan lansia.
- Luas lantai bangunan yang diperhitungkan untuk parkir tidak diperhitungkan dalam perhitungan KLB, apabila tidak melebihi 50% (lima puluh persen) dari KLB yang ditetapkan, selebihnya diperhitungkan 50% (lima puluh persen) terhadap KLB, namun keseluruhan luas lantai bangunan untuk parkir tersebut diperhitungkan dalam perhitungan retribusi.
- Bangunan berupa Ramp dan/atau tangga terbuka dihitung 50% (lima puluh persen), selama tidak melebihi 10% (sepuluh persen) dari luas lantai dasar yang diperkenankan.
- Dalam perhitungan KDB, KLB dan KTB, luas tapak yang diperhitungkan adalah yang dibelakang GSP.

2.5 KAJIAN CREATIVE INNOVATIVE ARCHITECTURE

Salah satu prasyarat untuk mewujudkan kampus kreatif adalah infrastruktur yang baik, baik yang intuitif, organik, maupun terstruktur dan terencana. Salah satu kemungkinan utama penerapan konsep kota kreatif adalah pembentukan klaster kreatif dan ruang kreatif yang inovatif. Kreativitas adalah fitur penting dalam lingkungan yang kondusif bagi inovasi. Ini adalah struktur baru yang diilustrasikan oleh berbagai pusat kreatif, ruang kolaboratif, laboratorium kacang, inkubator, akselerator, dan , yang bersama-sama membentuk ekosistem positif untuk pengembangan inovasi.

Davymuka dan L., Fedulova menunjukkan bahwa aktivitas kreatif memperoleh ciri-ciri proses pengembangan diri, memicu pembangunan ekonomi dan mengarah pada terbentuknya ekosistem inovatif yang mampu menghasilkan dan menarik ide-ide kreatif, yang merupakan syarat pertama dari aktivitas kreatif. ekosistem dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, penciptaan lingkungan kreatif ditandai dengan kondisi yang mendorong orang-orang kreatif untuk mencari solusi masalah yang baru, tidak standar dan lebih efektif serta menyelesaikan masalah melalui adaptasi yang tepat.

Ruang kota penting bagi ekonomi perkotaan kreatif, Hutton (2008) secara khusus mengkaji kontribusi penting ruang kota yang fleksibel terhadap aglomerasi ekonomi. **O'Connor dan Gu** secara umum, serta Shaw mengenai Melbourne, berpendapat bahwa ruang kreatif adalah salah satu kontradiksi utama kampus kreatif, baik "nyata" maupun "imajinasi" (O'Connor dan Shaw, 2014)..

Sebagai pusat kreatif yang penting untuk pendidikan inovatif dan integrasi seni, sains, dan kehidupan bisnis, kota ini mempromosikan perekonomian, daya tarik dan citra kota, penciptaan produk baru dan layanan inovatif, serta dukungan bagi talenta dan start-up.

Departemen pusat inovasi bersifat multifungsi dan interdisipliner, hal ini juga dibuktikan dengan tidak adanya batasan antara ruang sosial, ekonomi, fisik, digital, dan budaya. Namun tentu saja, efek terbesar dapat dicapai bila semua fitur ini dipadukan secara harmonis secara fisik dan virtual melalui desain dan arsitektur. Mengacu pada konsep kota inovatif, dapat diartikan sebagai kawasan perkotaan yang secara aktif mengedepankan dan menekankan peran agregasi informasi dan perkembangan teknologi sebagai salah satu cirinya.

Hal ini mengacu pada penggunaan teknologi komunikasi dan sensor di perkotaan. Sistem cerdas, yaitu teknologi dan arsitektur komunikasi dan pertukaran informasi, merupakan inti dari konsep ini. Namun, pada tataran struktur perkotaan total, kota inovatif harus mampu memahaminya sebagai meta-konsep yang mencerminkan "atmosfer" dan "semangat" suatu tempat tertentu (Inkinen, 2015)..

2.5 KAJIAN CREATIVE INNOVATIVE ARCHITECTURE

Prinsip Kreatif Inovatif Arsitektur

- **Multifungsi**

Munculnya kebutuhan akan komunikasi, realisasi kreatif dan kebutuhan baru memerlukan diversifikasi struktur fungsional. Selain elemen perencanaan tradisional, solusi perencanaan mencakup auditorium dan ruang kelas multimedia, ruang untuk teknologi canggih (AR dan VR), studio kreatif, dan Pameran; aula, rekan kerja, dll. Ruang, rumah kaca rekreasi dan atrium.

- **Fleksibilitas dan Fungsional Struktur**

Perencanaan yang fleksibel memaksimalkan fungsionalitas, pengaruh psikologis, memfasilitasi komunikasi, dan interaksi, yang memungkinkan pengguna dengan mudah beradaptasi. Zonasi ruangan tidak dilakukan melalui dinding, melainkan melalui diferensiasi visual melalui warna, tingkat lantai, kemiringan, pencahayaan, furnitur, dan modifikasi struktur dinding. Transformasi ruang dan adaptasi aktivitas spesifik dicapai melalui peralatan dan furnitur modular yang diubah menjadi area kecil untuk pekerjaan individu atau sel yang diperbesar untuk kolaborasi dan kerja kelompok, tergantung kebutuhan pengguna.

- **Desain Interior**

Ruang kreatif inovatif bertujuan untuk mendorong generasi ide dan mendorong inspirasi, pengembangan keterampilan, pemikiran inovatif dan komunikasi. Hal ini dicapai dengan meningkatkan proporsi ruang komunikasi dan implementasi kreatif dengan mengisinya dengan dunia virtual yang inspiratif dan elemen fisik seperti papan tulis sketsa dan kubus ide.

Desain interior dari perancangan tidak dapat dibentuk hanya dari material fisik, tetapi harus terintegrasi dengan berbagai komponen digital dan ringan serta elemen struktur baru

- **Inklusivitas**

Aksesibilitas dan kenyamanan bagi semua pengguna individu dengan kebutuhan dan motivasi mereka sendiri, serta semua usia dan kelompok sosial (anak-anak dan pensiunan, remaja dan penyandang disabilitas).

- **Teknologi Interaktif**

Inovasi yang mencakup komponen fisik dan virtual hub memberi pengunjung beragam peluang untuk mendapatkan ide, komunikasi, pembelajaran, dan berbagi informasi. Kombinasi teknologi virtual, digital dan informasi yang inovatif dengan perkembangan terkini di bidang pengambilan informasi, penyimpanan dan transmisi, stand multimedia, peralatan komunikasi dan peralatan berteknologi tinggi lainnya.

- **Estetika sebagai Ekspresi**

Mengacu pada kemampuan suatu bangunan dalam memenuhi kebutuhan pada masanya dan mencerminkan cita-cita estetika dapat menunjukkan interpretasi fasad asli, bangunan modern, teknologi, dan penggunaan bahan bangunan. Desain fasad dan interior harus mencerminkan kekhususan dan semangat tempat, memposisikan seluruh bangunan sebagai bagian integral dari tempat tersebut.

2.6 KAJIAN INNOVATION ECOSYSTEMS

Innovation Ecosystems dicirikan oleh orientasi sosial terhadap pembangunan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Kebijakan perencanaan dan desain kota hijau yang inovatif didasarkan pada inovasi ekologi dan sosial-lingkungan, berdasarkan desain dan implementasi proses pembangunan lingkungan berkelanjutan di kota-kota yang inovatif, dan pengelolaan portofolio aset inovasi dan masalah pertumbuhan.

Inovasi perkotaan ini dapat merangsang warga, komunitas, organisasi sosial, perusahaan, dan aplikasi sosial lainnya untuk membawa proyek implementasi di dunia nyata ke tingkat skala besar. Layanan inovatif berbasis pengguna terhubung kota pintar dengan infrastruktur dan peralatan eksperimental serta layanan ramah lingkungan .

- **Integration of Physical and Digital Spaces**

Merancang pengintegrasian lingkungan fisik dan teknologi digital untuk mendukung komunikasi, konektivitas, dan akses informasi. Penggabungan kemampuan Smart Building, perangkat IoT, dan infrastruktur fleksibel yang dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan kemajuan teknologi.

- **Collaborative and Flexible Spaces**

1. Menciptakan tata letak yang terbuka dan fleksibel yang mendorong interaksi dan kolaborasi antara beragam pemangku kepentingan, termasuk perusahaan rintisan, perusahaan mapan, peneliti, dan investor.
2. Menampilkan area kerja bersama, fasilitas umum, dan ruang serbaguna yang dapat dengan mudah dikonfigurasi ulang agar sesuai dengan berbagai aktivitas dan acara.

- **Mixed-Use and Multi-fanctional Design**

Menekankan pengembangan desain yang menggabungkan ruang kerja, kawasan pemukiman, ruang ritel, dan fasilitas rekreasi untuk menciptakan suasana yang semarak, serta perancangan multifungsi ruang yang dapat digunakan untuk kegunaan yang berbeda

- **Supporting Innovation Processes**

Perancangan yang mendukung keseluruhan siklus inovasi, mulai dari ide dan pembuatan prototipe hingga komersialisasi dan ekspansi. Penyediaan fasilitas khusus seperti inkubator, akselerator, dan laboratorium untuk memfasilitasi eksperimen dan pengembangan.

2.6 KAJIAN INNOVATION ECOSYSTEMS

- **Human Centered Design Principles**

Perancangan yang juga memprioritaskan pengalaman dan kesejahteraan pengguna dengan menggabungkan elemen desain biofilik, furnitur ergonomis, cahaya alami, dan ruang hijau yang mendorong kreativitas dan produktivitas.

- **Sustainable and Resilient Architecture**

Perancangan bangunan berkelanjutan, sumber energi terbarukan, dan infrastruktur ramah lingkungan untuk meminimalkan dampak lingkungan dan meningkatkan ketahanan jangka panjang, serta ruang yang mudah beradaptasi dan tahan masa depan yang dapat berkembang seiring kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan pengguna.

- **Cultural and Social Integration**

Perancangan yang menimbang budaya lokal, warisan dan nilai-nilai komunitas melalui arsitektur, instalasi seni publik, dan inisiatif keterlibatan komunitas.

- **Data Driven Decision Making**

1. Perancangan yang memanfaatkan analisis data dan sensor IoT untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang, efisiensi energi, dan kinerja ekosistem inovasi Anda secara keseluruhan.
2. Pemanfaatan wawasan real-time untuk menginformasikan iterasi desain dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Strategies for Implementing Innovation Ecosystems in Architecture:

1. **Flexibility and Adaptability:** Merancang ruang yang dapat berkembang untuk mengakomodasi perubahan kebutuhan dan teknologi baru.
2. **Sustainability:** Menggabungkan prinsip-prinsip desain berkelanjutan untuk meminimalkan dampak lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan.

2.7 KAJIAN ARSITEKTUR LOKAL

Surabaya merupakan salah satu kota di pesisir utara Pulau Jawa yang berkembang sangat pesat dan dirancang dengan baik. Berdasarkan sejarah panjang pemerintahan kolonial Belanda dan sebagai kota penting, menetapkan Surabaya menjadi pelabuhan terbesar di ujung timur Pulau Jawa. Dalam perkembangannya, kawasan tersebut menjadi tempat konstruksi sosial dan intelektual, dan interaksi yang dilakukan didasarkan pada membanjirnya komunitas pendatang: Cina, Arab, termasuk Belanda.

1. Budaya dan Arsitektur Jawa

Secara tradisional, masyarakat Jawa selalu mengutarakan falsafah hidup yang religius dan mistis serta sikap hidup yang menjunjung nilai etika dan moral hidup. Orang Jawa selalu mempersekutukan segala sesuatu dengan Tuhan, menghormati roh leluhur dan kekuatan tak kasat mata manusia, serta mencapai keselamatan jasmani dan rohani melalui hubungan dengan alam, masyarakat, dan individu.

Masyarakat Jawa menganut empat simbol baku: dualisme, pusat, mankapa dan mankarimo. Rumah adat Jawa biasanya dibagi menjadi empat zona: zona publik, zona semi publik, zona semi privat, dan zona privat. Zonasi ini melambangkan hierarki fungsional yang sesuai dengan hierarki spasial yang terlihat tidak hanya secara horizontal, tetapi juga secara vertikal melalui perbedaan ketinggian ruangan sebanyak banyaknya ruangan. Semakin tinggi ruangan maka semakin penting fungsinya, dan perbedaan ketinggian ruangan melambangkan hierarki ruangan. Ruangan dengan nave tertinggi merupakan ruangan dengan fungsi paling penting. Dalam arsitektur hunian tradisional Jawa, zonasi digunakan untuk menjaga kualitas spasial bangunan, dan ruang publik dan privat memiliki ciri khasnya masing-masing. dari.

2. Arsitektur Kolonial

Ciri-ciri arsitektur kolonial digunakan hingga tahun 1900 dalam dekorasi pola cluster masif, denah lantai simetris, dekorasi kepala, rangka dan alas bangunan, serta elemen arsitekturnya, yang khususnya umum dalam arsitektur kolonial. Muncul teori-teori mengenai perkembangan kolonialisme Eropa antara tahun 1920 hingga 1940, antara lain: Berpengaruh besar terhadap perkembangan arsitektur modern di Eropa. Namun jika melihat perkembangan arsitektur Eropa setidaknya dipengaruhi oleh para arsitek Belanda yang berkarya di negeri ini, khususnya bangunan-bangunan yang ada di Kota Surabaya.

Beberapa gaya dapat ditelusuri pengaruhnya dalam arsitektur modern kolonial Belanda, seperti Gedung Perpustakaan Bank Indonesia di Surabaya. Gaya arsitektur dan gaya yang mengembangkan dan membentuk arsitektur adalah Seni dan Kerajinan, Secession, De Stijl dan Art Deco..

2.8 KAJIAN EXHIBITION ROOM

Fasilitas pameran dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan publik dan komersial.

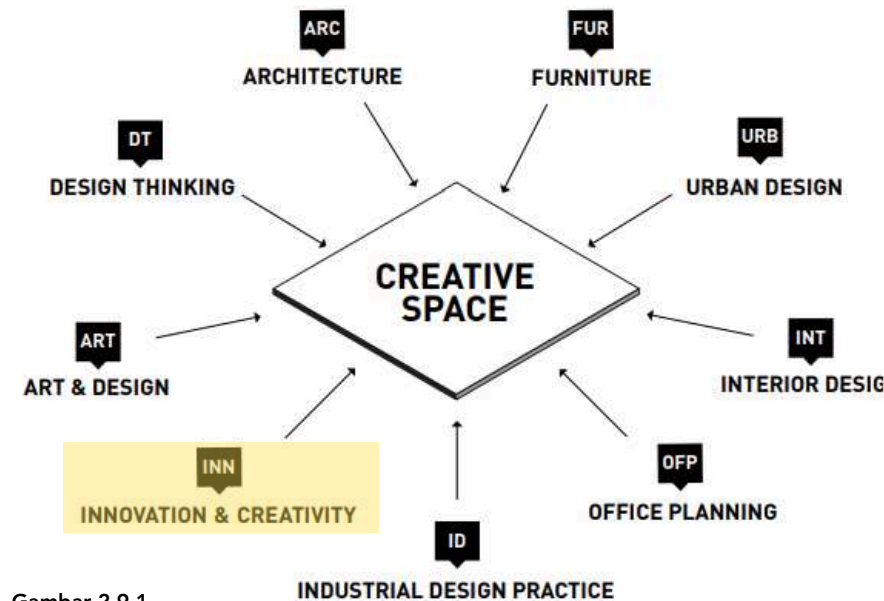
Pameran ini memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk melihat dan memperoleh informasi spesifik mengenai karya seni, situs bersejarah, penemuan ilmiah, pencapaian teknologi, keanekaragaman lingkungan, warisan budaya, dll. produk dan jasa terkait dengan produk dan jasa yang dapat digunakan oleh konsumen umum dan kelompok pengguna produk dan jasa.

Berikut bentuk-bentuk pertemuan menurut Fred Lawson, dalam bukunya *Conference, Convention, and Exhibition Facilities* :

Kegiatan exhibition dan trade fair

1. **Trade show and fairs**, yang mengumpulkan penjual dan pembeli produk, barang dan jasa bersama-sama dalam sektor industri tertentu.
2. **Consumer show or fairs**, pameran yang terbuka untuk masyarakat umum.
3. **Campuran trade-consumer shows or fair**, yang mengizinkan masyarakat umum mengikuti atau membuka pameran.
4. **Private exhibitions**, masing-masing lembaga menyelenggarakan pameran mereka sendiri untuk menunjukkan produk yang mereka pilih atau ciptakan kepada masyarakat.
5. **Peluncuran produk**, memperkenalkan barang baru dan(atau) layanan yang mungkin ditampilkan dalam perdagangan, pameran pribadi atau keduanya.

2.9 KAJIAN SEKTOR KREATIF INOVATIF



Gambar 2.9.1

Menurut Thorryng, pengertian ruang kreatif adalah struktur fisik dan elemen pada skala berbeda yang mendukung proses kerja kreatif dan memungkinkan kreativitas.

Skala struktur dan elemen fisik bervariasi tergantung pada konteks perkotaan tertentu, misalnya furnitur, tata ruang dan desain interior, serta arsitektur bangunan.

Konsep ruang kreatif mencakup bentuk-bentuk spesifik seperti inkubator, maker space, coworking space, dan laboratorium inovasi, serta lingkungan dalam konteks pendidikan dan perusahaan (Thoring et al. , 2020).

Menurut Data Kemenparekraf Tahun 2021, Sektor Ekonomi Kreatif yang sedang digeluti oleh masyarakat Indonesia terdapat 17 sektor yaitu,



Gambar 2.9.2

Namun, dalam statistik tersebut juga disebutkan bahwa Jawa Timur memiliki 3 subsektor yang paling dinikmati, yaitu :

- **Musik**
- **Kuliner**
- **Seni Pertunjukan**

- **Tari**

Kesenian tari di Surabaya memiliki beragam jenis tari. Jenis tarian yang menjadi taian utama dan khas dari Surabaya memiliki ciri khas yang ditampilkan oleh banyak orang.

Tarian tersebut yaitu :

1. Ludruk
2. Tari Remo
3. Tari Jejer Gandrung
4. Tari Adara Purwa
5. Tari Lenggang

- **Dance**

Komunitas dance di Surabaya merupakan salah satu komunitas yang digemari oleh masyarakat Surabaya dari usia anak - anak hingga dewasa. Banyaknya acara yang diselenggarakan di kota ini juga dibuka oleh penyajian dance.

- **Musik**

Musik dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif tidak hanya sekedar bentuk ekspresi melalui bunyi, tetapi juga merupakan produk yang dapat dinikmati dan mempunyai manfaat ekonomi, sosial dan budaya. Musik sebagai industri kreatif diharapkan dapat memberikan nilai lebih terhadap perkembangan industri musik, memberikan nilai tambah bagi para pelaku yang terlibat di dalamnya, dan memberikan kualitas hidup kepada penikmatnya.

- **Fashion**

Fashion tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, sejarah perkembangan kebudayaan manusia, dan kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan konsensus di kalangan praktisi, akademisi dan pemerhati subsektor ini, penggunaan istilah fashion sebagai subsektor industri kreatif ditetapkan dalam Rencana Induk Pengembangan Fashion pada Industri Kreatif.

- **Film & Animasi**

Film merupakan salah satu bidang ekonomi kreatif yang mempunyai potensi besar bagi pengembangan industri kreatif, tidak hanya nilai ekonominya tetapi juga sebagai objek budaya.

Perkembangan sinema sebagai subsektor ekonomi kreatif dapat direpresentasikan dengan konsep rantai manajemen yang terdiri dari rantai produksi, rantai distribusi, dan rantai pameran.

1. Karya seni adalah suatu benda yang tercipta sebagai hasil kegiatan seni penciptanya.
2. Video adalah serangkaian gambar berurutan yang diproyeksikan dengan kecepatan tinggi untuk menciptakan ilusi gerakan.
3. Ide adalah suatu konsep tentang sesuatu yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain dengan cara atau format yang berbeda.
4. Audiovisual adalah melihat dan mendengarkan karya yang mengandung unsur gambar dan suara.
5. Sinematografi adalah seni dan ilmu teknologi gambar bergerak.

- **Seni Instalasi / Rupa**

‘seni rupa’ adalah perluasan dari kata seni murni untuk mendefinisikan bentuk seni yang bermanifestasi menjadi suatu bentuk tertentu. Ranah seni rupa telah lama membuka dan memperkaya dirinya pada pengalaman audiotory (pendengaran), interaksi tactile (rabaan), dan stimulasi intelektual

2.10 KAJIAN PRESEDEN

• Tasik Creative & Innovation Center

Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik dirancang oleh SHAU sebagai contoh strategi desain “iklim sosial” yang secara khusus disesuaikan dengan konteks Jawa Barat, Indonesia. Proyek yang juga disetujui oleh mantan Gubernur Ridwan Kamil untuk mendukung pertumbuhan komunitas pencipta dan seniman individu di Tasikmalaya.

Gedung ini terletak di dalam kompleks olah raga Dadaha yang terkenal dengan stadionnya yang sering dikunjungi warga sekitar. Auditorium dan ruang pameran ditinggikan untuk memungkinkan parkir di atas tanah. Hal ini juga menciptakan peluang untuk memasang tangga besar dengan pemandangan alun-alun. Plaza ini terletak di barat daya pintu masuk utama dan menampilkan patung-patung kontemporer, lokal, dan luar ruangan. Tangga juga berfungsi sebagai area tempat duduk outdoor semi tertutup dan dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk acara kumpul-kumpul, live music, dan diskusi.

Dirancang sebagai bangunan budaya tropis, Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik memiliki balkon, teras, dan ruang semi-outdoor agar pengunjung dapat masuk dan menjelajah. Untuk menekankan sifat publik dari bangunan tersebut, sebuah lorong diperkenalkan yang mengarah melalui gedung ke area pameran. Tur tersedia sepanjang hari, karya seni yang dipajang dan lokakarya seni yang sedang berlangsung.



Gambar 2.10.3

Arsitek : SHAU Indonesia

Area: 1994 m²

Tahun : 2023

Gambar 2.10.1



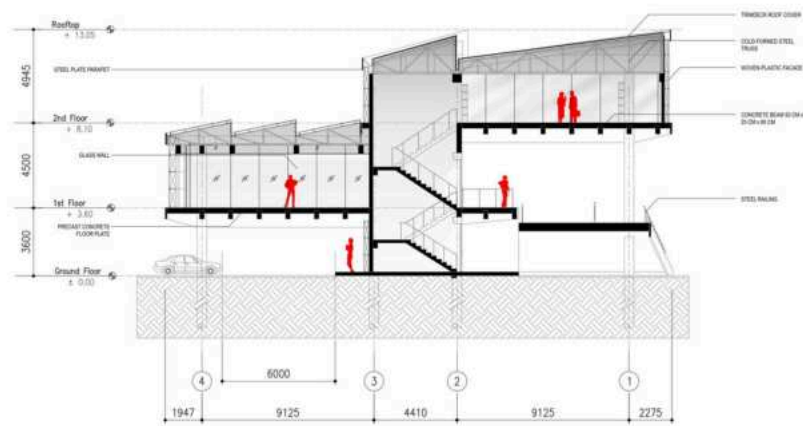
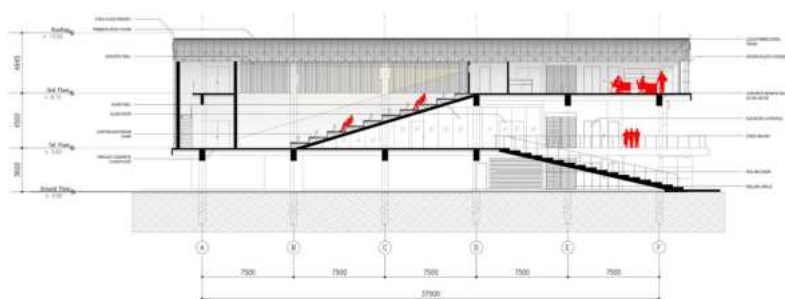
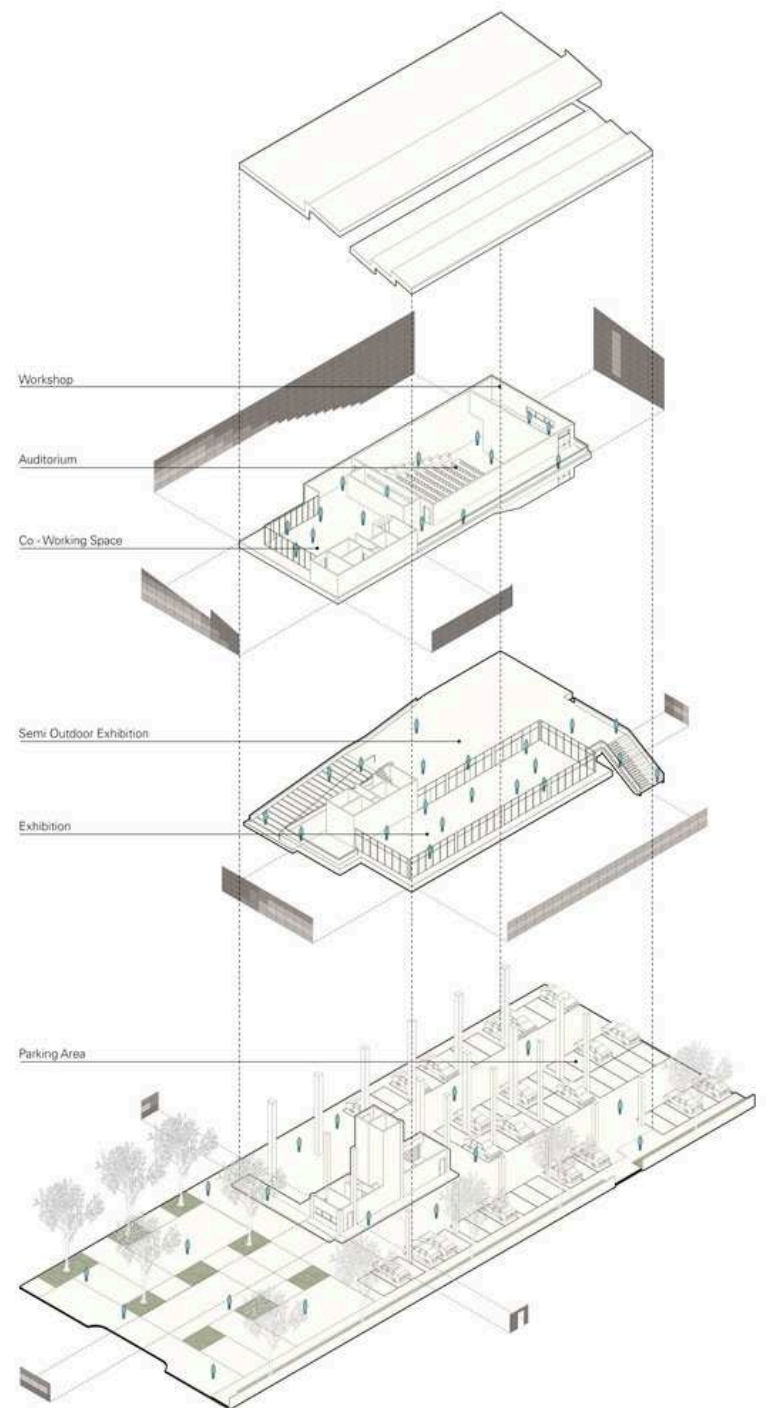
Gambar 2.10.2



Gambar 2.10.4



• Tasik Creative & Innovation Center



Gambar 2.10.5
Sumber : Archdaily.com

• Tasik Creative & Innovation Center

Dirancang sebagai bangunan budaya tropis, Pusat Kreatif dan Inovasi Tasik memiliki balkon, teras, dan ruang semi-outdoor agar pengunjung dapat masuk dan menjelajah. Untuk menekankan sifat publik dari bangunan tersebut, sebuah lorong diperkenalkan yang mengarah melalui gedung ke area pameran.

Volume ini dibalut dengan elemen fasad tekstil yang mengurangi perolehan panas matahari dan menaungi interior.

Panel anyaman dan kepadatannya dipilih sesuai dengan program yang sesuai untuk fasad dan tampilan luar. Untuk menghemat energi, hanya auditorium dan ruang pameran utama di gedung ini yang ber-AC.

Selama lokakarya dan acara lainnya, dinding kaca geser dapat dibuka untuk memberikan ventilasi pada area pameran dan AC dapat dimatikan.

Selain itu, gedung ini juga memiliki co-working spaces dan auditorium untuk acara dan pemutaran film. Komunitas kreatif URGTSK Tasikmalaya turut berkontribusi dalam penyusunan program pembangunan tersebut. Tim terlibat dalam proses partisipatif untuk memahami kebutuhan pengguna di awal tahap desain.

Lesson Learned :

Pusat Kreatif dan Inovatif ini mempertimbangkan “iklim sosial” yang menimbulkan banyaknya ruang - ruang untuk masyarakat dapat berkreasi maupun berolahraga. Selain itu, bangunan ini juga meminimalisir penggunaan AC, yakni hanya ada pada Auditorium dan ruang pameran

Gambar 2.10.7

Sumber : Archdaily.com



Gambar 2.10.8

Sumber : Archdaily.com

- **Zhuhai Jinahn Civic Art Center**

Dirancang di salah satu kawasan withering dinamis di dunia, Zhuhai Jinwan Civic Craftsmanship Center berada di jantung Flying Modern City, sebuah urbanisasi dengan luas bangunan 4,78 juta meter persegi yang menampung 100.000 penduduk dan menggabungkan warga sipil baru. , infrastruktur budaya, akademik dan komersial di distrik Jinwan Zhuhai. Kereta Api Bandara Zhuhai, perpanjangan dari Kereta Api Antar Kota Guangzhou-Zhuhai, menyediakan koneksi langsung ke pusat kota Zhuhai dan bandaranya, Zhuhai Jinwan Civic Arts Pusat ini menggabungkan karakteristik unik yang menciptakan pengalaman pengunjung yang berbeda, namun semuanya disatukan oleh logika formal dan struktural yang koheren yang mencakup lebar 170 meter dari timur ke barat dan panjang 270 meter dari utara ke selatan.

Grand Theatre dan Art Museum dibuat dengan bahan-bahan berwarna terang, sedangkan Black Box Theatre dan Science Center yang multifungsi dibuat dari bahan-bahan yang lebih gelap. Menggemakan pola chevron burung-burung migran yang terbang dalam formasi di Tiongkok selatan, kanopi baja berkisi-kisi yang melindungi setiap tempat dikonfigurasi melalui pengulangan, simetri, dan variasi skala; menghasilkan komposisi elemen terkait yang merespons kebutuhan fungsional berbeda dari setiap bangunan. Pengulangan modul atap mandiri dan stabilisasi mandiri ini mengoptimalkan pra-fabrikasi, pra-perakitan, dan penggunaan konstruksi modular.

Arsitek : Zaha Hadid Architects

Area: 100.000 m²

Tahun : 2023



Gambar 2.10.9

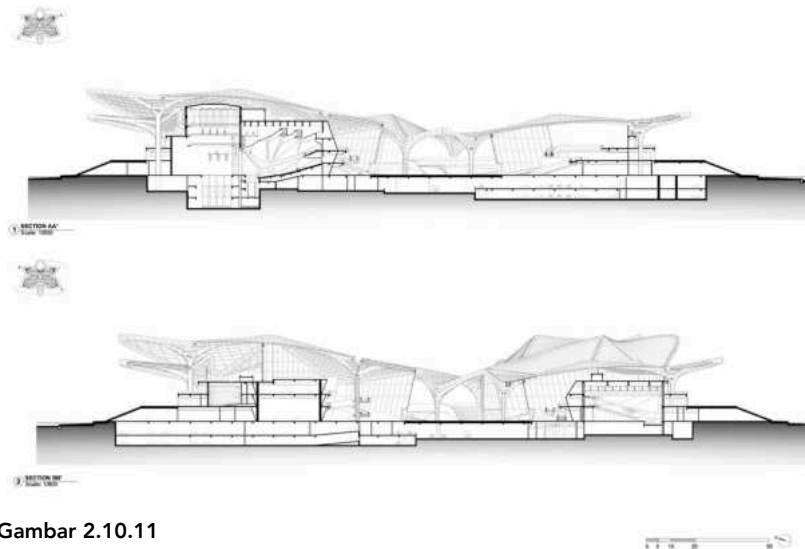
Sumber : Archdaily.com



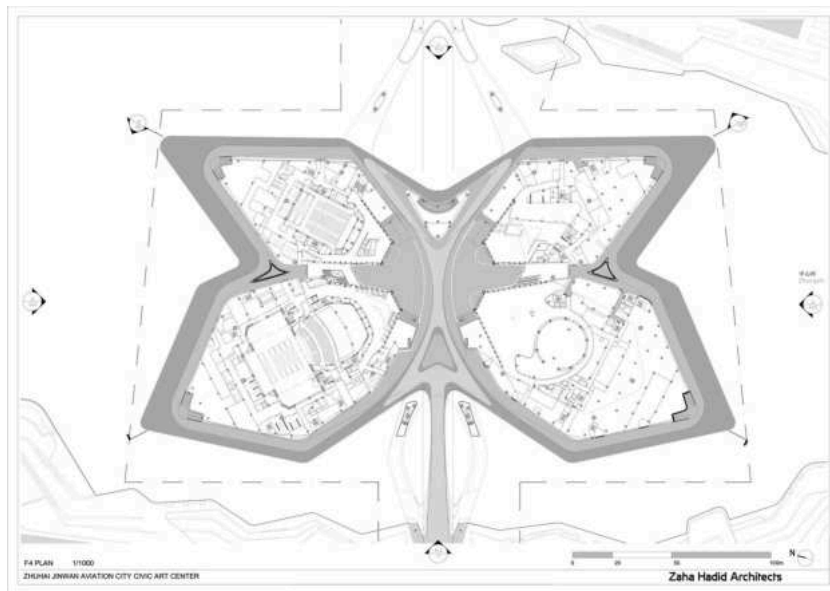
Gambar 2.10.10

Sumber : Archdaily.com

- Zhuhai Jinahn Civic Art Center



Gambar 2.10.11
Sumber : Archdaily.com



Gambar 2.10.12
Sumber : Archdaily.com

Pengalaman keseluruhan bangunan Desainnya mengoptimalkan navigasi intuitif dengan cahaya alami di semua area publik untuk meningkatkan konektivitas; menciptakan ruang sipil yang menarik untuk dinikmati penduduk setempat sepanjang siang dan malam.

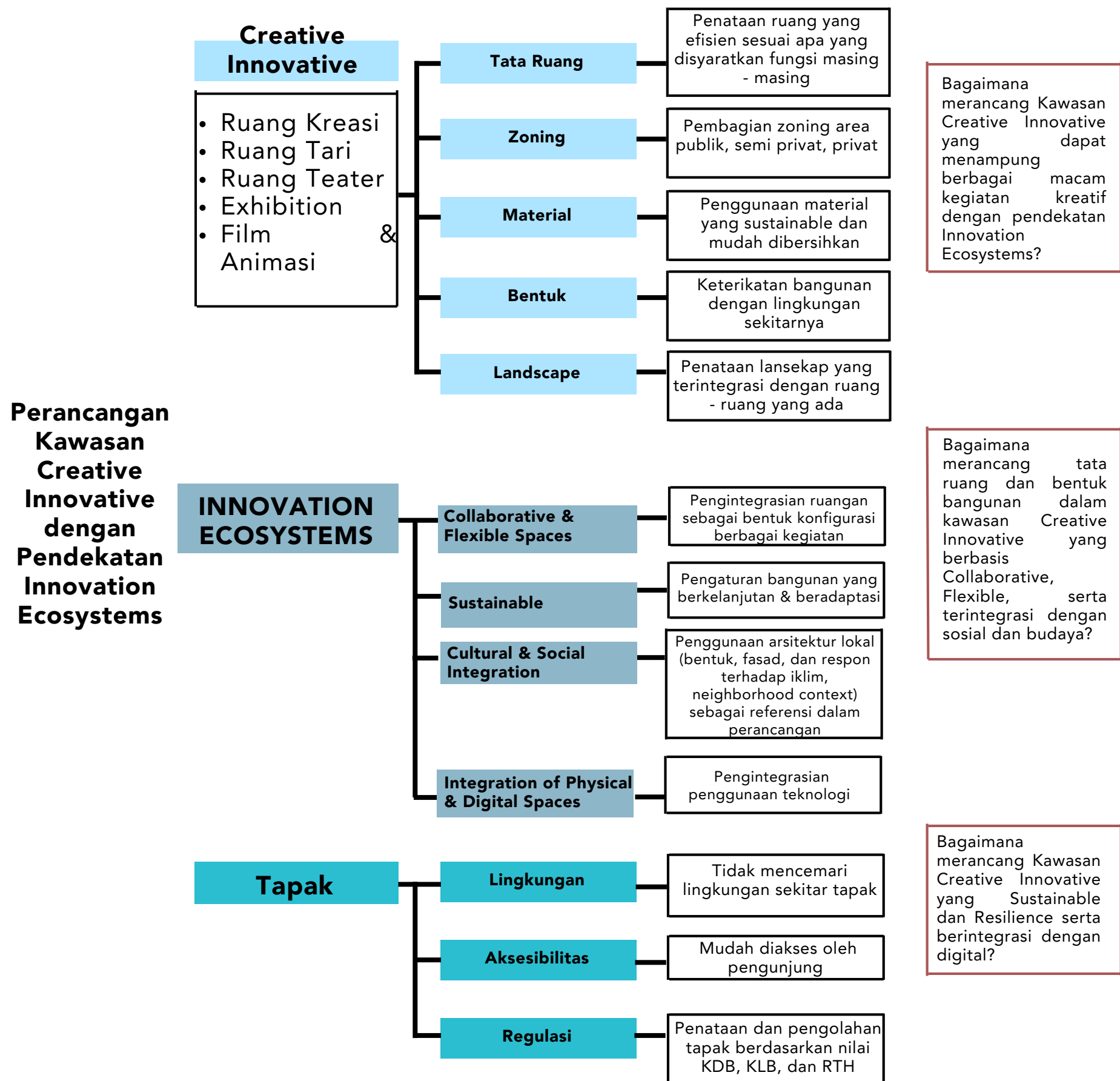
Museum Seni mengadaptasi geometri chevron atap untuk membingkai atrium utama yang memberikan cahaya alami ke museum sekaligus menciptakan permukaan vertikal kontinu untuk menampilkan karya seni. Galeri internal, penyimpanan, dan ruang administrasi terletak di belakang divisi vertikal ini.

Dibangun dari beton, bagian tengahnya terdiri dari lima bangunan yang terpisah secara struktural, masing-masing dengan kanopi baja eksternal mandiri. Didukung oleh hanya 22 kolom dan membentang total 270m x 170m, kanopi atap baja bentuk bebas ini terdiri dari geometri simetris untuk memungkinkan struktur modular dan berulang dibuat di luar lokasi dan dirakit hanya dari dua jenis kolom berbeda. Lapisan kaca berinsulasi ganda pada selubung bangunan dioptimalkan untuk kinerja termal dan dilindungi oleh kanopi atap berkisi-kisi yang dilengkapi panel aluminium berlubang untuk peneduh matahari eksternal. Perforasi di dalam panel bervariasi ukurannya untuk memungkinkan tingkat sinar matahari yang berbeda di dalam ruang interior pusat sesuai dengan kebutuhan pemrograman, orientasi, dan perolehan sinar matahari.

Lesson Learned :

Pusat Seni ini berkisi-kisi yang melindungi setiap tempat dikonfigurasi melalui pengulangan, simetri, dan variasi skala; menghasilkan komposisi elemen terkait yang merespons kebutuhan fungsional berbeda dari setiap bangunan. Desainnya mengoptimalkan navigasi intuitif dengan cahaya alami di semua area publik untuk meningkatkan konektivitas

2.11 PETA PERSOALAN

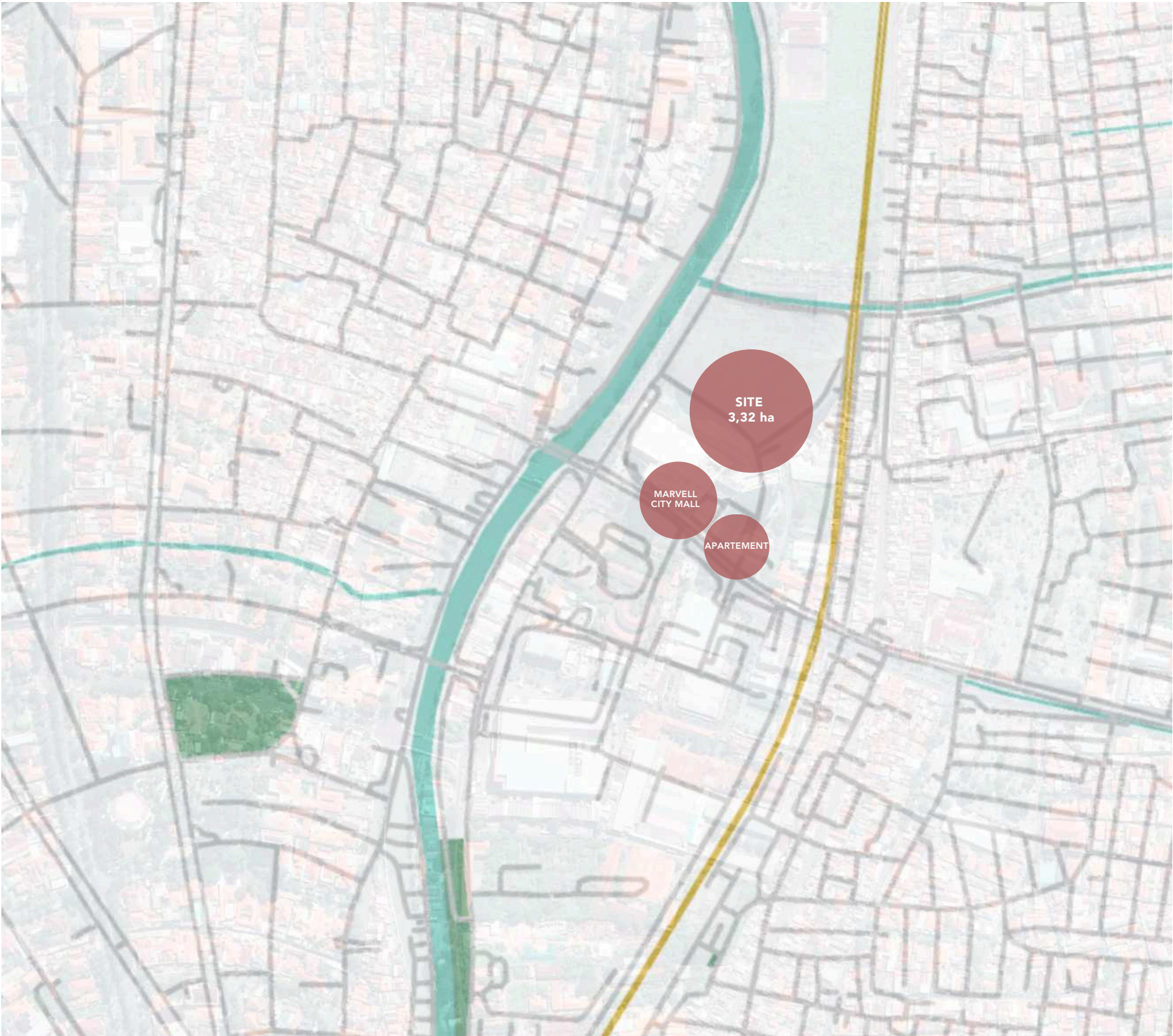






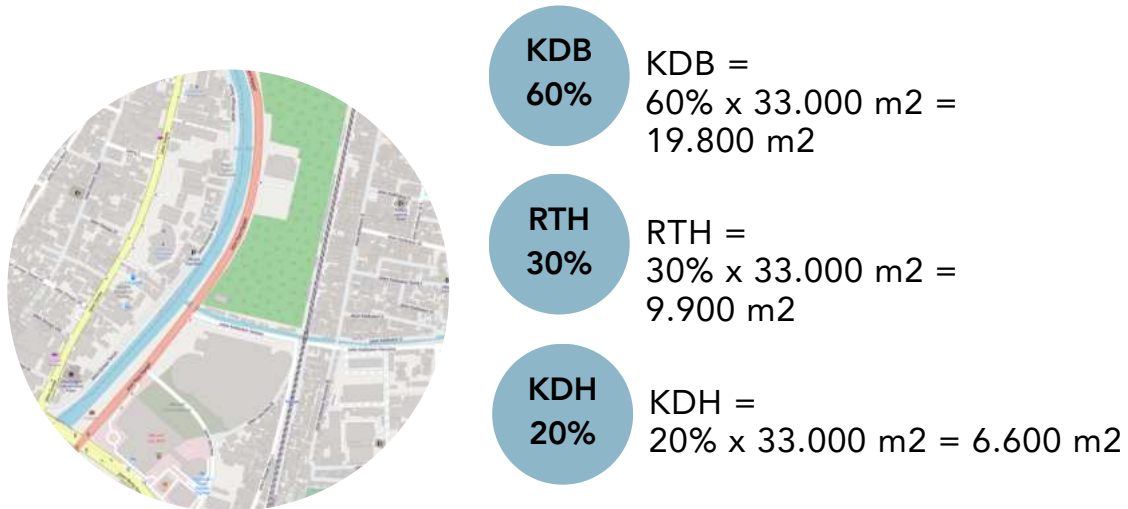
3. **SOLUTIONS**

KONTEKS SITE



Gambar 3.0

3.1 ANALISIS PERHITUNGAN KONTEKS SITE



Gambar 3.1.1

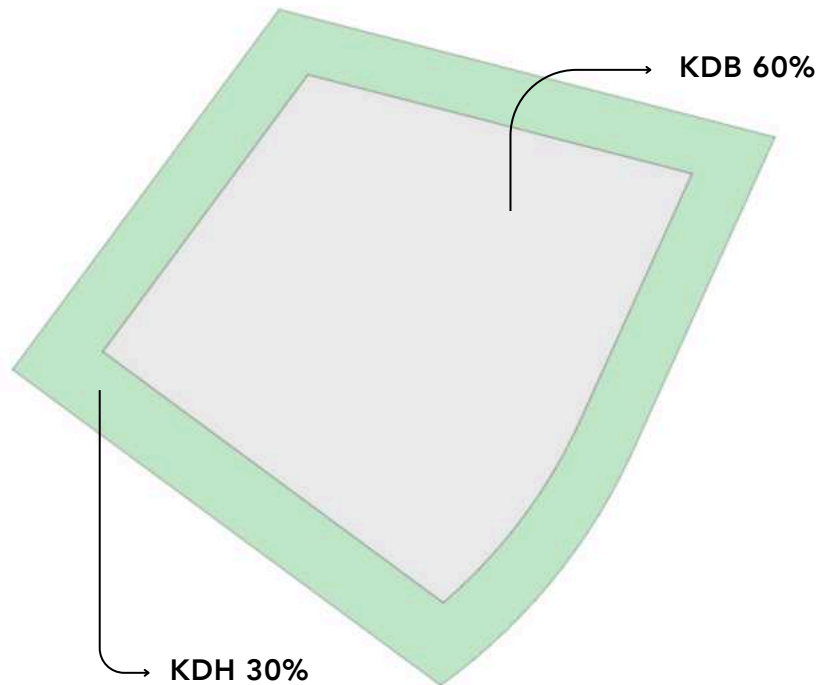


Gambar 3.1.2

Dalam perhitungan KDB, KLB dan KTB, luas tapak yang diperhitungkan adalah yang dibelakang GSP.

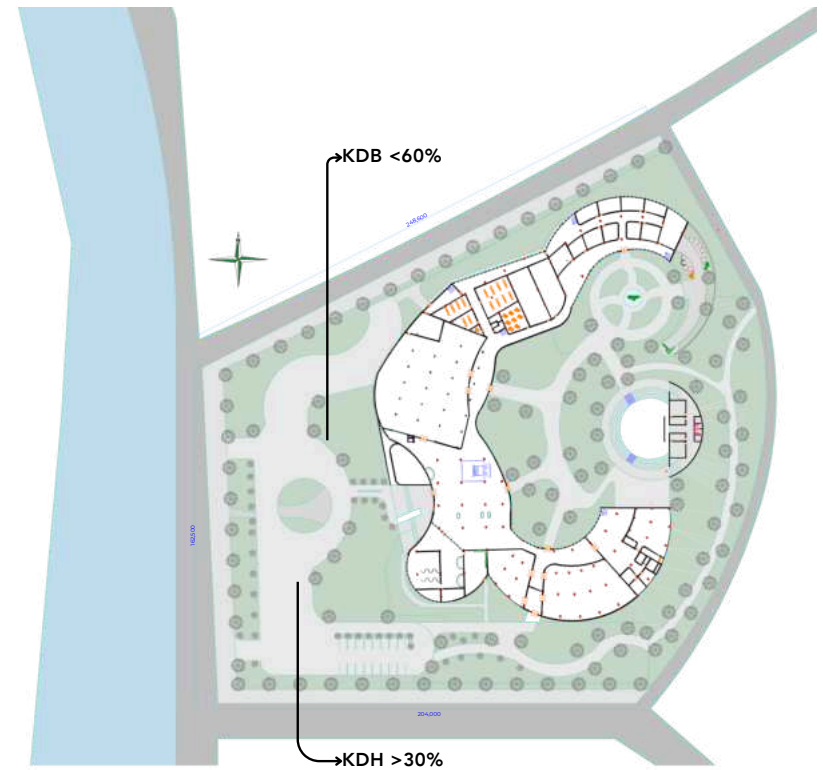
Dalam perhitungan ketinggian bangunan gedung, apabila jarak vertikal dari lantai penuh ke lantai penuh berikutnya lebih dari 5 (lima) meter, maka ketinggian bangunan gedung tersebut dianggap sebagai dua lantai, kecuali untuk penggunaan ruang lobby, atau ruang pertemuan dalam bangunan komersial (antara lain hotel, perkantoran, dan pertokoan).

3.1 ANALISIS PERHITUNGAN KONTEKS SITE



Gambar 3.1.3 Peraturan Bangunan pada Perancangan
Sumber : Penulis

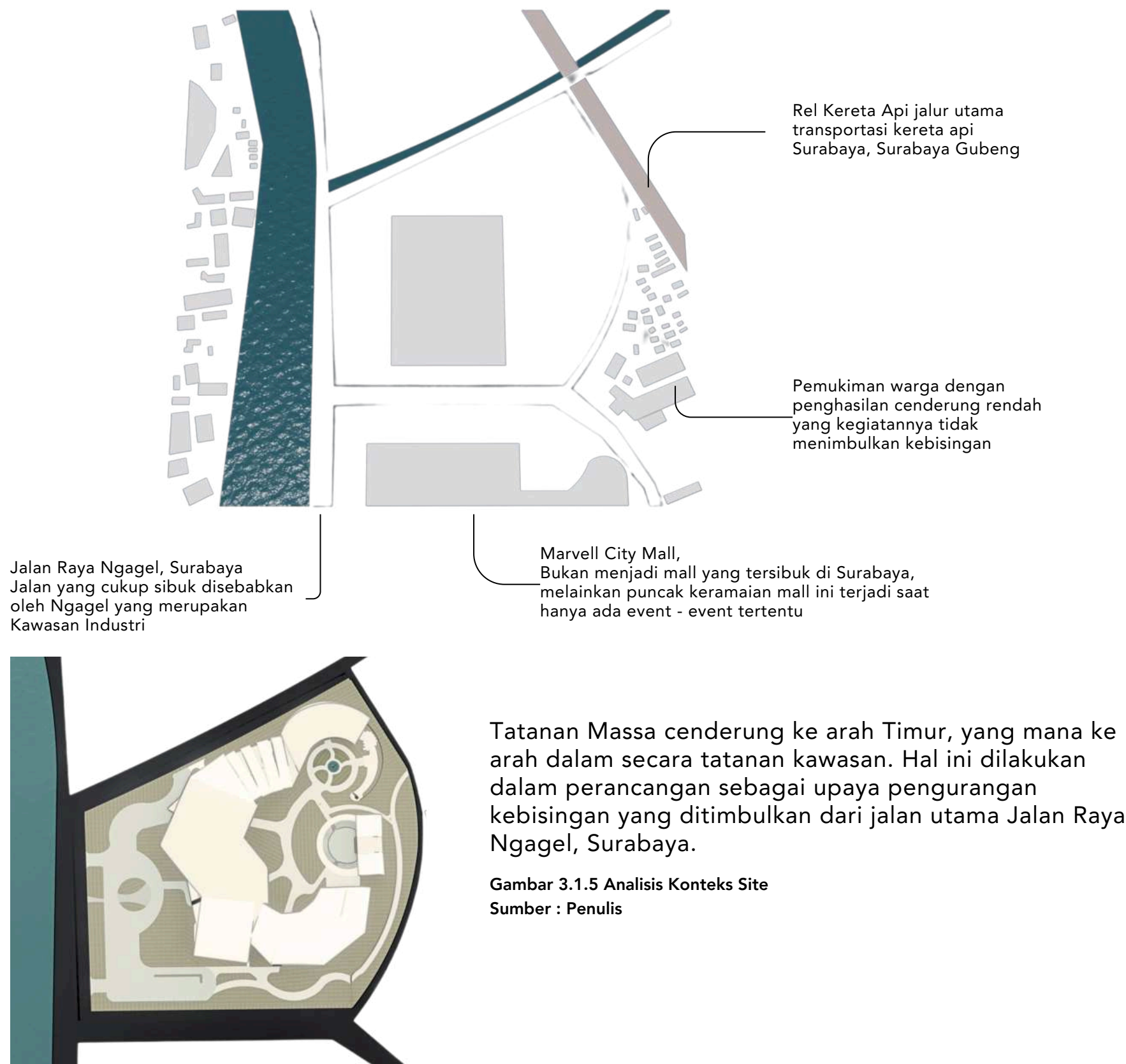
Gambar ilustrasi 3.1.3 merupakan gambaran dari penerapan peraturan bangunan yang digunakan pada perancangan ini. Selain jalan untuk sirkulasi, sisa dari lahan site dijadikan sebagai RTH.



Gambar 3.1.4 Analisis Konteks Site
Sumber : Penulis

Gambar 3.1.4 merupakan gambaran dari penerapan peraturan bangunan yang digunakan pada perancangan ini. Selain jalan untuk sirkulasi, sisa dari lahan site dijadikan sebagai RTH

3.1 ANALISIS PERHITUNGAN KONTEKS SITE



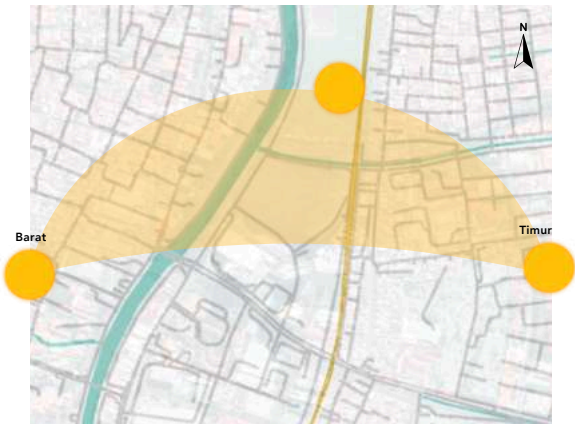
Gambar 3.1.5 Analisis Konteks Site
Sumber : Penulis

3.2 ANALISIS SITE TERHADAP IKLIM

3.2.1 ANALISIS SITE TERHADAP MATAHARI

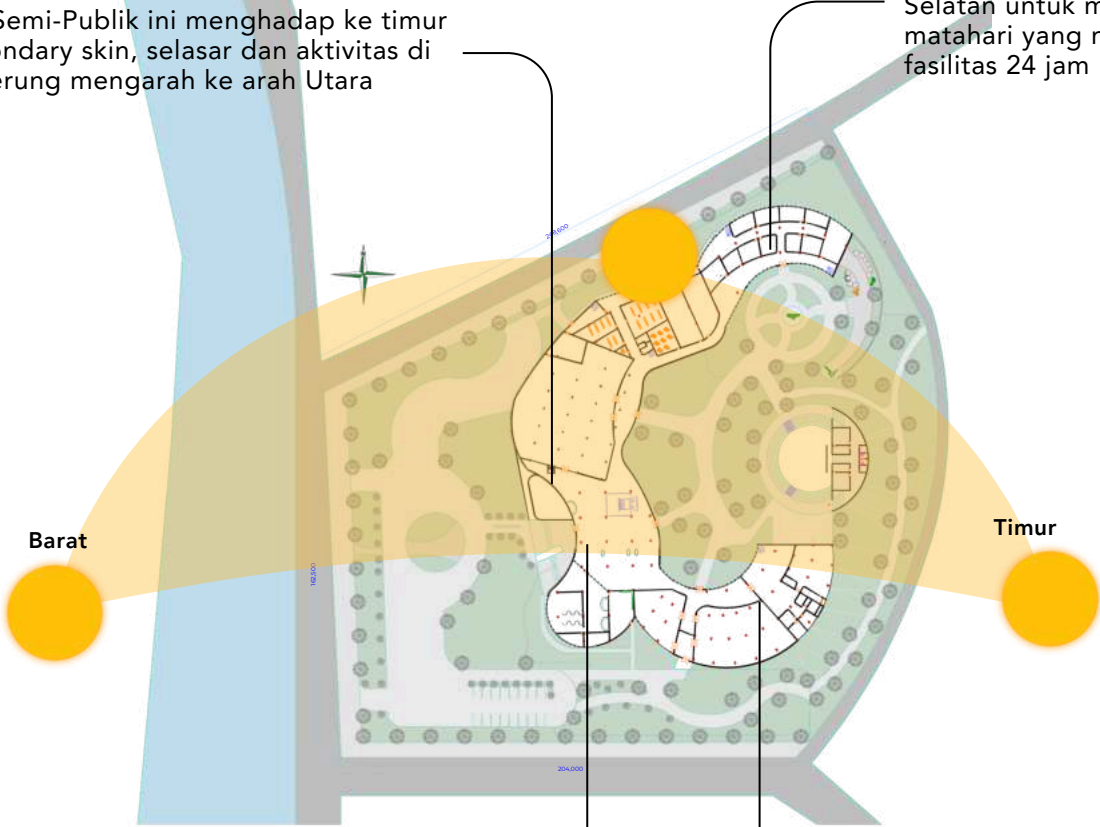
Respon matahari terhadap perancangan yakni dengan mengorientasikan bangunan berdasarkan pergerakan sinar matahari.

Orientasi bangunan adalah utara-selatan, mengoptimalkan penetrasi sinar matahari ke dalam bangunan tanpa menimbulkan silau. Bukaannya pada sisi utara dan selatan dimaksimalkan, dan bukaan pada sisi timur dan barat ditambah dengan peneduh matahari dan tumbuh-tumbuhan yang mempunyai fungsi peneduh untuk menghalangi atau meredam radiasi matahari yang berlebihan.



Massa area Semi-Publik ini menghadap ke timur dengan secondary skin, selasar dan aktivitas di dalam cenderung mengarah ke arah Utara

Massa Akademi E menghadap ke arah Selatan untuk mengoptimalkan cahaya matahari yang mauk dalam penggunaan fasilitas 24 jam



Massa area Publik ini menghadap ke barat dengan secondary skin, selasar dan aktivitas di dalam cenderung mengarah ke arah Utara dan Selatan

Massa Akademi A menghadap ke arah Utara untuk mengoptimalkan cahaya matahari yang mauk dalam penggunaan fasilitas 24 jam

Gambar 3.2.1 Konsep Massa Terhadap Matahari
Sumber : Penulis

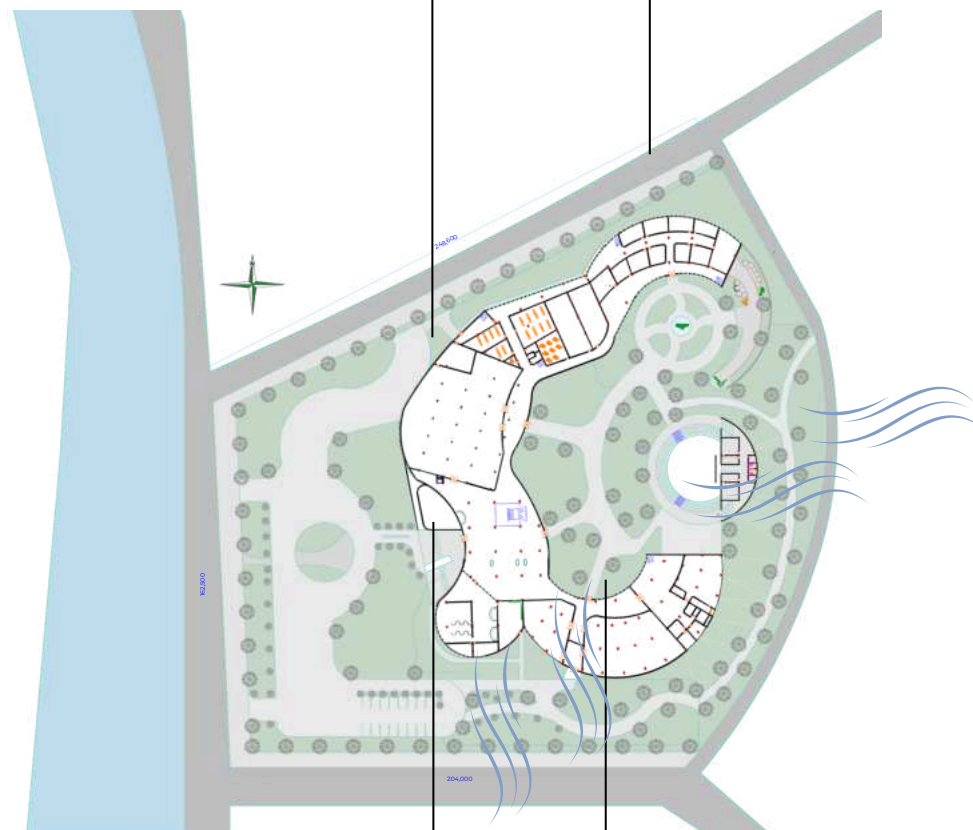
3.2.2 ANALISIS SITE TERHADAP ANGIN

Berdasarkan data angin yang didapat, respon dari analisis angin yang tepat yaitu dengan memaksimalkan penghawaan dari arah timur dan selatan pada rancangan adalah memaksimalkan bukaan, orientasi bangunan yang memecah angin, dan penataan vegetasi untuk memecah angin.



Massa area Semi-Publik ini terdapat bagian yang terbuka sehingga pada area selasar terdapat penghawaan alami yang masuk

Massa Akademi E menghadap ke arah Selatan terdapat bagian yang terbuka sehingga pada area selasar terdapat penghawaan alami yang masuk



Massa area Publik ini erdapat bagian yang terbuka sehingga pada area selasar terdapat penghawaan alami yang masuk

Massa Akademi A menghadap ke arah Utara sebagai pemecah angin agar angin dapat tersebar di kawasan perancangan

Gambar 3.2.2 Konsep Massa Terhadap Angin
Sumber : Penulis

3.3 ANALISIS PENGGUNA

Analisis pengguna dan program ruang dilakukan berdasarkan hasil kajian terkait fasilitas kreatif inovatif dengan tema Inovasi Ekosistem. Kebutuhan ruang didapat dari aktivitas para pengguna fasilitas kreatif inovatif.

3.3.1 ANALISIS PENGGUNA, AKTIVITAS, DAN KEBUTUHAN RUANG

Analisis Pengguna

Pengguna Fasilitas terdiri dari :

1. Pengunjung/ Tamu :

- Pengunjung berkala

Pengunjung dengan aktivitas berkala yang dapat menggunakan fasilitas sesuai yang diperlukan.

- Pengunjung umum

Pengunjung yang melakukan aktivitas sementara.

2. Pengelola :

- Manager

Pengelola yang memiliki jabatan paling tinggi di fasilitas yang mengatur usaha, memberi arahan serta mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.

- Karyawan

- a. Front Office : Tempat untuk memberi informasi dan menerima pesan
- b. Office : Kantor untuk mengelola Fasilitas Kreatif Inovatif
- c. Tenant : Berbagai bidang kreatif yang menetap
- d. Engineering & maintenance department: bertugas perencanaan, pemasangan, serta pemeliharaan bangunan.
- e. Security department: bertugas dalam menjaga keamanan serta ketertiban lingkungan.

Analisis Kebutuhan Ruang

KLASIFIKASI	JENIS RUANG
Utama	Lobby
	Ruang Fashion
	Ruang Film & Animasi
	Ruang Dance
	Ruang Tari
	Ruang Workshop
	Instalasi Art
	Theater
	Ampitheater
	Exhibition
	Multifunction Hall
Penunjang	Office
	Café & Resto
	Mushola
	Open Space
	Ruang Laktasi
	Gudang

Analisis Kebutuhan Ruang

- 1.Green Area / Open Space
- 2. Lobby
 - Minimal luas 30 m2
 - Tersedia Lounge
 - Tersedia minimal 1 toilet
 - Terdapat Front Office
- 3.Tenant Fashion
 - Tersedia Loker
 - Tersedia Full-body Mirror
 - Tersedia Ruang fitting
 - Tersedia Make - Up

5. Tenant Film & Animasi

- Tersedia Loker
- Tersedia Ruang Screening
- Tersedia

6. Tenant Dance & Tari

- Tersedia Loker
- Tersedia Full-body Mirror
- Tersedia Ruang Ganti

7. Tenant Instalasi Art

- Tersedia Loker
- Tersedia Gudang
- Tersedia Etalase pendukung

8. Theater

- Tersedia Loker
- Tersedia Full-body Mirror
- Tersedia Ruang fitting
- Tersedia Make - Up
- Tersedia Ruang Operator
- Tersedia Ruang Properti

9. Exhibition Room

- Information Booth
- Gudang
- Area Instalasi Besar
- Area Instalasi Kecil
- Loading Dock
- Toilet
- Ticket Box

10. Theater

- Lobby
- Lounge
- Toilet
- Ticket Box
- Stage
- Backstage
- Green Room
- Quick Change
- Dresser Room
- R. Proyektor
- R. CCTV
- R. Lighting
- R. Sound System
- Gudang
- R. MEE
- Loker
- Loading Dock
- R. Properti

11. Mushola

- T. Wudhu
- T. Beribadah
- Foyer
- Loker
- Gudang

12. Cafe & Resto

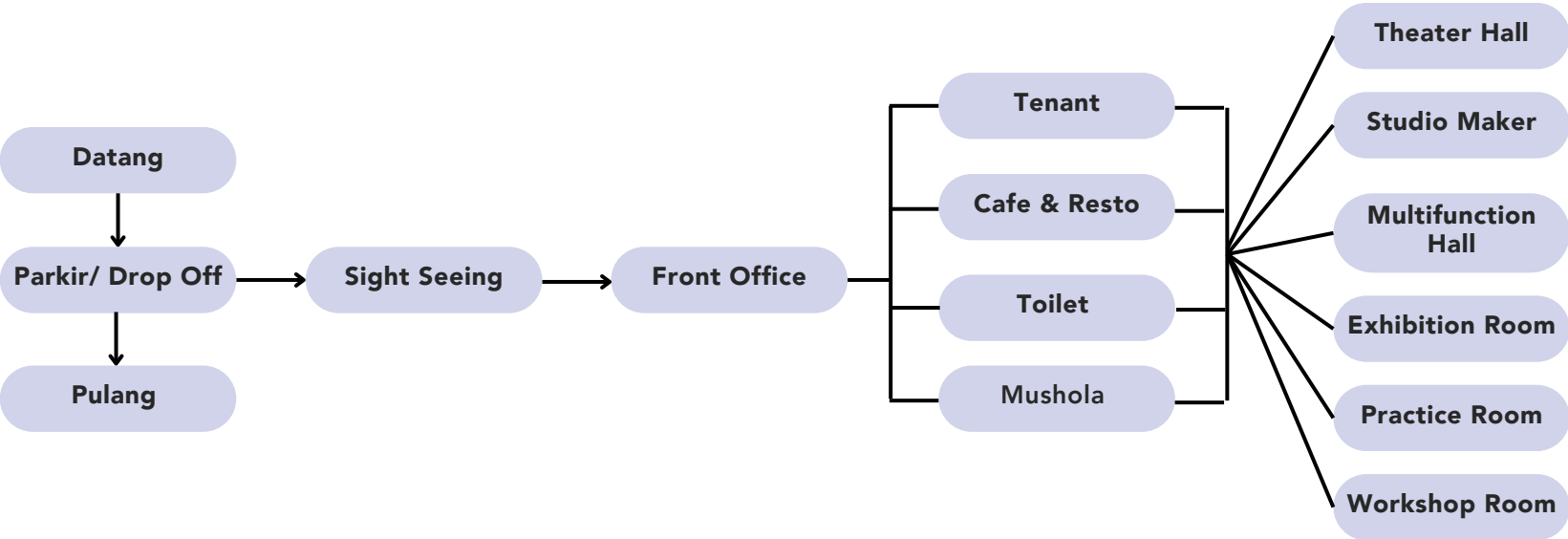
- Kitchen
- Area Dine in Indoor
- Area Dine in Outdoor
- Toilet
- Kasir
- Gudang

13. Office Manager

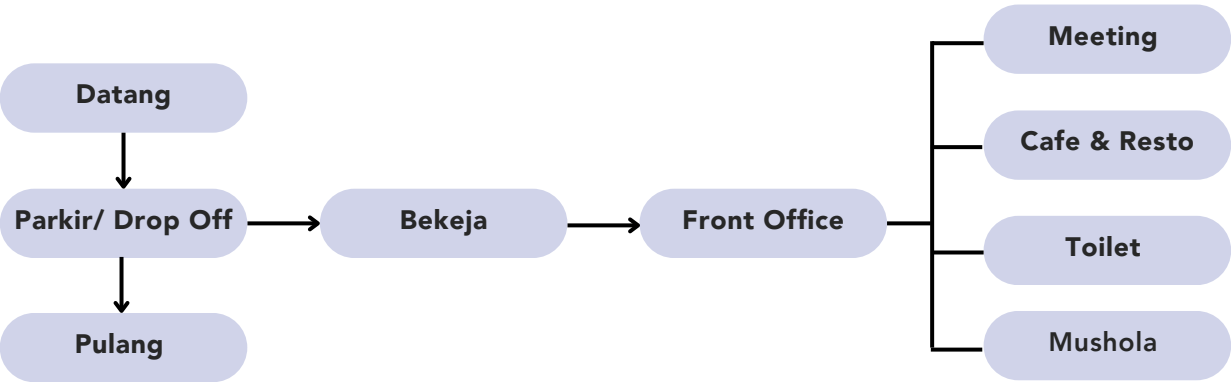
14. Parking Area

Analisis Pola Aktivitas Pengguna

A. Pengunjung



b. Pengelola



Analisis Pengguna Kebutuhan Ruang

Analisis Pengguna					
No	Fasilitas	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat
1	Lobby	Pengunjung, Pengelola	Menerima & Menyampaikan Informasi	Front Office	Publik
		Pengunjung	Menunggu (?)	Lounge Area	Publik
		Pengunjung	Jual Beli UMKM	UMKM Leasing Area	Publik
		Pengunjung	BAK, BAB	Toilet	Servis
2	Green Area / Park	Pengunjung, Pengelola	Sight Seeing , Gelar Outdoor		
3	Office	Pengelola	Manajerial	Kantor	Privat
4	Tenant	Pengunjung, Pengelola	Berkreasi	Loker, Workshop room, Meeting room, Fitting room, Toilet, Gudang	Publik
5	Fasilitas Publik	Pengunjung, Pengelola	Makan, minum	Café & Resto	Publik
		Pengunjung, Pengelola	Acara/pagelaran	Multifunction Hall	Publik
		Pengunjung, Pengelola	Pameran	Exhibition Area	Publik
		Pengunjung, Pengelola	Ibadah	Mushola	Publik
6	Servis	Pengelola	Servis	R. MEE, gudang, janitor, R. Keamanan, tempat penampungan sampah	Privat
7	Area Parkir	Pengunjung, Pengelola	Datang, Parkir	Parkiran Pengunjung, pengelola	Publik

Analisis Besaran Ruang

NO	SUMBER	SIMBOL	NO	SUMBER	SIMBOL
1	Ernst Neufert, Data Arsitek	DA	5	Asumsi Sendiri	AS
2	Studi Banding	SB			
3	Neufert Data Architect	NDA			
4	Time Saver Standard Of Building Types	TSS			

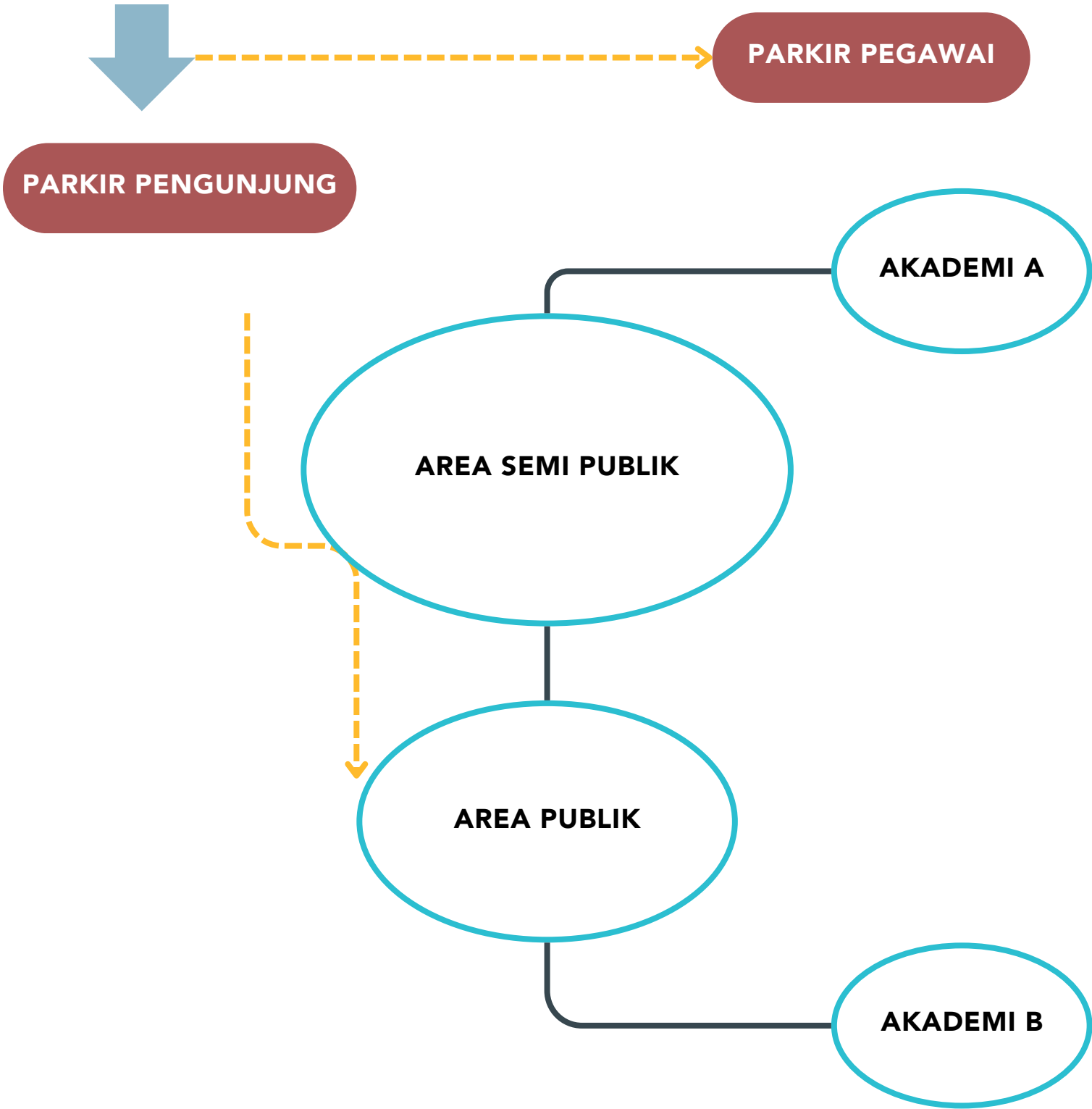
Area Lobby									
No	Nama Ruang		Kapasitas Pengguna		Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sirkulasi 30%	Luas Total (m2)	Sumber
1	Lobby	Lobby Utama	25	org	1,8	1	13,5	74,5	TSS
		Lounge area	100	org	2	1	60	260	DA
		Front Office	6	org	2	1	3,6	15,6	DA
		Security	5	org	2	1	2,1	12,1	NDA
2	UMKM (RETAIL)		20	org	2,4	3	43,2	187,2	AS
3	Toilet	Toilet Wanita	4	org	1,2	2	2,88	12,48	AS
		Toilet Pria	2	org	1,2	1	0,72	3,12	AS
		Toilet Difabel	1	org	5	1	1,5	6,5	AS
		Wastafel	2	org	0,6	4	1,44	6,24	AS
		Urinoir	2	org	0,7	2	0,84	3,64	AS
4	Parkir						79,4 m2	-	AS
Total (m2)								581,38	

KREATIF INOVATIF									
No	Nama Ruang		Kapabilitas Pengguna		Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sirkulasi 30%	Luas Total (m2)	Sumber
1	Fashion	Practice Room	30	org	2	2	36	156	AS
		Loker	30	org	0,9	1	8,1	35,1	TSS
		Ruang Fitting	10	org	5	2	15	115	AS
		Dresser Room	8	org	3,6	1	8,64	37,44	AS
2	Music	Studio Musik	10	org	4	3	36	156	TSS
		Loker	30	org	0,9	1	8,1	35,1	TSS
		Recording Room	5	org	2	2	6	26	TSS
		Mixing Room	10	org	2	2	12	52	TSS
		Gudang Alat	10	org	3	1	9	39	AS
3	Film & Animasi	Producer	2	org	3	1	1,8	7,8	SB
		Director	4	org	3	1	3,6	15,6	SB
		Storyboard	3	org	8	1	7,2	31,2	SB
		Character Maker	4	org	3	1	3,6	15,6	SB
		Key Animator	10	org	3	1	9	39	SB
		In-Betweenner	10	org	3	1	9	39	SB
		Shading & Lighting	6	org	3	2	10,8	46,8	SB
		Sound Editor	3	org	4	1	3,6	15,6	SB
		Recording Room	5	org	2	1	3	13	SB
		Movie Editor	6	org	3	2	10,8	46,8	SB
		Meeting Room	15	org	2	2	18	78	SB
		Screening Room	20	org	2	1	12	52	SB
4	Dance	Practice Room	30	org	2	2	36	156	AS
		Loker	30	org	0,9	1	8,1	35,1	AS
		Ruang Fitting	10	org	5	2	15	115	AS
		Dresser Room	8	org	3,6	1	8,64	37,44	AS
5	Tari	Practice Room	30	org	2	2	36	156	AS
		Loker	30	org	0,9	1	8,1	35,1	AS
		Ruang Fitting	10	org	5	2	15	115	AS
		Dresser Room	8	org	3,6	1	8,64	37,44	AS
6	Seni Instalasi	Flexible Space	40	org	2	1	24	104	AS
		Loker	40	org	0,9	1	10,8	46,8	AS
Total (m2)								1889,92	

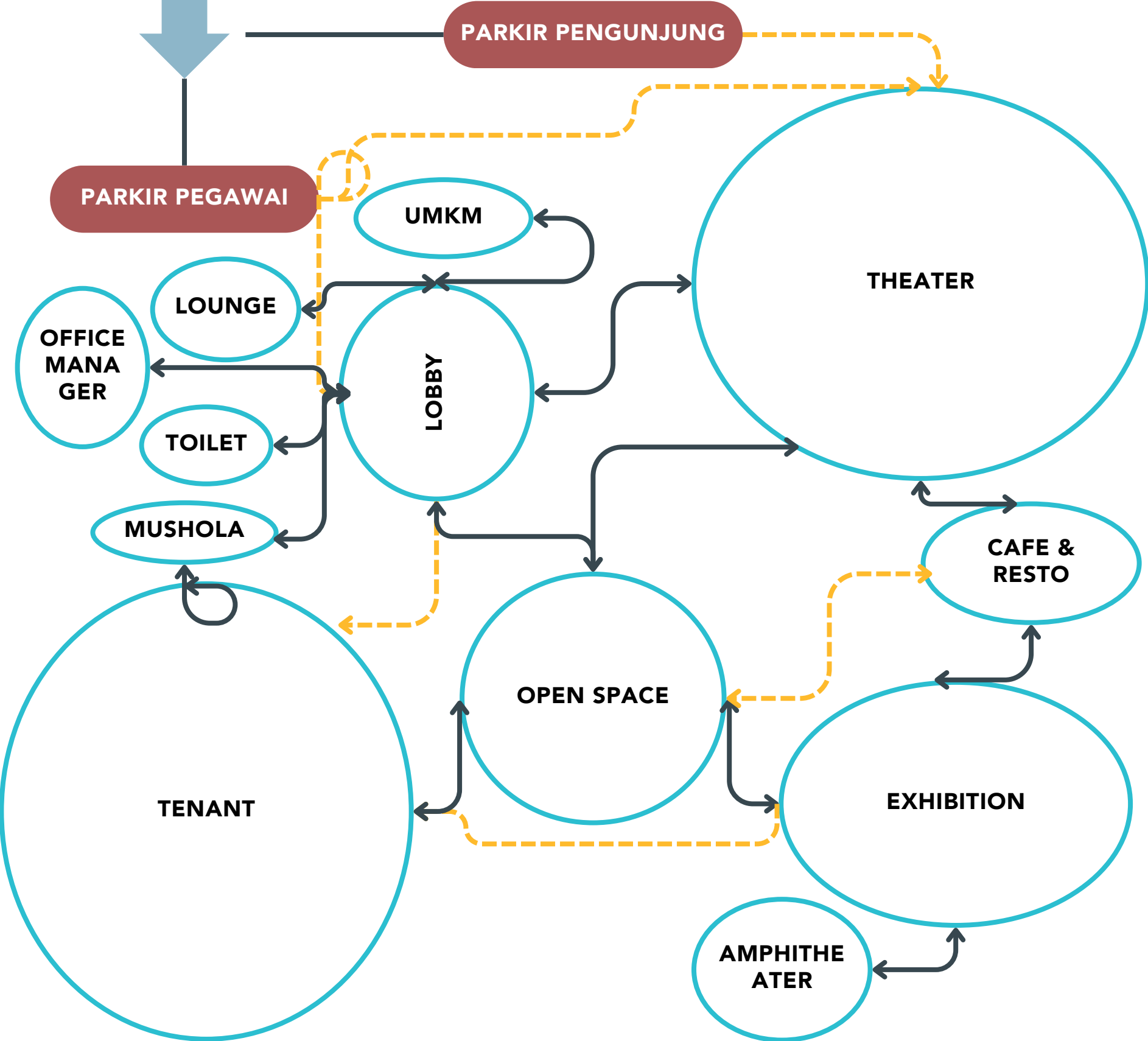
PUBLIK									
No	Nama Ruang		Kapasitas Pengguna		Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sirkulasi 30%	Luas Total (m2)	Sumber
1	Theater	Lobby	50	org	1,8	1	27	117	TSS
		Lounge	20	org	2	1	12	52	DA
		Toilet	6	org	1,2	2	4,32	18,72	AS
		Toilet Difabel	1	org	5	1	1,5	6,5	AS
		Ticket Box	3	org	2	3	5,4	23,4	SB
		Stage	30	org	5	3	135	585	AS
		Backstage	30	org	3	3	81	351	AS
		Kursi	150	org	0,5	3	67,5	292,5	AS
		Dresser Room	8	org	3,6	6	51,84	224,64	AS
		Ruang Proyektor	1	Unit	14	3	12,6	54,6	SB
		Ruang CCTV	4	Unit	6	3	21,6	93,6	SB
		Ruang Lighting	1	Unit	3	3	2,7	11,7	SB
		Ruang Sound System	2	Unit	3	3	5,4	23,4	SB
		Gudang	10	org	3	3	27	117	AS
		Ruang MEE	4	org	15	3	54	234	AS
		Loker	10	org	0,9	3	8,1	35,1	AS
		Loading Dock	6	org	4	3	21,6	93,6	SB
		Green Room	5	org	3,4	3	15,3	66,3	SB
		Quick Change	4	org	3	3	10,8	46,8	SB
		Properties Room	6	org	4	3	21,6	93,6	SB
Total (m2)								2540,46	
2	Exhibition Room	Information Booth	2	org	2	1	1,2	5,2	SB
		Gudang						100	AS
		Area Instalasi Besar	50	stand	7,5	1	112,5	487,5	AS
		Area Instalasi Kecil	100	stand	7,5	1	225	975	AS
		Loading Dock	6	org	4	2	14,4	100	AS
		Toilet	6	org	1,2	2	4,32	18,72	AS
		Toilet Difabel	1	org	5	1	1,5	6,5	AS
		Ticket Box	3	org	2	3	5,4	23,4	AS
Total (m2)								1716,32	

KREATIF INOVATIF									
No	Nama Ruang		Kapasitas Pengguna		Standar (m2)	Jumlah Ruang	Sirkulasi 30%	Luas Total (m2)	Sumber
1	Cafe & Resto	Indoor	50	meja	6,25	1	93,75	406,25	DA
		Outdoor	25	meja	6,25	1	46,875	203,125	DA
		Cashier	2	org	2	1	1,2	5,2	DA
		Kitchen	-	org	30	2	18	78	AS
		Storage	-	org	15	2	9	39	AS
		Toilet	2	org	1,2	2	0,72	3,12	AS
Jumlah								734,695	
2	Mushola	T. Wudhu	5	org	2	2	6	26	AS
		Toilet	4	org	1,2	4	5,76	24,96	AS
		Storage	2	org	6	1	3,6	15,6	AS
		Loker	20	org	0,9	2	10,8	46,8	AS
		Area Transisi	5	org	3	2	9	39	AS
		Shaf	150	org	1	1	45	195	AS
		Foyer	25	org	2	1	15	65	AS
Jumlah								412,36	
3	Office Manager	Office	15	org	3	1	13,5	58,5	AS
		Toilet	1	org	1,2	1	0,36	1,56	AS
Jumlah								60,06	
4	Handicraft Tenant	Meja Panjang	3	org	4	1	3,6	15,6	AS
		Meja Indv	5	org	1,5	1	2,25	9,75	AS
		Full Body Mirror	5	org	1,5	2	4,5	19,5	AS
		Loker	10	org	0,9	2	5,4	23,4	AS
		Storage	2	org	4	1	2,4	10,4	AS
Jumlah								78,65	

3.3.2 ORGANISASI RUANG

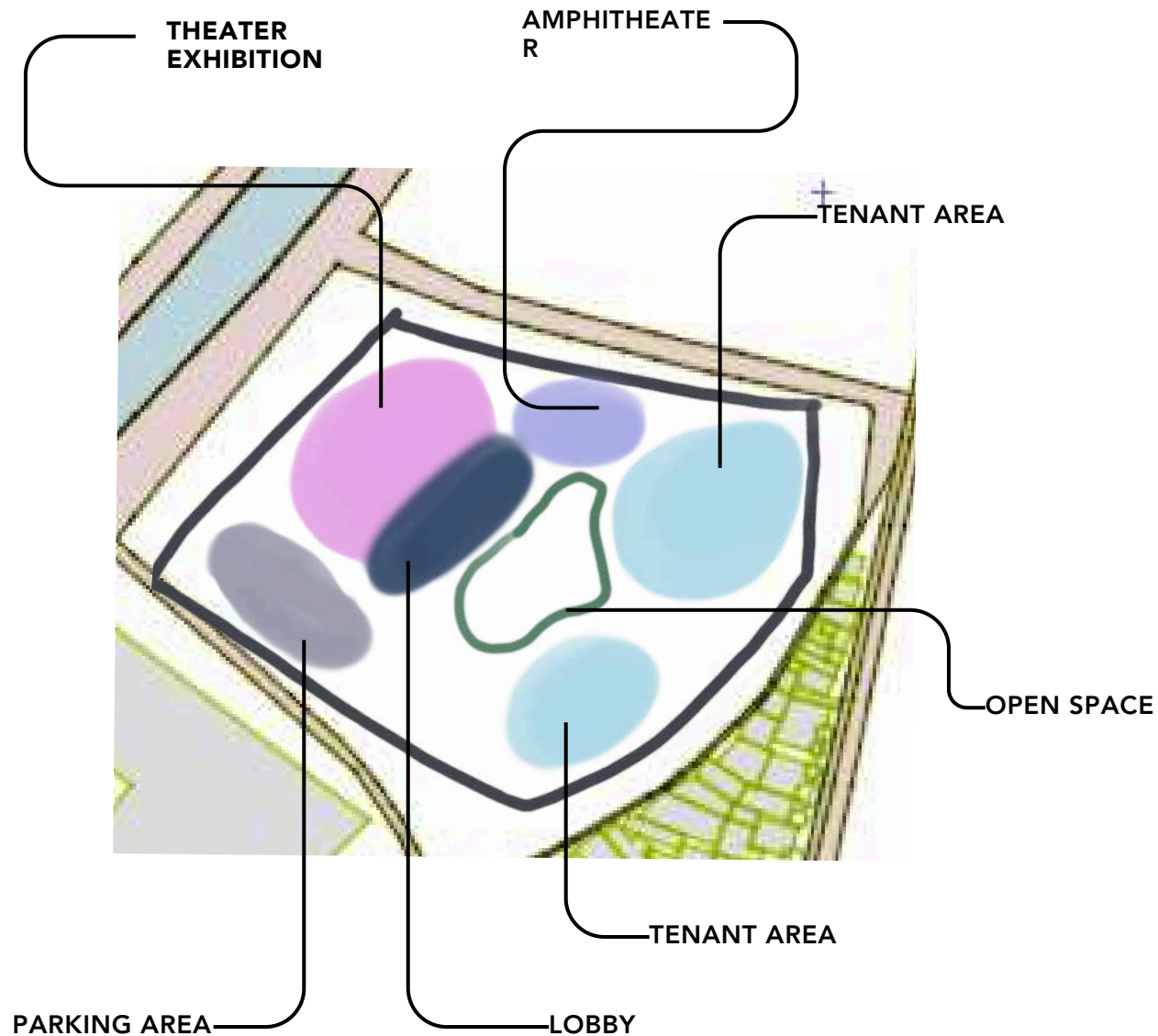


3.3.2 ORGANISASI RUANG



3.4 EKSPLORASI KONSEP FUNGSI PERANCANGAN

ALTERNATIF ZONING 1



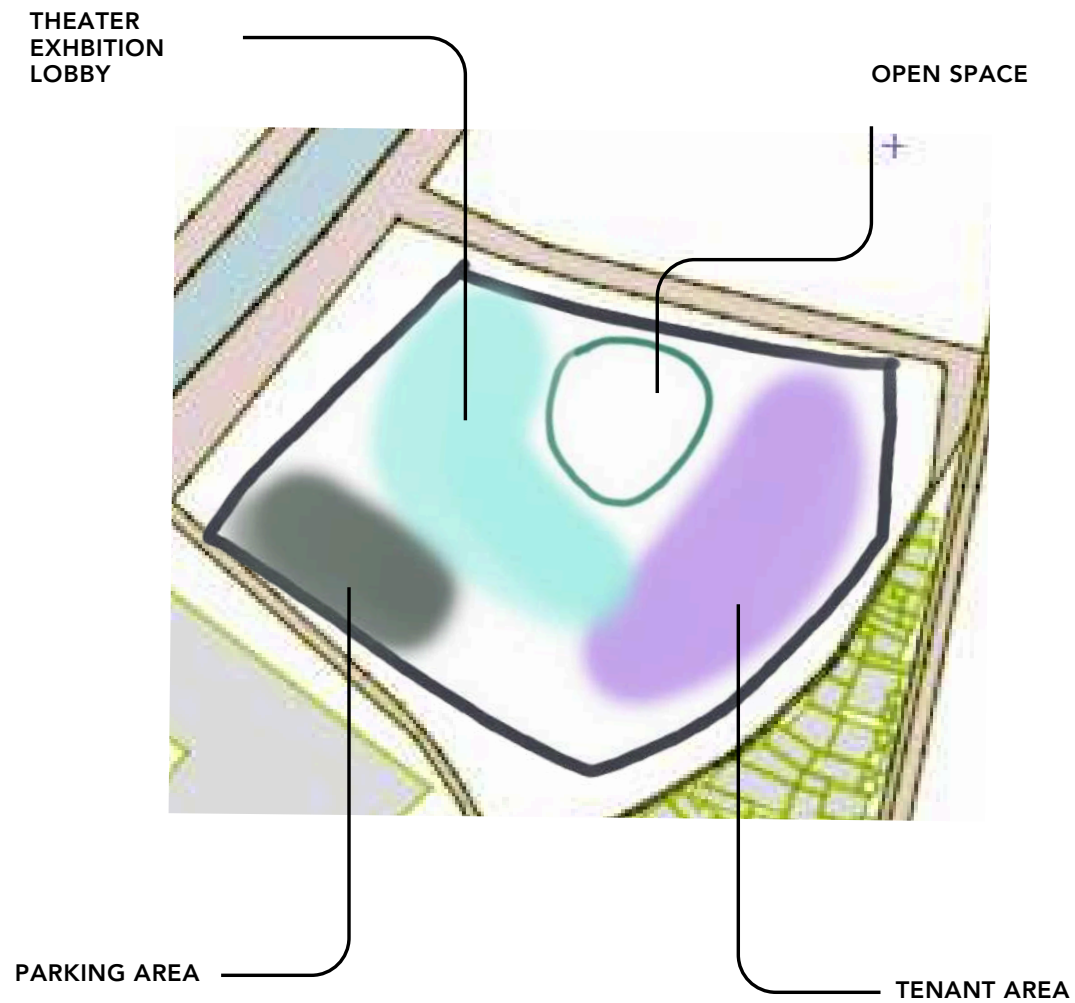
Kelebihan :

- Open Space Area menjadi salah satu penghubung dari bangunan yang berbeda fungsi
- Keharmonisan pembagian tata ruang terlihat
- Semua massa bangunan akan mendapatkan penghawaan alami

Kekurangan :

- Letak Amphitheater cukup riskan akibat kebisingan yang ada di sekitar, memerlukan adanya desain preventif

ALTERNATIF ZONING 2



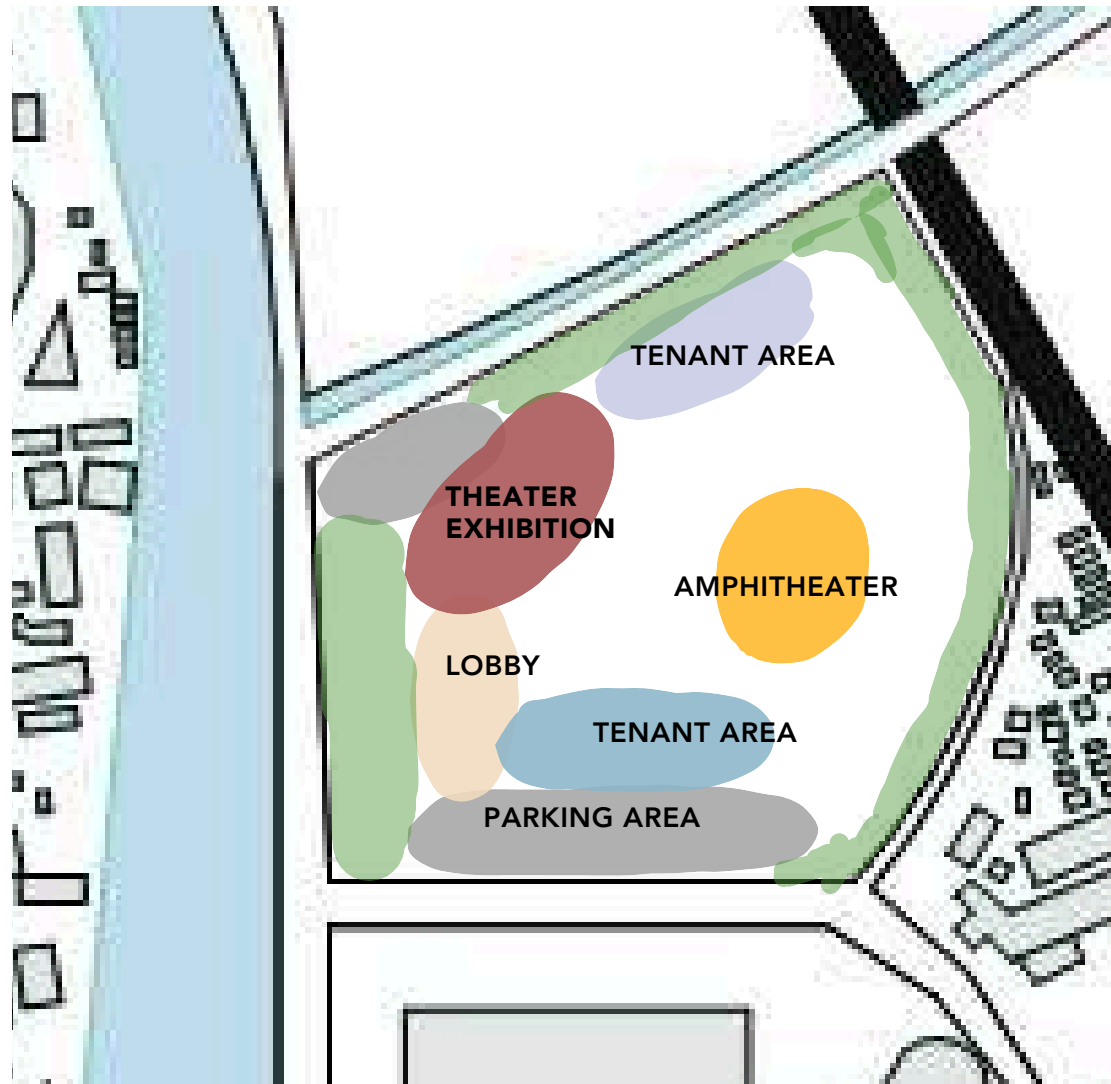
Kelebihan :

- Open Space Area memiliki area yang sangat luas dan lebih tertutup dari parking area
- Fleksibilitas ruang cukup tinggi
- Semua massa bangunan akan mendapatkan penghawaan alami

Kekurangan :

- tidak adanya ruang untuk amphitheater
- Peletakkan massa yang padat cenderung membuat bangunan tersebut kecil

ZONING TERPILIH

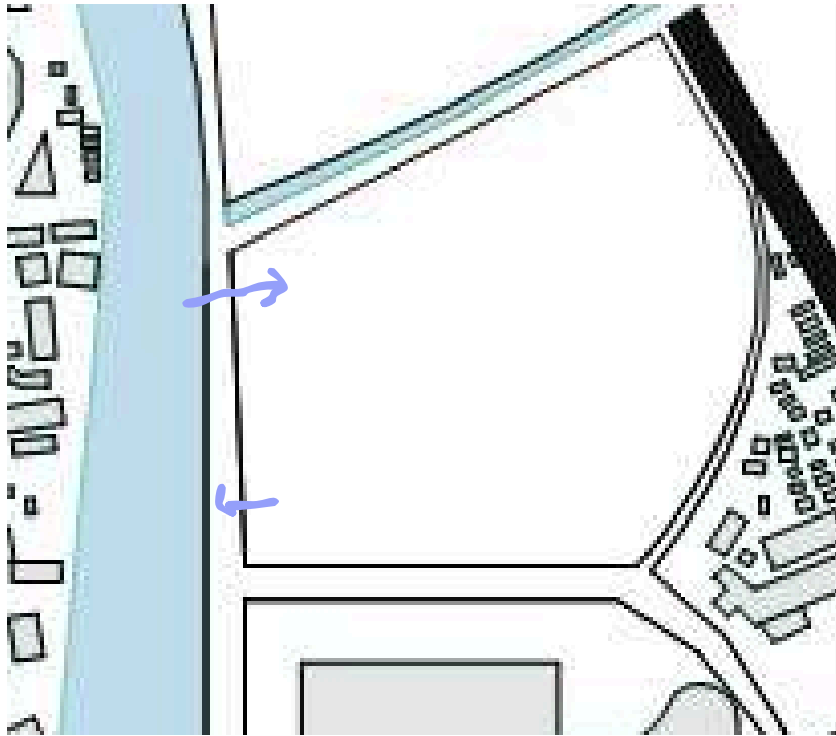


Kelebihan :

- Open Space Area memiliki area yang sangat luas dan lebih tertutup dari parking area
- Fleksibilitas ruang cukup tinggi
- Semua massa bangunan akan mendapatkan penghawaan alami
- Sirkulasi pengunjung yang lebih efisien

3.5 ANALISIS SIRKULASI

Alur sirkulasi pengunjung masuk ke kawasan perancangan.



Alur sirkulasi ini dapat ditempuh dengan berbagai macam kendaraan. Jalur dari arah selatan merupakan jalur dengan satu arah, sedangkan jalur dari arah utara merupakan jalur dua arah

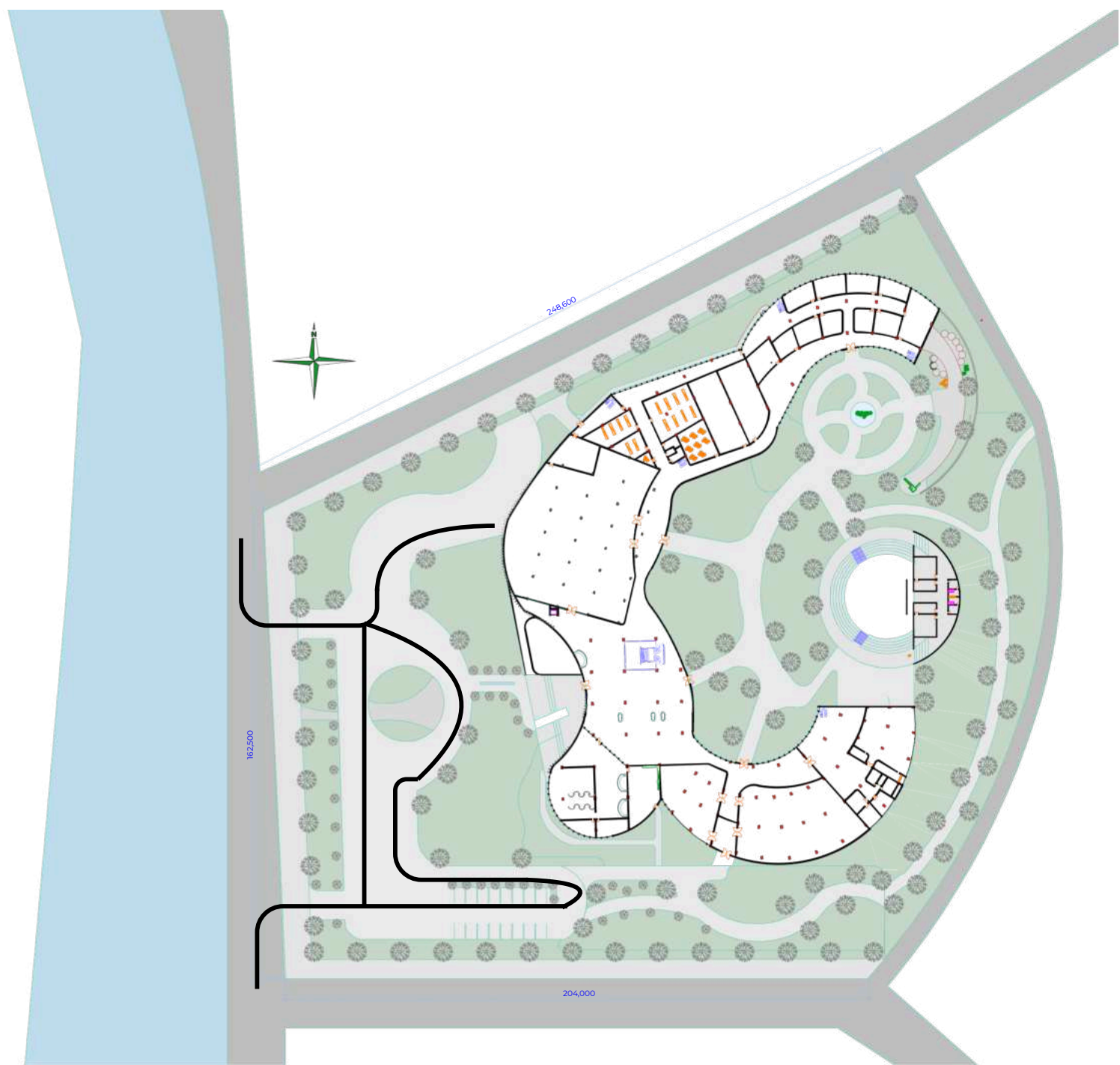


Alur sirkulasi ini akan dilalui pengunjung ketika masuk pada Kawasan Kreatif Inovatif. Hal pertama yang akan dilakukan ialah menuju lobby yang letaknya pada center utama kawasan juga menjadi tempat yang menyediakan informasi.

Namun, menjadi fleksibel juga ketika para pengunjung sudah menggunakan teknologi untuk membeli tiket, sehingga hal tersebut bisa langsung dilalui dan menuju langsung ke tujuan.

3.5 ANALISIS SIRKULASI

Alur sirkulasi pengunjung masuk ke kawasan perancangan.



3.6 ANALISIS BENTUK

Dari hasil analisis zoning dengan alternatif ke-1, dapat diperoleh bentuk denah menjadi seperti pada gambar disamping.



Bentuk ini diperoleh akan dasar merepresentasikan kreatifitas, dan peletakannya mempertimbangkan adanya center obby sebagai main attentonn pada kawasan, dan ativitas pengunjung di area publik dan semi publik

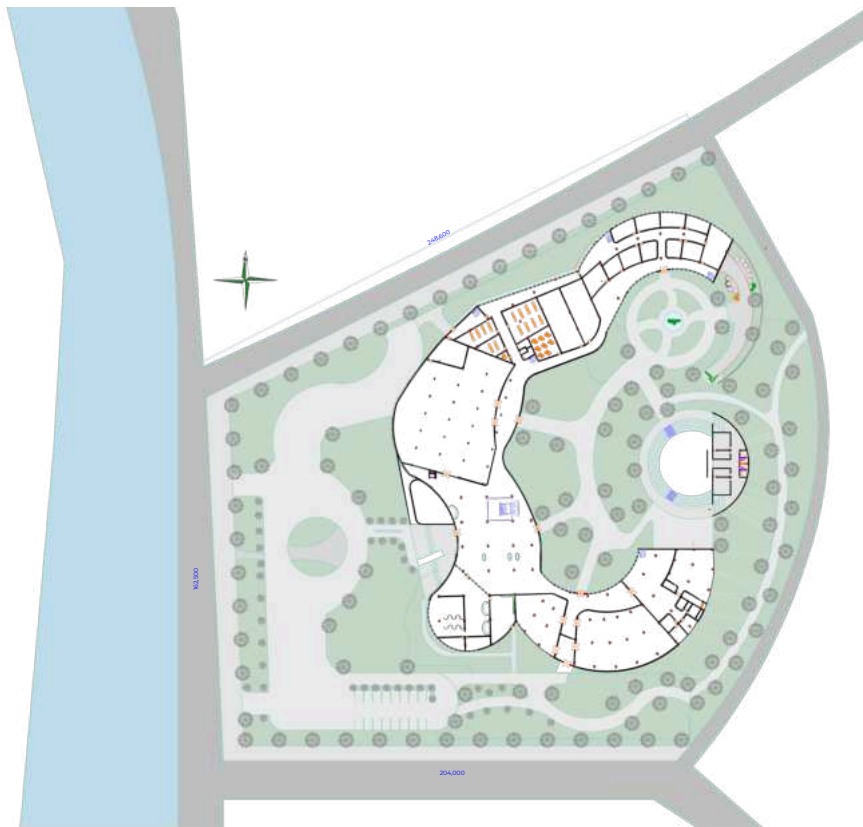
3.7 ANALISIS LANDSCAPE



Mengawali analisis dengan keadaan landscape pada kawasan Ngagel, Surabaya , yang mana lokasi perancangan berhadapan juga dengan sungai.

Dilihat dari kawasan sekitar site, lahan hijau dapat dihitung sebagai kawasan yang memperhatikan lahan hijaunya, begitupun pohon - pohon yang juga tumbuh sepanjang jalan Kawasan Ngagel, Surabaya.

Landscape pada perancangan



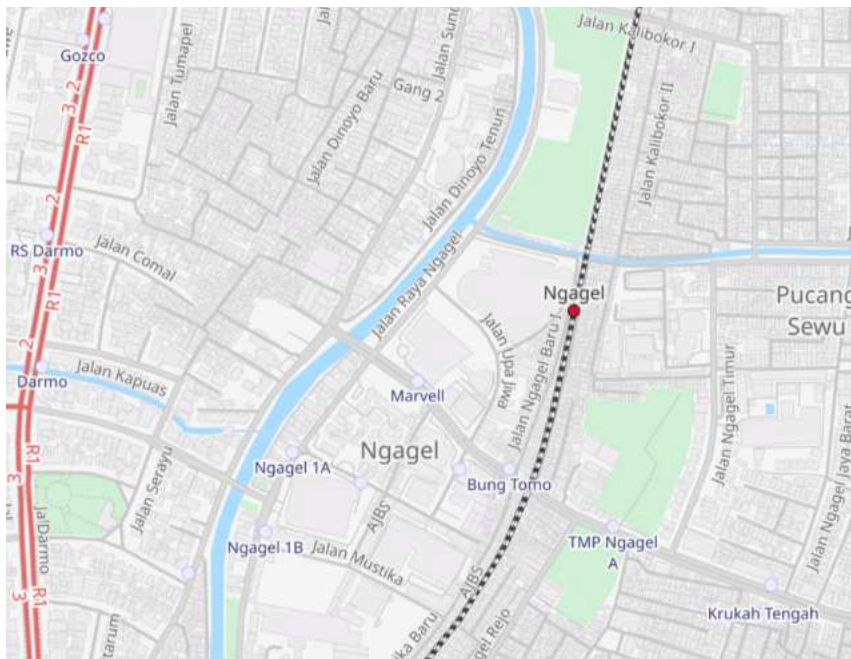
Perencanaan akan lahan hijau terhadap plan berdasarkan dari bentuk 2d yang diperoleh.

Main entrance, jalan sirkulasi di dalam kawasan dirancang berdasarkan analisis parametrik pada site yang juga mengikuti dari bangunan

3.8 EKSPLORASI TEMA PERANCANGAN

COLLABORATIVE SPACES

Lokasi perancangan ini terletak dengan lokasi yang strategis, yakni berada di tengah Kota Surabaya yang juga memiliki jarak yang dekat dengan beberapa fasilitas umum yang ada

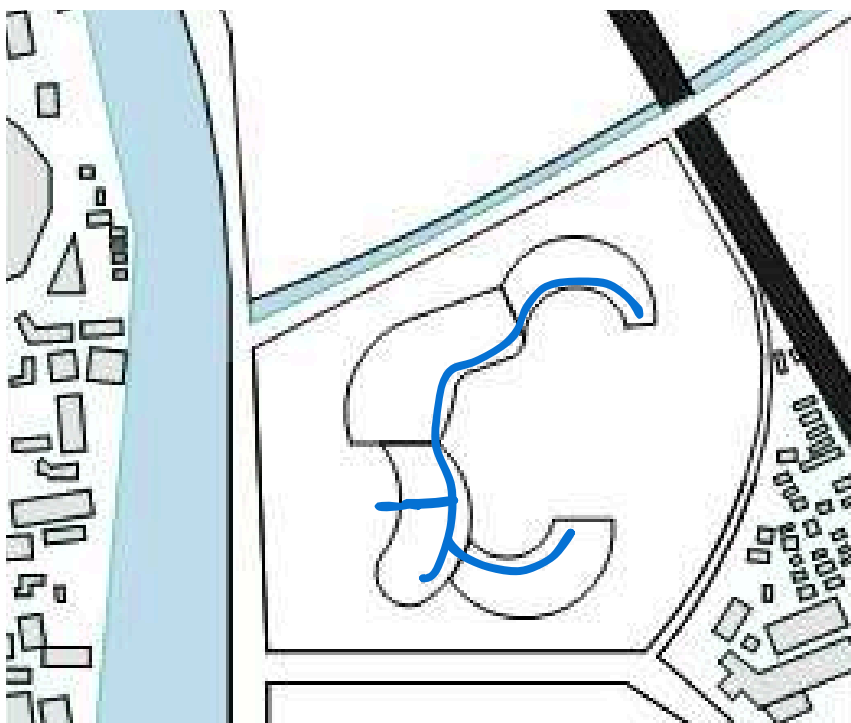


Integrasi dengan aktivitas yang ada seperti infrastruktur perkotaan dan fitur desain merupakan aspek paling penting untuk dipertimbangkan.

Ruang fleksibel dengan ruang terbuka diperlukan untuk mendukung kegiatan kolaboratif yang ada. selanjutnya untuk membuktikan adanya ruang kolaboratif, diperlukan adanya interaksi antar ruang dan ruang bersama sebagai ruang yang terintegrasi antar ruang.

Ruang kolaborasi pada perancangan ini berarti kawasan yang berbeda fungsi mempunyai kesinambungan berupa koridor.

Convert & Versabilitas

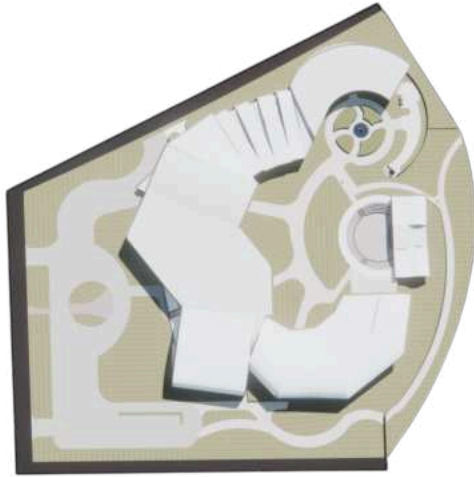


4 massa bangunan ini akan menampung beberapa kegiatan pada setiap bangunannya, pun tetap ada hallway yang akan menyambungkan 1 bangunan ke bangunan yang lain, selain adanya hallway, ada open space juga yang berperan penting yang penempatannya berada di tengah.

Dalam setiap ruangnya juga terdapat ruangan yang dapat berganti fungsi dalam artian fleksibel sesuai apa yang akan dilakukan oleh tenant yang ada. Perbedaan fungsi dalam 1 bangunan juga terdapat adanya kolaboratif yang dalam artian penempatannya masih dalam rumpun yang sama dan saling berkaitan.

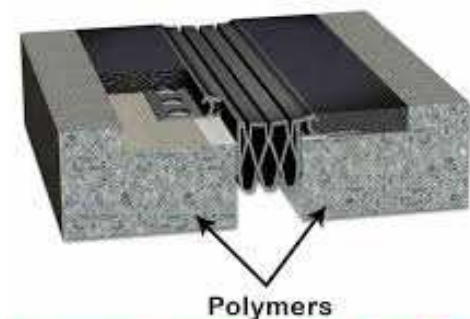
SUSTAINABLE

- Optimalisasi green open space (zoning)



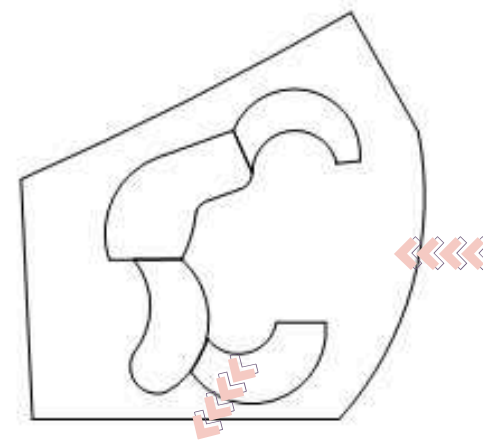
Perancangan dalam green open space ini merupakan hal yang sangat penting untuk dipertimbangkan dalam mencapai fasilitas yang sustainable & resilient. Peran adanya vegetasi ini juga turut membantu memberikan rasa sejuk pada kawasan.

- Penggunaan material yang mempunyai dampak yang rendah terhadap lingkungan



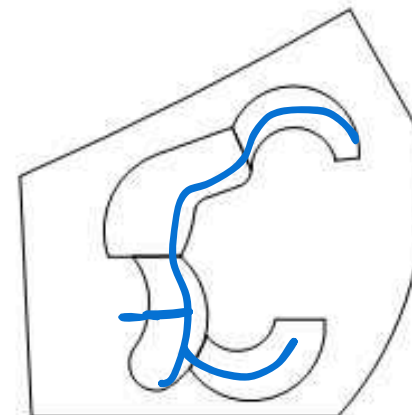
Penggunaan material yang ramah lingkungan ini salah satunya yaitu beton polymer yang merupakan jenis beton berkelanjutan yang benar-benar bebas dari semen dan air sebagai bahan pengikat sehingga memiliki berbagai keunggulan dibandingkan beton ramah lingkungan dibandingkan Beton Semen.

- Orientasi Bangunan u/ mendapatkan cahaya dan penghawaan alami



Angin yang berhembus dari arah Timur dan juga Selatan akan berdampak pada bangunan yakni mendapatkan penghawaan secara optimal, namun adanya penggunaan secondary skin juga dapat membantu masuknya udara dan cahaya matahari yang ada.

- Integrasi



Dalam setiap ruangnya juga terdapat ruangan yang dapat berganti fungsi dalam artian fleksibel sesuai apa yang akan dilakukan oleh tenant yang ada. Perbedaan fungsi dalam 1 bangunan juga terdapat adanya kolaboratif yang dalam artian penempatannya masih dalam rumpun yang sama dan saling berkaitan.

SOCIAL INTEGRATION

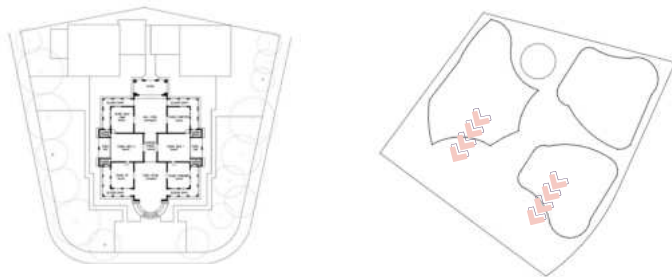
Perancangan ini merupakan perancangan yang diperuntukkan fungsinya untuk warga Surabaya, tentunya hal ini perlu adanya integrasi secara sosial dan budaya yang ada di Surabaya.

irama, sudut kemiringan, hirarki, proporsi

Identifikasi karakteristik bangunan arsitektur khas Surabaya

- Tatanan dan Orientasi :

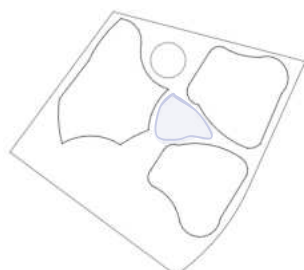
Menurut tradisi Jawa, arah utara selatan melambangkan kebaikan dan kejahatan. Orientasi ini mungkin merupakan ekspresi sikap Indonesia terhadap situasi lingkungan dan iklim tropis



Orientasi bangunan akan menghadap ke Utara dan Selatan yang mana mempertimbangkan arsitektur lokal Surabaya juga iklim yang ada.

- Aksis & Simetris :

Koridor tengah yang menghubungkan ruangan-ruangan berdasarkan prinsip tatanan yang mengatur sebagian atau seluruh bagian tatanan.

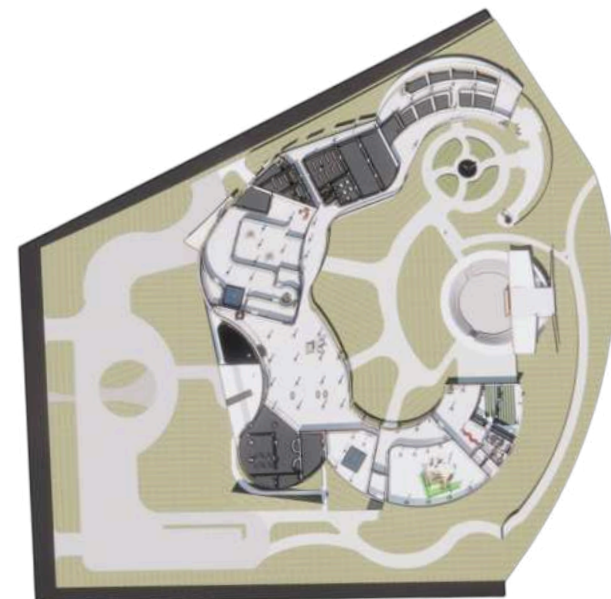


- Integrasi Sosial

Kehadiran open space dan amphiteater di pusat kawasan ini menarik perhatian pengunjung siang dan malam, sehingga fasilitas kreatif dan inovatif dapat memusatkan perhatian mereka ke segala arah.

Perhatian masyarakat Surabaya tertuju pada berbagai gerak tari, tari dan workshop yang berujung pada interaksi sosial menarik yang berlangsung di sarana Kreatif dan Inovatif.

Fasilitas ini memiliki sejumlah ruang pelatihan yang dapat menampung banyak kelompok di lokasi yang sama.



INTEGRATION OF DIGITAL SPACES

Penggunaan sensor dan devices yang terintegrasi dengan bentuk fisik bangunan, seperti :

- CCTV
- Automatic Lighting
- Automatic Ticketing sensors
- Automatic Watering Canon
- Biometric Face
- Air Quality index



4.

SCHEMATICS

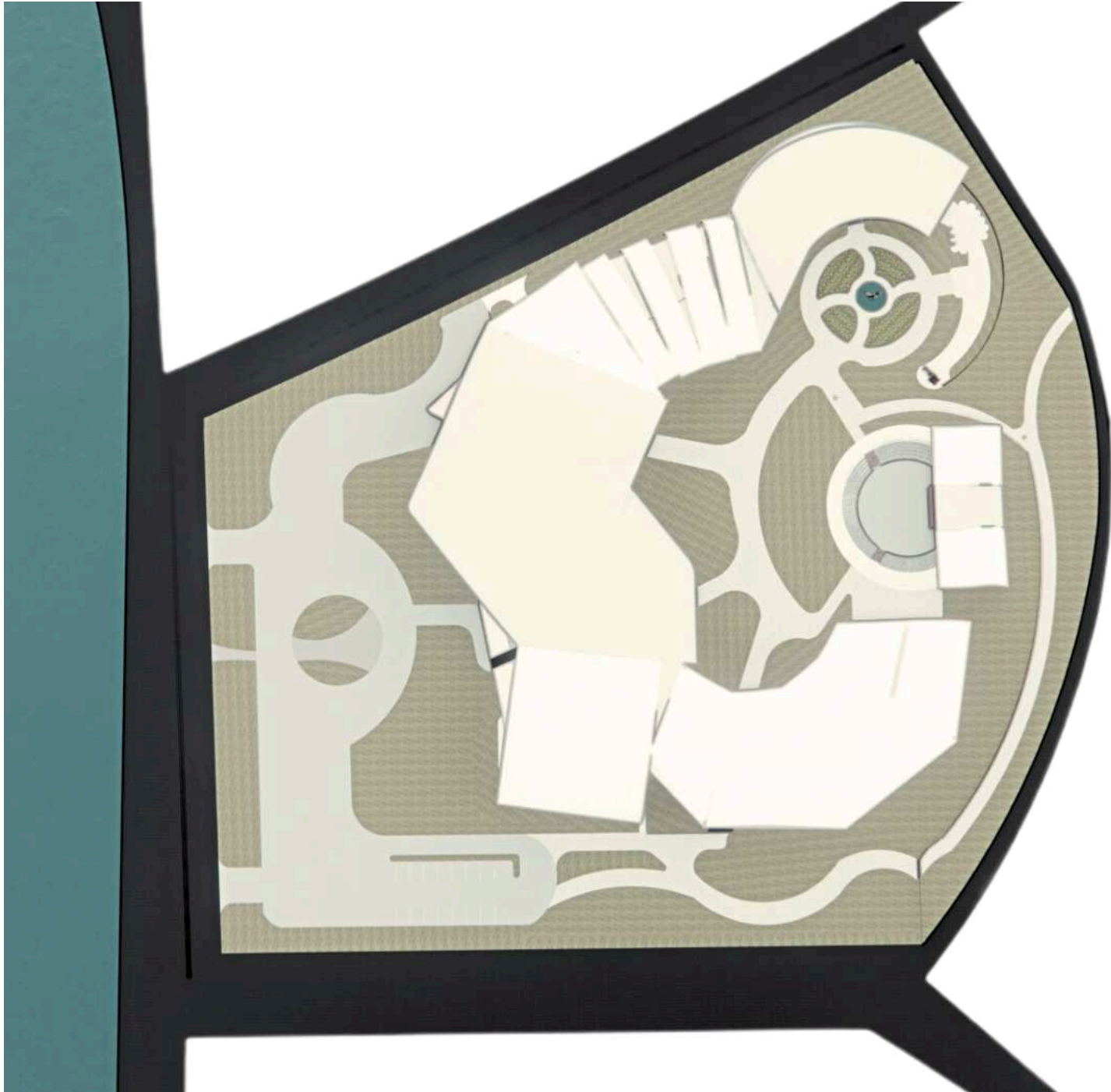
4.1 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

Perancangan ini berada di kawasan Ngagel, Surabaya, Jawa Timur. Fasilitas Kreatif Inovatif ini dirancang sebagai pendukung berjalannya industri kreatif di Surabaya. Pendekatan Innovation Ecosystems digunakan untuk menyesuaikan serta mendukung fungsi dari rancangan. Fasilitas ini berada pada site dengan luas 3,5 hektar dengan total area lahan 56,800 m2 dan total luas bangunan 33, 250 m2

4.1.1 PROPERTY SIZE

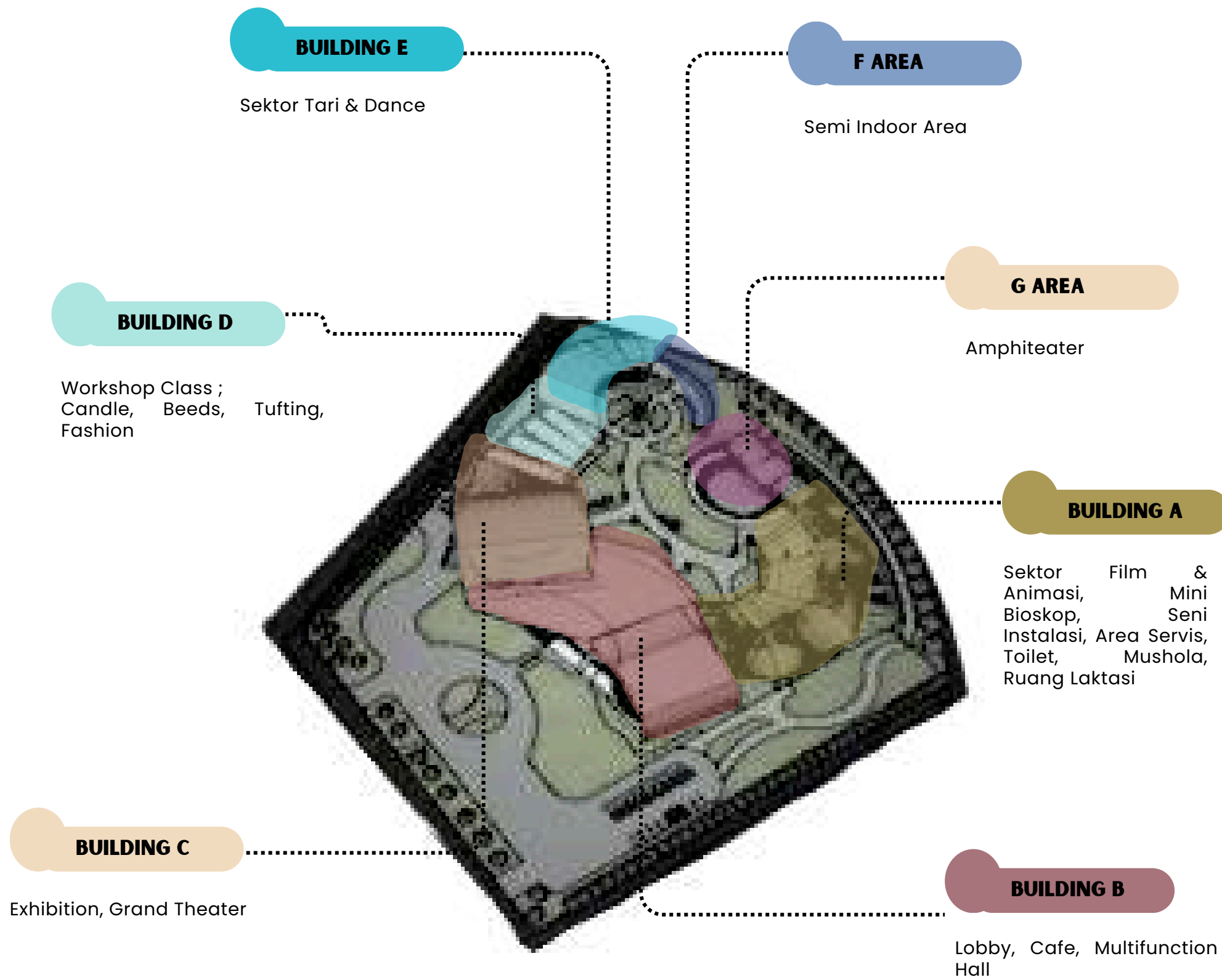
Peraturan Bangunan	Hasil Rancangan
KDB 60%	33. 250 m2
RTH 40%	23.550 m2

4.1.2 RANCANGAN SITUASI



Gambar perancangan yang diambil pada situasi kawasan inii memaksimalkan penggunaan ruang terbuka hijau. Integrasi bangunan juga diperhatikan antara 1 fungsi dengan fungsi lainnya

4.1.3 RANCANGAN SITEPLAN



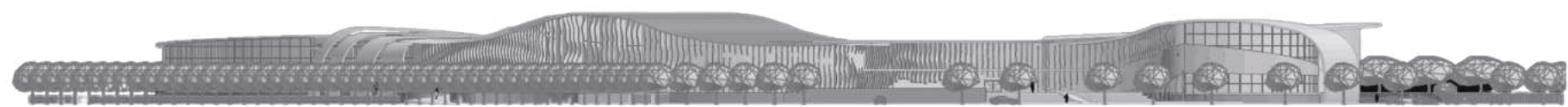
4.1.3 RANCANGAN SITEPLAN



KETERANGAN :

- ZONA A : SEKTOR FILM & ANIMASI, MINI BIOSKOP, SENI INSTALASI, AREA SERVIS, TOILET, MUSHOLA
- ZONA B : LOBBY, CAFE, MULTIUNCTION HALL
- ZONA C : EXHIBITION, GRAND THEATER
- ZONA D : WORKSHOP CLASS
- ZONA E : SEKTOR TARI, DANCE
- ZONA F : SEMI INDOOR
- ZONA G : AMPHITEATER

4.1.4 RANCANGAN TAMPAK KAWASAN



TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR



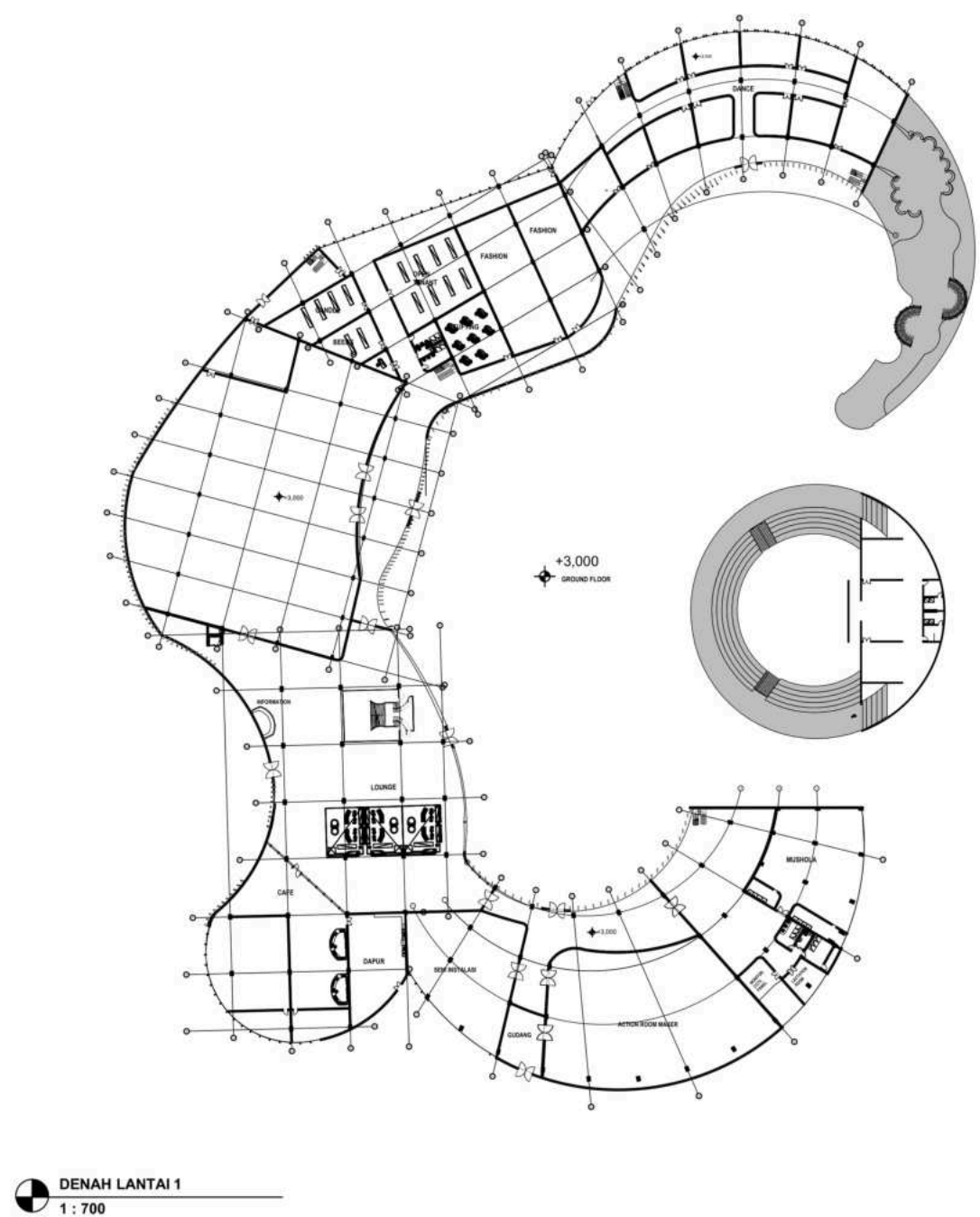
TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN

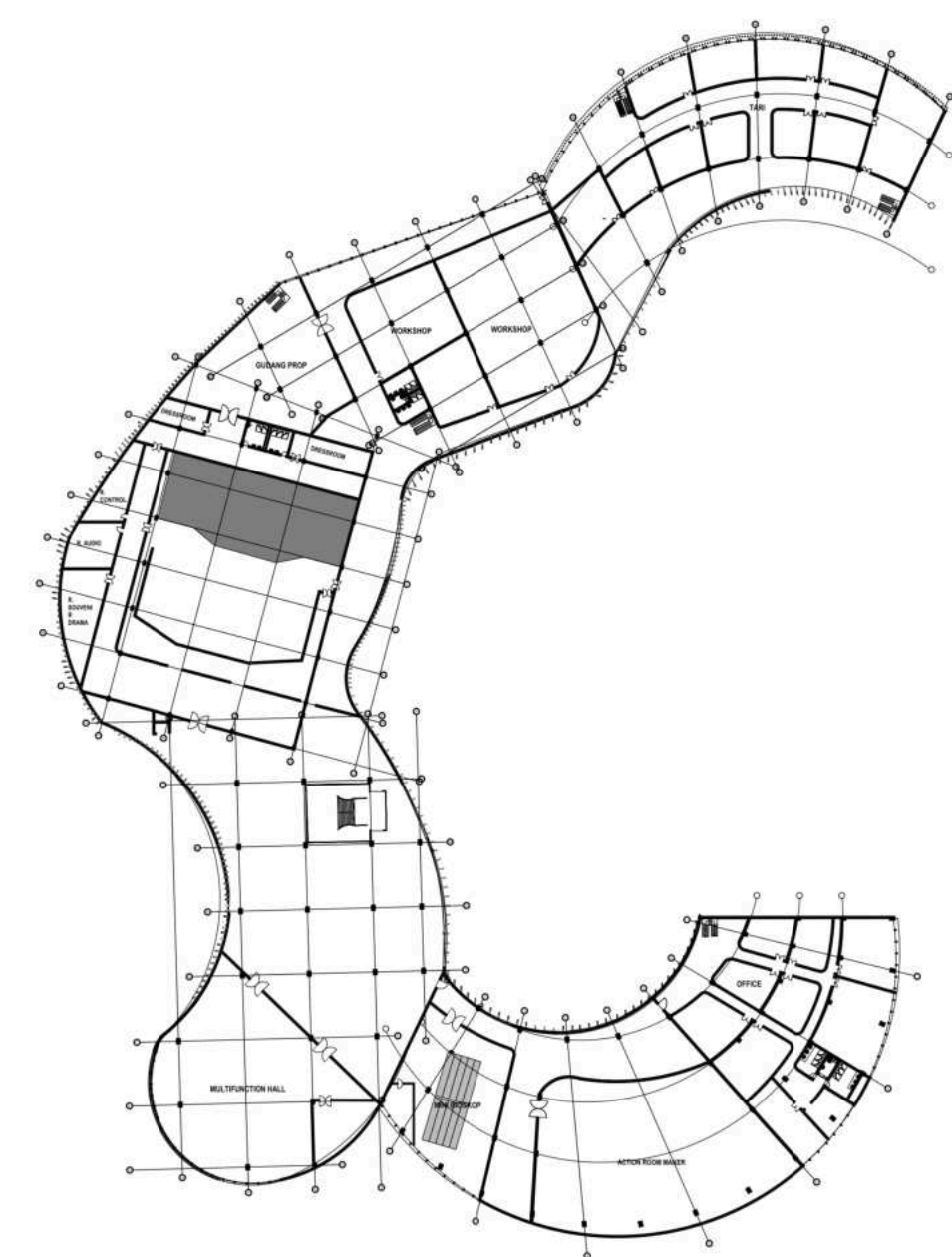
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



4.2 HASIL RANCANGAN

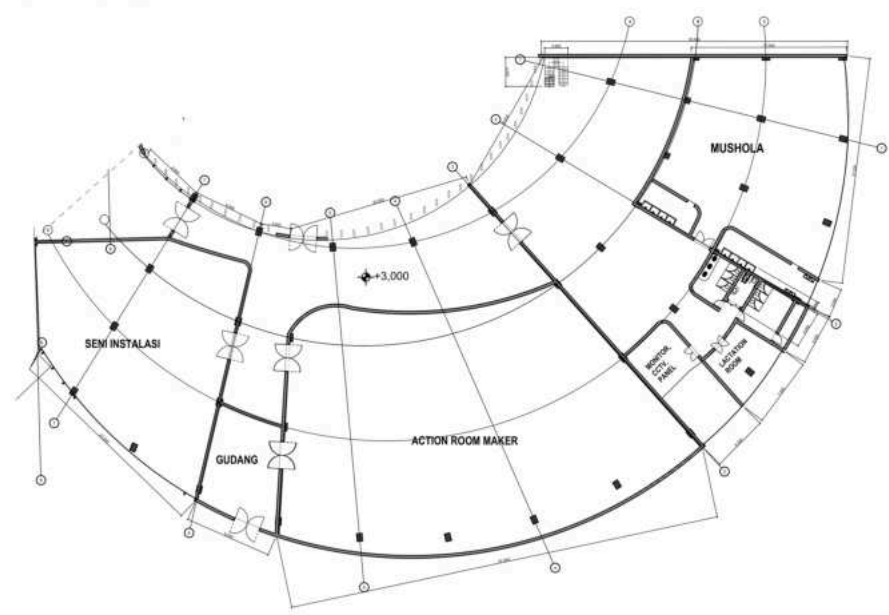
4.2.1 DENAH



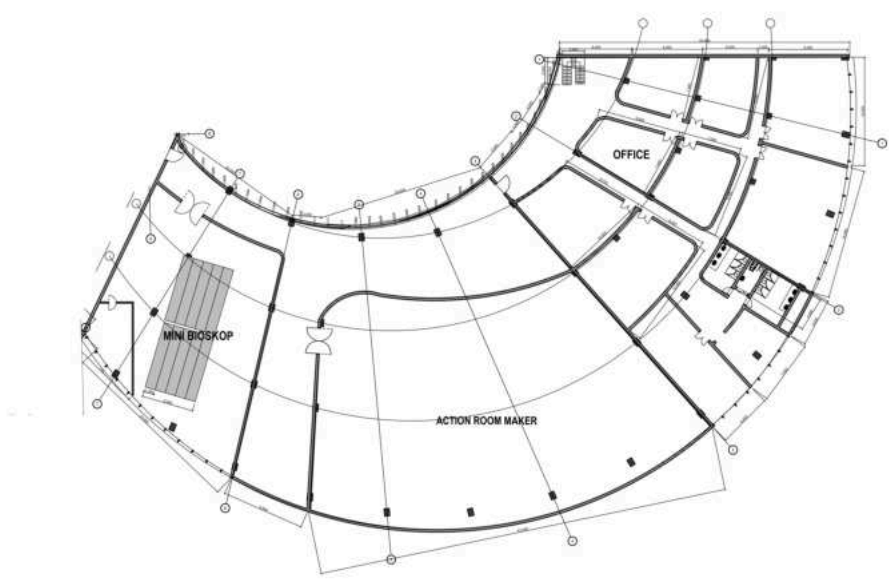
 DENAH LANTAI 2
1 : 700

4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



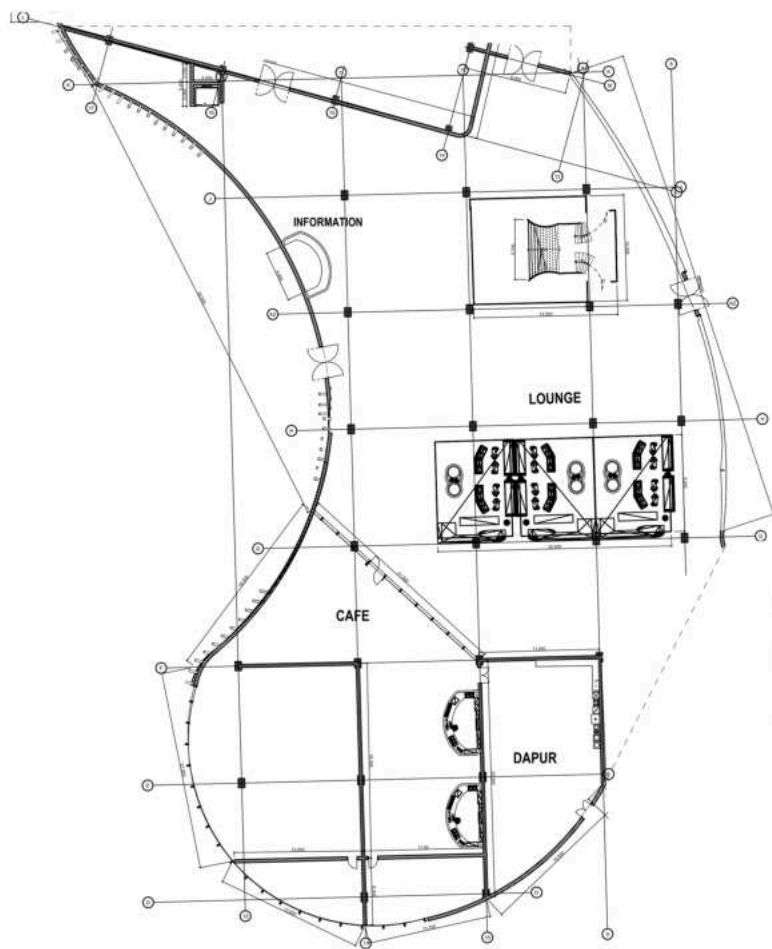
DENAH PARTIAL A LANTAI 1
1 : 300



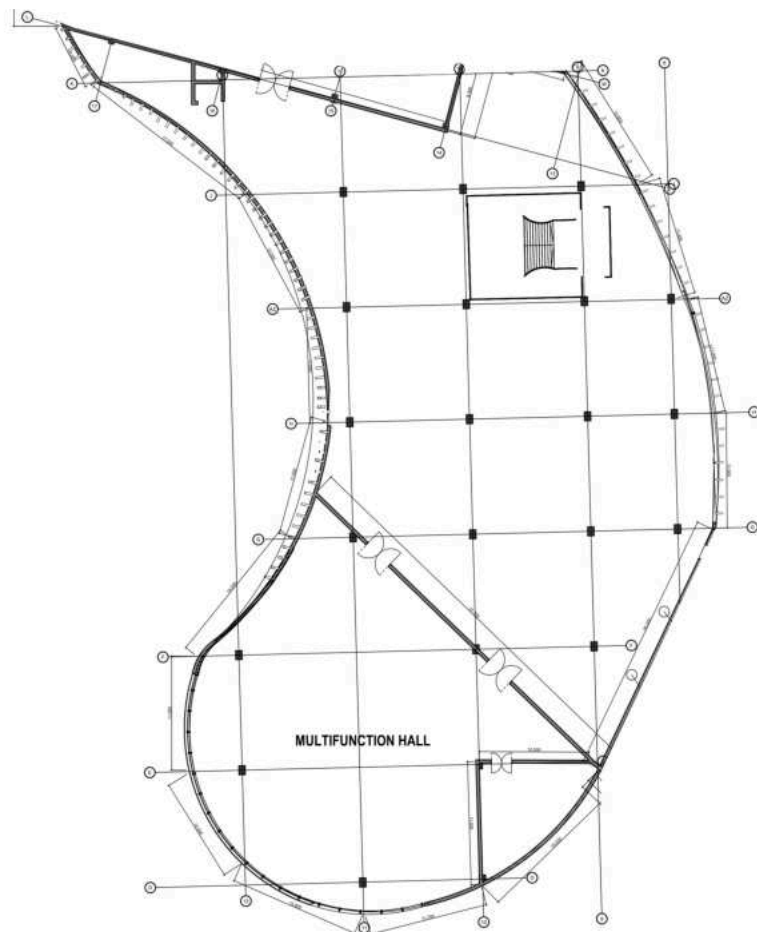
DENAH PARTIAL A LANTAI 2
1 : 300

4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



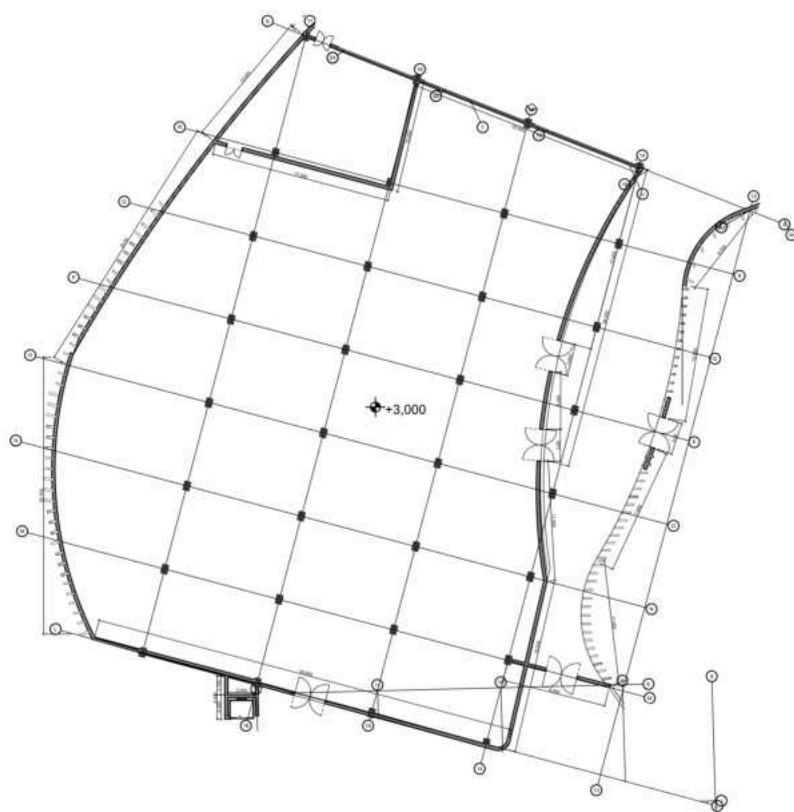
DENAH PARSIAL B LANTAI 1
1 : 300



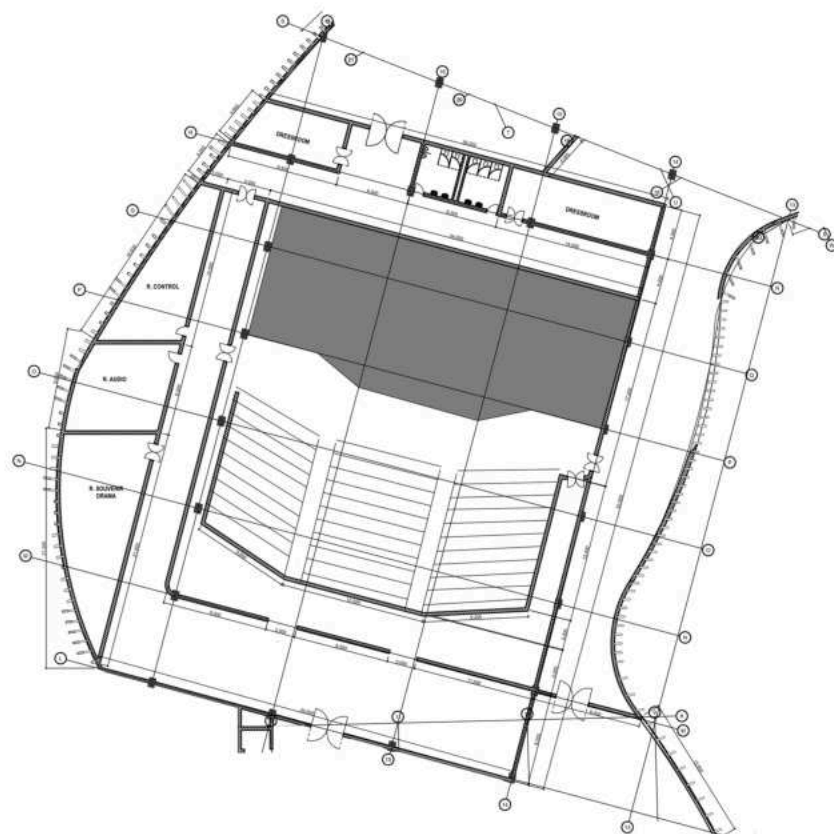
DENAH PARSIAL B LANTAI 2
1 : 300

4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



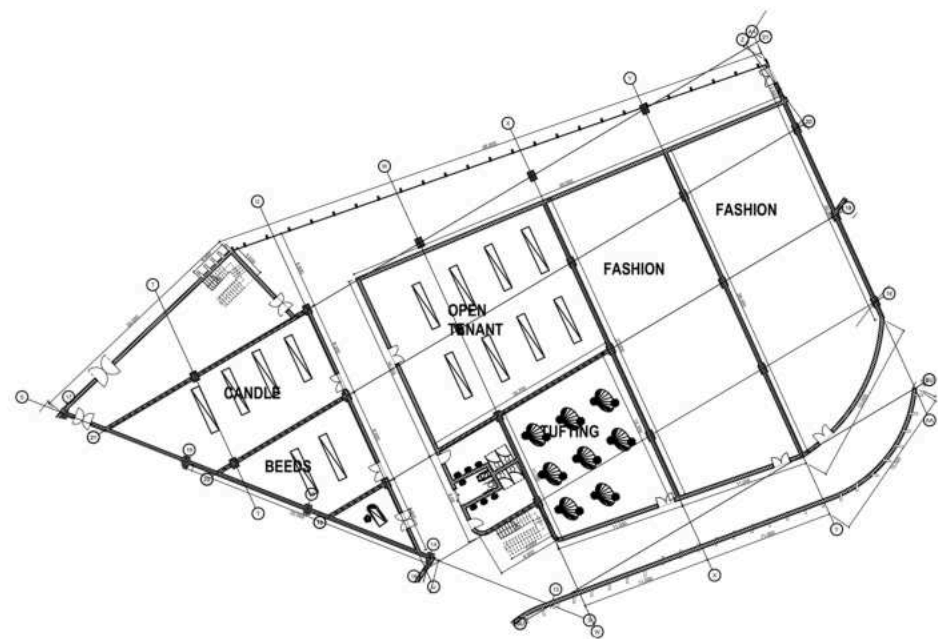
 DENAH PARSIAL C LANTAI 1
1 : 300



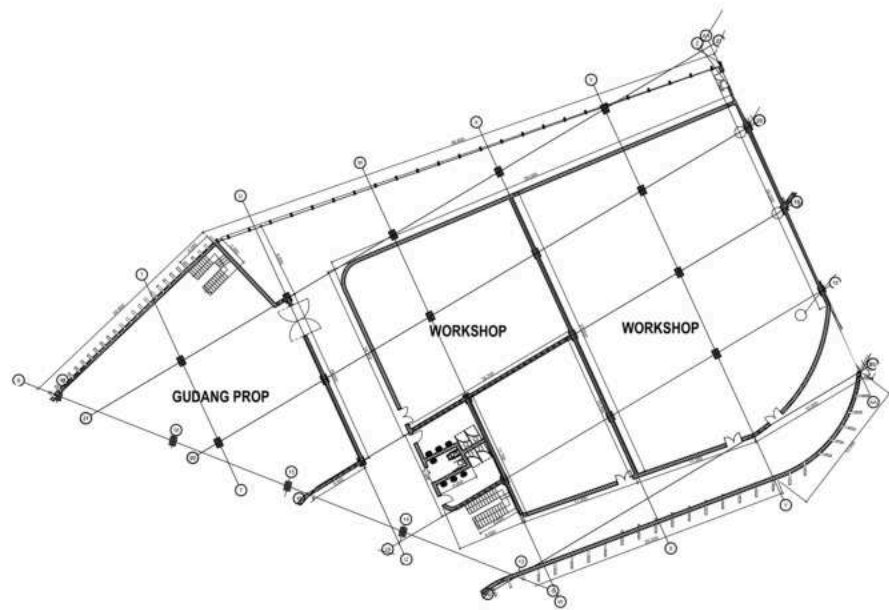
 DENAH PARSIAL C LANTAI 2
1 : 300

4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



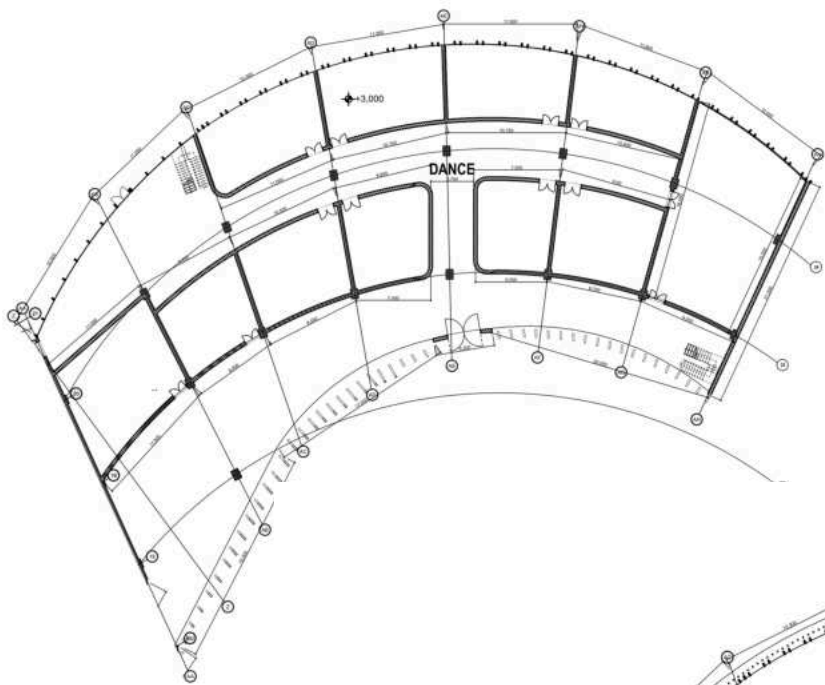
DENAH PARSIAL D LANTAI 1
1 : 300



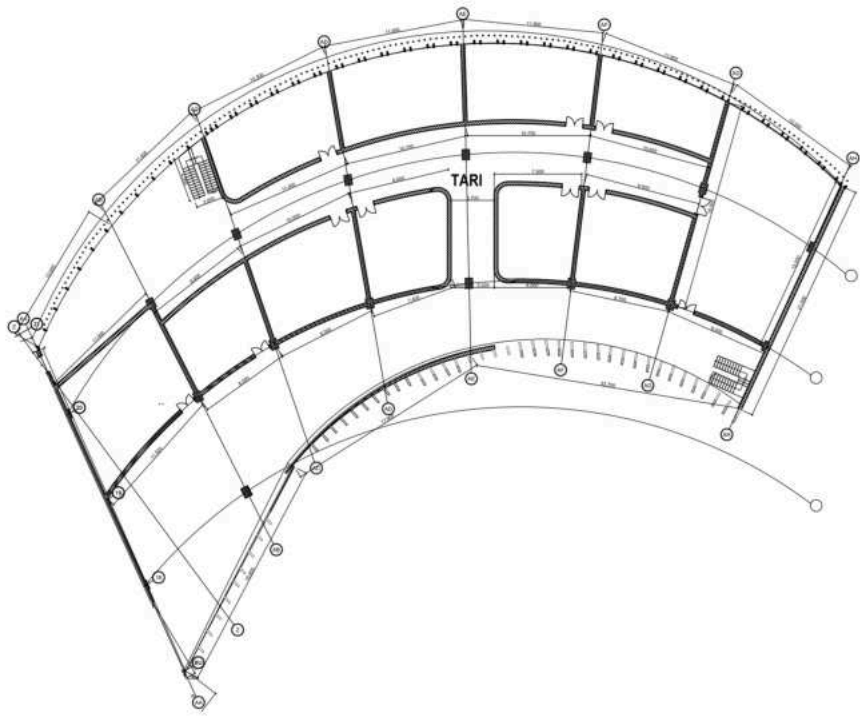
DENAH PARSIAL D LANTAI 2
1 : 300

4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH



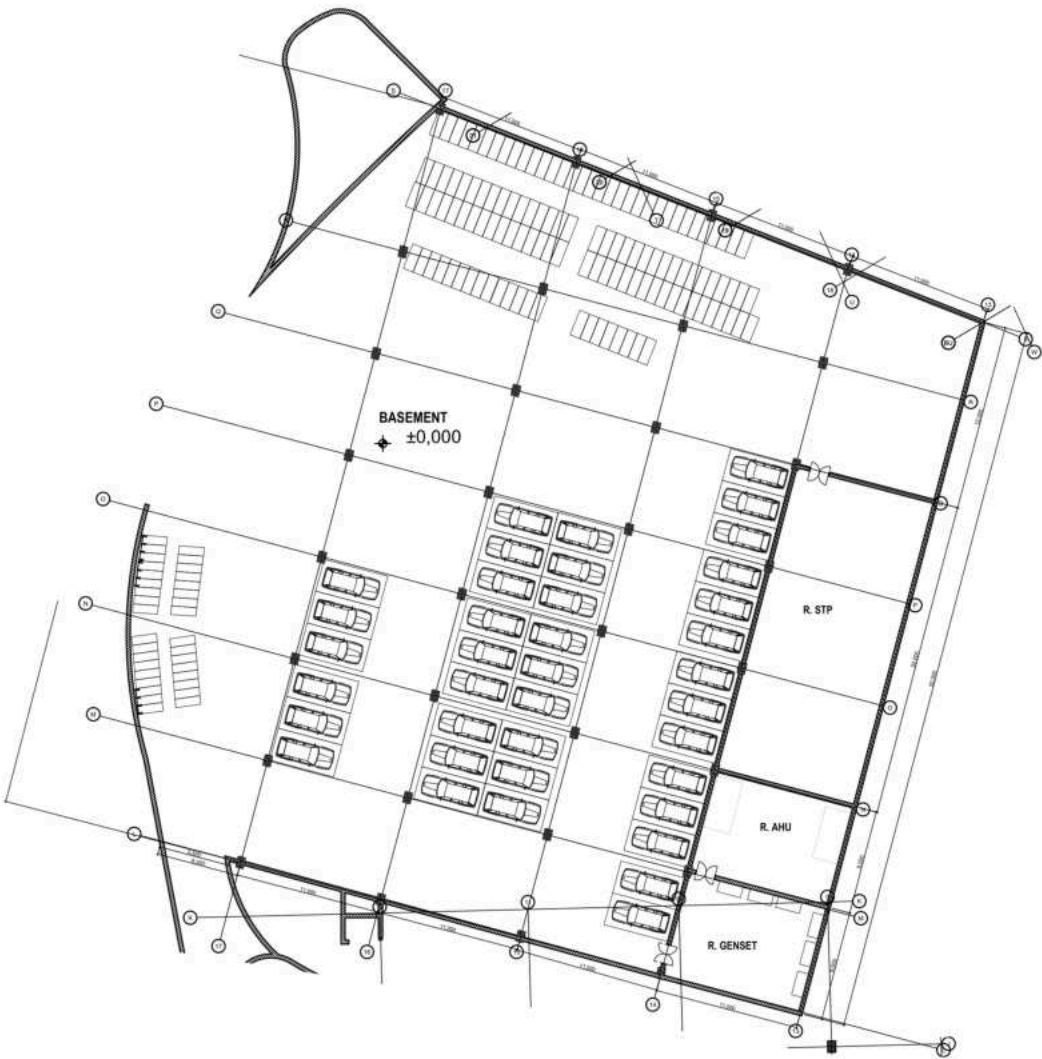
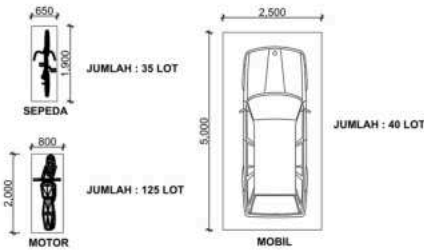
DENAH PARSIAL E LANTAI 1
1 : 300



DENAH PARSIAL E LANTAI 2
1 : 300

4.2 HASIL RANCANGAN

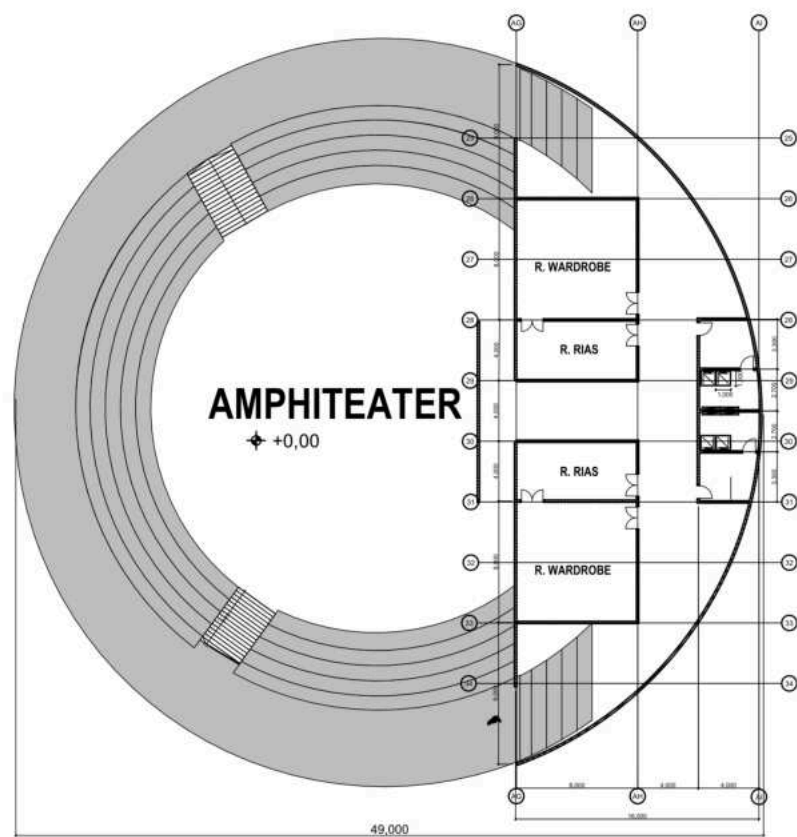
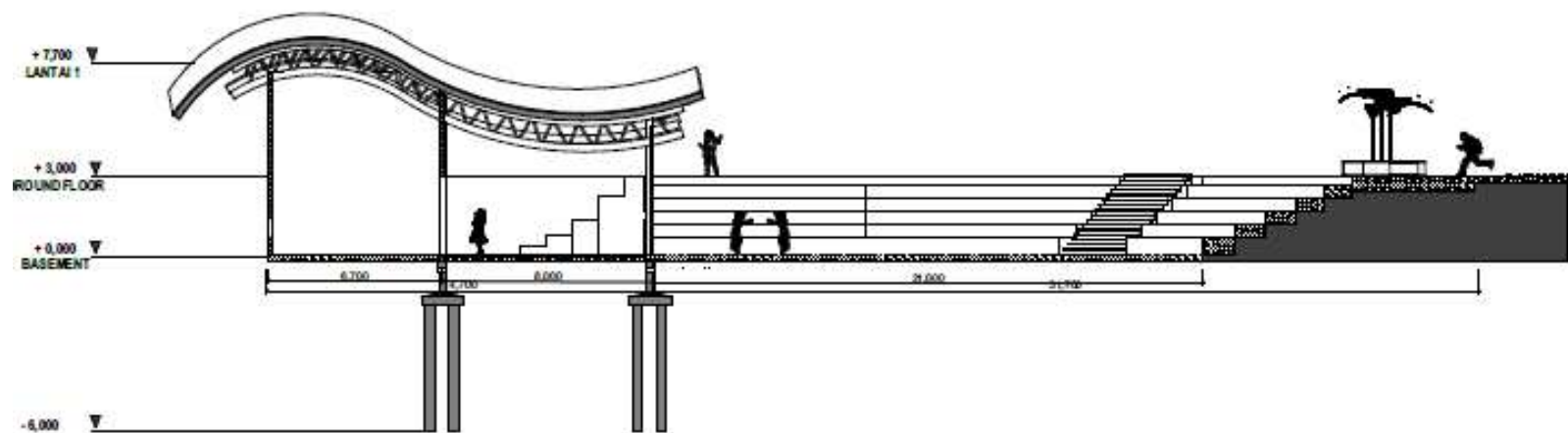
4.2.1 DENAH BASEMENT



DENAH BASEMENT
1 : 300

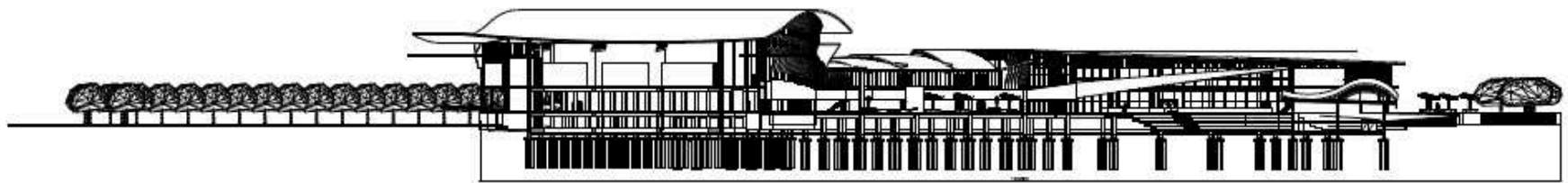
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.1 DENAH AMPHTEATER



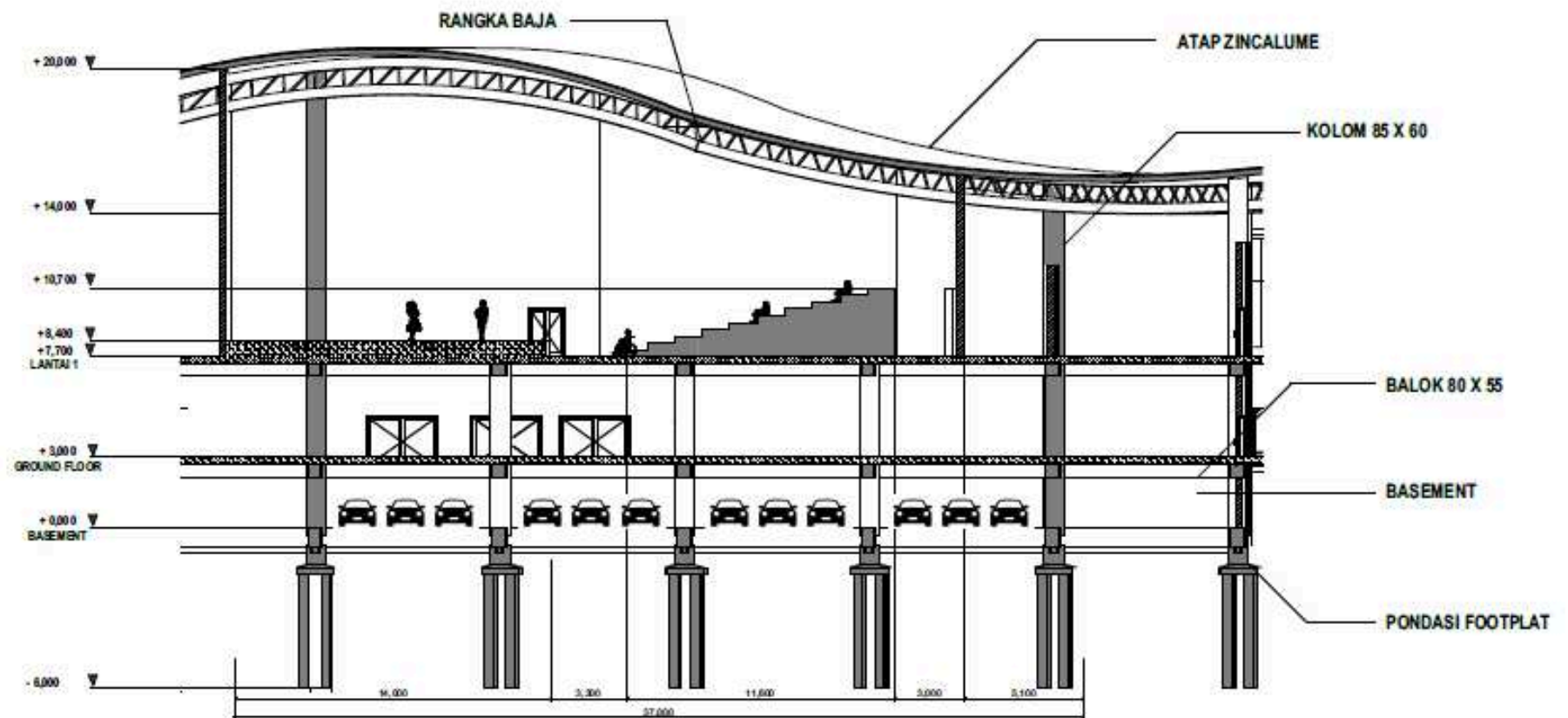
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



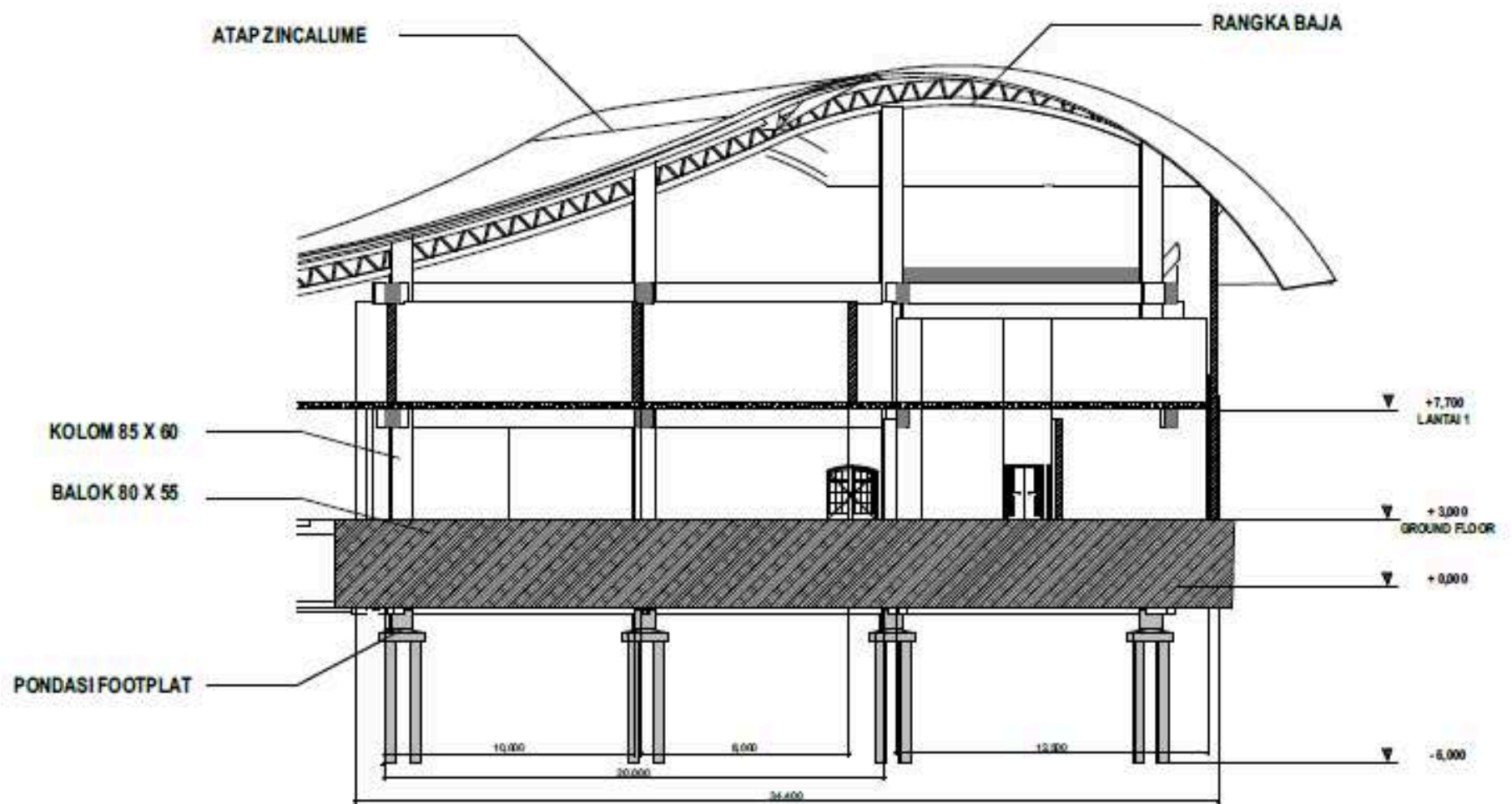
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



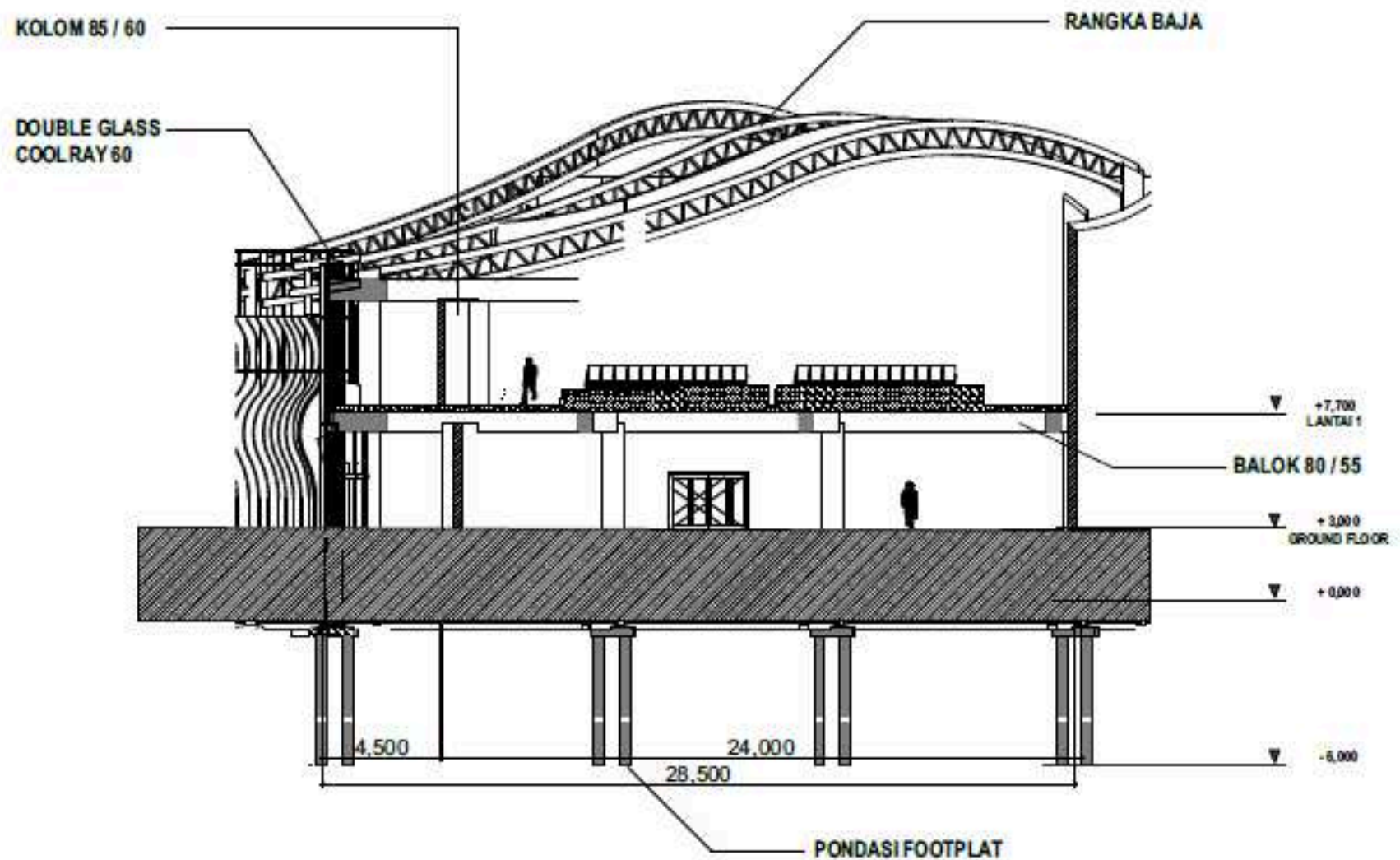
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



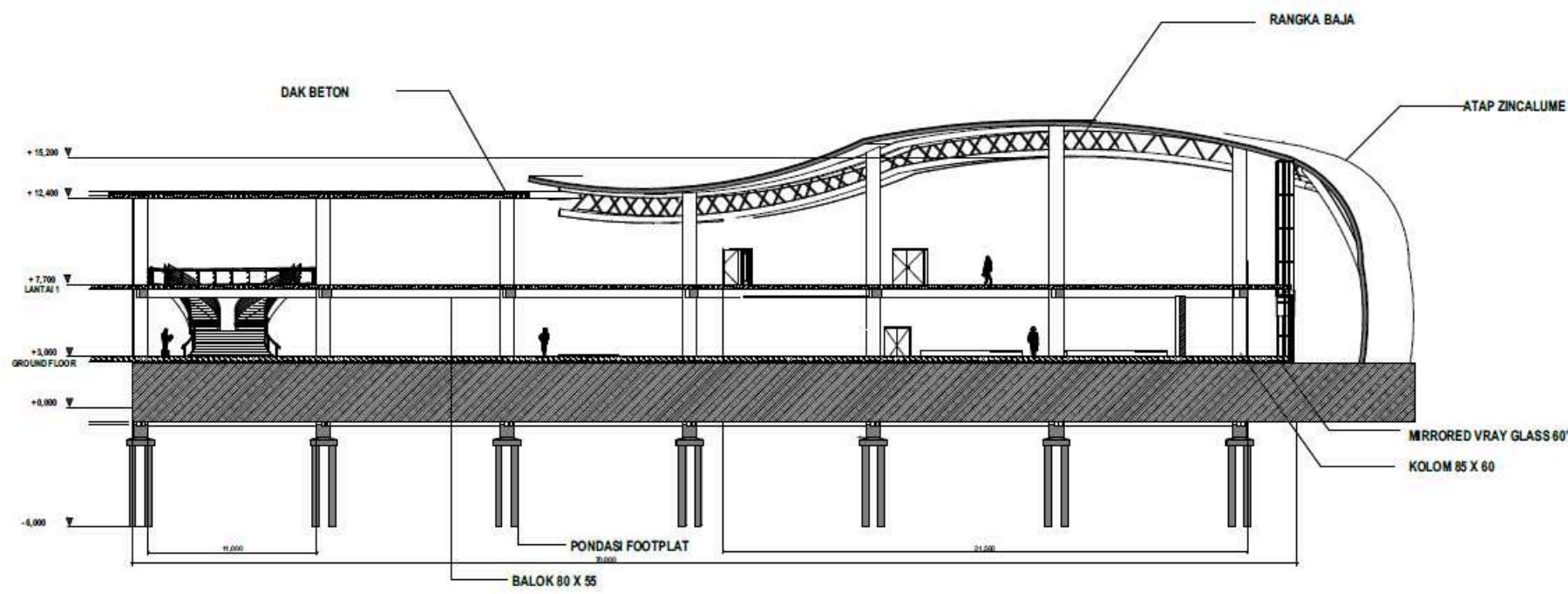
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



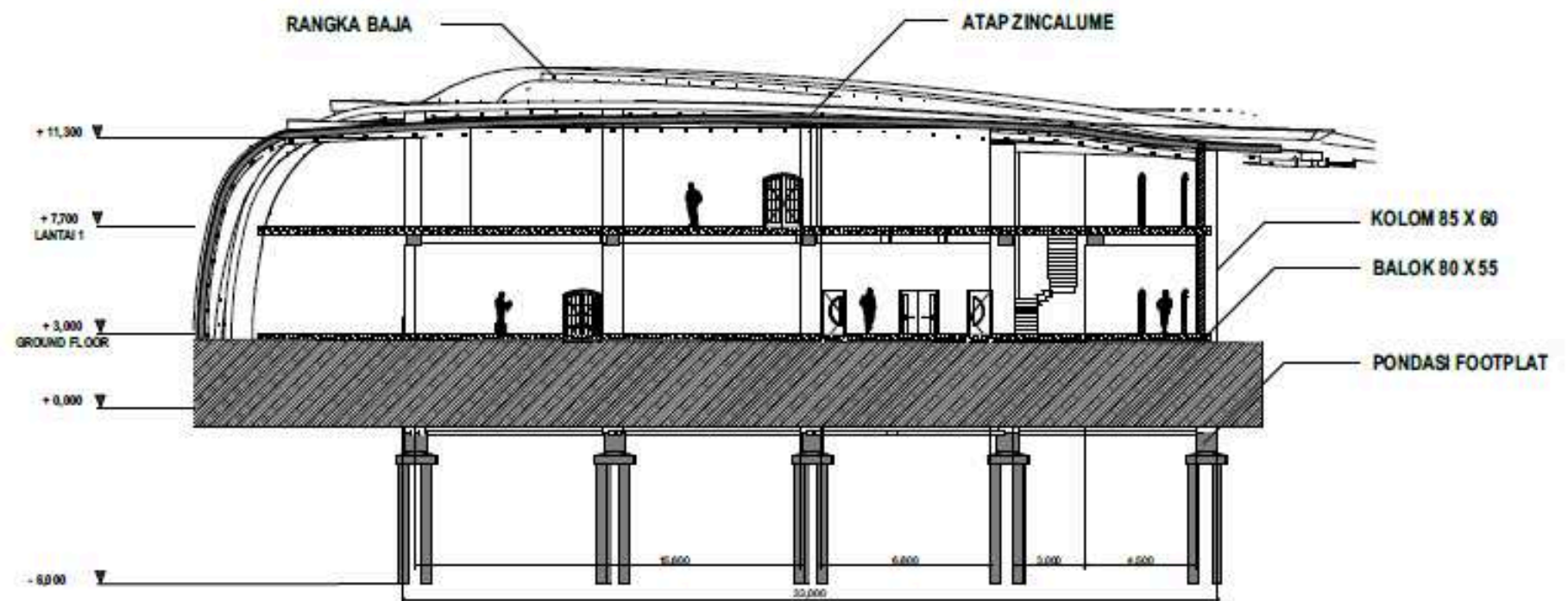
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



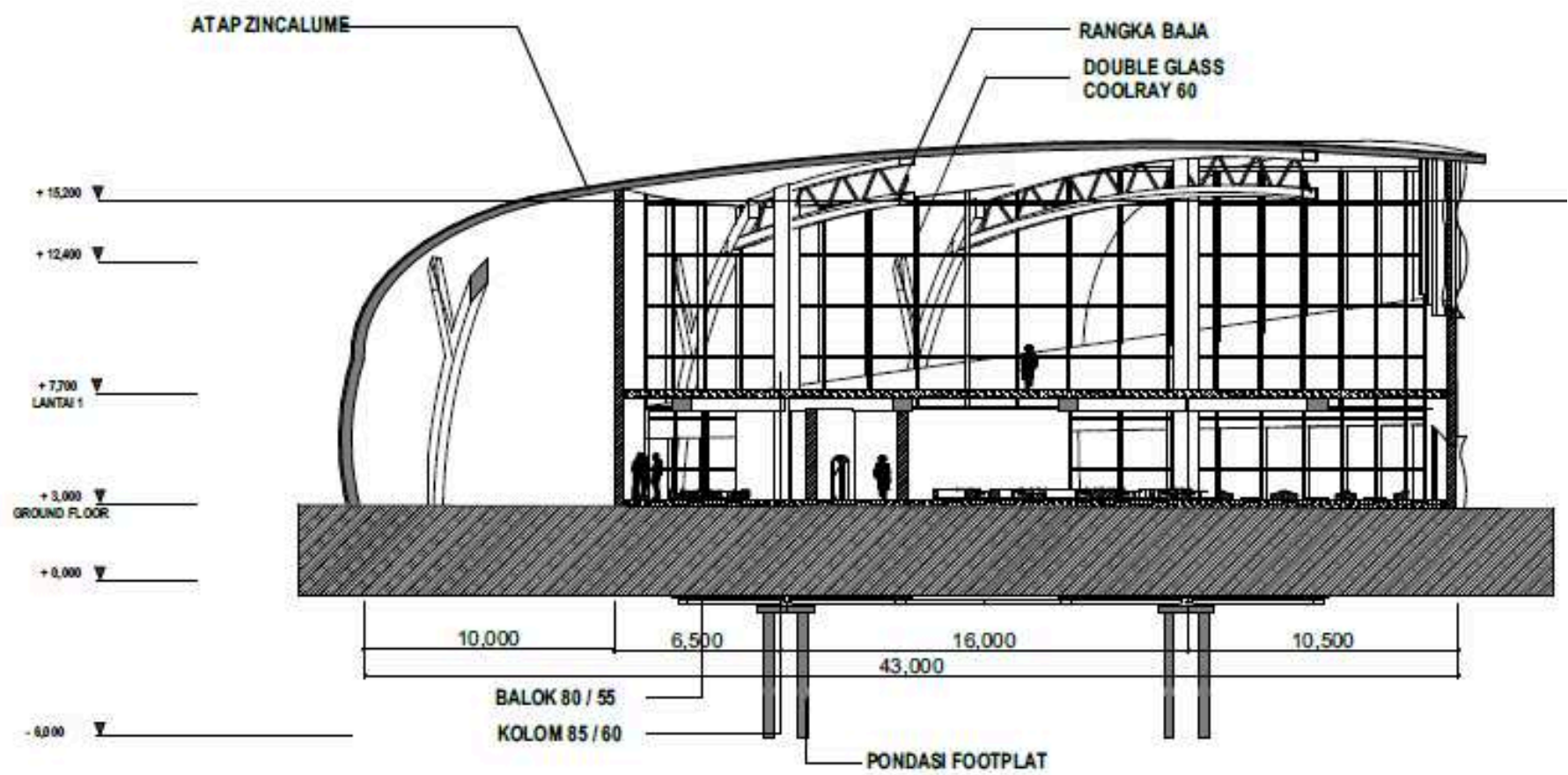
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



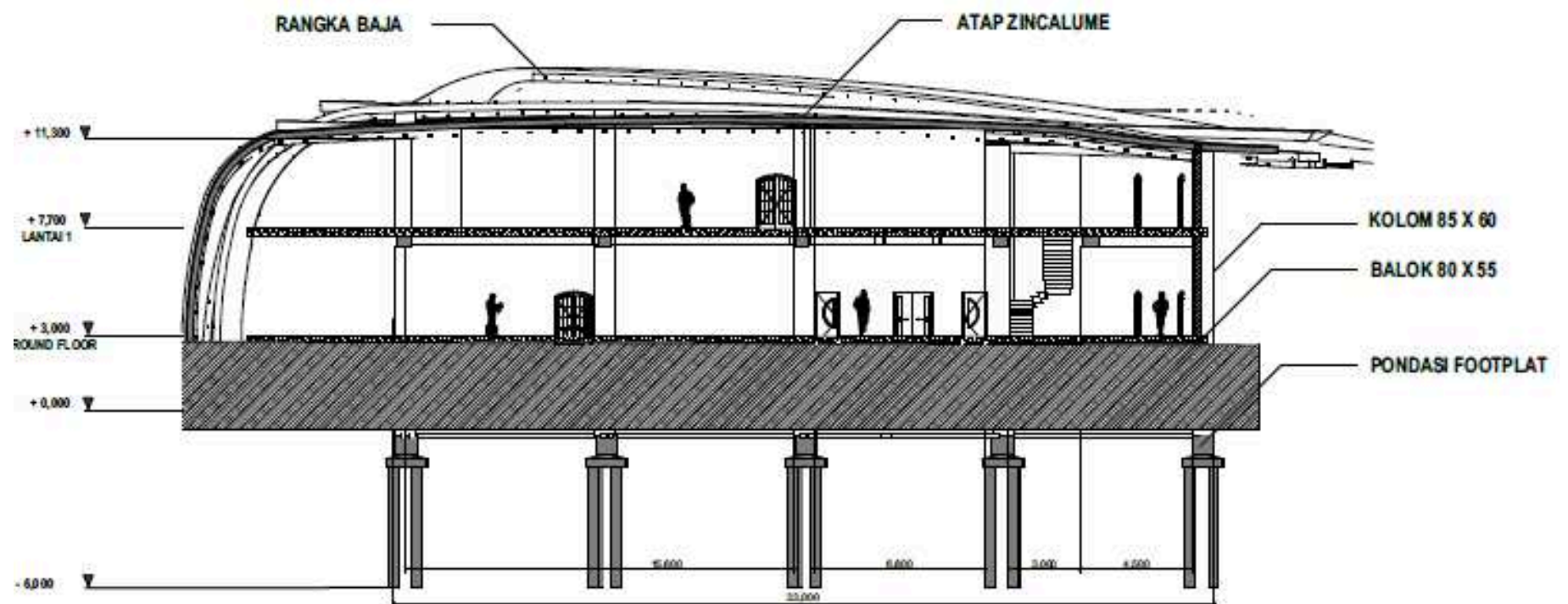
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



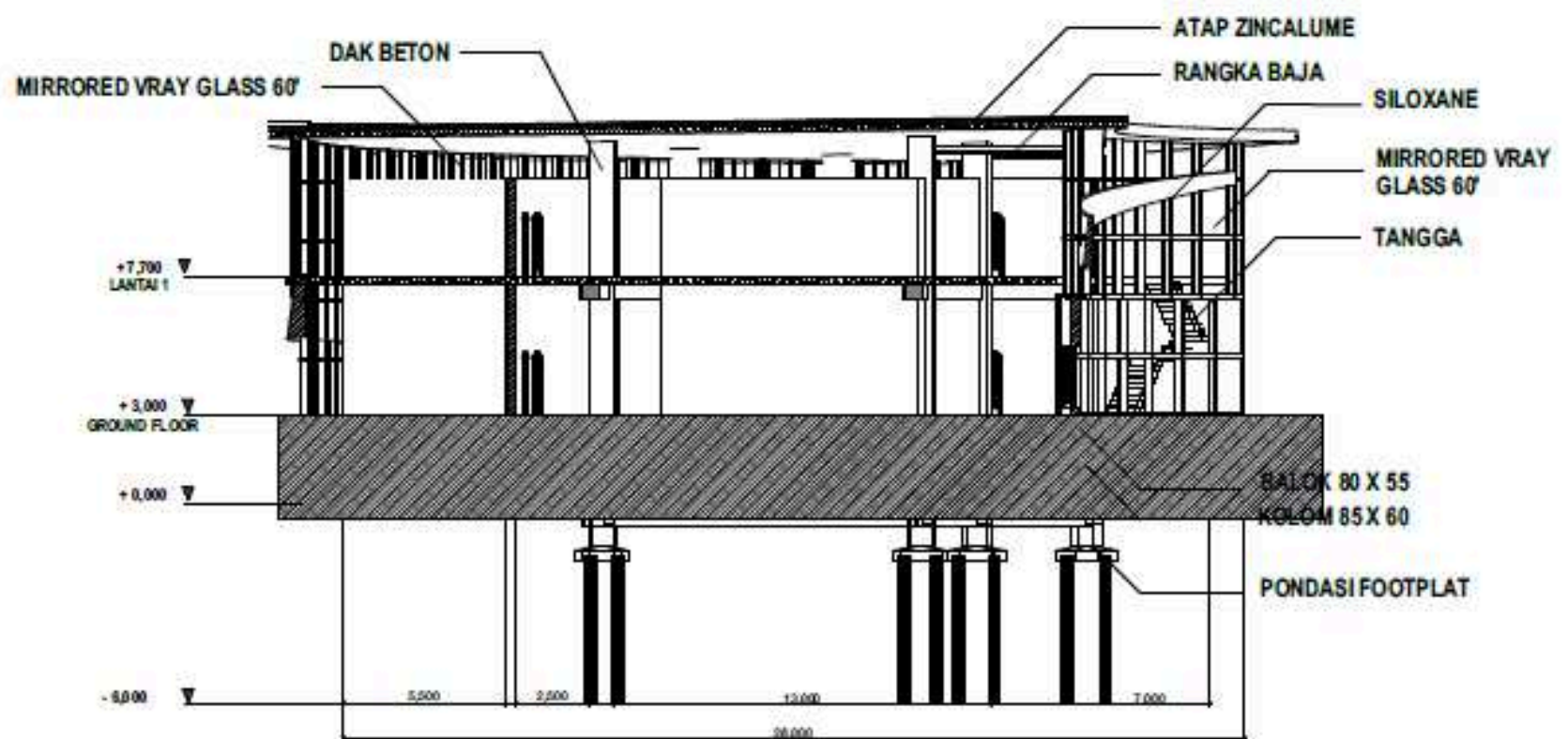
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



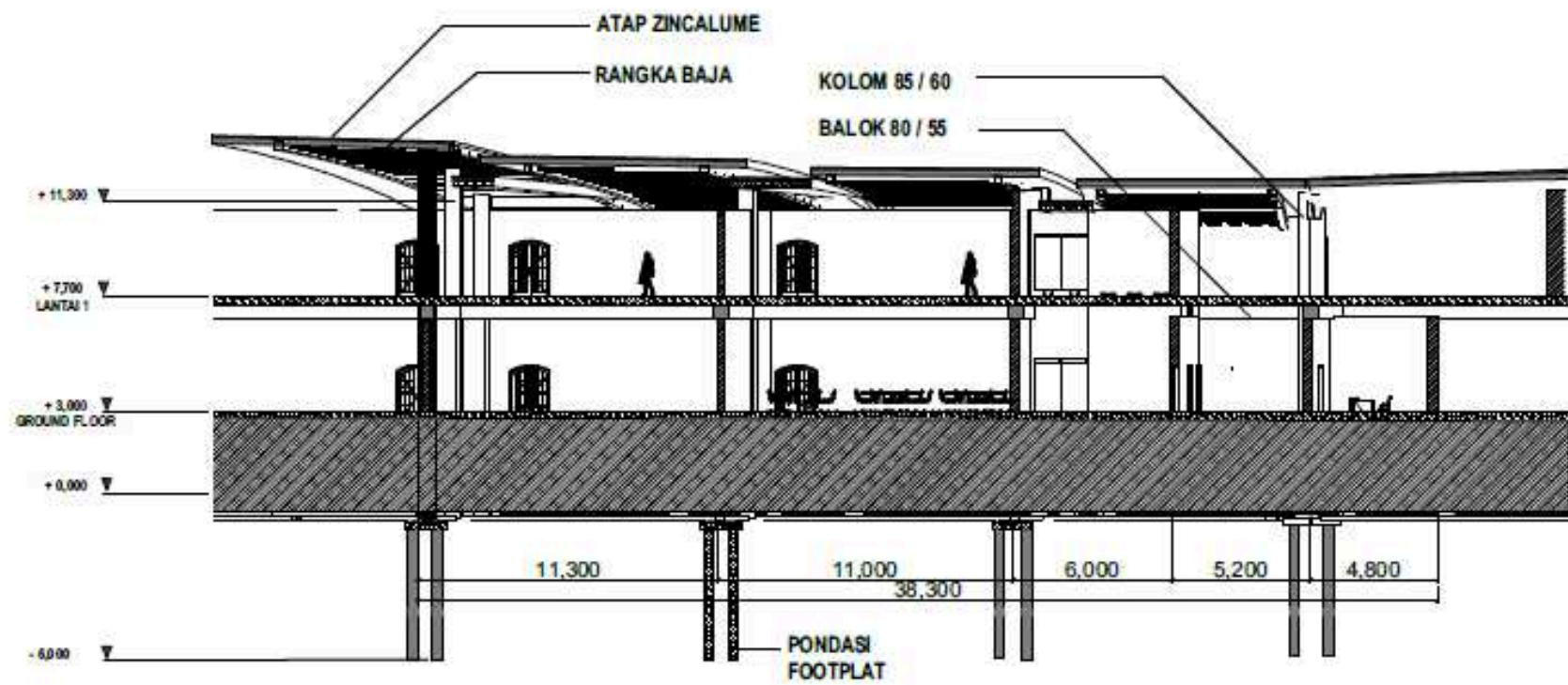
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



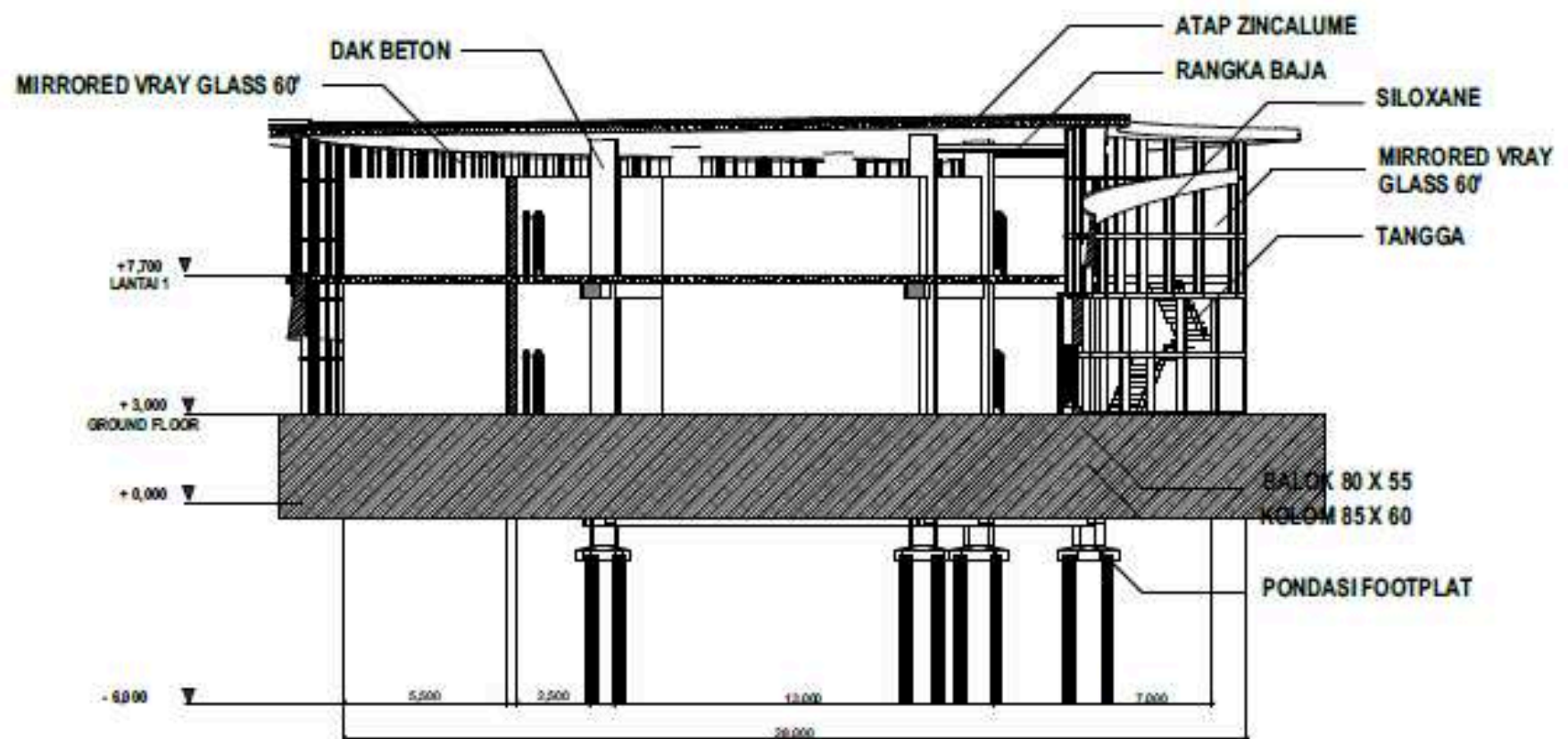
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



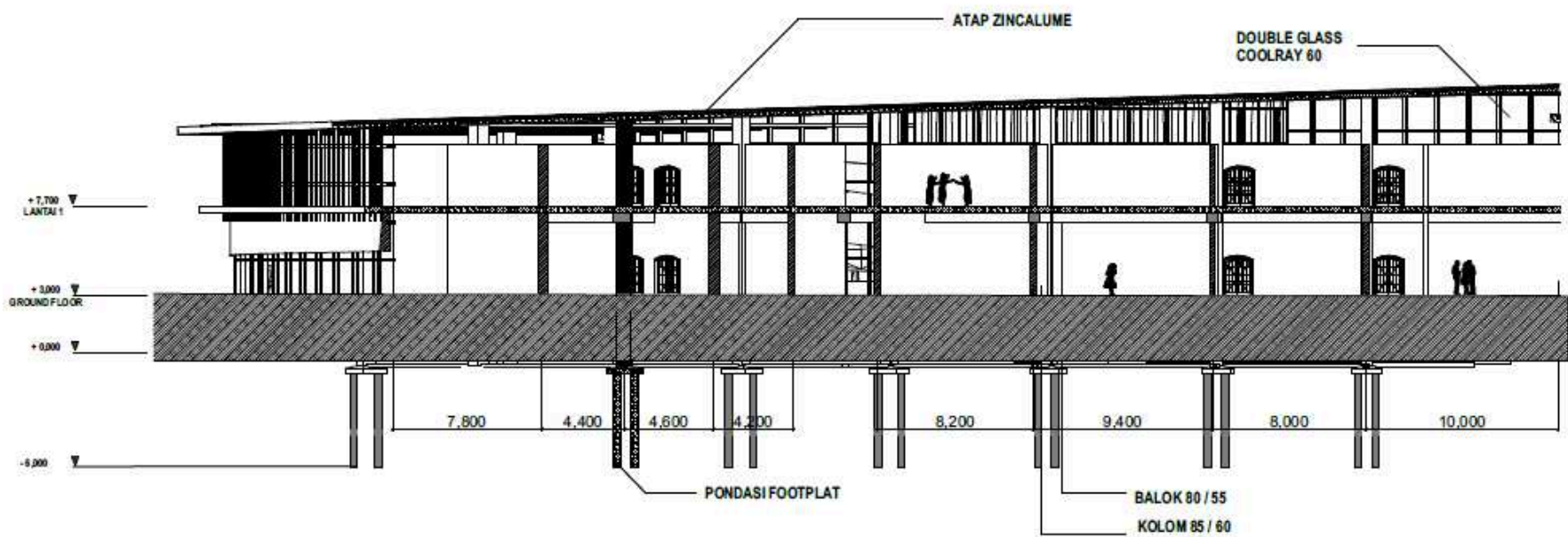
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN



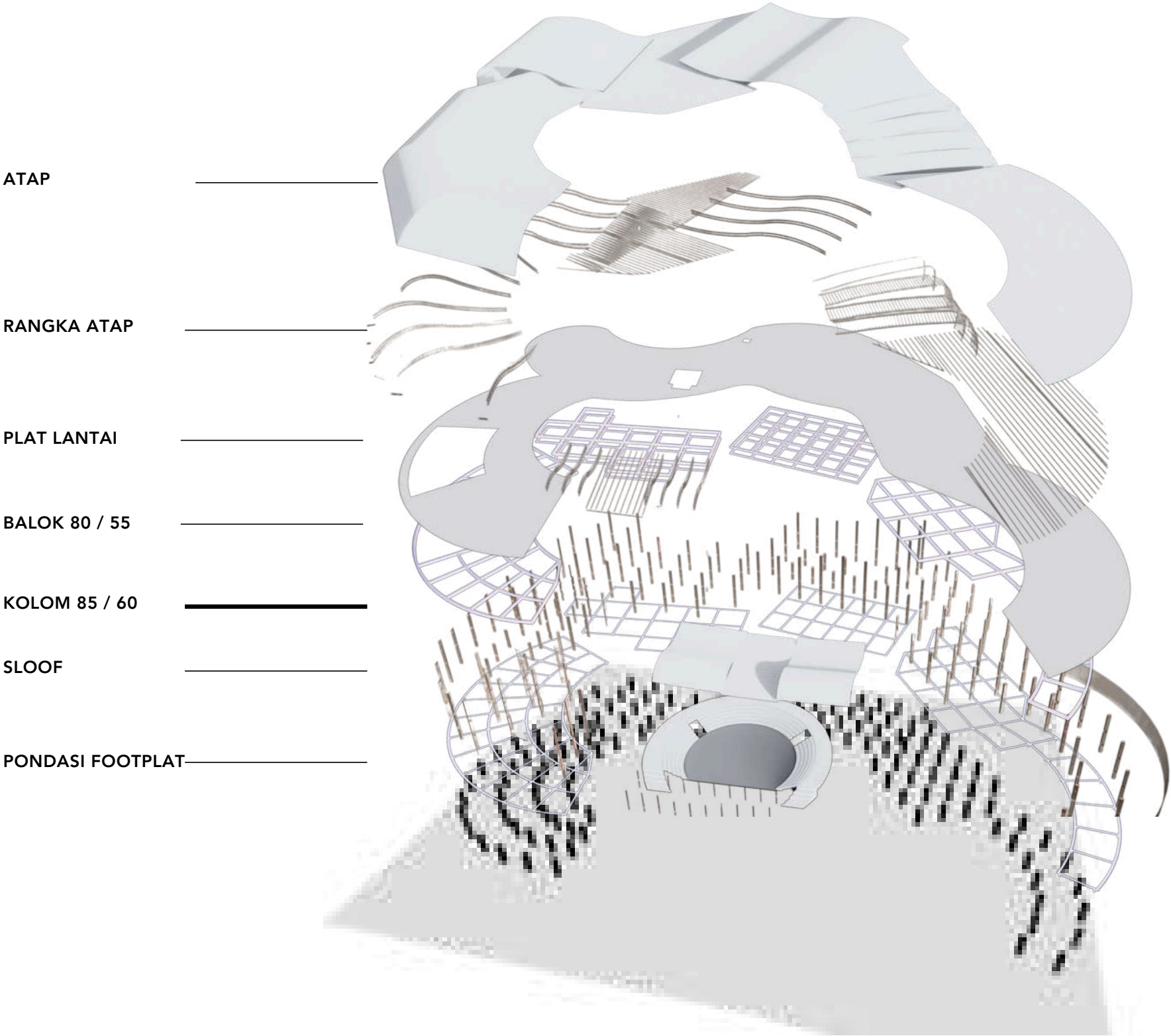
4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.2 POTONGAN

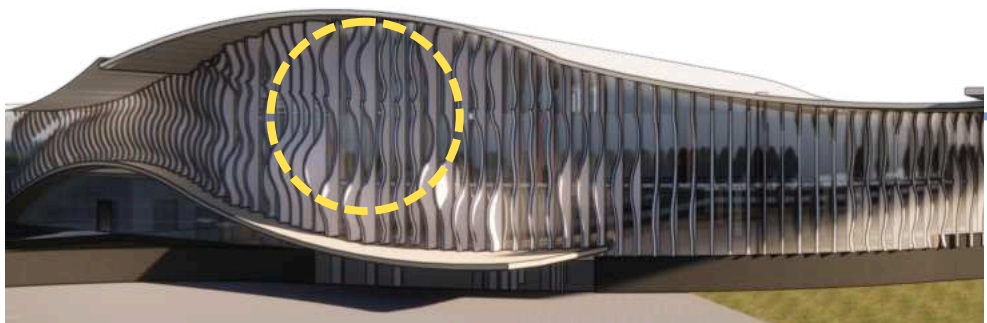
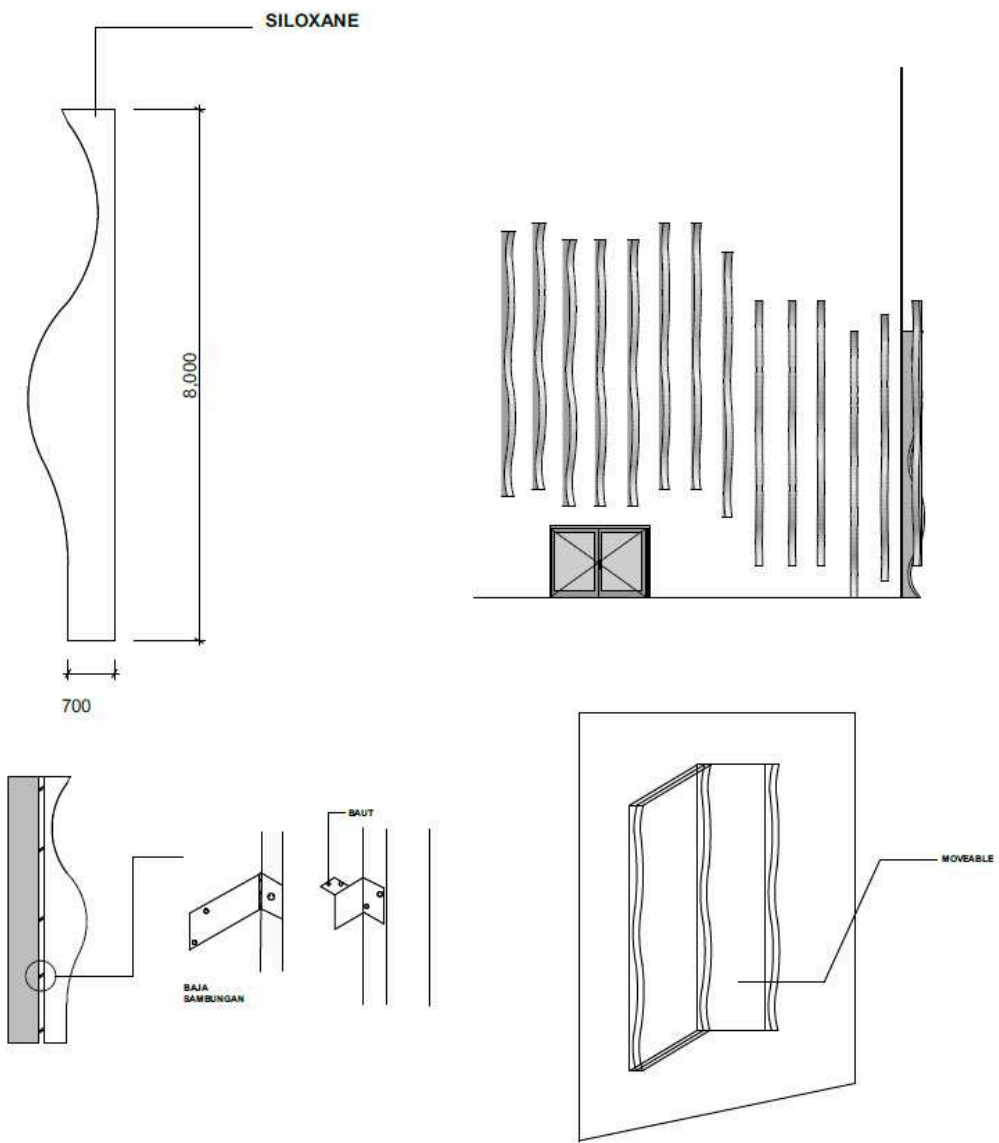


4.2 HASIL RANCANGAN

4.2.3 SKEMA SISTEM STRUKTUR

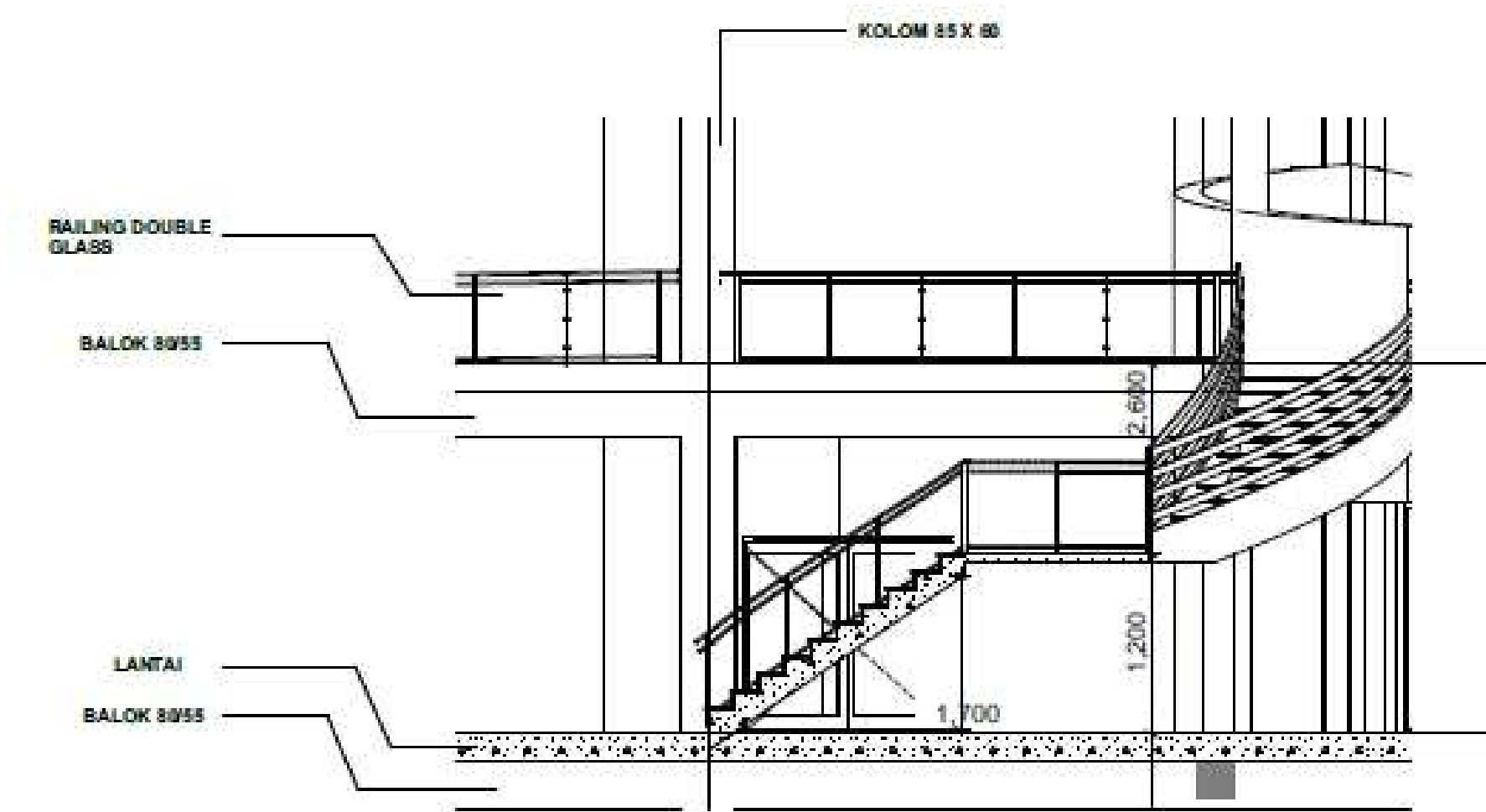


4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN
SELUBUNG BANGUNAN



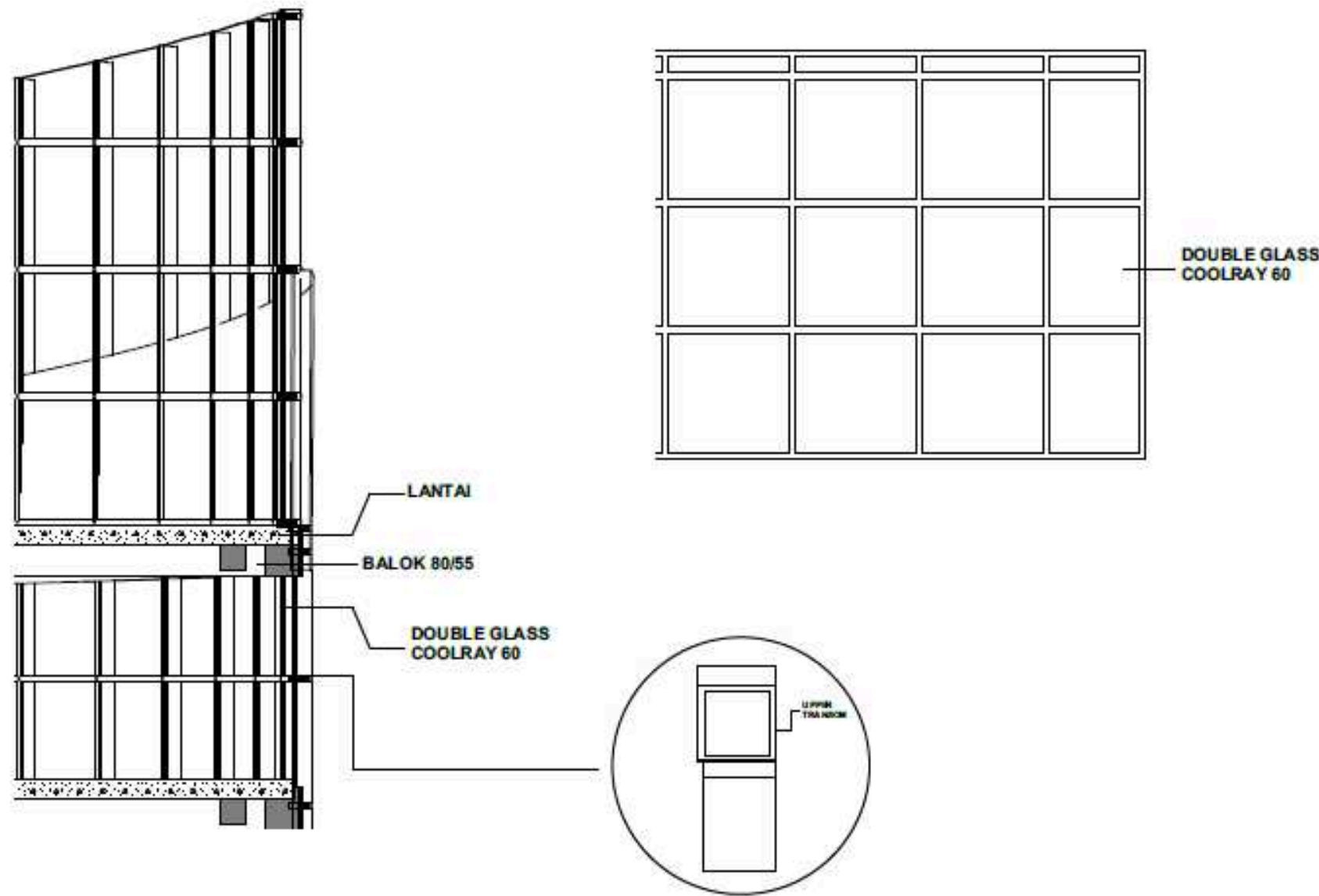
4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN

TANGGA LOBBY



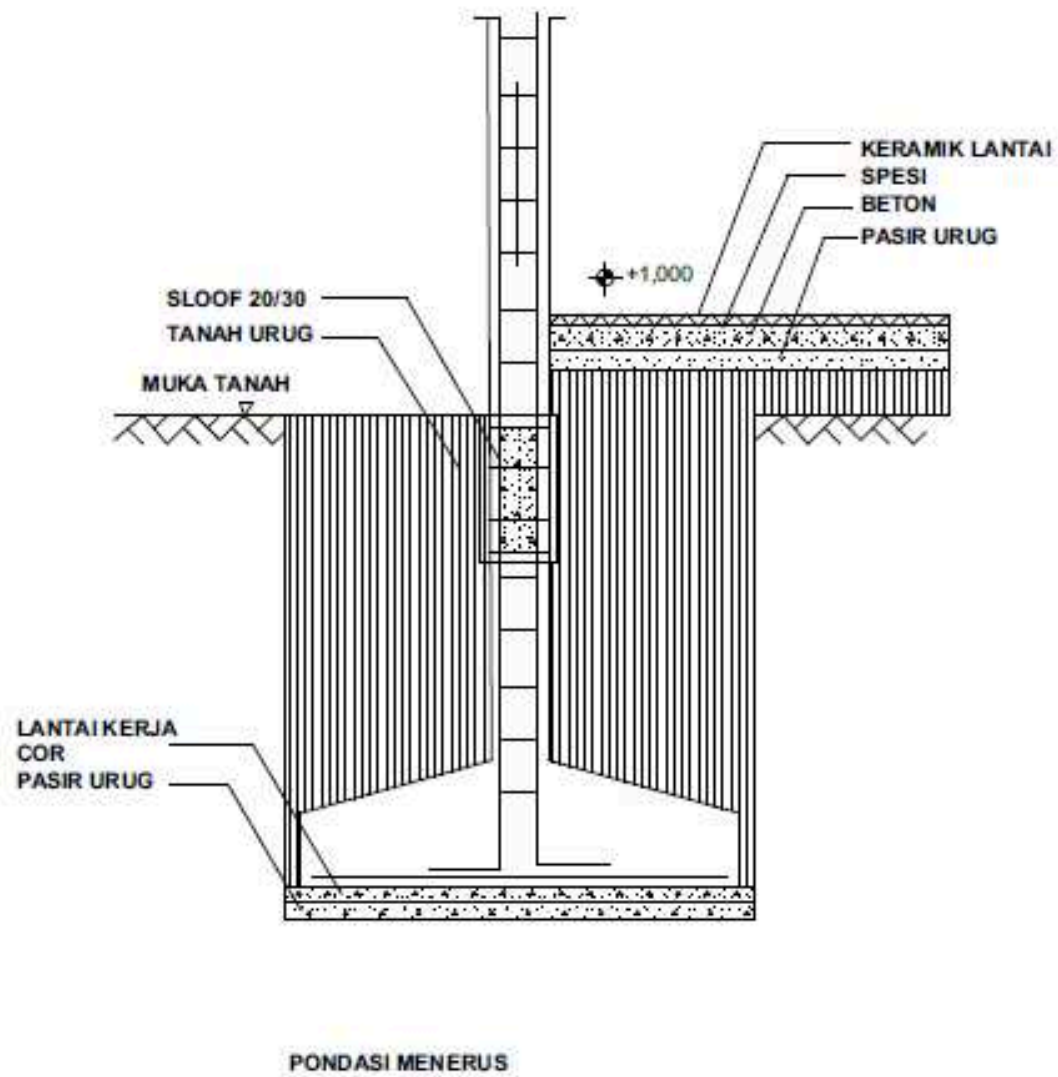
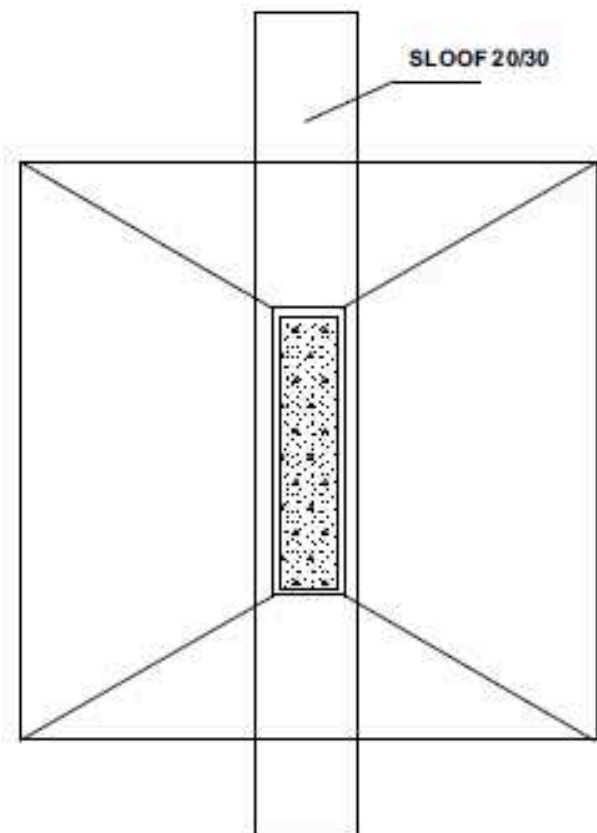
4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN

CURTAIN WALL

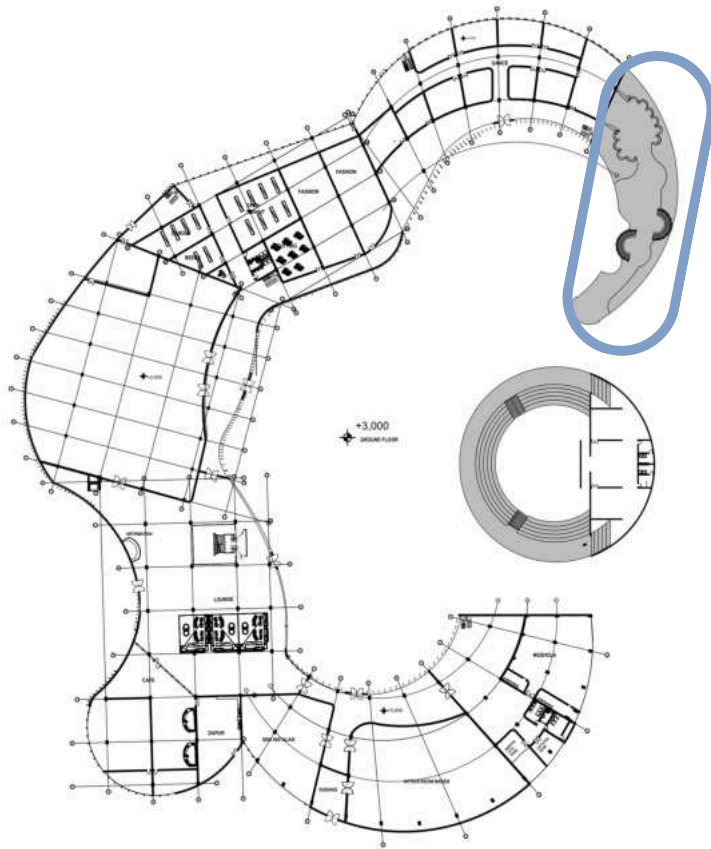


4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN

PONDASI

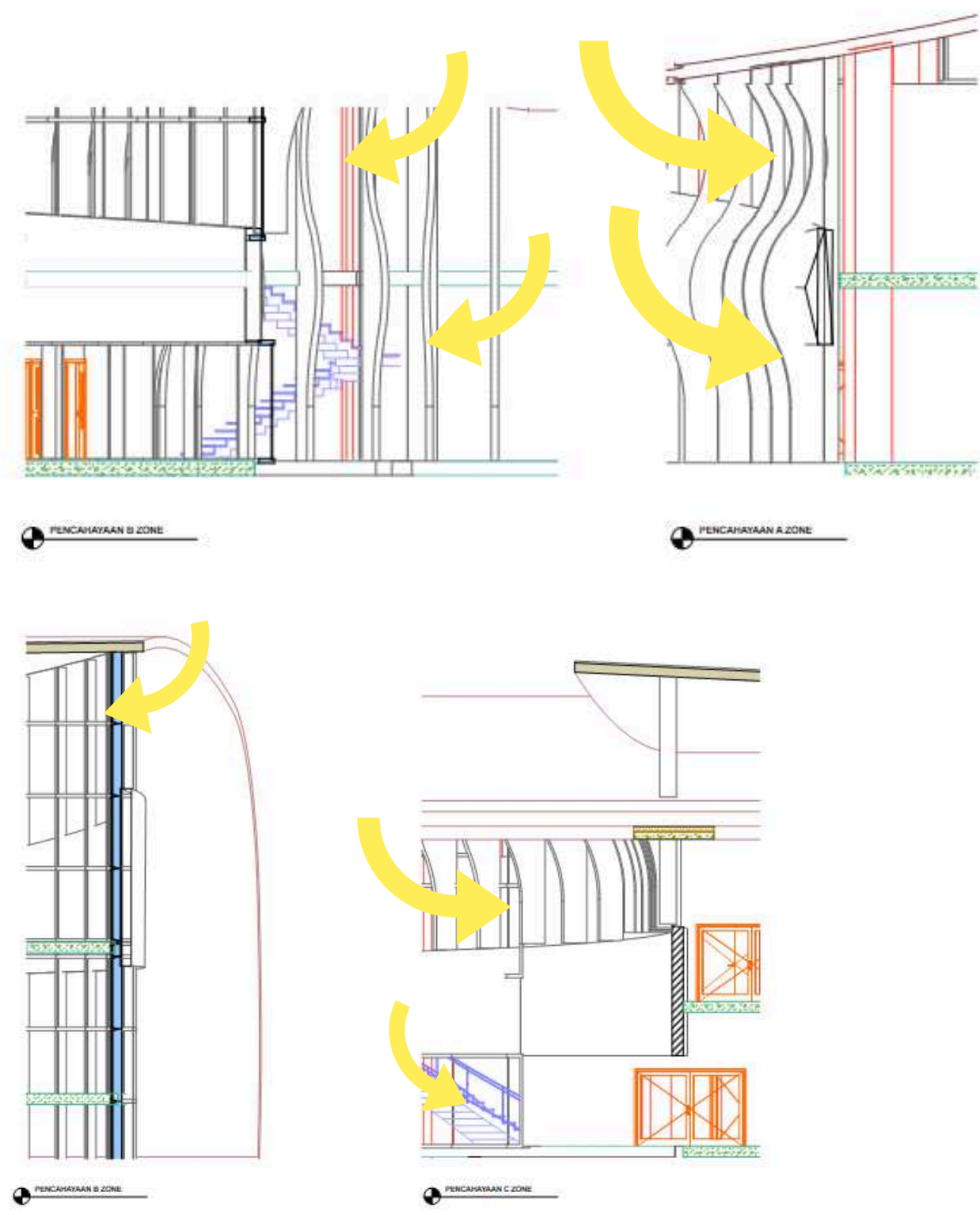


4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN NAUNGAN SEMI OUTDOOR

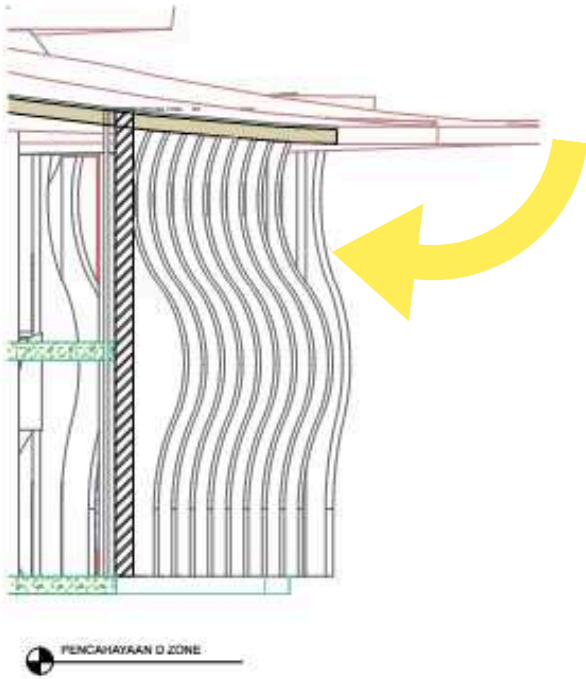
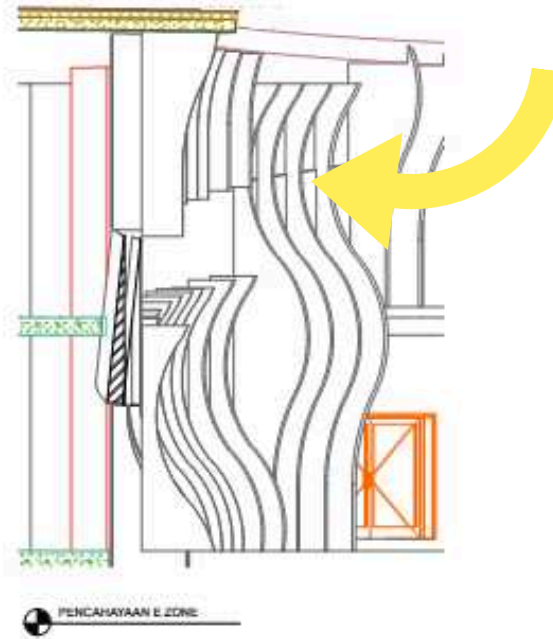


Penyelesaian pada concern sosial masyarakat Surabaya yaitu, cenderung ingin beraktivitas pada sebuah tempat yang memiliki naungan.

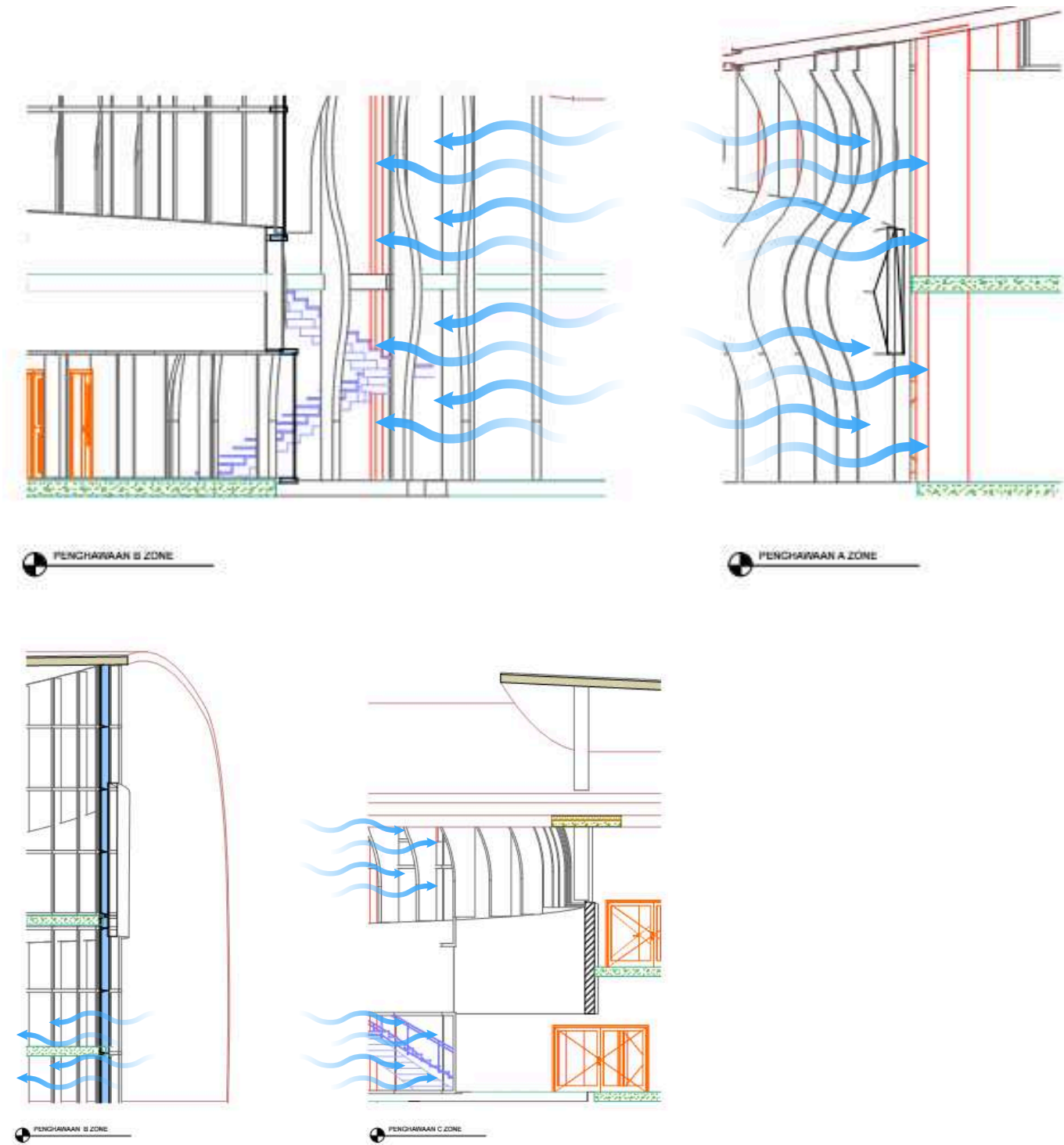
4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN
PENCAHAYAAN



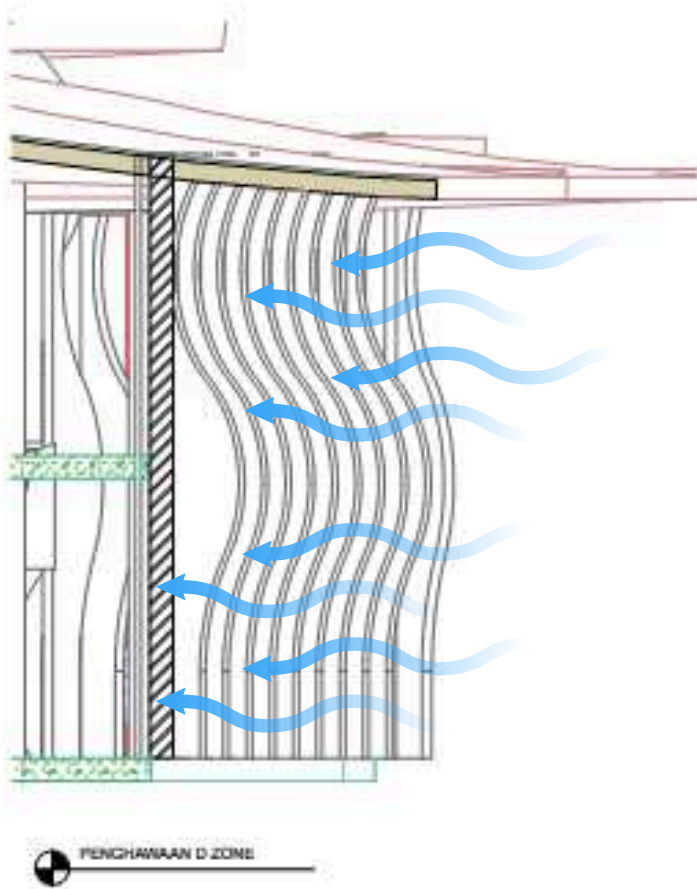
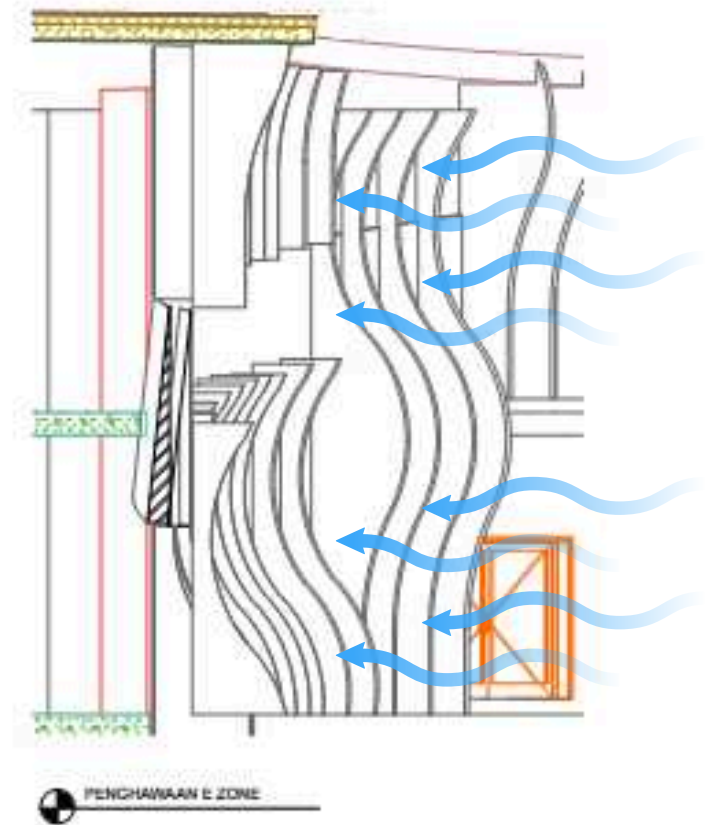
4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN PENCAHAYAAN



4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN
PENGHAWAAN



4.4 DETAIL PENYELESAIAN PERMASALAHAN PENGHAWAAN



4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

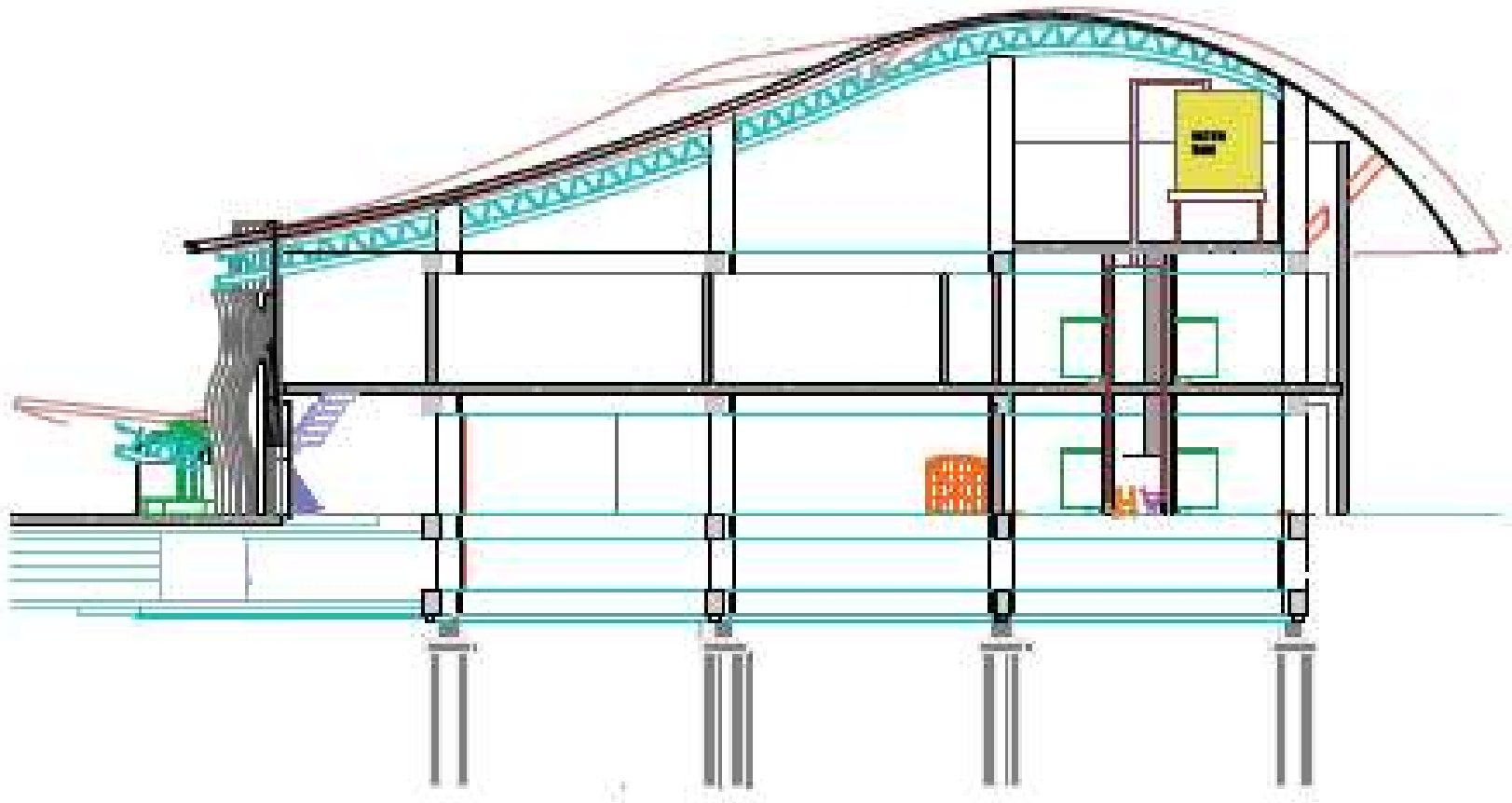
AIR BERSIH



RENCANA AIR BERSIH
1 : 1000

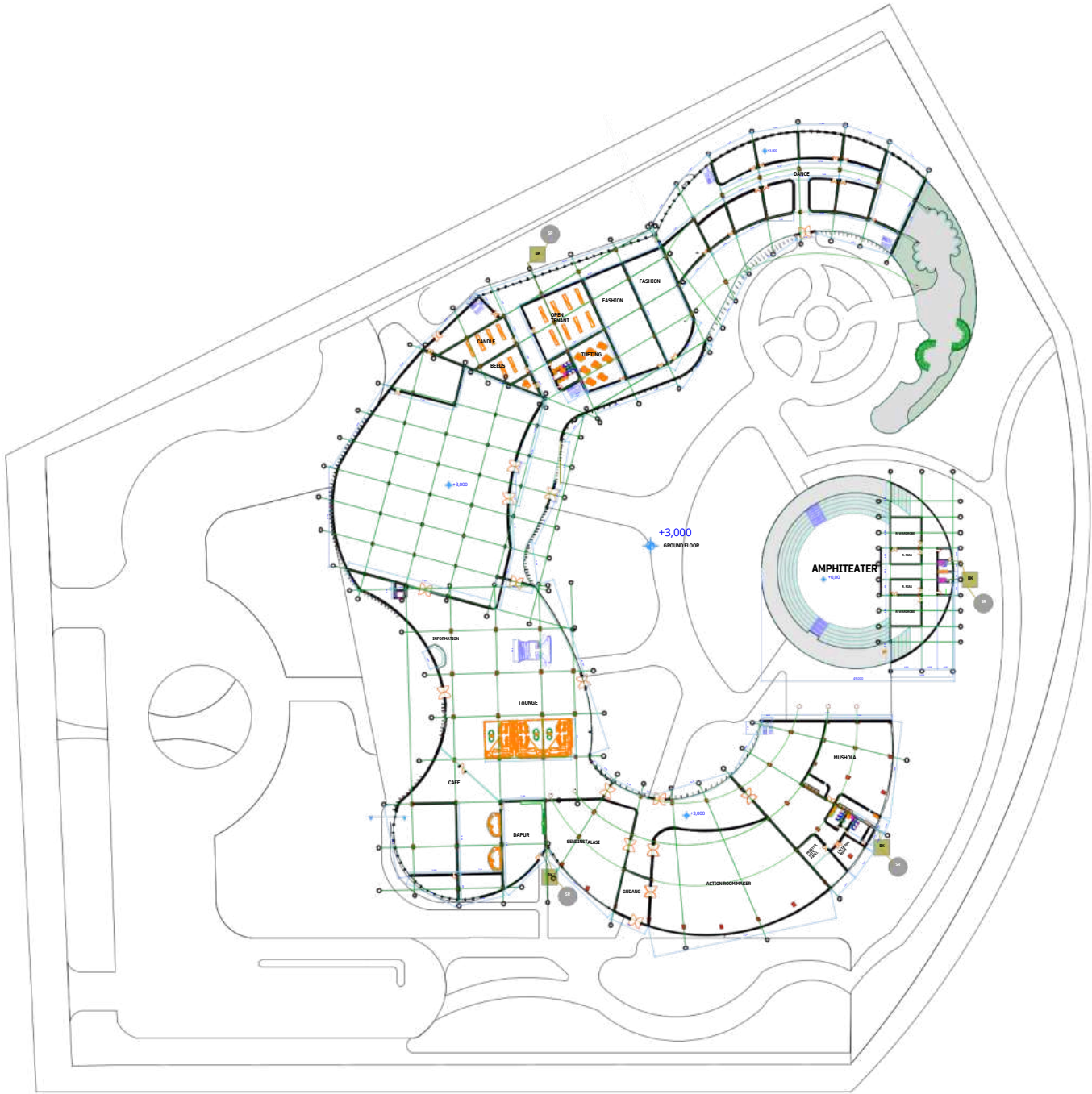
4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

AIR BERSIH



4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

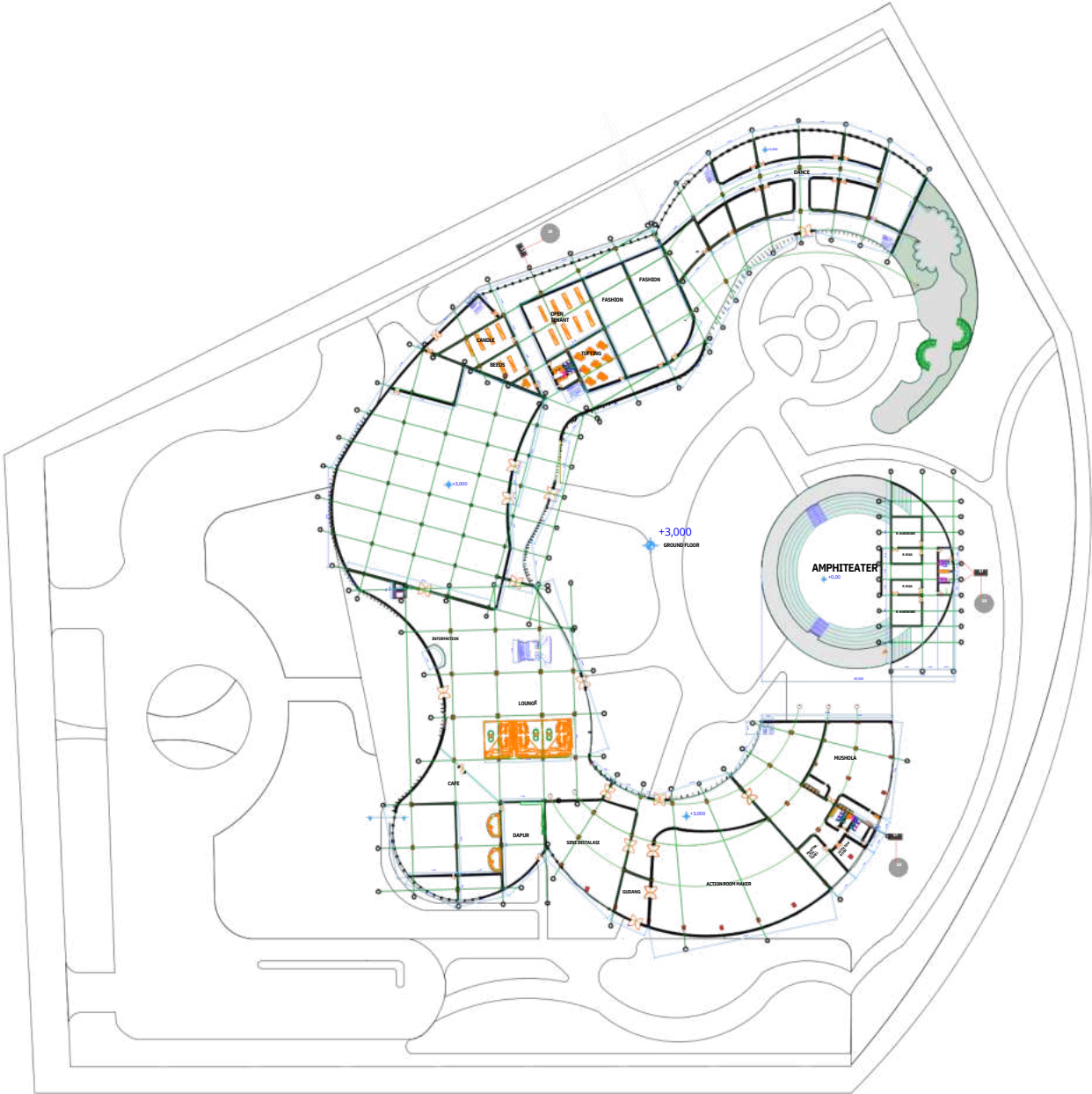
AIR KOTOR



RENCANA AIR KOTOR
1:1000

4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

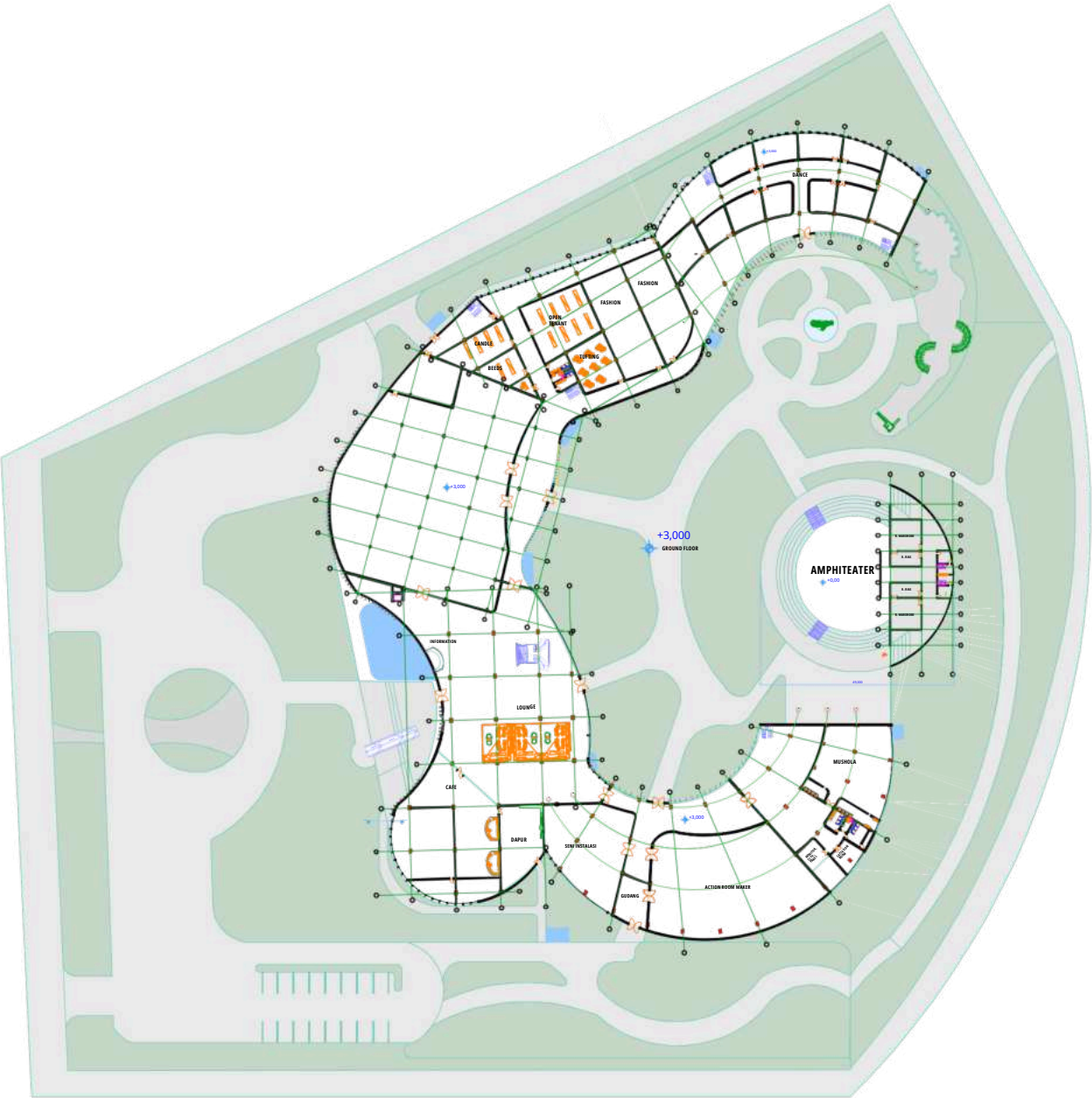
AIR TINJA



RENCANA AIR TINJA
1 : 1000

4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

AIR HUJAN



RENCANA LIMPASAN AIR HUJAN
1 : 1000

EMERGENCY

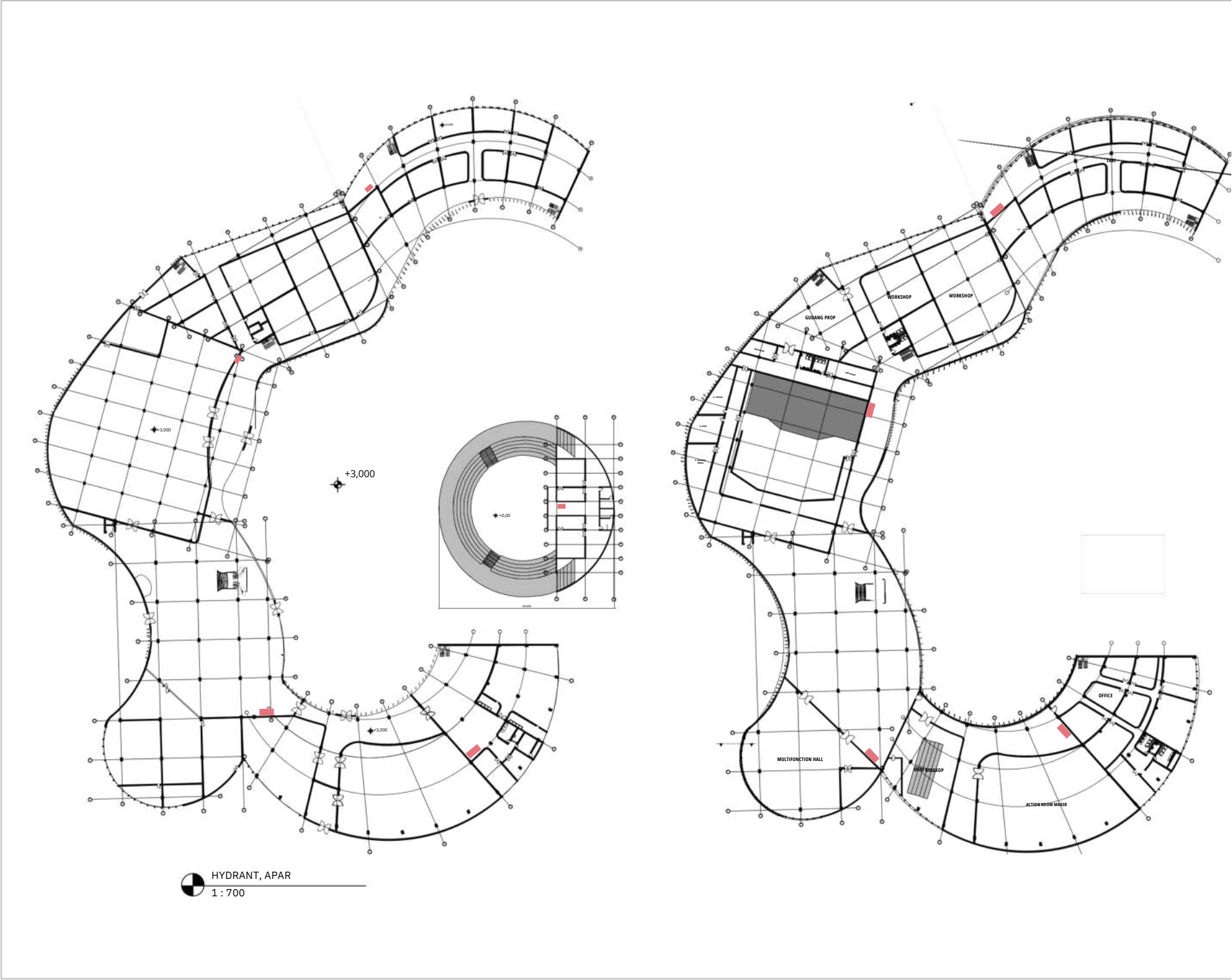


EMERGENCY

1 : 700

4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

HYDRANT, APAR



4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

BARRIER FREE

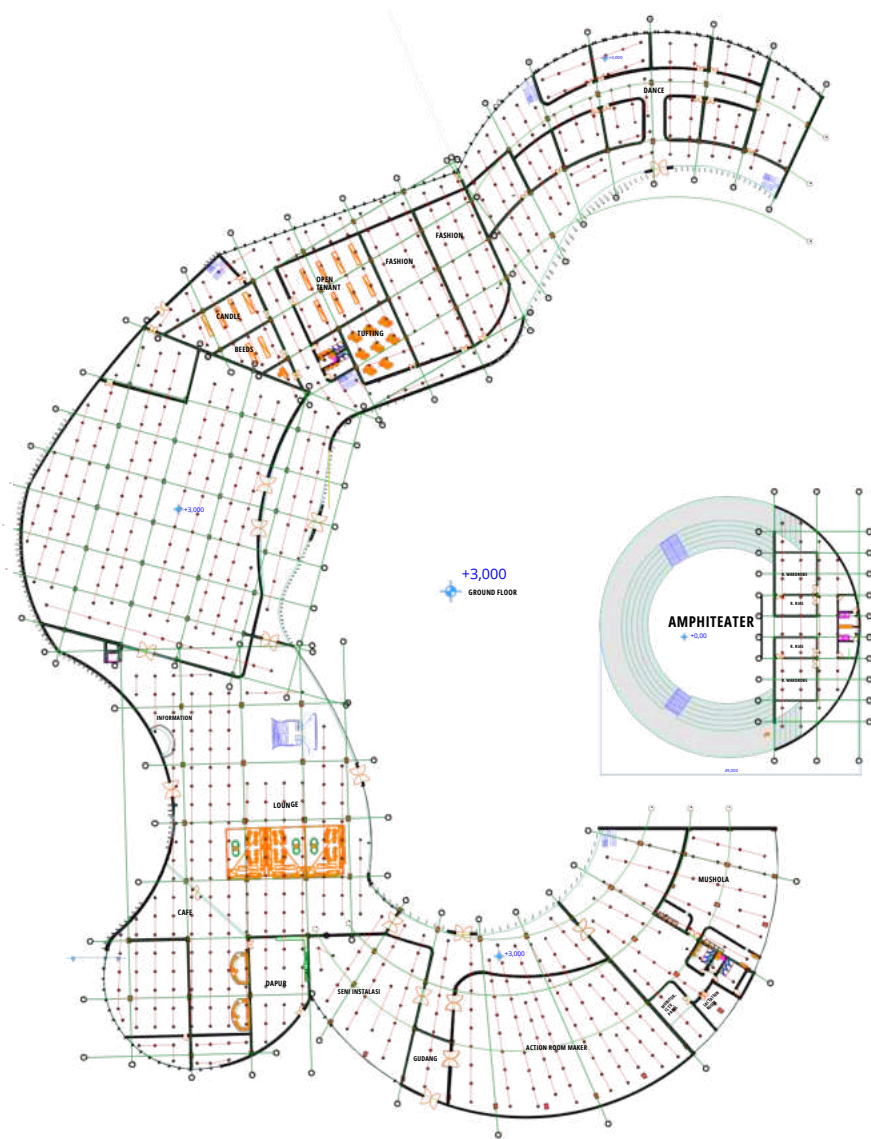


ALUR MASUK

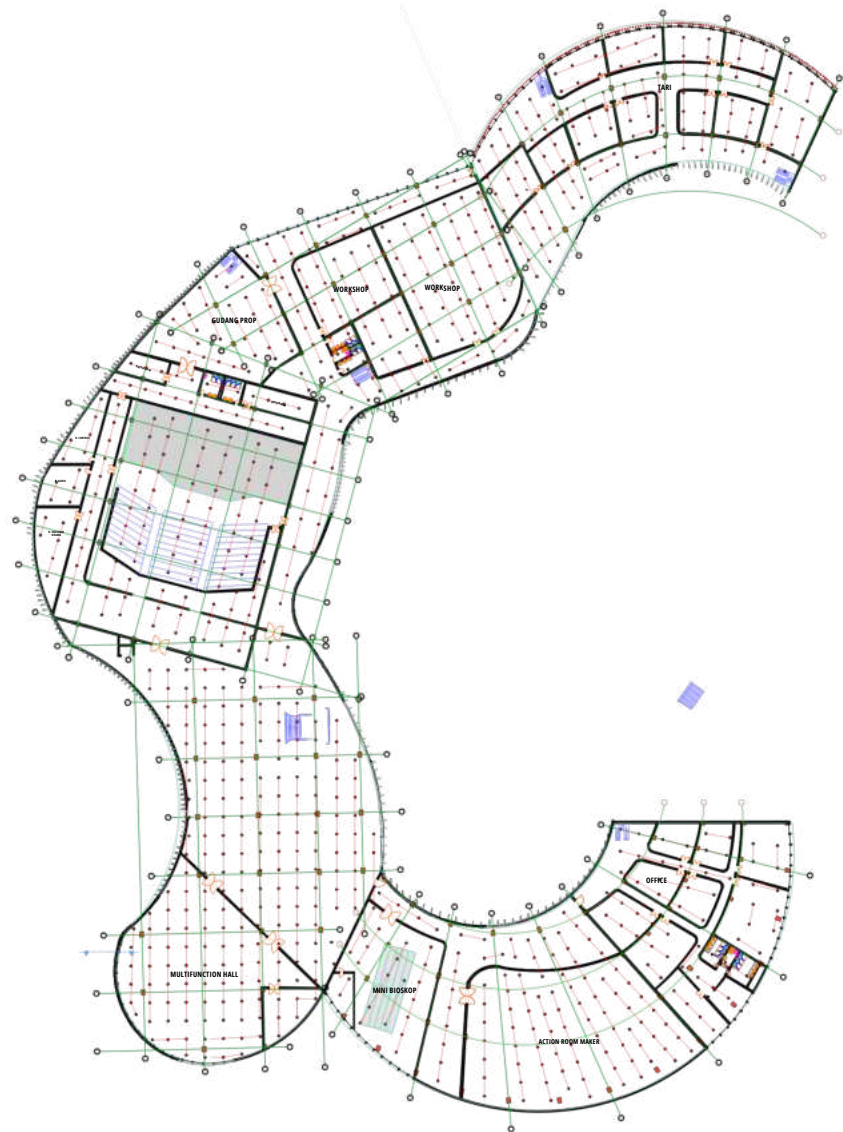


4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

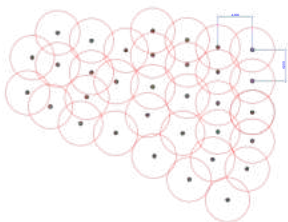
SPRINKLER



SPRINKLER LANTAI 1
1:700



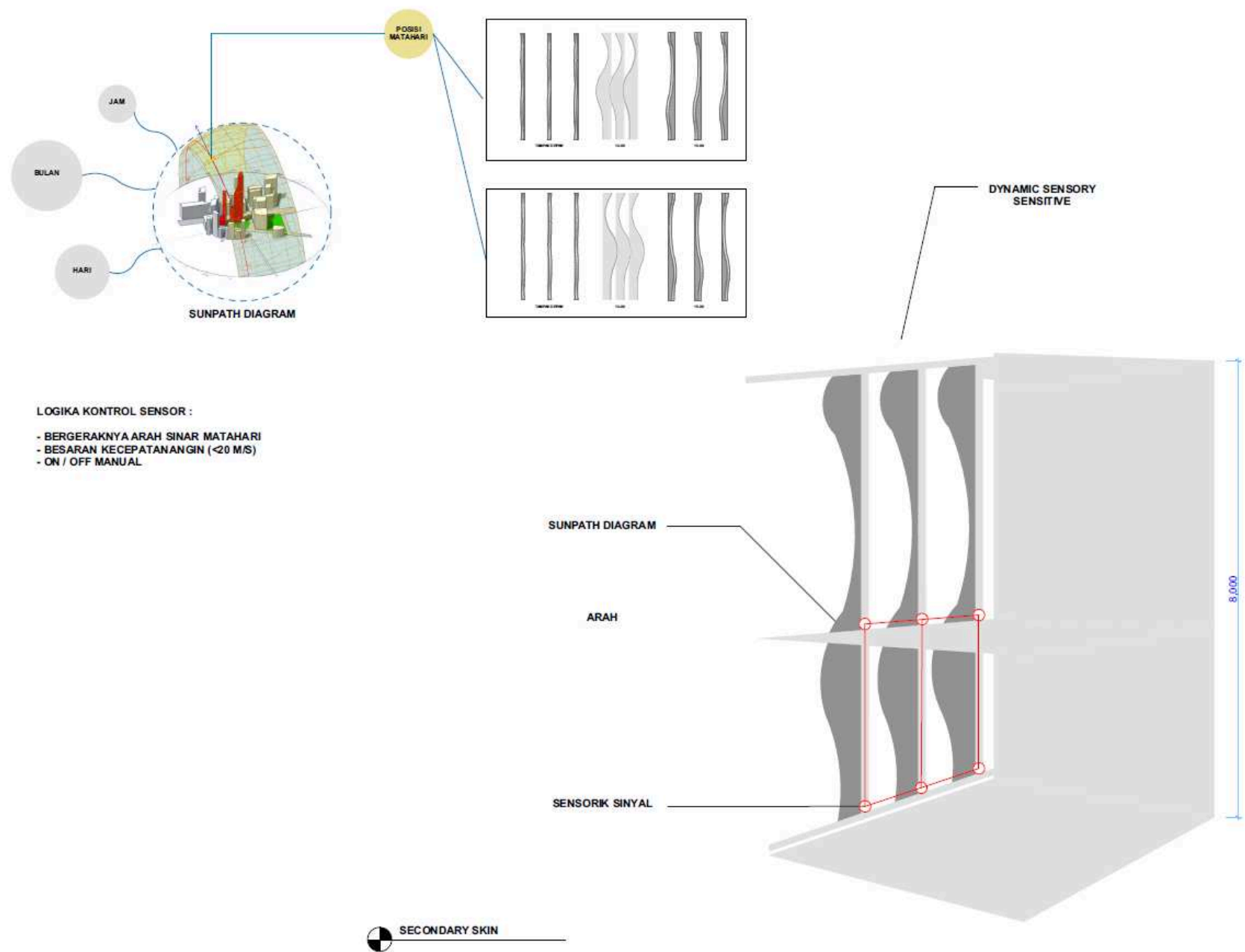
SPRINKLER LANTAI 2
1:700



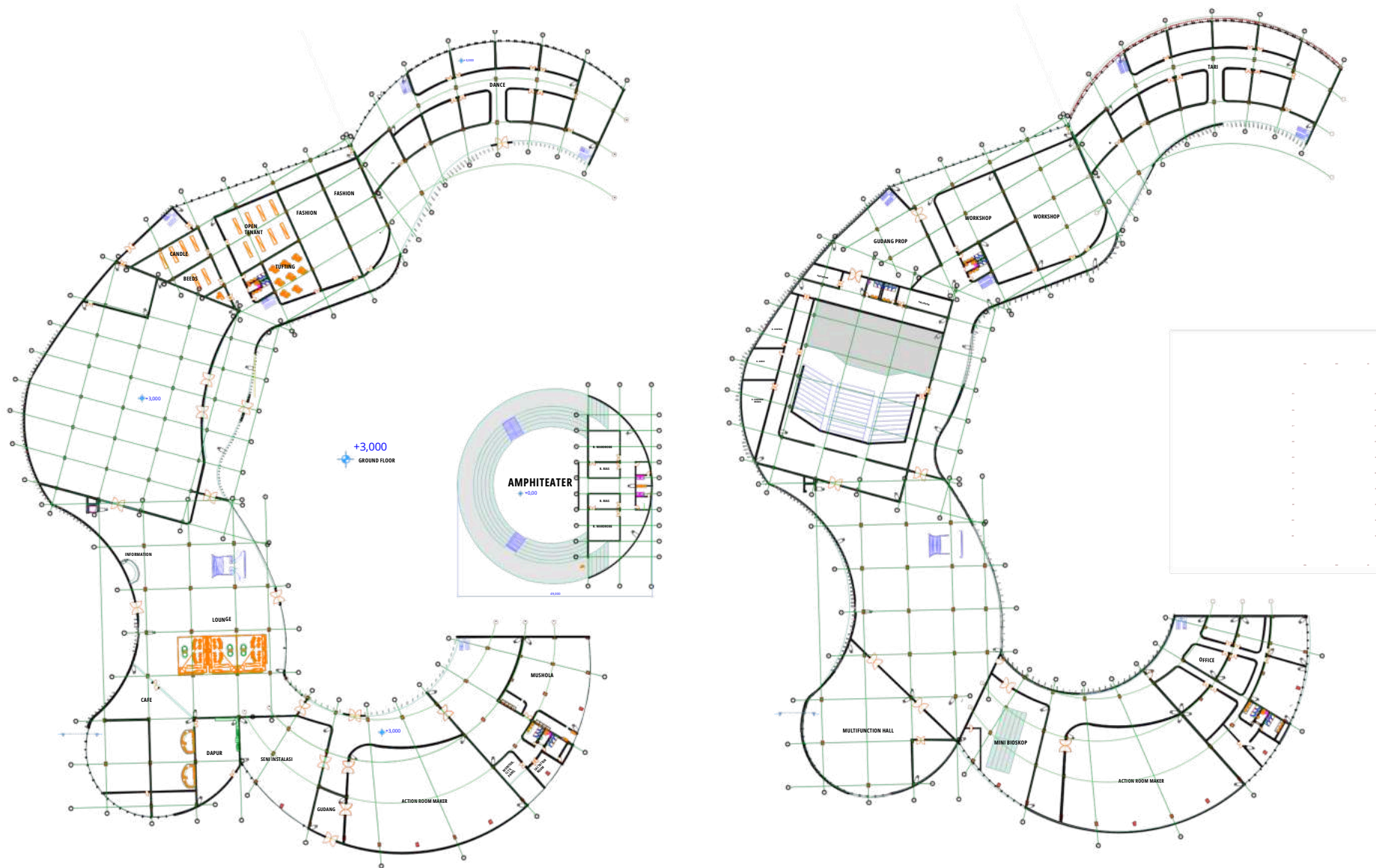
JARAK ANTAR SPRINKLER
1:500

4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

SECONDARY SKIN

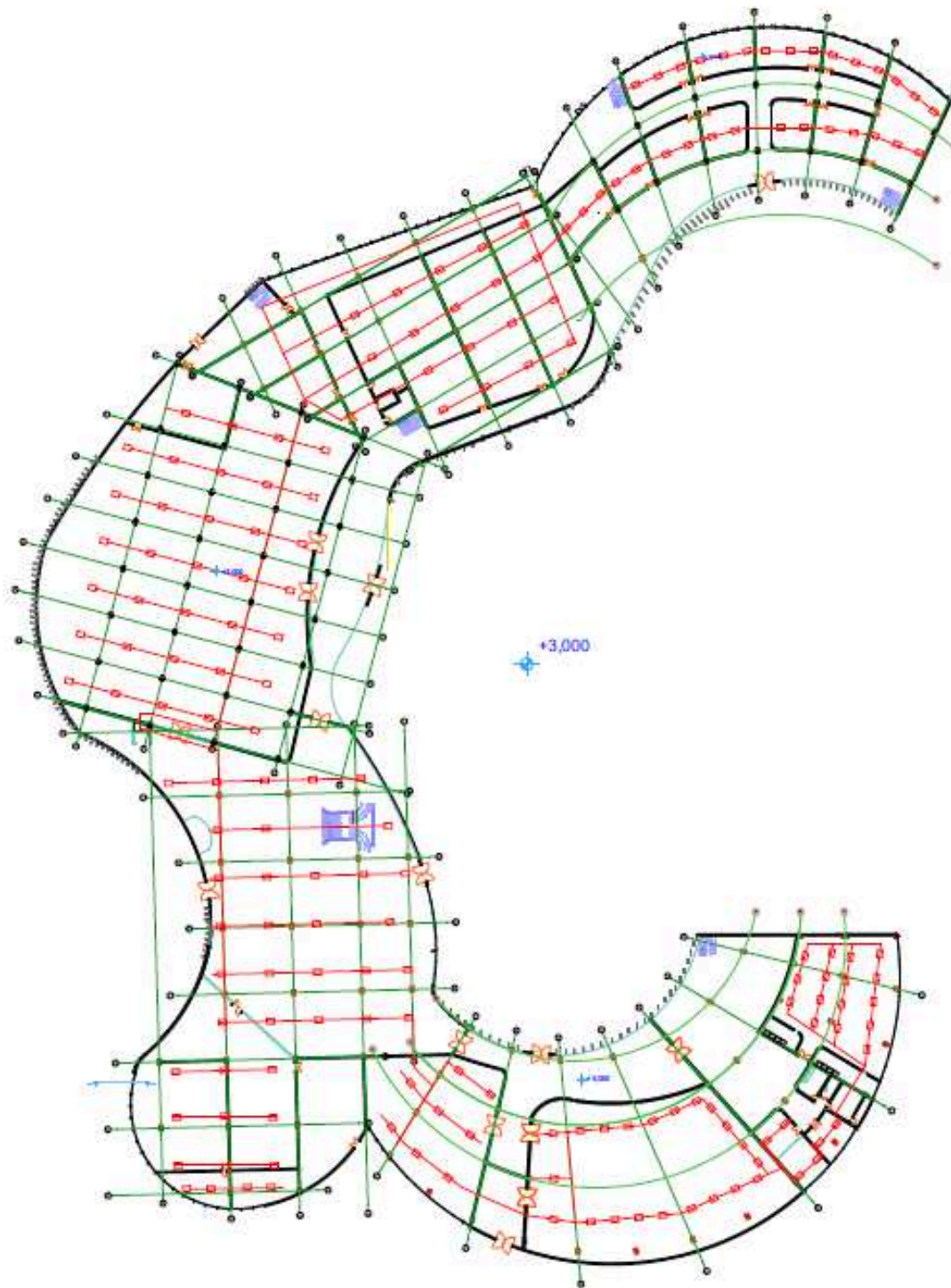


4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR
CCTV



4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

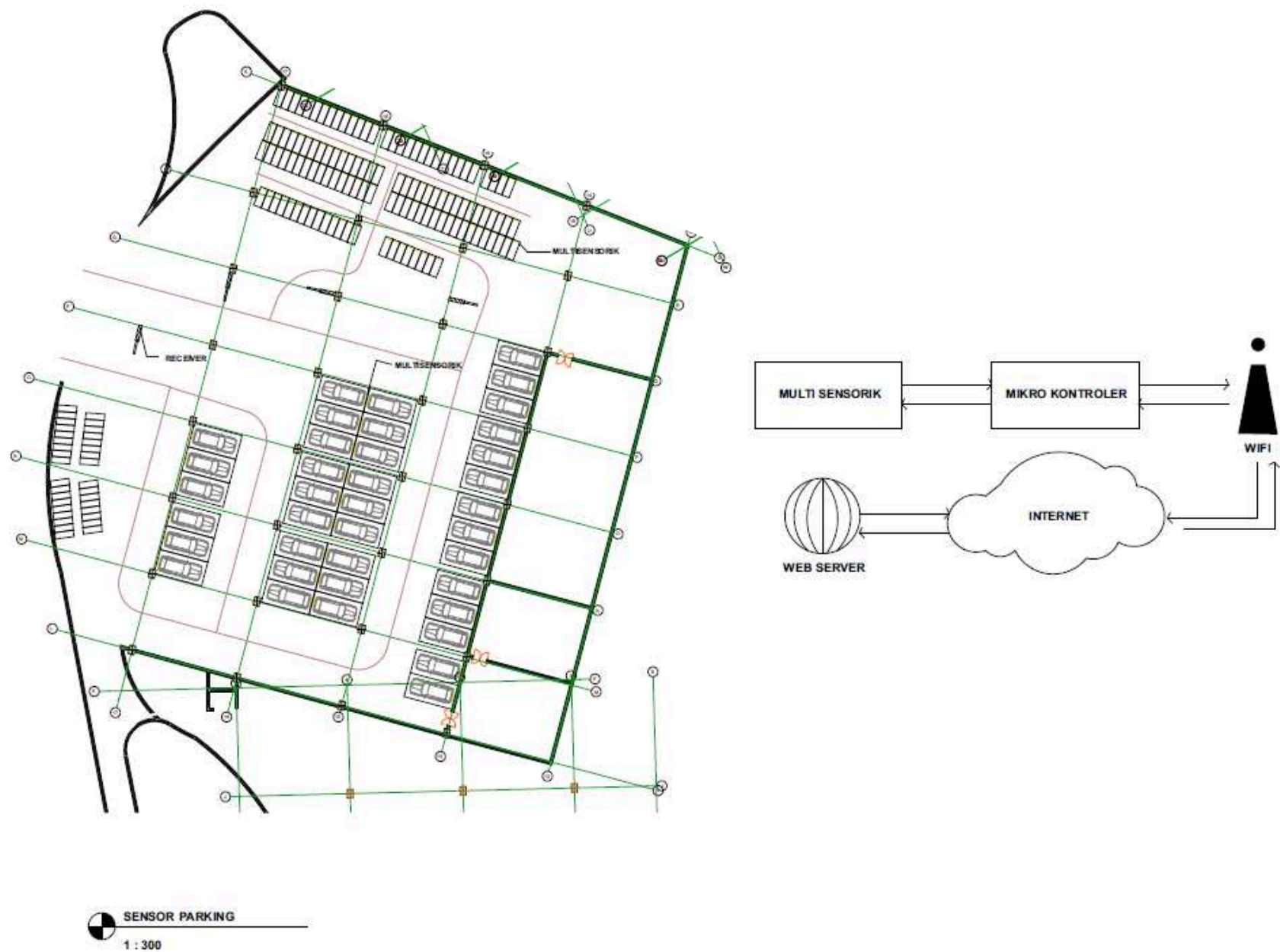
AC CENTRAL



SKEMA AC CENTRAL
1 : 700

4.5 SKEMA INTEGRASI INFRASTRUKTUR

SENSOR PARKING

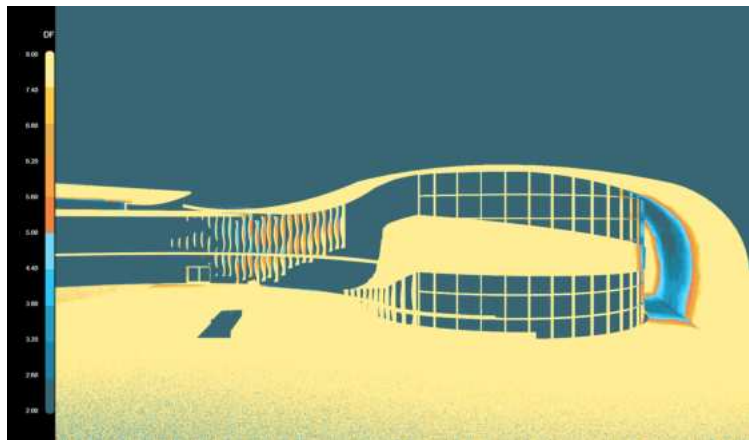
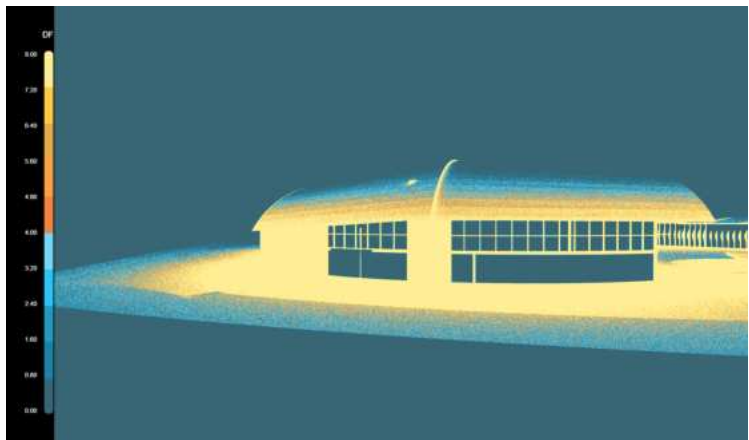
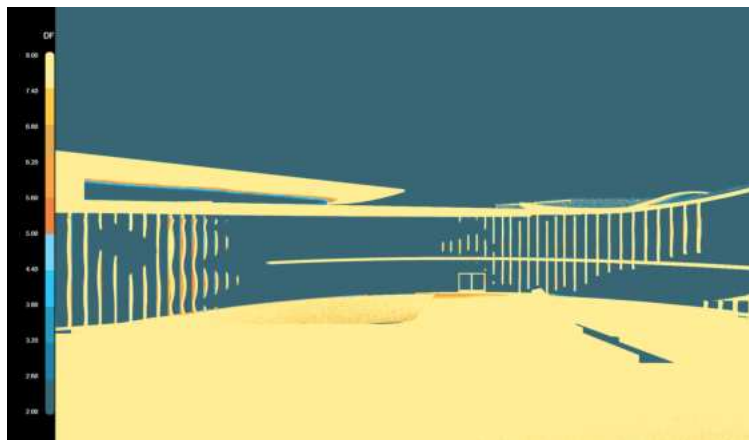
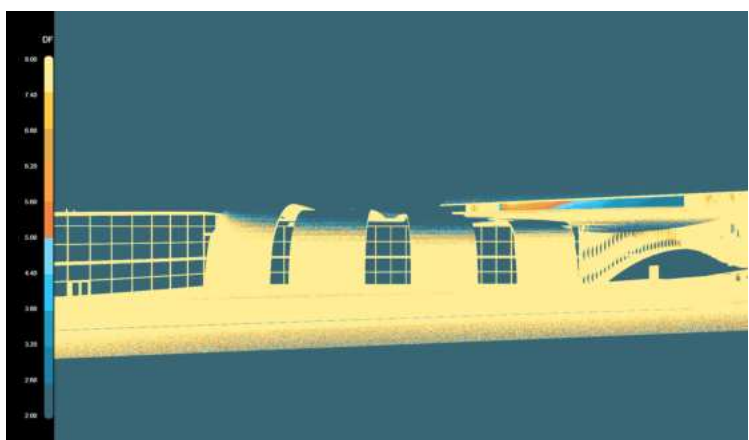


4.5 UJI DESAIN

PENCAHAYAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software Velux

Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat bahwa modul secondary skin yang diterapkan mampu menghalau sinar matahari masuk secara bebas, sehingga ruangan di dalam tetap mendapatkan sinar matahari namun tereduksi.

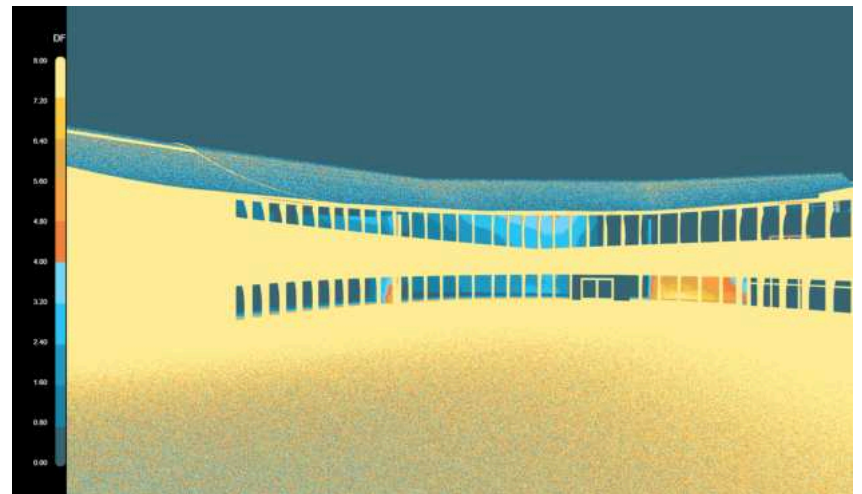
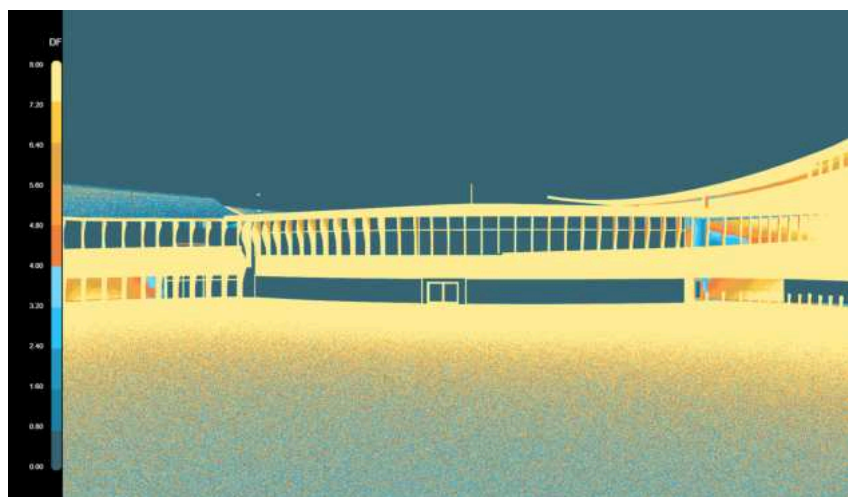


4.5 UJI DESAIN

PENCAHAYAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software Velux

Dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat bahwa modul secondary skin yang diterapkan mampu menghalau sinar matahari masuk secara bebas, sehingga ruangan di dalam tetap mendapatkan sinar matahari namun tereduksi.

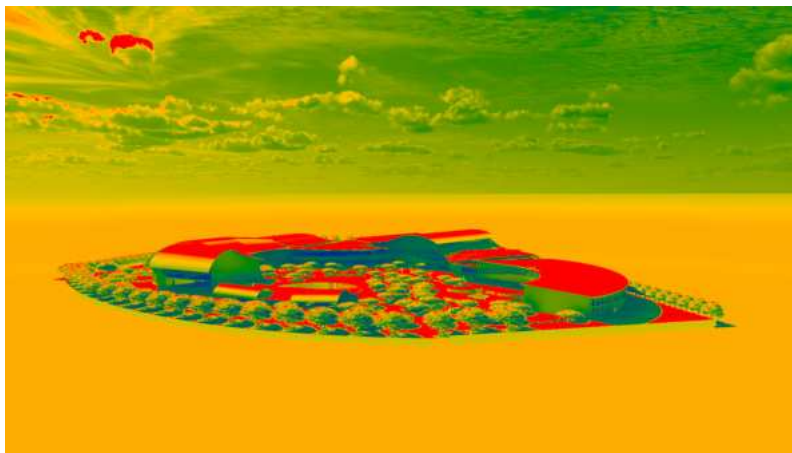
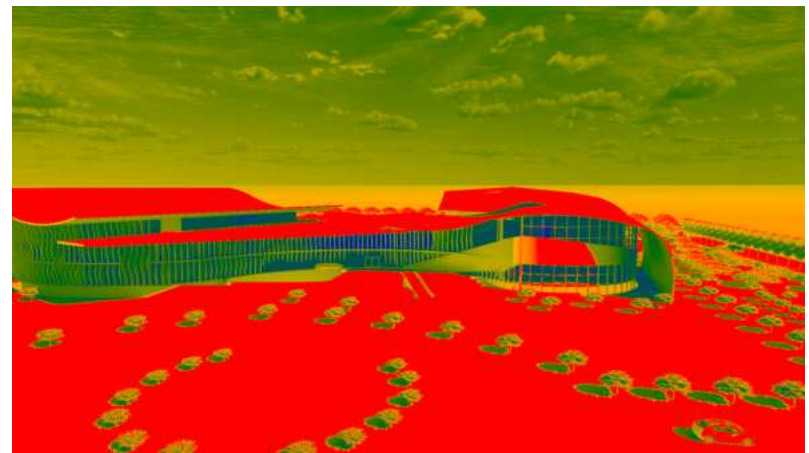
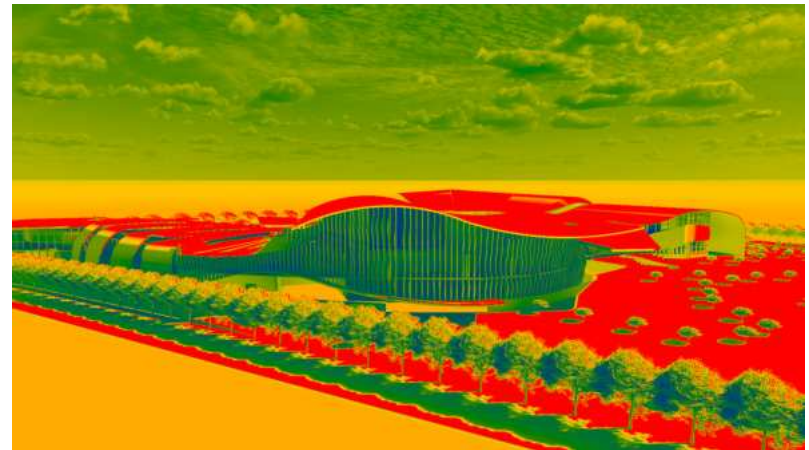


4.5 UJI DESAIN

PENCAHAYAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software Enscape.

Dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sinar matahari menyinari penuh kawasan dengan adanya warna merah yang tercetak jelas pada sekita kawasan,, namun pada bangunan sendiri warnanya dapat tereduksi yang menunjukkan sinar matahari tidak masuk secara penuh

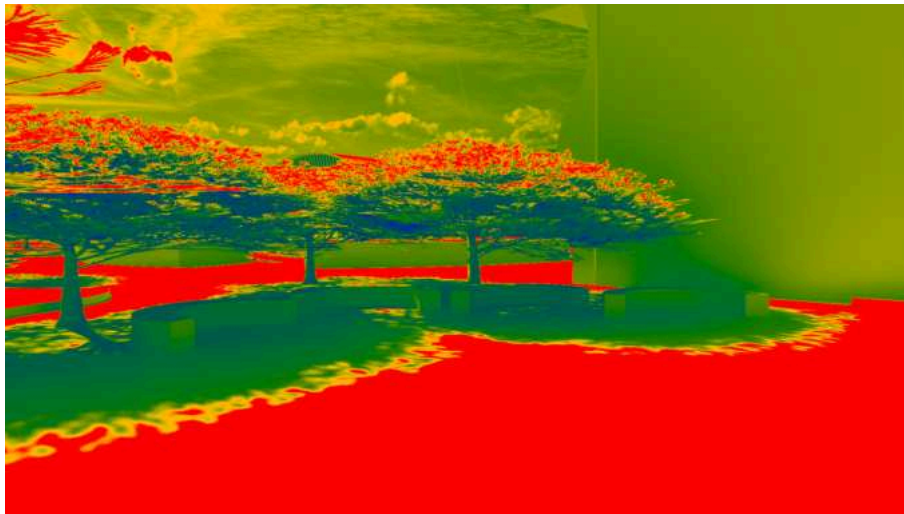
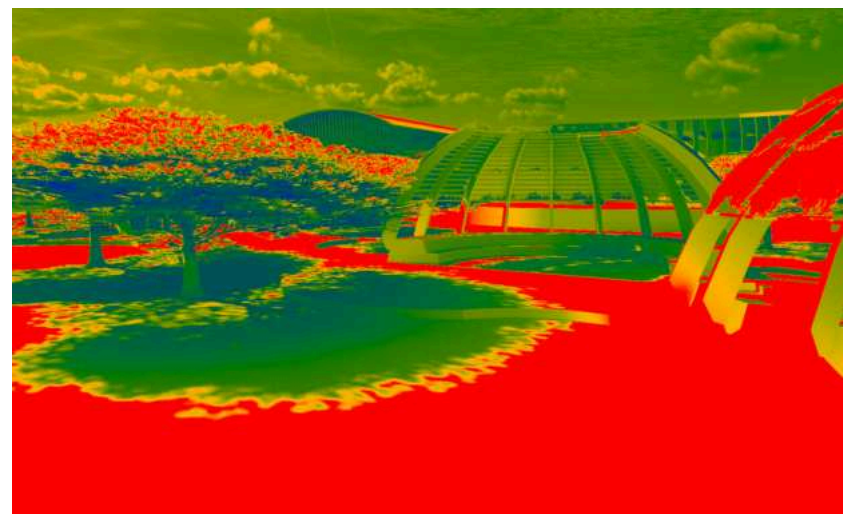
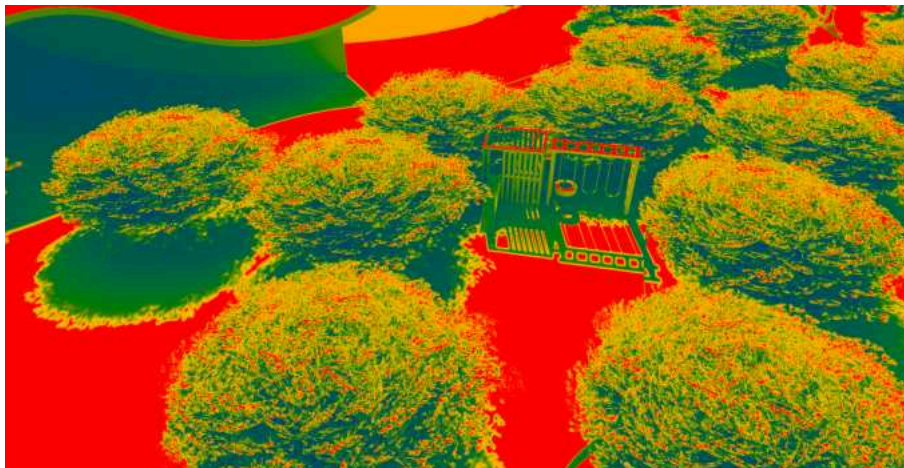
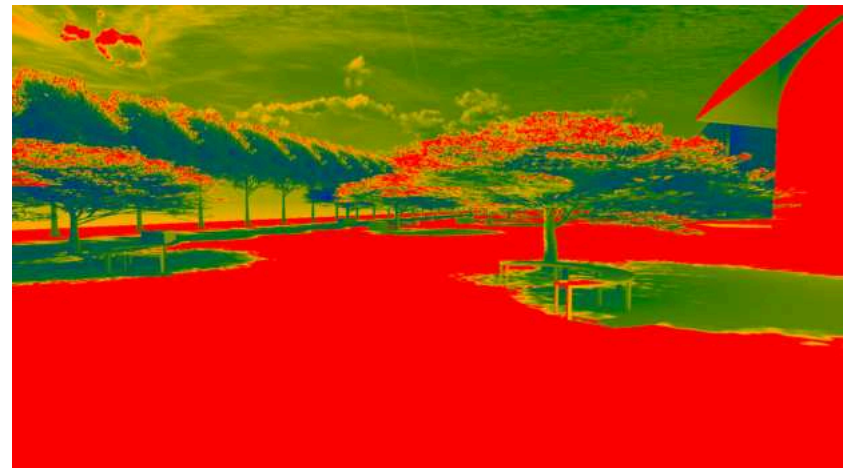


4.5 UJI DESAIN

PENCAHAYAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software Enscape.

Dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sinar matahari menyinari penuh kawasan dengan adanya warna merah yang tercetak jelas pada sekita kawasan,, namun pada ZONA F sendiri warnanya dapat tereduksi yang menunjukkan vegetasi dapat mereduksi panas dari sinar matahari

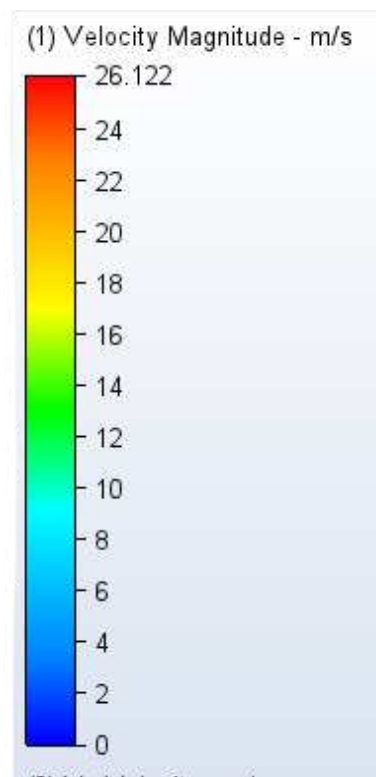
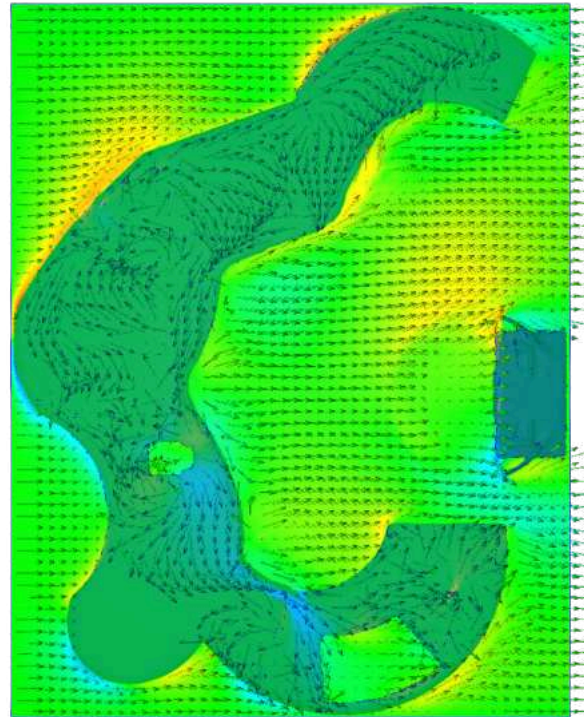
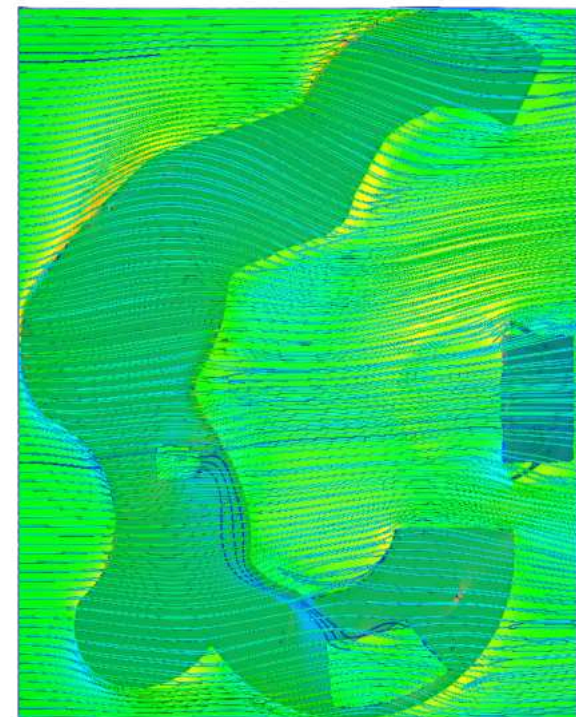


4.5 UJI DESAIN

PENGHAWAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software CFD.

Dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa udara yang masuk ke dalam bangunan merupakan udara segar yang kecepatannya di batas normal



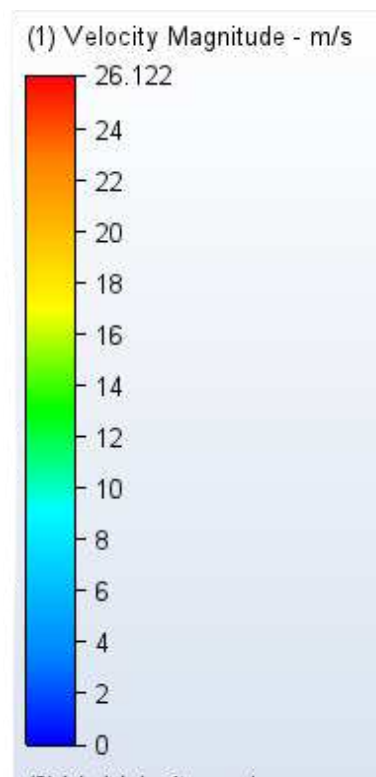
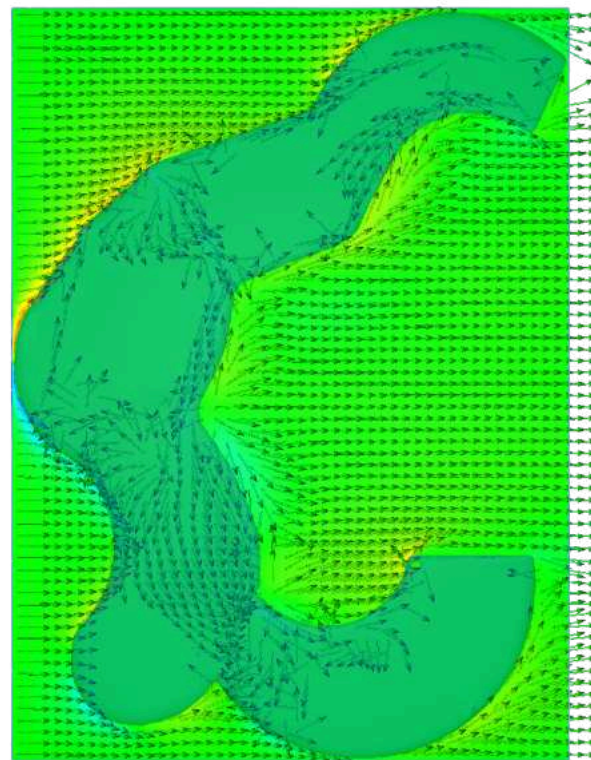
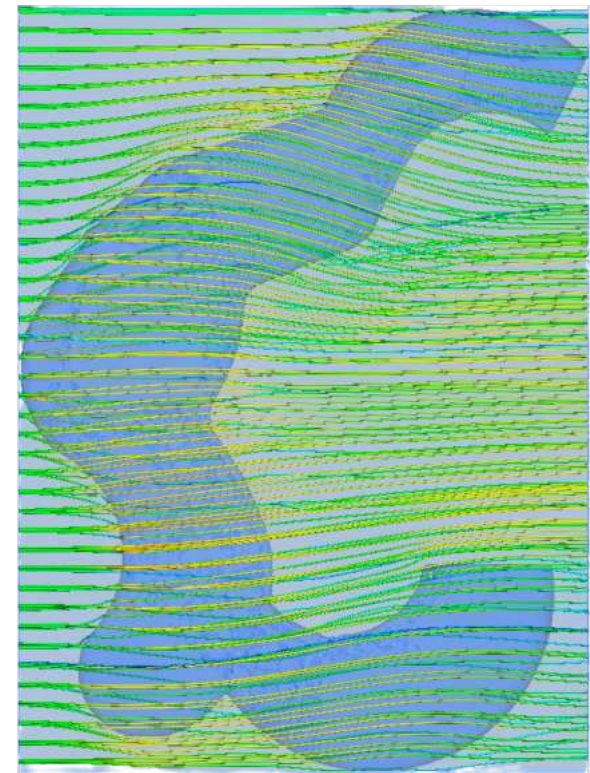
LANTAI 1

4.5 UJI DESAIN

PENGHAWAAN

Pengujian pencahayaan pada kawasan ini menggunakan software CFD.

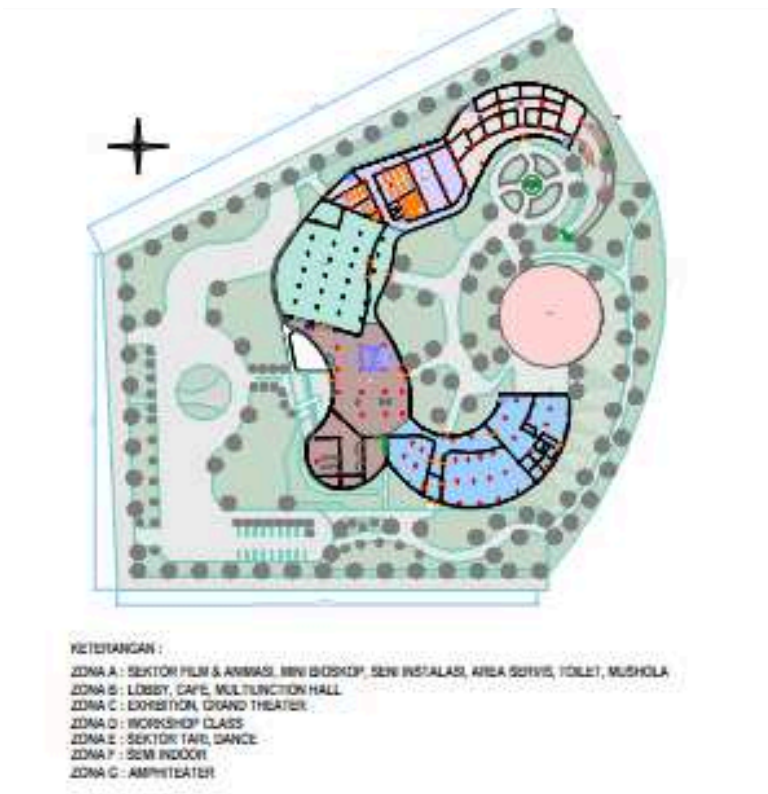
Dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa udara yang masuk ke dalam bangunan merupakan udara segar yang kecepatannya di batas normal



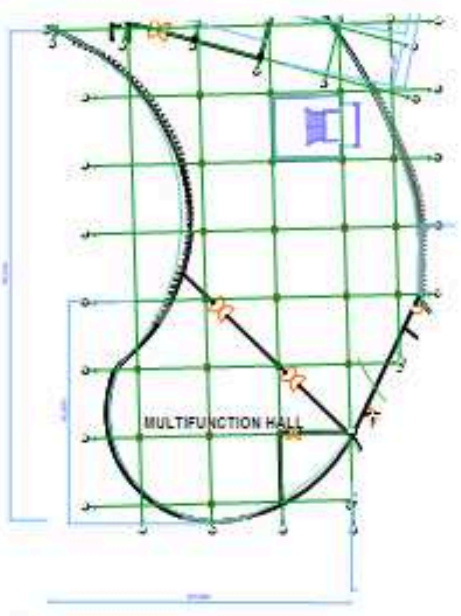
LANTAI 1

4.5 UJI DESAIN

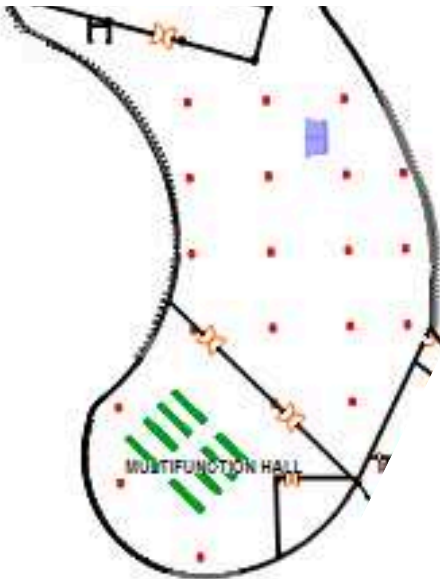
Collaborative & Flexible Spaces	Perancangan bangunan dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan kolaboratif antar bangunan sesuai fungsinya	Model 2D dan 3D
---------------------------------	--	-----------------



Dapat dibuktikan bahwa pada 2D, yaitu zoning sifat kolaboratif antar industri dalam 1 kawasan dapat berjalan dengan harmoni dengan area - area yang dipertimbangkan privasi atau semi privasinya, pun dengan fleksibilitas yaitu dapat menjangkau area satu dengan lainnya walaupun tidak harus keluar dari area tersebut terlebih dahulu

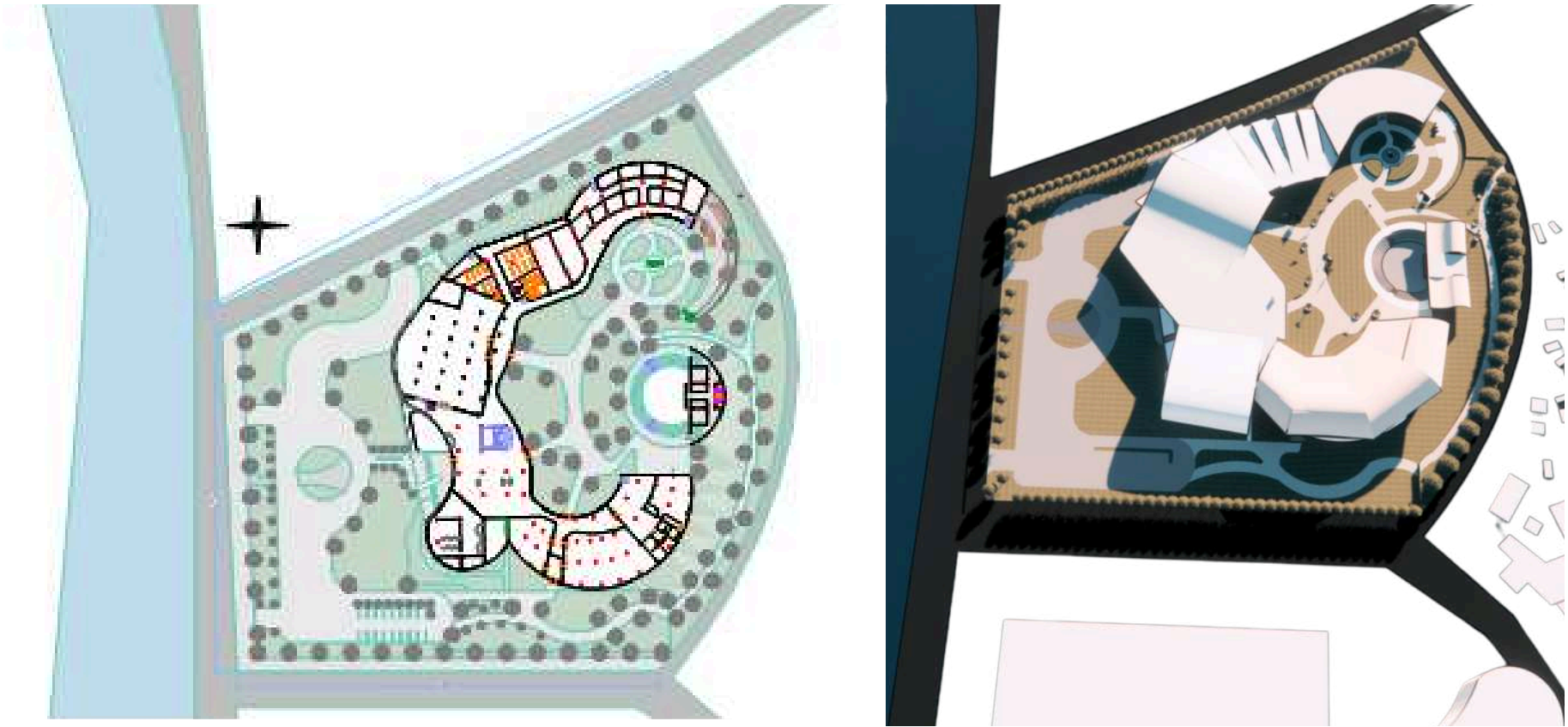


Dapat dibuktikan juga pada 2D tersebut yaitu fleksibilitas pada ruang multifunction Hall yang dapat dimultifungsikan sebagai ruang pertemuan besar, ruang tambahan reka adegan untuk film, hingga pertemuan pertemuan yang lain.



4.5 UJI DESAIN

Sustainable	Pengalaman ruang yang menggabungkan elemen ruang hijau sehingga mendorong kreativitas yang inovatif	Model 2D dan 3D dan vegetasi
-------------	---	------------------------------



Dapat dilihat pada gambar bahwa komposisi ruang hijau yang ada pada kawasan ini mempunyai komposisi yang besar dan teregulasi dengan baik.

4.5 UJI DESAIN

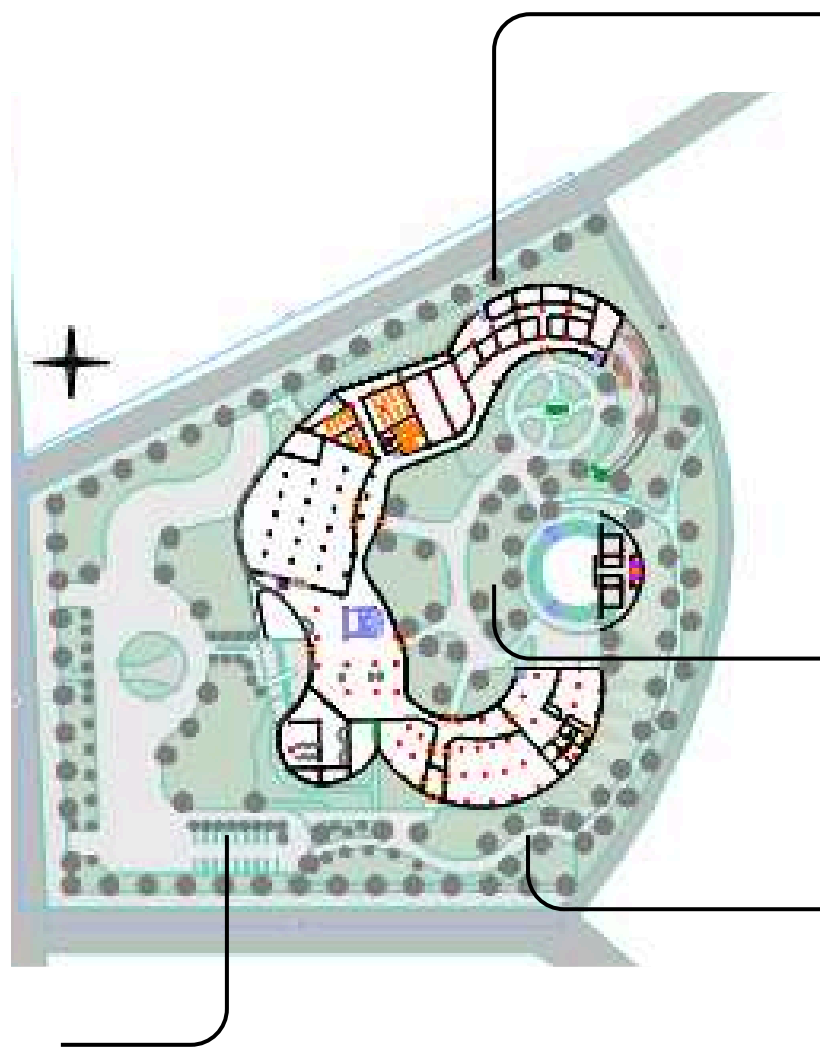
Menurut penghitungan serapan CO₂ menggunakan hasil penelitian Dahlan dalam Jurnal Dinas Lingkungan Hidup Surabaya,

- Pohon Trembesi (28,448 kg/ tahun)
- Pohon Waru Merah (1,608 kg/tahun)
- Pohon Tabebuia (1,608 kg/tahun)

Hal ini dapat turut serta dalam meminimalisir adanya CO₂ yang ditimbulkan oleh kendaraan yang ada di kawasan ini.



POHON WARU
MERAH



POHON TREMBESI

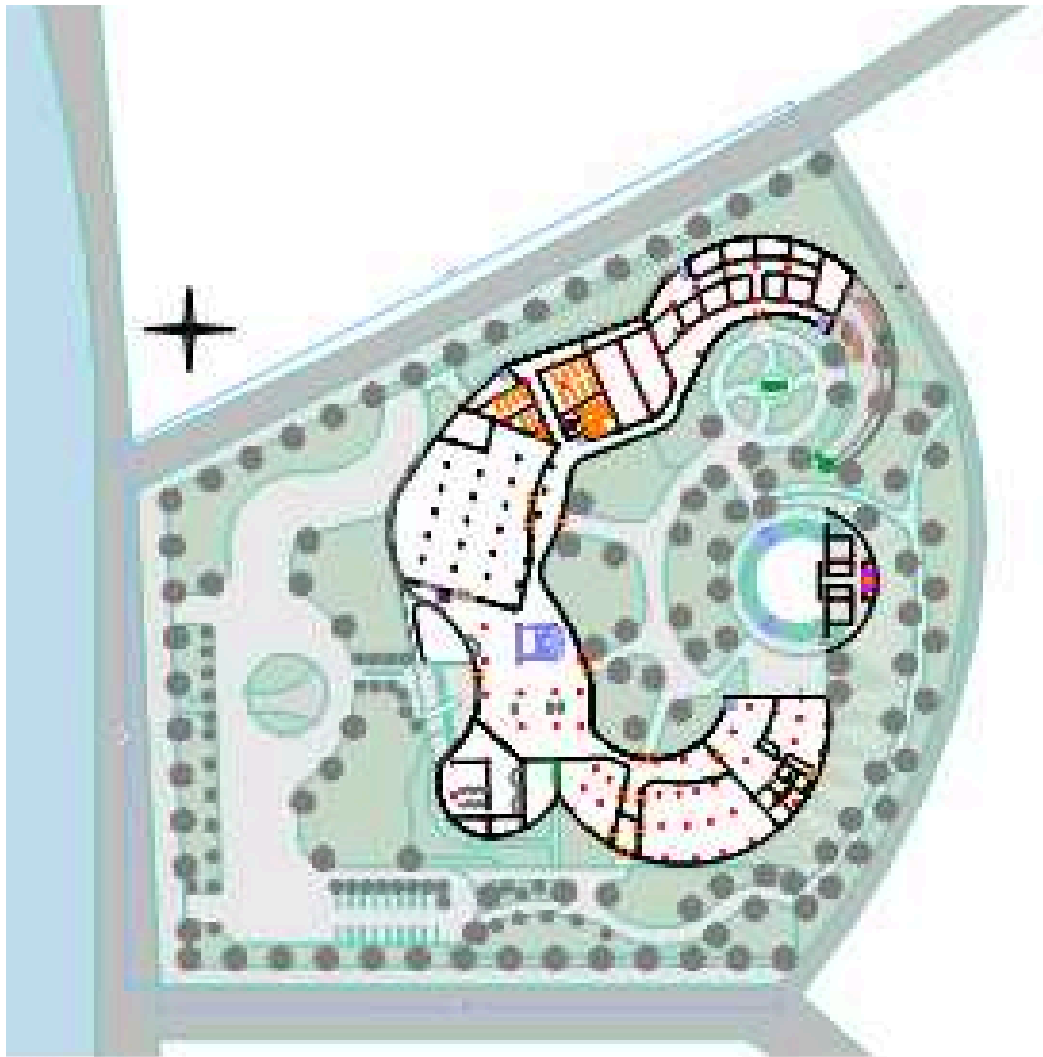


POHON WARU
MERAH

POHON TABEBUYA



4.5 UJI DESAIN

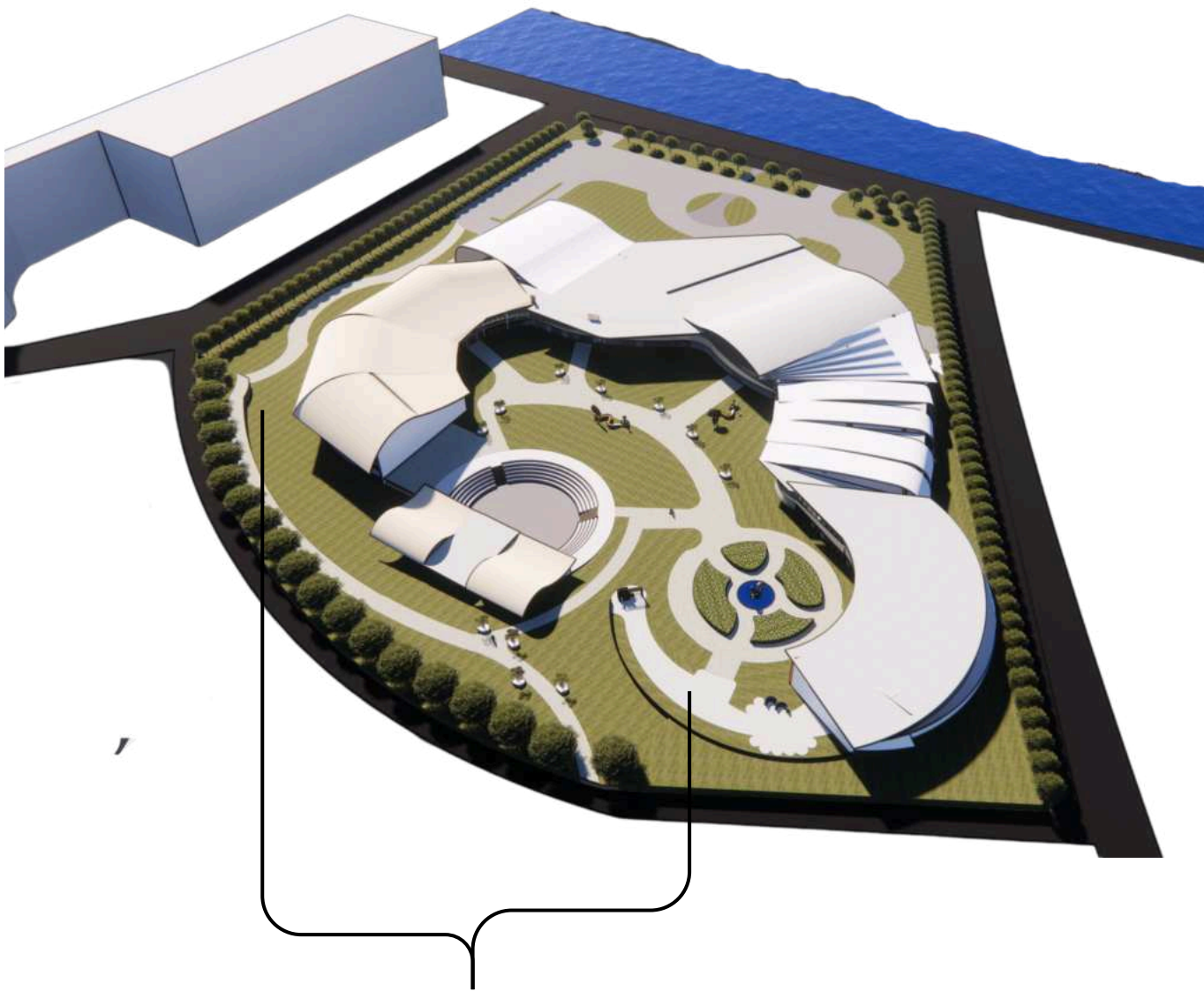


Menurut penghitungan RTH dengan yang dibandingkan dengan luas bangunan, diperoleh 40% RTH yang dicapai.

Peraturan Bangunan	Hasil Rancangan
KDB 60%	33. 250 m2
RTH 40%	23.550 m2

4.5 UJI DESAIN

Social Integration	Penggunaan kajian sosial di Surabaya sebagai referensi dalam perancangan tata ruang	Model 2D dan 3D
--------------------	---	-----------------



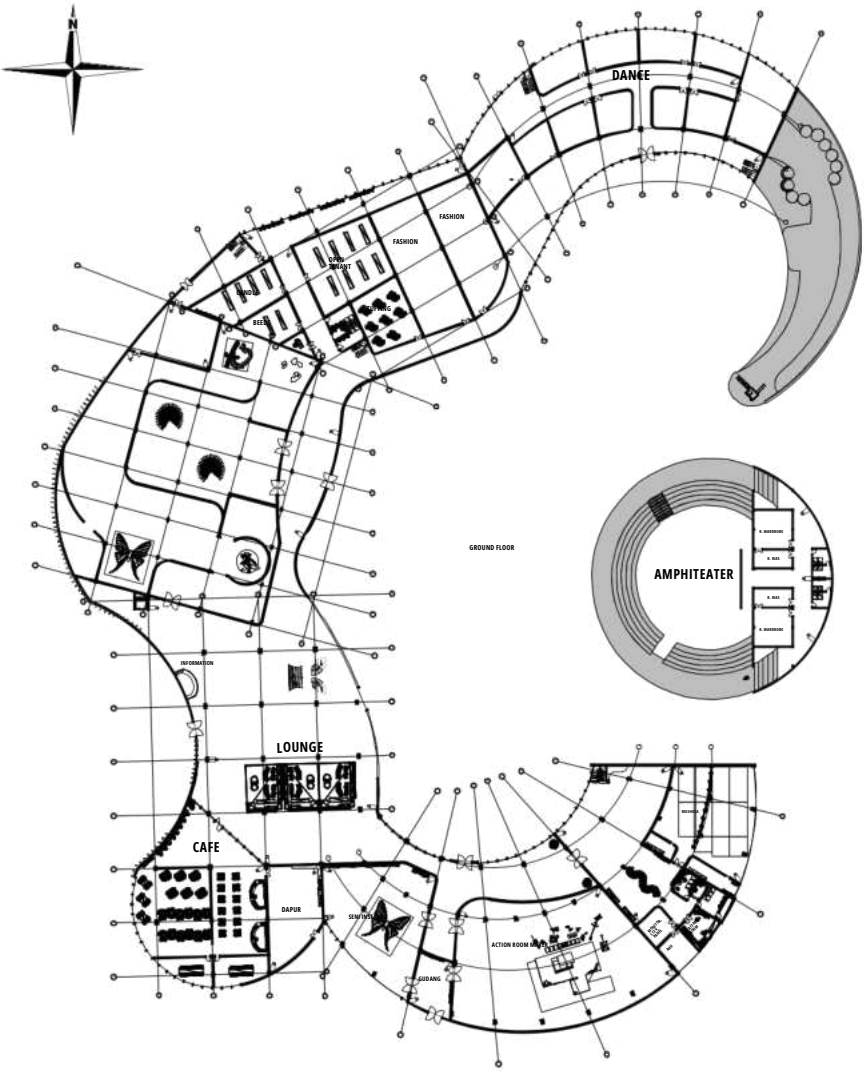
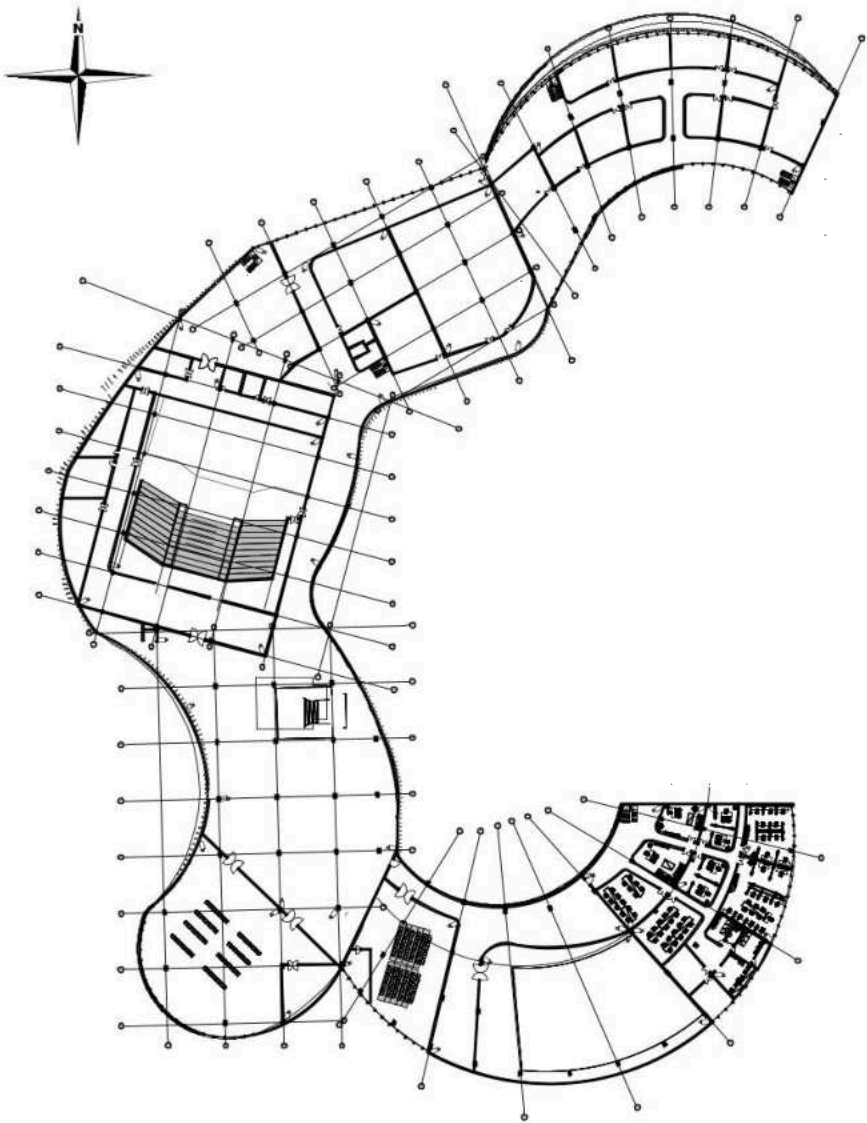
Penyelesaian pada concern sosial masyarakat Surabaya yaitu, cenderung ingin beraktivitas pada sebuah tempat yang memiliki naungan.

4.5 UJI DESAIN

Integration of Digital Spaces	Penggunaan sensor dan devices yang terintegrasi dengan bentuk fisik bangunan	Model 2D
-------------------------------	--	----------

Penggunaan sensor dan devices yang terintegrasi dengan bentuk fisik bangunan, seperti :

- CCTV
- Automatic Lighting
- Automatic Ticketing sensors
- Automatic Watering Canon
- Biometric Face
- Air Quality index



4.5 UJI DESAIN



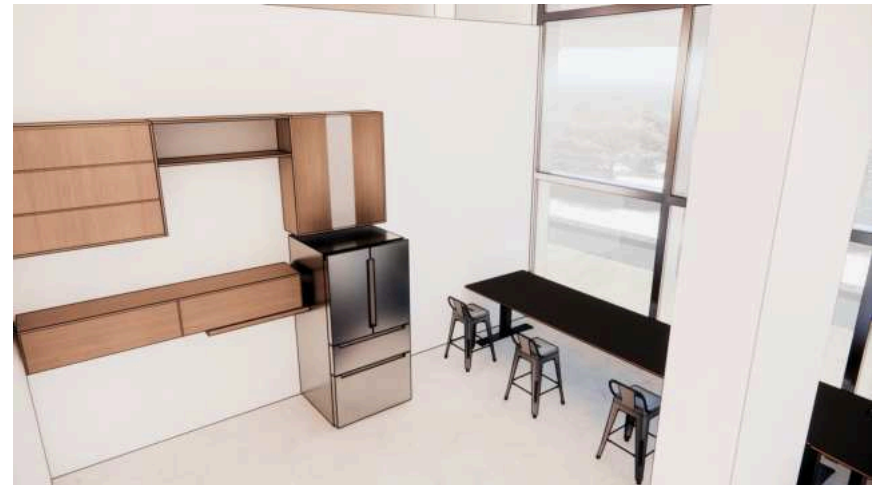
MEETING ROOM



HEAD MANAGER ROOM



A&R ROOM



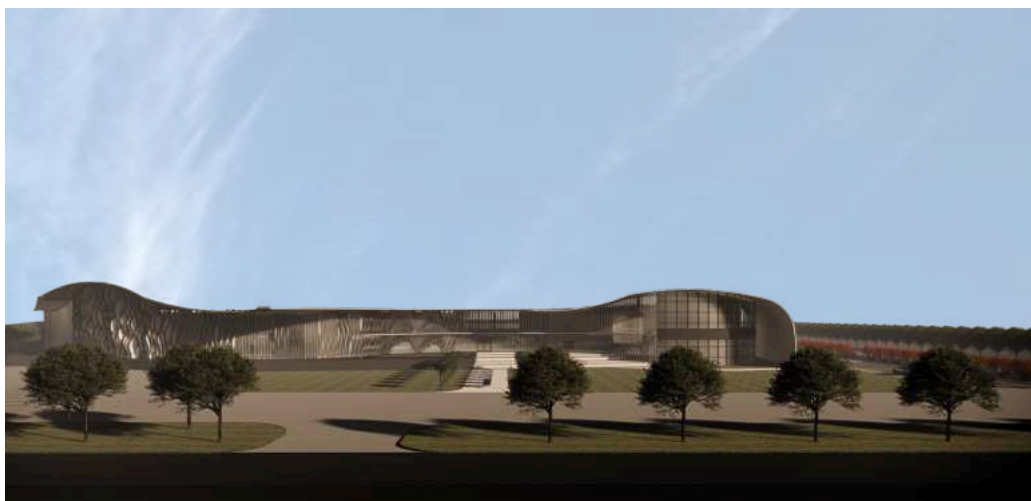
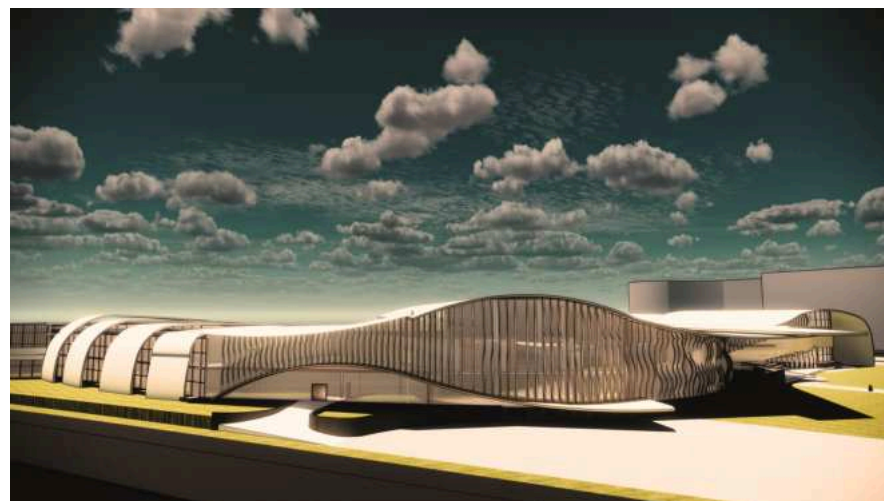
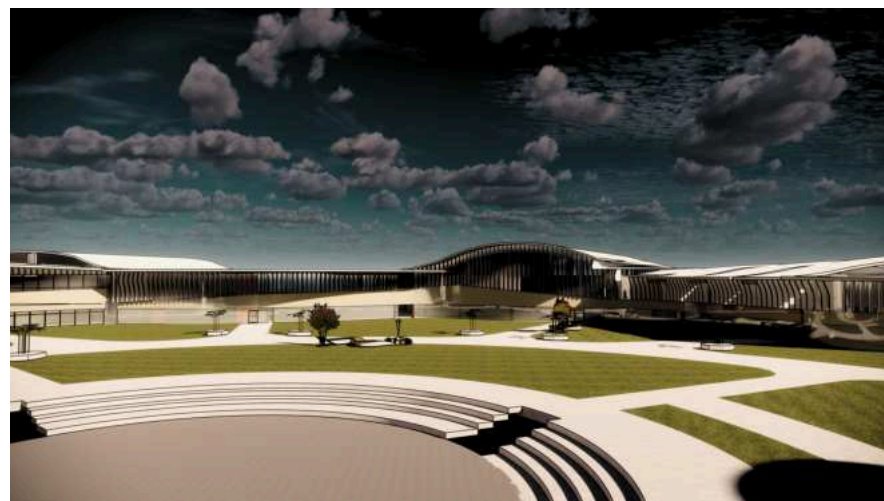
MINI PANTRY

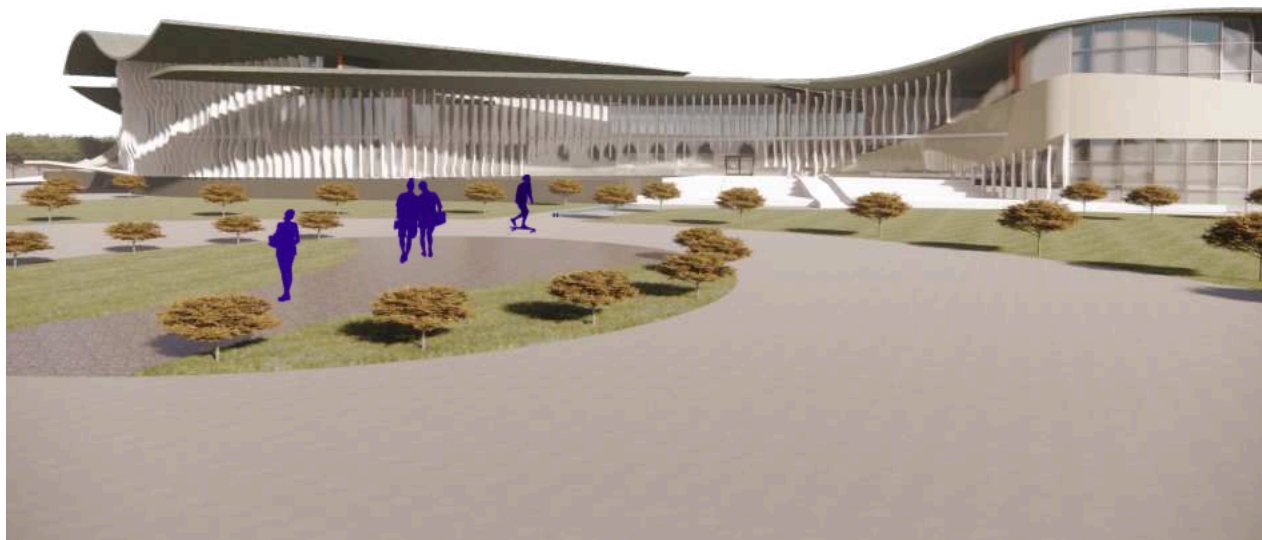
Bentuk layout interior dari kantor ini mempertimbangkan adanya kejenuhan yang akan dialami oleh tim A&R sehingga membutuhkan adanya sebuah refreshment ang lebih banyak dibandingkan posisi yan lain

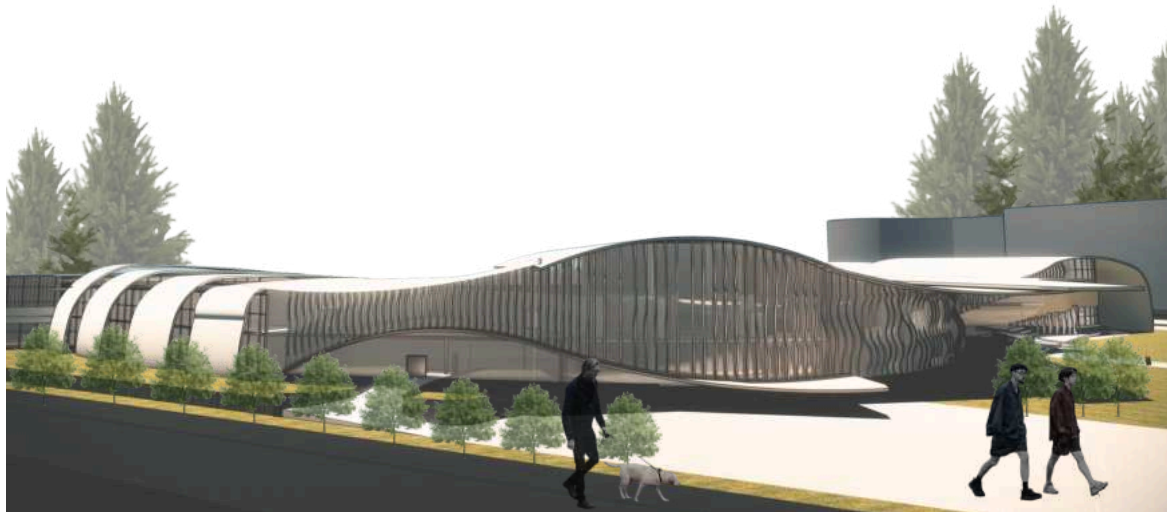
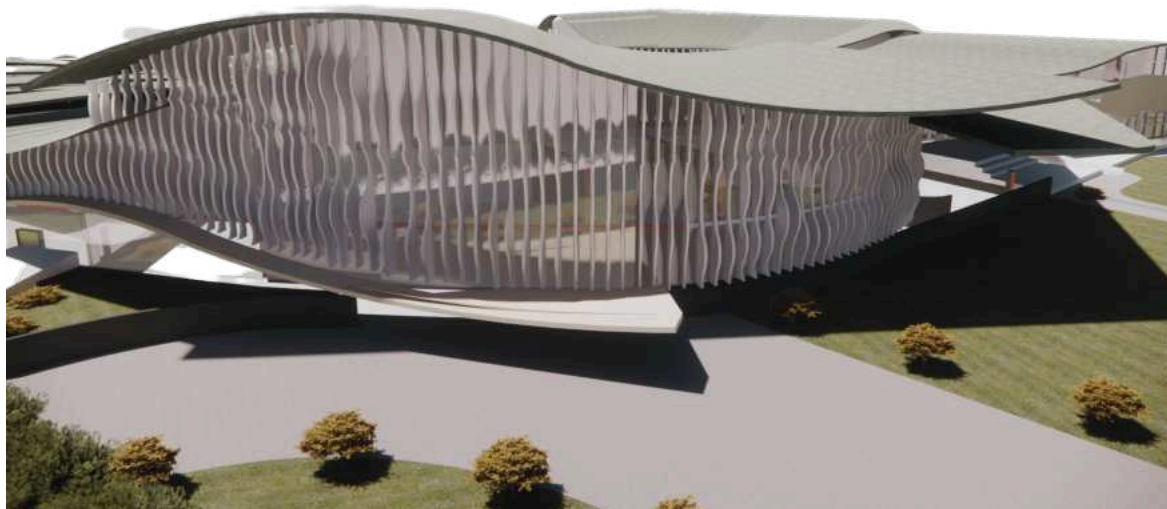
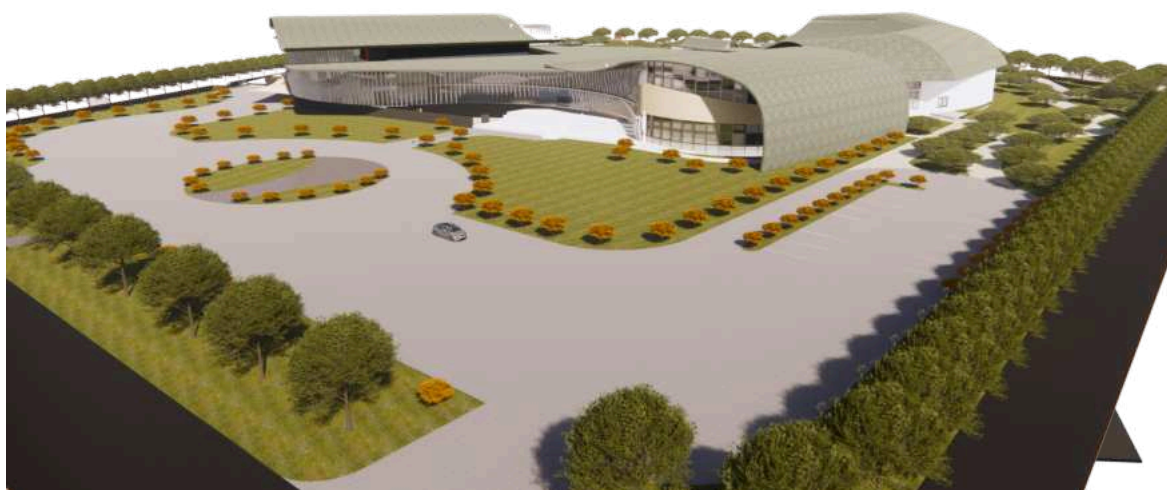


RENDERING

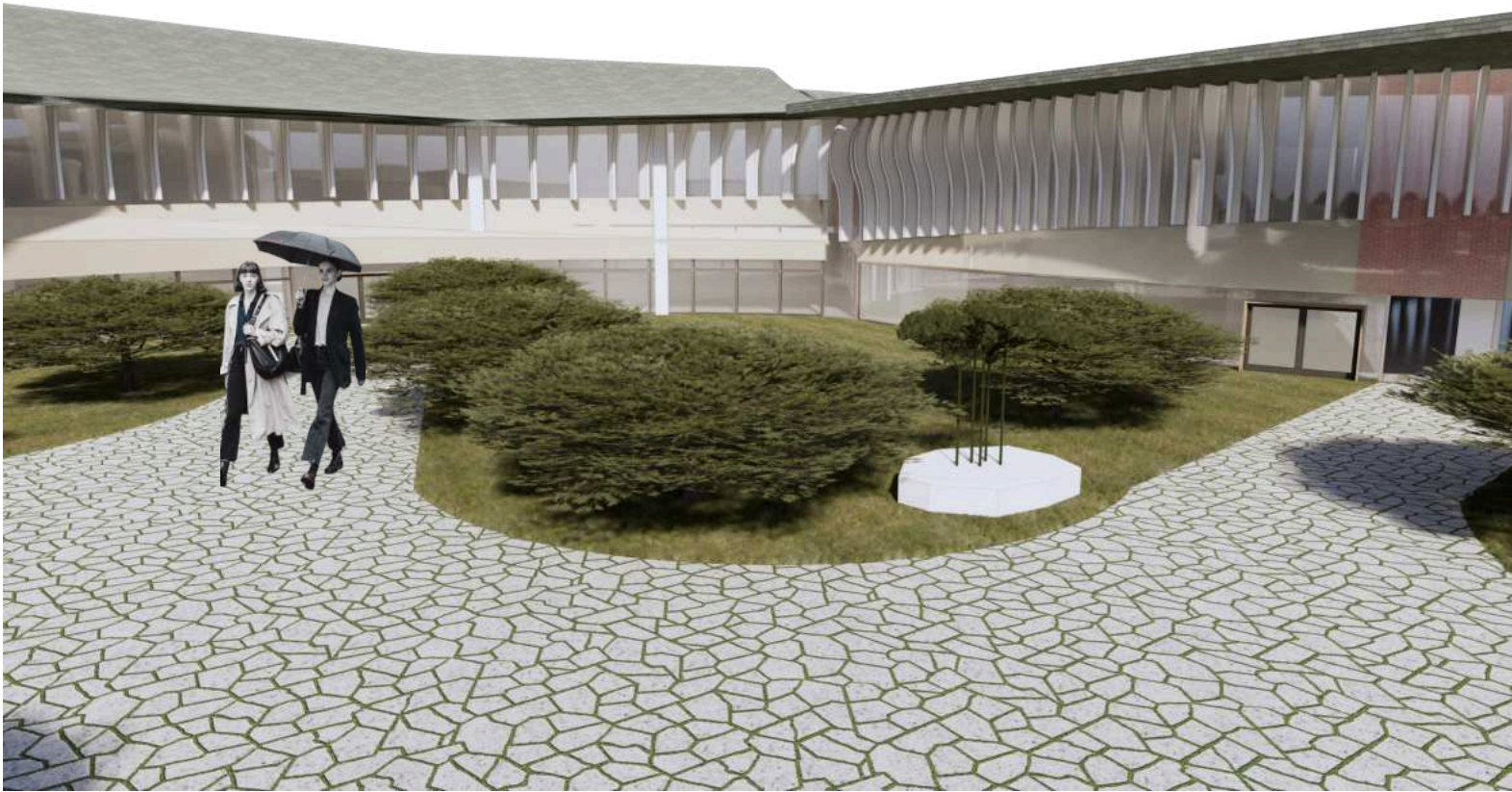
4.6 INTERIOR DAN EKSTERIOR BANGUNAN

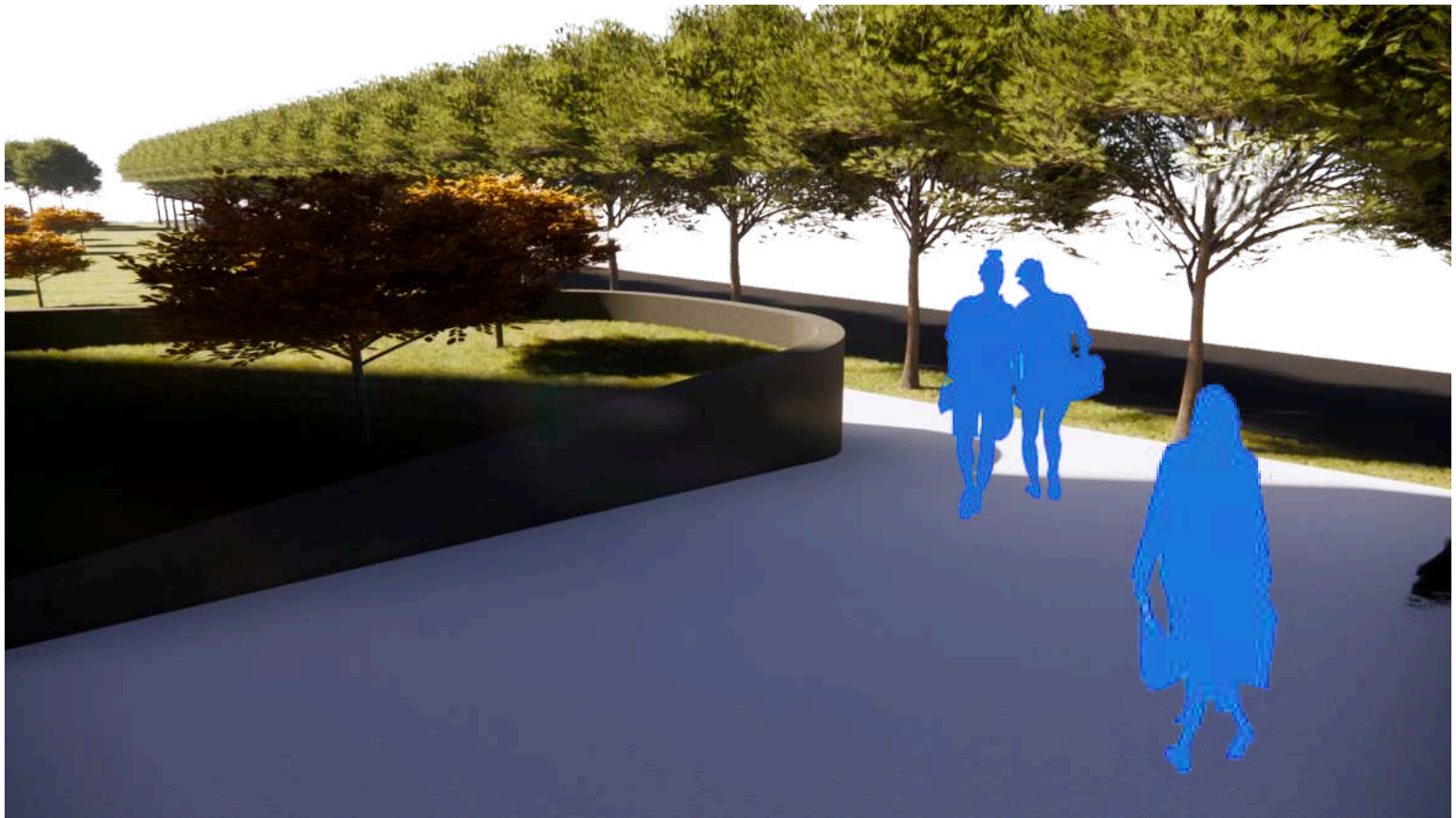
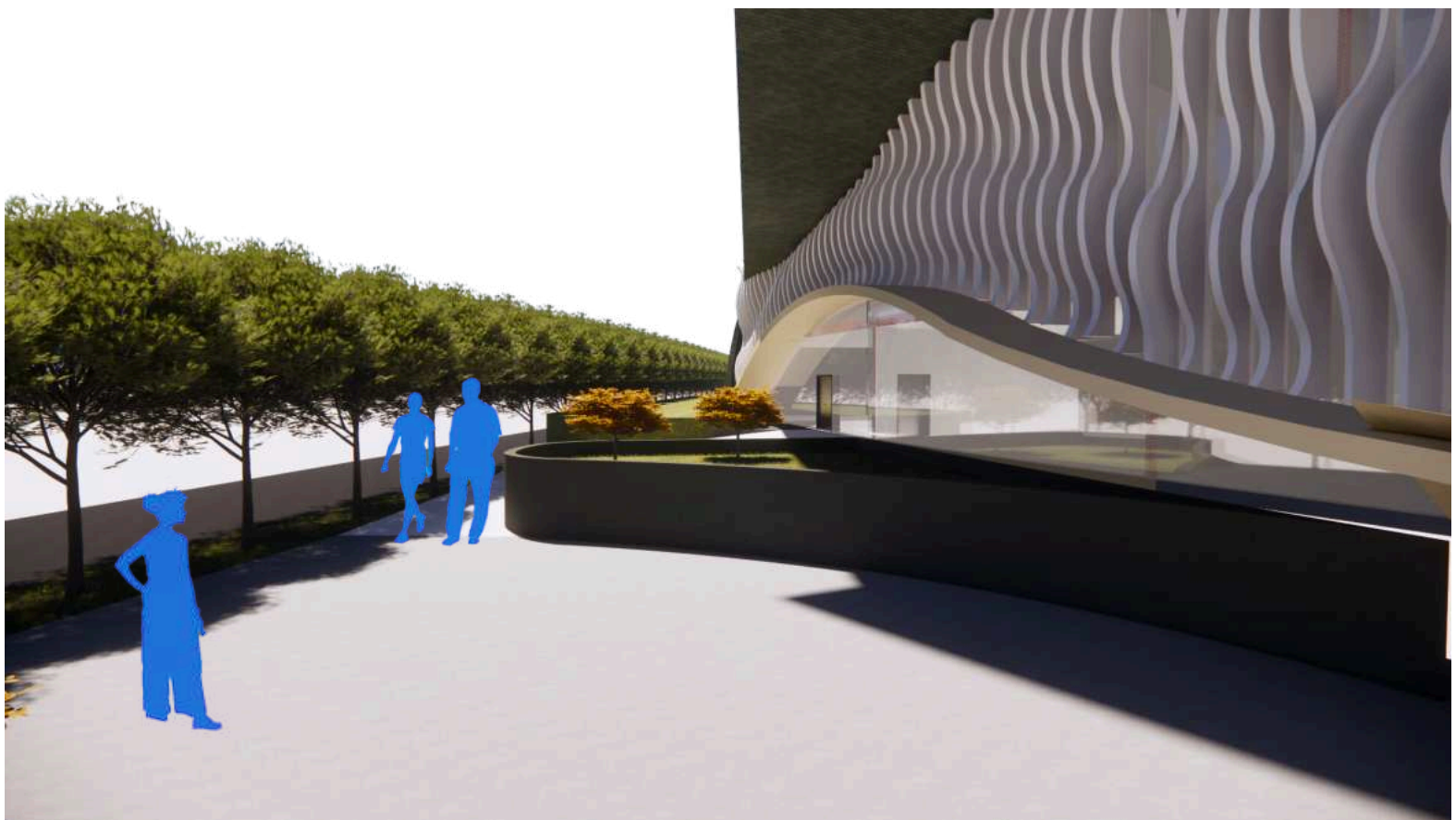






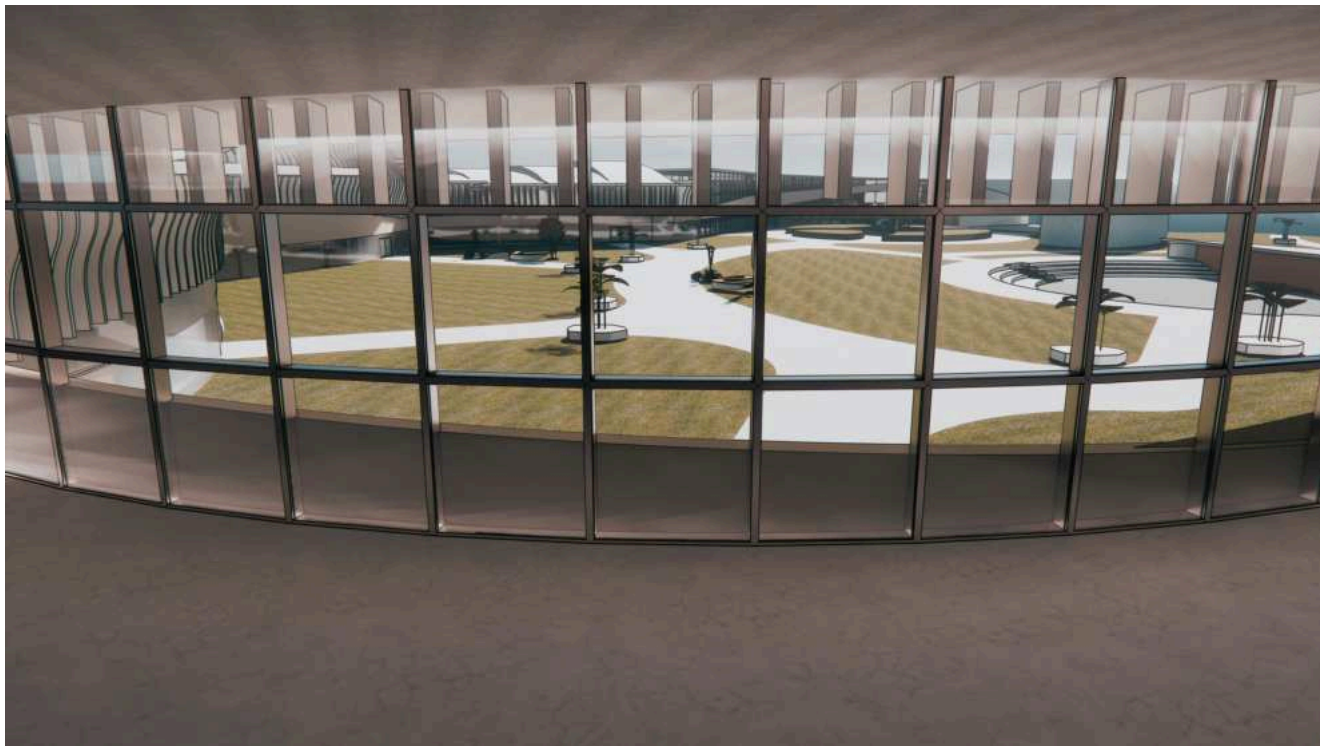








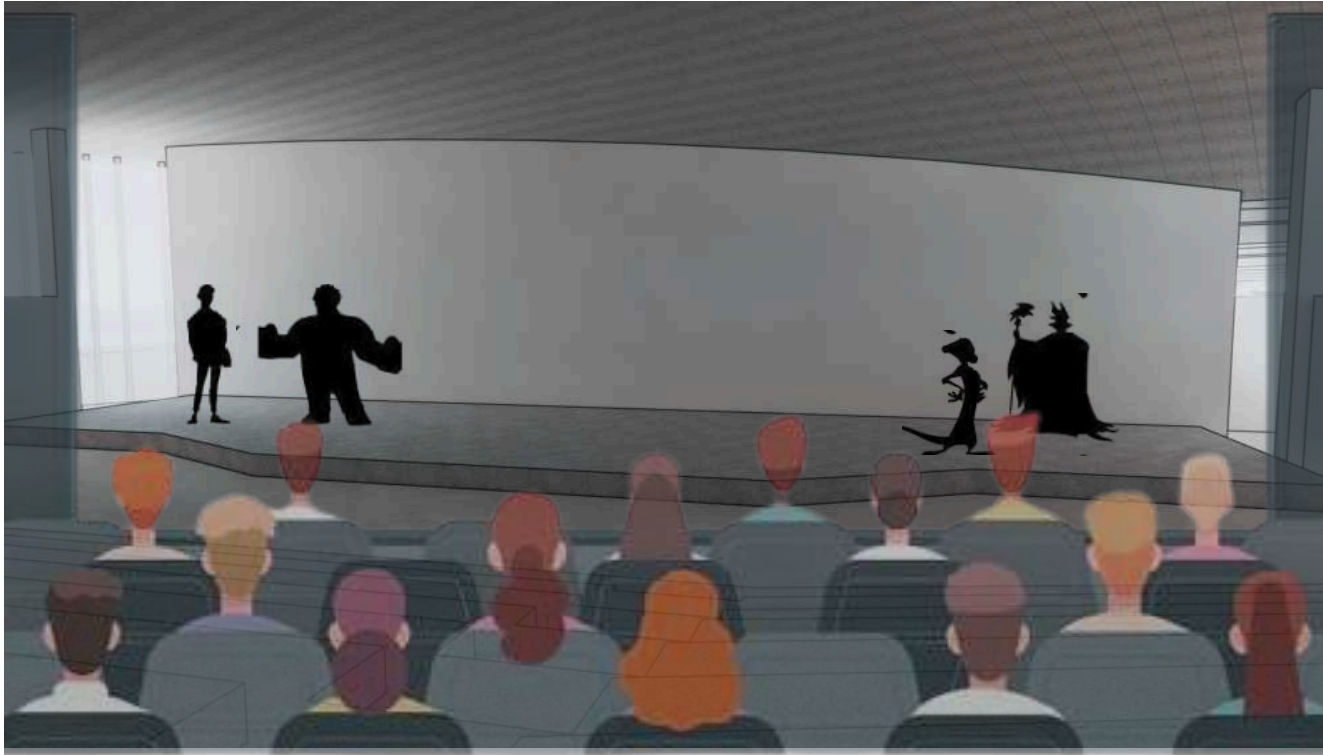
RUANG WORKSHOP



VIEW KE ARAH LUAR AKADEMI B



CAFE



RUANG TEATER

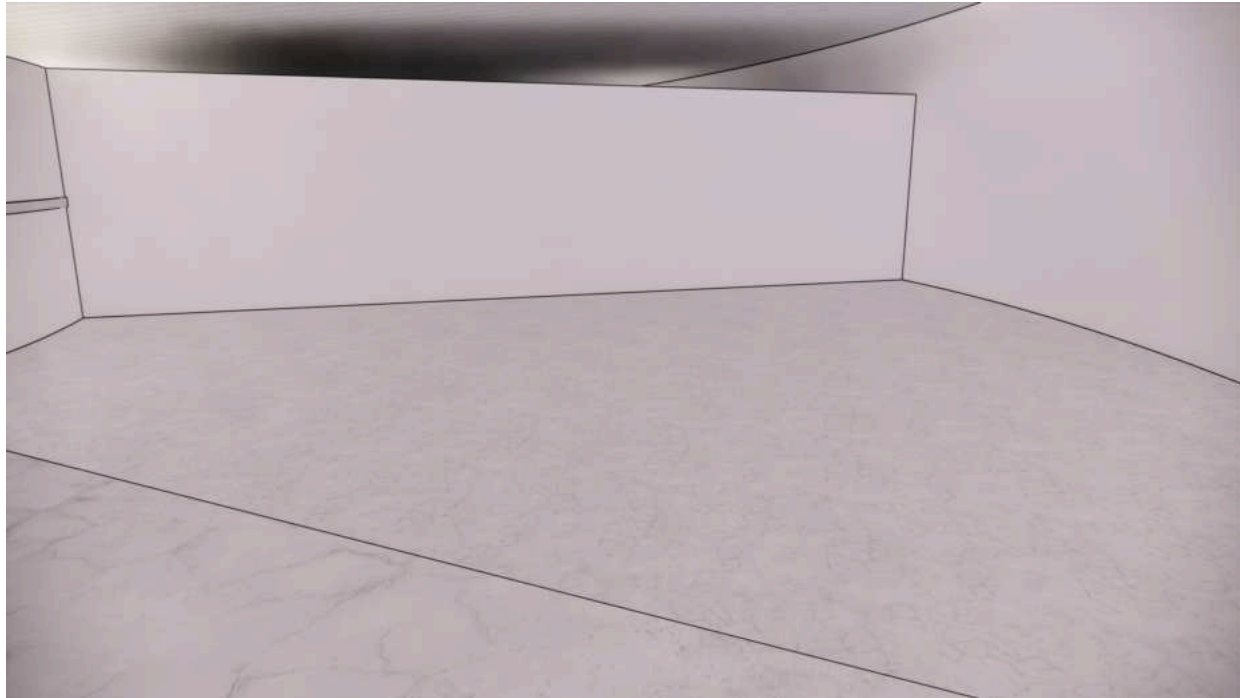


LOBBY



LANTAI 2





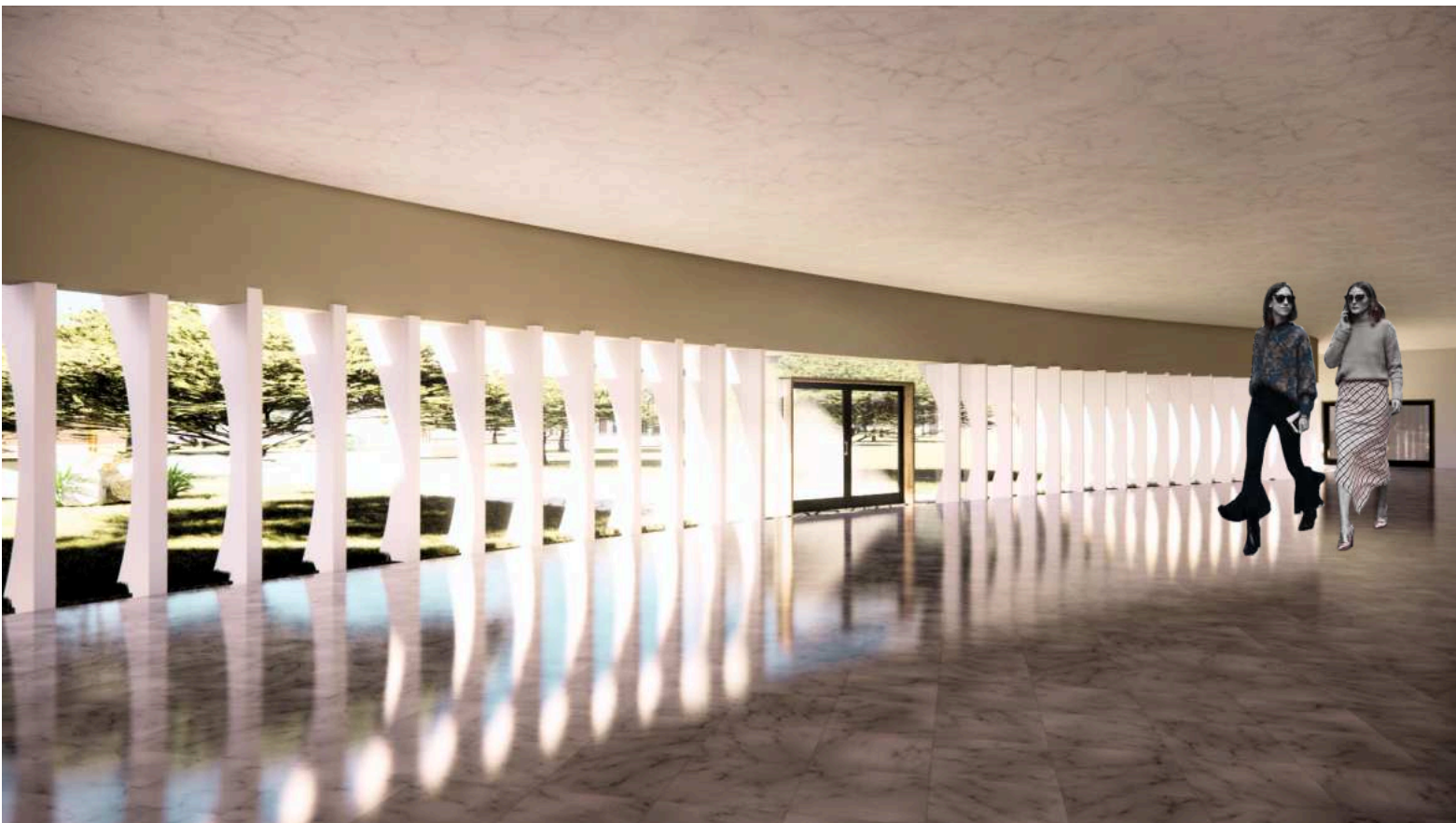
MINI MOVIE THEATRE



MUSHOLA



TOILET





LACTATION ROOM



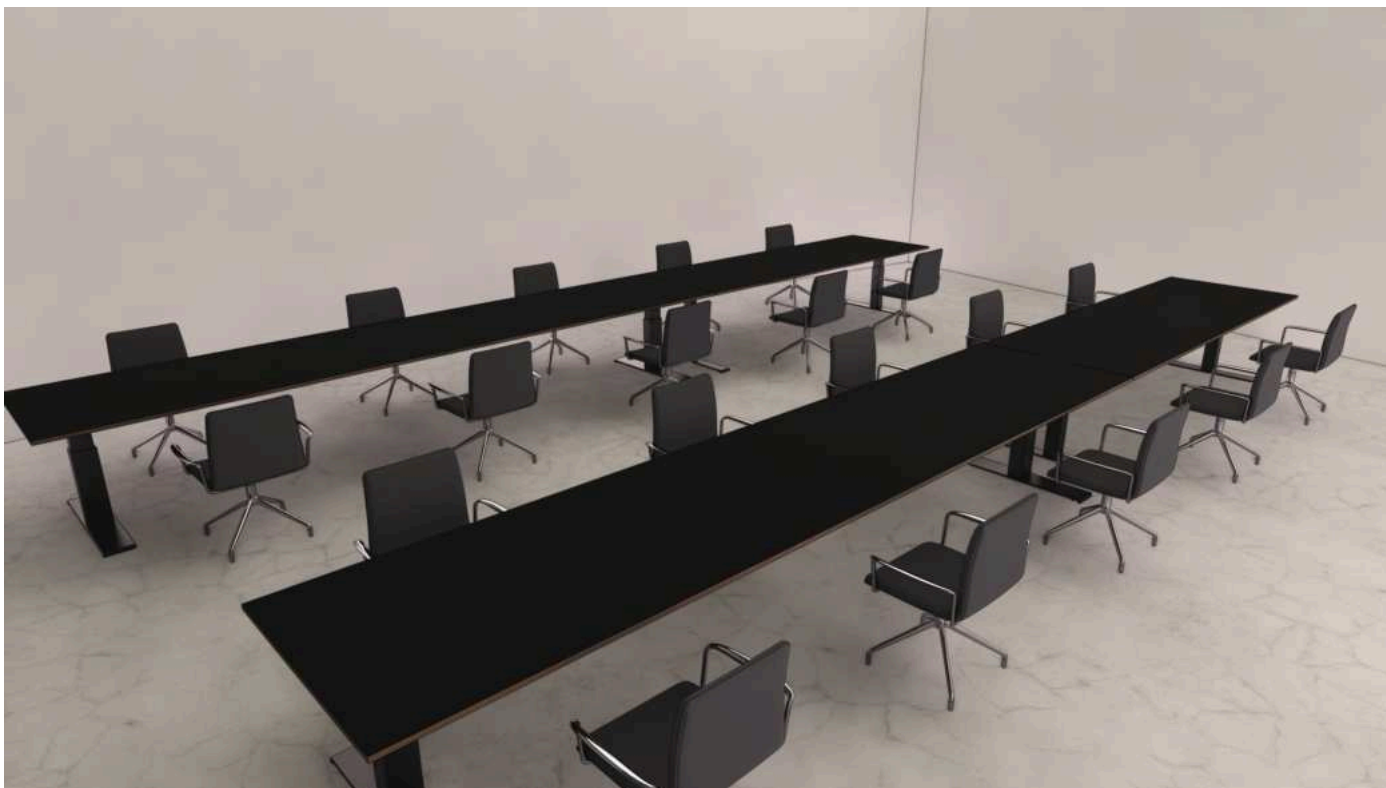
LACTATION ROOM



FILM & ANIMATION STUDIO



OFFICE



MEETING ROOM



EXHIBITION



MINI PANTRY





5.

EVALUATION

KESIMPULAN REVIEW DOSEN PENGUJI



Dosen Penguji 1

Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch

Kritik dan saran :

- Simulasi Pencahayaan dan Penghawaan perlu untuk membuktikan bahwa sinopsis yang dijelaskan pada penyelesaian masalah di poin suhu Surabaya yang ekstrim
- Perlu adanya pengurangan dalam penggunaan kaca
- Penggunaan widspan yang belum dijelaskan secara kuat alasannya
- Perlu adanya perhatian kembali pada Gambar Teknik

KESIMPULAN REVIEW DOSEN PENGUJI



Dosen Penguji 2

Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.

Kritik dan saran :

- Perlu ditambahkan detail yang lebih rinci terkait kinerja secondary skin yang kinetik
- Perlu ditambahkan detail yang lebih rinci terkait Gambar Kerja Rencana Pondasi
- Perlu adanya gambar yang menunjukkan penggunaan AC
- Penggunaan widespan yang belum dijelaskan secara kuat alasannya
- Perlu adanya perhatian kembali pada Rendering

KESIMPULAN DARI KRITIK DAN SARAN DOSEN

- Pada poin penggunaan widspan, merujuk pada pendekatan kolaborasi dan fleksibilitas yang mana pertimbangan kembali sebagai tindakan preventif di masa yang akan datang jika penggunaan fungsinya akan berubah.
- Pada poin penggunaan penggunaan kaca yang banyak, telah dikaji kembali bersama juga dosen pembimbing yang mana kaca tersebut direduksi penggunaannya namun tetap memperhatikan aspek - aspek pencahayaan, air hujan, dan angin yang masuk ke dalam bangunan



6. BIBLIOGRAPHY

REFERENSI

- Bab II Tinjauan Exhibition Center 2.1. Teori Dan ... (n.d.). <http://e-journal.uaaj.ac.id/6224/3/TA213349.pdf>
- Creative hubs. British Council | Creative Economy. (2021, May 28). <https://creativeeconomy.britishcouncil.org/projects/hubs/>
- <file:///C:/Users/Alsa/Downloads/9060-16796-1-SM.pdf>
- [file:///C:/Users/Alsa/Downloads/9+-+ \[Nurhikmah+Budi+Hartanti\]+ELEMEN+CREATIVE+PLACEMAKING+PADA+PERANCANGAN+RUANG+PUBLIK+UNTUK+MEMPERKUAT+KARAK TER+TEMPAT+PUSAT+SENI+BUDAYA%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Alsa/Downloads/9+-+ [Nurhikmah+Budi+Hartanti]+ELEMEN+CREATIVE+PLACEMAKING+PADA+PERANCANGAN+RUANG+PUBLIK+UNTUK+MEMPERKUAT+KARAK TER+TEMPAT+PUSAT+SENI+BUDAYA%20(2).pdf)
- Harianto, D. J. (1970, January 1). Cultural compound dengan memanfaatkan bangunan di bandarharjo Semarang. Unika Repository. <http://repository.unika.ac.id/26611/>
- Mapping creative hubs in Indonesia - british council. (n.d.-b). https://www.britishcouncil.id/sites/default/files/mapping_creative_hubs_in_indonesia- final.pdf
- Mubyarsah, L. R. (2021, October 26). Pelaku Seni di Surabaya Minta Diberi Kelonggaran Pementasan. Pelaku Seni di Surabaya Minta Diberi Kelonggaran Pementasan - Jawa Pos. <https://www.jawapos.com/surabaya-ray/01351262/pelaku-seni-di-surabaya-minta-diberi-kelonggaran-pementasan>
- Peta RDTR surabaya. Peta RDTR Surabaya. (n.d.). <https://petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id/>
- Pengertian Tari tradisional: Ciri, Fungsi, Jenis, Dan Ragam Gerak. Sonora.id. (n.d.-a). <https://www.sonora.id/read/423783040/pengertian-tari-tradisional-ciri-fungsi-jenis-dan-ragam-gerak>
- Pengertian Seni Visual | PDF. (n.d.-b). <https://www.scribd.com/document/685523613/Pengertian-Seni-Visual>
- RPJPD. Bappedalitbang Surabaya. (n.d.-b). <https://bappeko.surabaya.go.id/dokumen/kota>
- Ruang Publik Dan Pemanfaatannya - website LLDIKTI Wilayah V. web counter free. <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/ruang-publik-dan-pemanfaatannya>
- Roosa, M. (2021, October 9). Pelaku UMKM Dan Pekerja Seni Prioritas Pemulihan ekonomi di Surabaya. Suara Surabaya. <https://www.suarasurabaya.net/ekonomibisnis/2021/pelaku-umkm-dan-pekerja-seni-prioritas-pemulihan-ekonomi-di-surabaya/>
- Researching ecosystems in innovation contexts. Innovation & Management Review. (n.d.). <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/INMR-08-2021-0151/full/html>
- Siaran pers: Wamenparekraf Ajak komunitas Kreatif di Jatim berkolaborasi tingkatkan Sektor Parekraf. Kemenparekraf/Baparekraf RI. (n.d.). <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-wamenparekraf-ajak-komunitas-kreatif-di-jatim-berkolaborasi-tingkatkan-sektor-parekraf>
- Seni Tari. <https://bamai.uma.ac.id/2022/07/29/seni-tari-pada-masa-ini-pengertian-karakteristik-tujuan-dan-misalnya/>
- Sarjana, N. (n.d.). Definisi Seni Tari Menurut Para Ahli Serta jenis Dan Fungsinya. detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6684854/definisi-seni-tari-menurut-para-ahli-serta-jenis-dan-fungsinya>
- UPT Perpustakaan Isi yogyakarta - digilib. (n.d.). <http://digilib.isi.ac.id/4006/1/bab%20i.pdf>
- Upnjatim. (n.d.-d). <https://repository.upnjatim.ac.id/9657/3/18051010088-BAB%20II.pdf>
- Zamzamihsan. (2023, June 27). Seni Rupa Visual. Medium. <https://medium.com/@lyva.22105/seni-rupa-visual-4377dc4499d>

CEK PLAGIASI



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2421111012/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : SalsabilaRafifNugroho
NomorMahasiswa : 20512092
Pembimbing : Ir.Fajriyanto,M.T
Fakultas/Prodi : TeknikSipildanPerencanaan/Architecture
JudulKaryaIlmiah : TICA(FasilitasTeknologi,Inovasi,Budaya,&Seni)

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 11 (Sebelas) %.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/23/2024

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

TICA

(Technology, Innovation, Culture, & Arts Facilities)

**Design Of Creative Innovative Facilities using
Innovation Ecosystems as an Approach**

Surabaya merupakan kota dengan pangsa industri terbesar di Jawa Timur berdasarkan jumlah penduduk. Merancang fasilitas yang inovatif dan kreatif berarti menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong proses penciptaan dan pengembangan ide-ide baru.

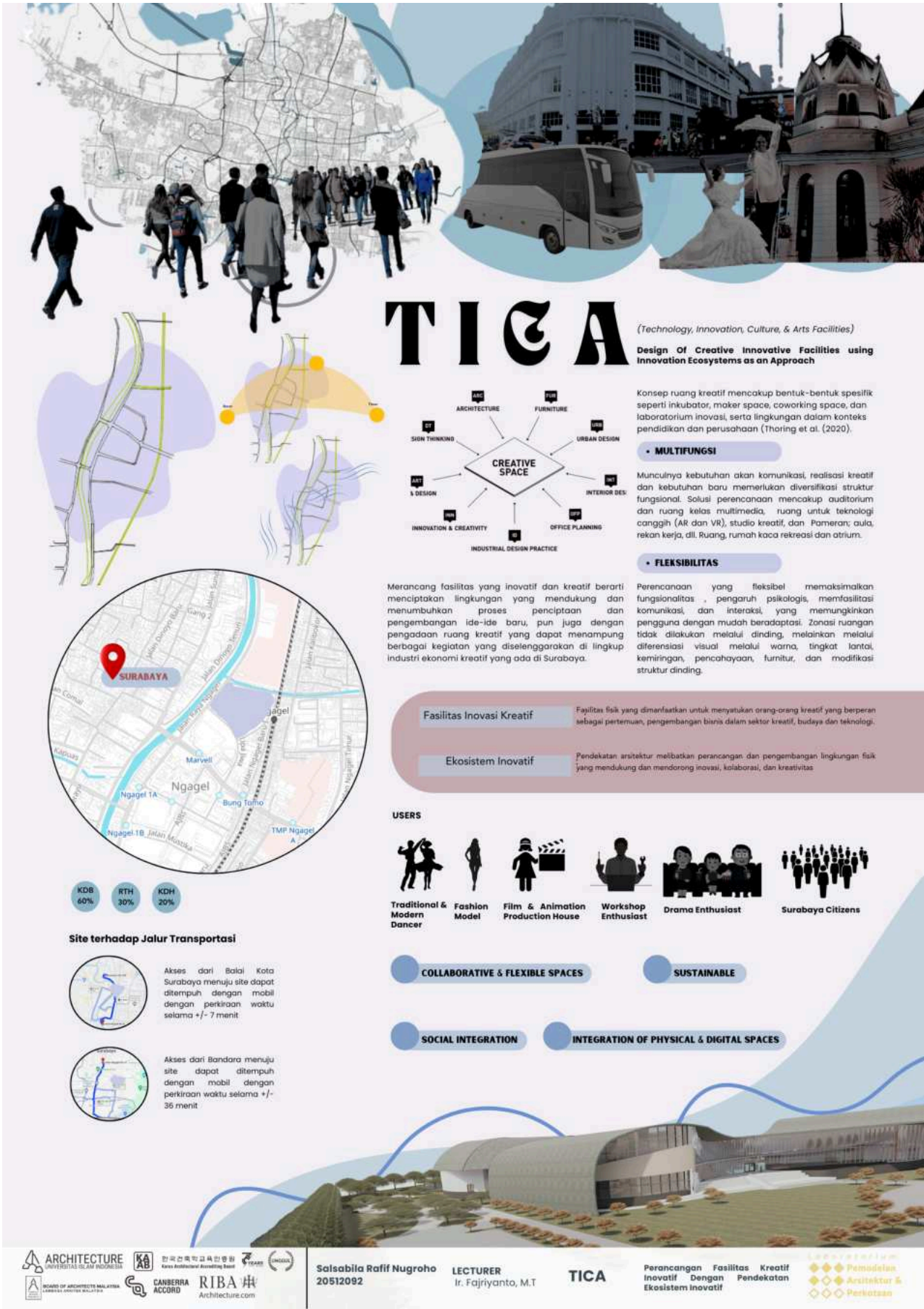
Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah fasilitas yang dapat mengintegrasikan berbagai kegiatan kreatif dan inovatif seperti desain, seni dan kewirausahaan ke dalam satu ruang.

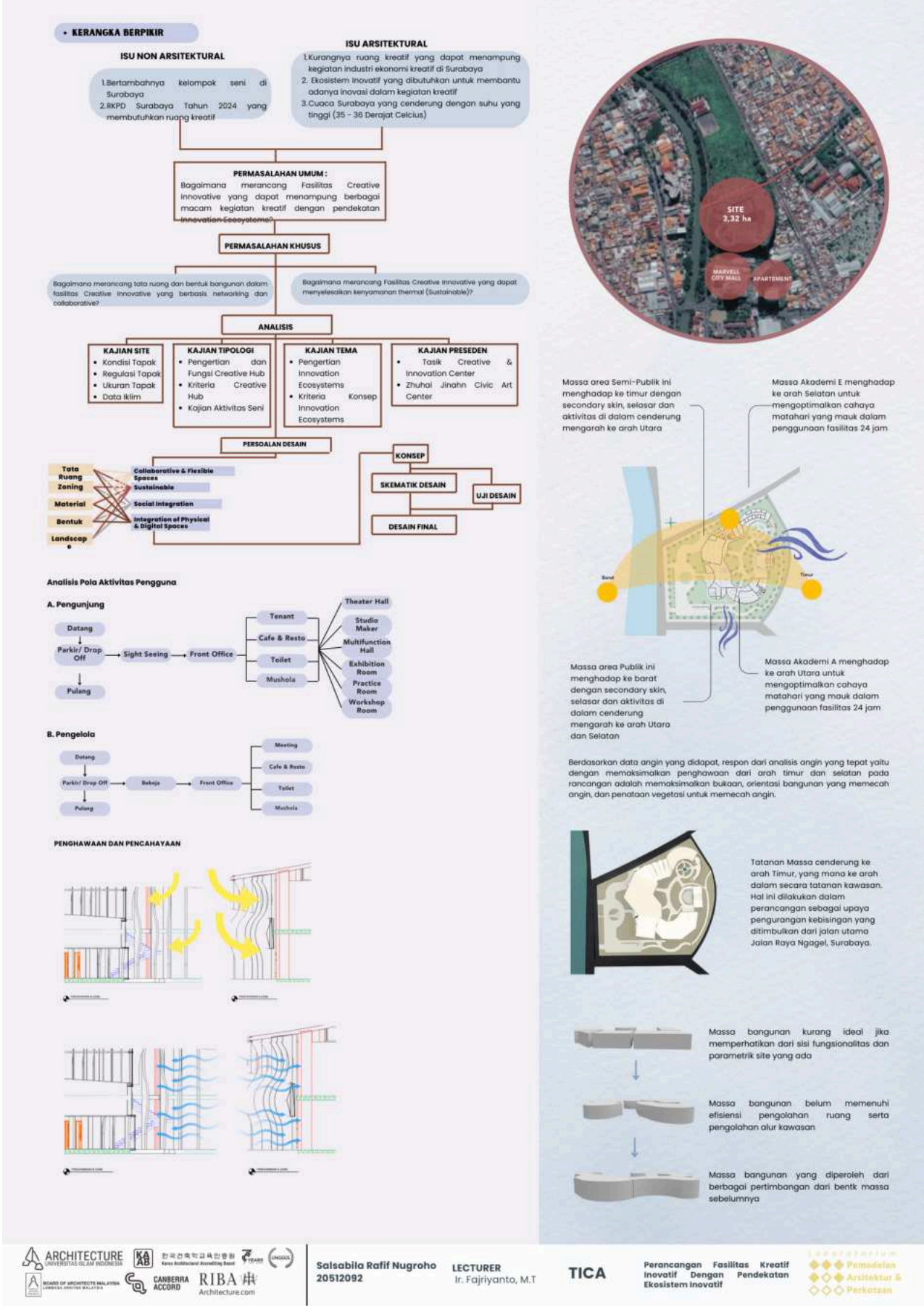
Perancangan bertujuan untuk mendorong interaksi antar pengguna, menumbuhkan kolaborasi antar disiplin ilmu, dan menciptakan lingkungan yang nyaman. RUU ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penyediaan ruang kreatif yang dapat menampung beragam kegiatan industri ekonomi kreatif di Surabaya dengan mengoptimalkan perencanaan ruang dan mendukung kegiatan kreatif dan inovatif dengan teknologi terkini.

Draf tersebut juga mengacu pada teori ekosistem inovasi untuk membangun ekosistem yang mendukung tumbuhnya kreativitas dan inovasi di berbagai sektor, sehingga memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sektor kreatif dan perekonomian secara keseluruhan.

Kata Kunci : Fasilitas Kreatif Inovatif, Ekosistem Inovatif

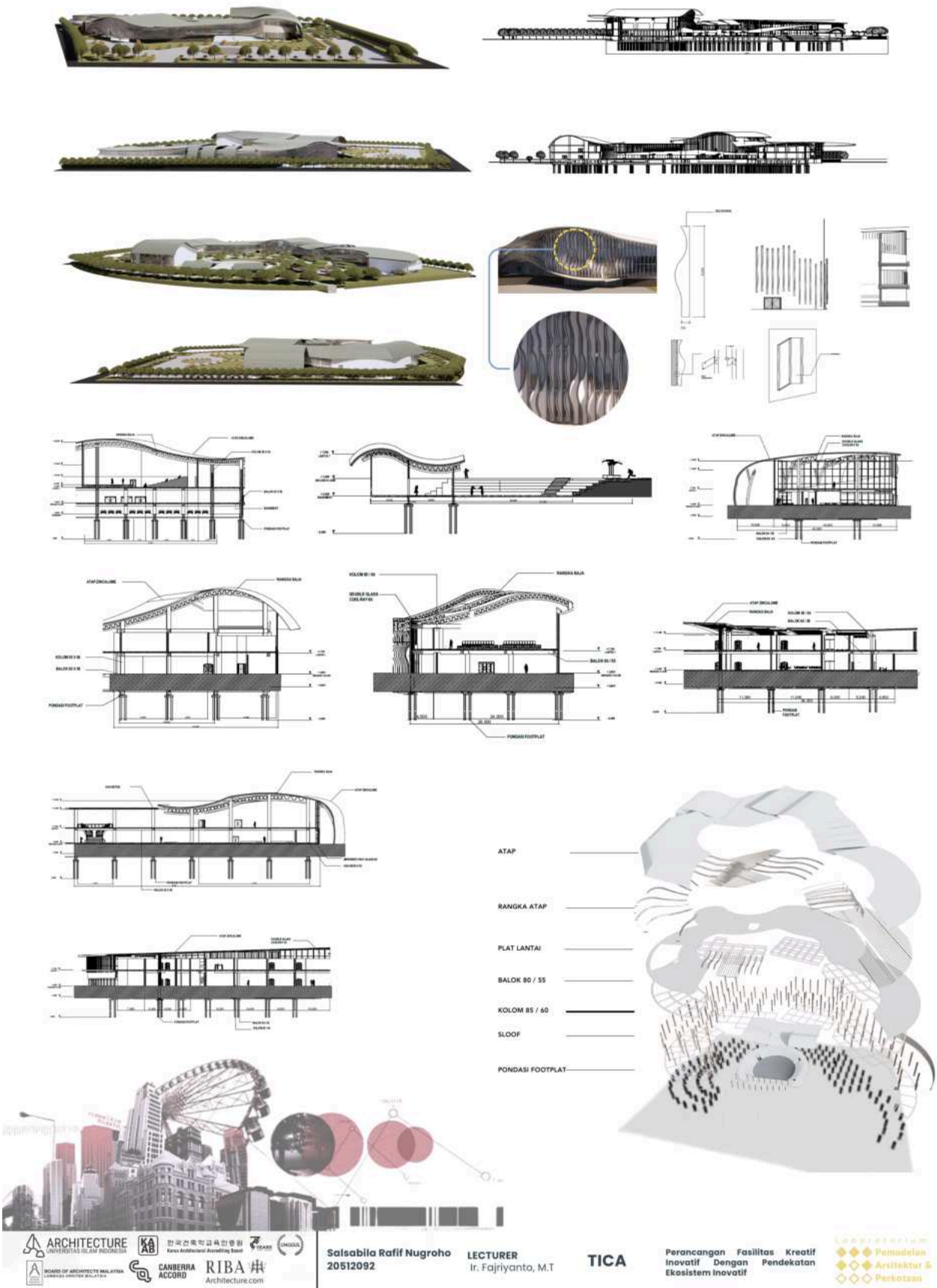




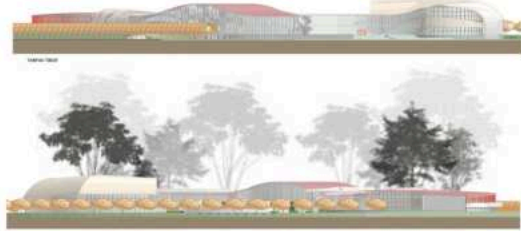




APREB



APREB



TAMPAK

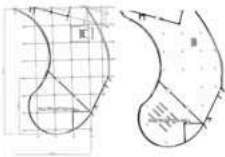
- **PENYELESAIAN DESAIN**

Collaborative & Flexible Spaces	Perancangan bangunan dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan kolaboratif antar bangunan sesuai fungsinya	Model 2D dan 3D
---------------------------------	--	-----------------



Dapat dibuktikan bahwa pada 2D, yaitu zoning sifat kolaboratif antar industri dalam 1 kawasan dapat berjalan dengan harmoni dengan area - area yang dipertimbangkan privasi atau semi privasinya, pun dengan fleksibilitas yaitu dapat menjangkau area satu dengan lainnya walaupun tidak harus keluar dari area tersebut terlebih dahulu

Collaborative & Flexible Spaces	Perancangan bangunan dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan kolaboratif antar bangunan sesuai fungsinya	Model 2D dan 3D
---------------------------------	--	-----------------



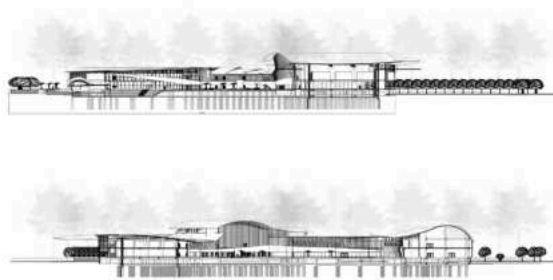
Dapat dibuktikan juga pada 20 tersebut yaitu fleksibilitas pada ruang multifunction Hall yang dapat dimultifungsikan sebagai ruang pertemuan besar, ruang tambahan reka adegan untuk film, hingga pertemuan pertemuan yang lain.

Sustainable	Pengalaman ruang yang menggabungkan elemen ruang hijau sehingga mendorong kreativitas yang inovatif	Model 2D dan 3D dan vegetasi
-------------	---	------------------------------



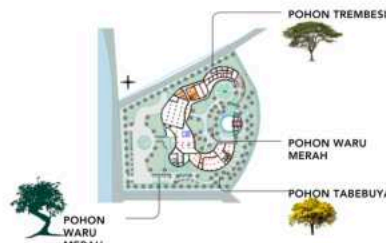
Dapat dilihat pada gambar bahwa komposisi ruang hijau yang ada pada kawasan ini mempunyai komposisi yang besar dan teregulasi dengan baik.

Integration of Digital Spaces	Penggunaan sensor dan devices yang terintegrasi dengan bentuk fisik bangunan	Model 2D
-------------------------------	--	----------



POTONGAN

Sustainable	Pengalaman ruang yang menggabungkan elemen ruang hijau sehingga mendorong kreativitas yang inovatif	Model 2D dan 3D dan vegetasi
-------------	---	------------------------------



Menurut penghitungan serapan CO₂ menggunakan hasil penelitian Dahlan dalam Jurnal Dinas Lingkungan Hidup Surabaya,

- Pohon Trembesi (28,448 kg/tahun)
- Pohon Waru Merah (1,608 kg/tahun)
- Pohon Tabebuaya (1,608 kg/tahun)

Hal ini dapat turut serta dalam meminimalisir adanya CO₂ yang ditimbulkan oleh kendaraan yang ada di kawasan ini.

Sustainable	Pengalaman ruang yang menggabungkan elemen ruang hijau sehingga mendorong kreativitas yang inovatif	Model 2D dan 3D dan vegetasi
-------------	---	------------------------------

Menurut penghitungan RTH dengan yang dibandingkan dengan luas bangunan, diperoleh 40% RTH yang dicapai.

sedangkan, menurut Pemerintah Kota Surabaya, minimal RTH yang dibutuhkan yaitu 30%.

Hal ini menunjukkan bahwa kawasan ini sudah lebih dari cukup menerapkan peraturan RTH yang ada.

Peraturan Bangunan	Hasil Rancangan
KDB 60%	33.250 m ²
RTH 40%	23.550 m ²

Social Integration	Penggunaan kajian sosial di Surabaya sebagai referensi dalam perancangan tata ruang	Model 2D dan 3D
-----------------------	---	--------------------



Penyelesaian pada concern sosial masyarakat Surabaya yaitu, cenderung ingin beraktivitas pada sebuah tempat yang memiliki naungan.

Penggunaan sensor dan devices yang terintegrasi dengan bentuk fisik bangunan, seperti :

- CCTV

