

PERANCANGAN GEDUNG PUSAT BADAN EKONOMI KREATIF INDONESIA DI SURABAYA TEMA OUT OF THE BOX

Gavrila Wibowo^{a/}, Failsuf Herman Hendra^{b/}, Dian Pramita Eka Laksmiyanti^{c/}

^{a/b/c} Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Alamat e-mail untuk surat menyurat: vrilalala@gmail.com

ABSTRACT

creative economy becomes one of priorities which is feasible to develop because the strength of creative economy does not depend on the exploitation of natural resources instead of human resources. Art works, architecture, technology innovation, animation, and other creative products are derived from creative ideas of human thoughts. These phenomena have encouraged people's enthusiasm to create innovation and require support from Creative Economy Agency which is specifically responsible for monitoring and guiding the creative economy. The Central Building of Creative Economy Agency is planned and designed in Surabaya as an effort to provide facilities for developing the Office of Creative Economy Agency. The facilities are designed in such a way so as to support Surabaya as the metropolitan city which is environmentally friendly and interesting for business doers particularly start-up business. Designing the building architecture is carried out through a series of phases beginning from project identification, precedent study, design program, concept, and development. The approach of Out of the Box theme is used as the point of view which is different from the usual in terms of land order, shape, and space configuration. So as to produce buildings Is carried out by continuing and changing or transforming the office building from the standardized and rigid characters into flexible and relaxed office without altering the culture of behavior inside. It does not leave the users' culture or habit including those who want to work autonomously.

Keywords: Sustainable Architecture, Creative Economy, Out Of the Box

ABSTRAK

Sektor di bidang ekonomi menjadi prioritas cukup layak dikembangkan karena potensi ekonomi kreatif tidak tergantung oleh pendayagunaan sumber daya alam melainkan kian berfokus kepada potensi dan kemampuan daya cipta manusia. Kreasi seni, ilmu bangunan, buku, pengembangan teknologi, animasi, begitu juga produk kreatif lainnya yang memiliki sumber dari hasil cipta pemikiran manusia. Fenomena ini memerlukan dukungan Badan Ekonomi Kreatif yang bertugas untuk memantau dan membina ekonomi kreatif tersebut. Perancangan Gedung Pusat Badan Ekonomi Kreatif di Surabaya ini dibuat demi upaya memenuhi kebutuhan fasilitas untuk pengembangan Kantor Badan Ekonomi Kreatif. Fasilitas tersebut dirancang sedemikian rupa agar dapat menunjang Surabaya sebagai kota Metropolitan yang ramah dan menarik bagi wirausaha dalam berkarya terutama bagi kalangan praktisi bisnis pemula (*start-up business*). Perancangan arsitektur bangunan dilakukan melalui serangkaian tahapan mulai dari identifikasi proyek, studi preseden, program rancangan, konsep hingga pengembangan rancangan. Pendekatan tema *Out of the Box* digunakan sebagai sudut pandang yang berbeda dari kebiasaan dalam konfigurasi tatanan lahan, bentuk dan ruang. Sehingga menghasilkan bangunan dengan melanjutkan dan merubah dalam artian mentransformasi bangunan kantor dengan sifat baku dan kaku menjadi sebuah kantor yang fleksibel dan santai tanpa mengubah budaya pelaku di dalamnya. Walaupun berbeda dengan kantor pada umumnya namun tetap tidak meninggalkan kultur atau kebiasaan pengguna termasuk yang ingin bekerja mandiri.

Kata kunci : Ekonomi Kreatif, *Out Of The Box*, Arsitektur Berkelanjutan.

<https://doi.org/10.37715/aksen.v5i1.1580>

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan bagian dari Negara yang terdapat di dunia mempunyai hasil prestasi kerja dalam bidang ekonomi yang amat hebat, pemerintah menyadari bahwa 4,79% perkembangan pertumbuhan produk PDB atau dapat di sebut juga dengan produk domestik bruto, bertambah besar dibandingan dengan perkembangan ekonomi dalam skala besar yang dalam angkanya menjangkau dua koma empat persen saja. Fenomena sangat baik ini pastinya menjadi saat yang sangat cocok untuk negara mewujudkan dasar perdagangan, terlebih untuk keadaan utama perdagangan.

Diantara dari banyaknya keadaan nyata salah satu yang cocok menjadi aspek istimewa merupakan perdagangan inovatif atau ekonomi kreatif yang bertujuan untuk mengampu sistem perdagangan yang terdapat di Indonesia.

Fenomena ekonomi kreatif ini menyebabkan berbagai sumber daya manusia berbondong bondong untuk membuat inovasi-inovasi terbaru, hal ini mengakibatkan munculnya hasil sumber daya manusia terbaru yang perlu di pantau dan di bina oleh badan ekonomi kreatif indonesia. Permasalahan dan potensi yang ada ini harus di tindak lanjuti dengan memfasilitasi Bekraf untuk mengembangkan nilai nilai ekonomi kreatif yang ada mulai dari tahap kreasi, produksi, distribusi, pusat pembinaan dll. Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah jakarta terpilih sebagai

tempat perancangan kantor Badan Ekonomi Kreatif. Surabaya memiliki beberapa tempat yang strategis yang memudahkan pengembangan kantor ini dan surabaya pernah mendapat predikat sebagai kota paling efisien di asia.

Biaya hidup di Surabaya sebagai kota Metropolitan yang ramah menjadi potensi daya tarik bagi wirausaha untuk berusaha di kota terutama bagi kalangan praktisi bisnis pemula (start-up business). Dengan adanya sektor yang bekerja di bidang ekonomi kreatif, maka *out of the box* digunakan sebagai tema pada Perancangan Gedung Pusat Badan Ekonomi Kreatif Indonesia di Surabaya.

Out of the box (berpikir di luar kotak) merupakan tema dasar dalam perancangan kantor ini. Yang di maksud adalah dengan menggunakan tema yang tidak pada umumnya dalam bidang arsitektural seperti dalam kantor dalam tatanan lahan, bentuk dan ruang.

Hal ini bertujuan sebagai alat pacu orang kreatif dalam mengembangkan ide idenya. Tema perkembangan digital yang berkembang pesat. Pemilihan tema ini juga bertujuan agar user atau pelaku kreatif tidak jenuh dan bosan karena suasa kantor yang pada umumnya kaku, tidak fleksibel dan membosankan dan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tersedia.

Rumusan Masalah

Setelah di lakukan observasi bahwa Badan

Ekonomi Kreatif ini merupakan cikal bakal yang mewadahi sektor – sektor dari berbagai industri kreatif sehingga membutuhkan gedung yang memiliki berbagai fungsi selain sebagai perkantoran juga sebagai tempat pelatihan dan tempat penyewaan kantor guna memfasilitasi masyarakat yang ingin mengembangkan usahanya di bidang ekonomi kreatif

Permasalahan dalam perancangan, bagaimana cara memfasilitasi pelaku kreatif dalam mengembangkan kreatifitasnya, bagaimana membuat bangunan menjadi tempat inspirasi bagi pengguna, bagaimana menciptakan bentuk kantor yang menarik dan unik yang bertema *out of the box* tanpa menghilangkan karakter dan fungsi dari sebuah kantor tersebut, bagaimana menciptakan ruang yang fleksibel dan tidak membosankan, bagaimana menciptakan tatanan lahan yang seimbang antara ruang luar dan ruang dalam pada area tapak, bagaimana menciptakan tatanan lahan yang memberikan sirkulasi yang baik guna mempermudah aktivitas yang di lakukan orang kreatif, dan bagaimana menciptakan tatanan lahan yang tematik.

Tujuan Perencanaan

Proyek tugas akhir ini akan dirancang sebuah gedung pusat Badan Ekonomi Kreatif guna mewadahi pusat kegiatan kreatif masyarakat agar bisa tertampung dan membantu mewujudkan program pemerintah untuk membuka usaha kreatif masyarakat muda

khususnya eksekutif muda. dengan pendekatan bangunan yang mencerminkan kreatifitas penggunanya sebagai tanggapan animo dunia multimedia yang mulai merebak di Indonesia sehingga membuat setiap orang untuk berfikir kreatif harus di pacu dengan hal yang kreatif pula.

Desain kantor ini bisa dijadikan inspirasi mereka untuk dapat menemukan inovasi baru Mulai dari konten kreator, pengusaha kreatif mulai dari usaha kecil dan menengah.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Tema yang di usung dalam perancangan ini adalah *out of the box*. Pengertian *out of the box* dalam konteks ini adalah berpikir secara kreatif yang dapat memunculkan ide – ide baru dan sudut pandang baru yang dapat di salurkan melalui banyak media atau dalam arti lain berpikir di luar kotak dalam hal ini merupakan analogi pemisahan dalam diri orang lain pada saat memandang salah satu sebuah masalah.

Desainer harus memecahkan masalah yang dipaksakan secara eksternal, memenuhi kebutuhan orang lain, dan membuat objek indah. (Lawson, 2005). sehingga dalam mendesain harus lebih hati hati dalam menggambarkan orisinalitas dan kreativitas agar desain yang di hasilkan dapat menonjol dan diakui murni. Untuk mendapatkan ide atau desain yang orisinal salah satunya adalah berpikir di luar kotak atau bisa disebut juga

berpikir berbeda.

Pemikir kreatif pada umumnya dan desainer pada khususnya tampaknya memiliki kemampuan untuk mengubah arah pemikiran mereka sehingga menghasilkan lebih banyak ide. (Lawson, 2005, p. 154). Dengan begitu maka akan menghasilkan desain dengan berbagai variasi dan tidak membosankan.

Namun berpikir kreatif atau berbeda dengan orang lain tidak cukup kuat bertahan dalam dunia kompetitif sehingga harus diimbangi dengan ilmu arsitektur yang telah ada. Dalam mendesain sebuah bangunan harus memiliki sebuah dasar, Tiga elemen skala harus dipertimbangkan dalam proses desain awal adalah :

1. *Connectivity*: mendesain untuk menjalin hubungan antara proyek, situs, komunitas, dan ekologi. Buat sedikit perubahan pada fungsi sistem alami. Memperkuat dan menjaga karakteristik alami yang spesifik untuk tempat tersebut.
2. *Indigenous*: mendesain secara seimbang antara aktivitas dan aksesibilitas yang ada di sekitar site sehingga dapat berlanjut hingga ke masa depan.
3. *Long life, loose fit* : cara mendesain untuk keberlangsungan generasi dari masa depan yang tetap mencerminkan generasi sebelumnya atau generasi masa lalu. (Williams, 2007, p. 18). dengan demikian tema dan konsep yang terdapat dalam perancangan gedung pusat badan ekonomi kreatif merupakan sebuah

perwujudan dari sifat-sifat pelaku ekonomi kreatif yang akan diimplementasikan kedalam sebuah kantor.

METODE

jenis tahap pengkajian yang di pakai dalam kajian ini merupakan kajian banding dan deskriptif. dalam metode deskriptif hal yang dilakukan adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. adapun hal-hal yang dilakukan dalam metode deskriptif ini ialah :

a) Penetapan Masalah :

Industri 4.0 diprediksi memiliki yang besar, Sebagian besar pendapat mengenai potensi manfaat Industri 4.0 adalah mengenai perbaikan kecepatan- fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan dan peningkatan pendapatan. Terwujudnya potensi manfaat tersebut akan memberi dampak positif terhadap perekonomian suatu negara. (prasetyo, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan beberapa permasalahan dalam lingkungan kantor seperti : tempat yang kurang nyaman untuk bekerja, kurangnya fasilitas yang mendukung dalam bekerja, aksesibilitas antar ruang yang kurang mendukung.

Permasalahan dan potensi yang ada ini harus ditindak lanjuti dengan memfasilitasi Bekraf untuk mengembangkan nilai-nilai ekonomi kreatif yang ada mulai dari tahap kreasi, produksi, distribusi, pusat pembinaan dan lain-lain.

Oleh karena itu identifikasi permasalahan dalam perancangan ini yaitu bagaimana terbangunan gedung perkantoran yang dapat mewadahi dan memfasilitasi orang kreatif dalam mengembangkan kreatifitasnya.

b) Pengumpulan Data :

Pengumpulan data dalam perancangan Gedung Pusat Badan Ekonomi Kreatif Indonesia ini diperoleh melalui data primer dan data sekunder dengan uraian sebagai berikut :

- Data Primer

Data primer ialah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang data fisik : eksterior dan interior, sistem struktur, tatanan lahan terkait pembagian ruang, sirkulasi dll, tatanan tapak terkait zoning, sikap terhadap lingkungan dll. Dan data non fisik : lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain

- Data Sekunder

Data sekunder ialah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum, uraian tentang arsitektur, struktur termasuk bentuk fisik, uraian terkait dengan kasus yang ditulis disumber literatur, uraian tentang kesimpulan penulis terhadap obyek yang dikaji.

c) Pemograman :

membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Adapun analisa yang dibutuhkan meliputi :

- Analisa Tapak
- Analisa Fungsi
- Analisa Pengguna
- Analisa Bentuk
- Analisa Struktur

d) Penyusunan Konsep:

Dalam tahap kegiatan perancangan dilakukan dengan menentukan keputusan desain dan kebutuhan yang akan diterapkan pada objek yang telah dipilih. Hasil data dari tahap analisis dijadikan sebagai acuan untuk melakukan kegiatan perancangan yang terdiri dari beberapa tahapan dengan uraian seperti berikut :

- Program Ruang

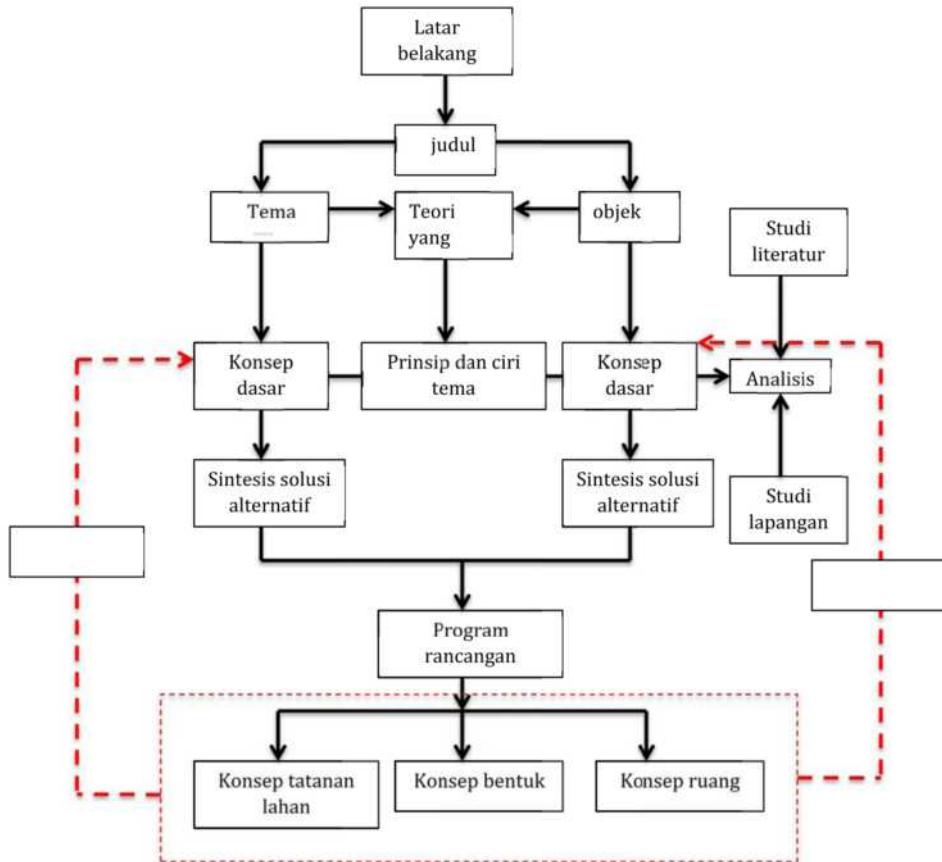
dalam tahap ini program ruang di tentukan dengan jenis ruang, organisasi ruang, hubungan ruang, persyaratan ruang, zoning

- Program Rancangan

Dalam tahapan ini berisikan tentang aspek *fact, issue, goals, performance requirements* dan *partial idea*.

e) Konsep Rancangan

Tahap program rancangan dilakukan untuk menentukan uraian konsep makro dan mikro serta penjelasan transformasi konsep untuk menunjukkan rancangan desain objek yang akan diterapkan.



Gambar 1.Metodologi Penelitian
Sumber : data pribadi, 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Banding

Studi banding literatur adalah studi dimana bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait objek dari sumber literatur yang ada, yang kemudian di analisa dengan kajian - kajian tertentu yang kemudian saling dibandingkan untuk memperoleh hasil keluaran yang diinginkan. Studi literatur yang terpilih adalah :

- Kantor Google Office- Mexico
- Kuwait National Assembly Building

Studi banding lapangan adalah studi dimana bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait objek dari sumber lapangan yang ada, yang kemudian di analisa dengan kajian - kajian tertentu.

Studi lapangan yang terpilih adalah :

- Wisma Dharmala (Intiland Tower Surabaya). Berdasarkan studi banding yang telah dilakukan maka muncul beberapa kesimpulan :

Objek	Kelebihan	Kekurangan	
Google Office-Mexico 	<ul style="list-style-type: none"> - memiliki interior kantor yang tidak pada umumnya - open plan sebagai dasar konsep interiornya - zona parkir yang sesuai sehingga tidak ada parkir liar - ruangan kantor yang memiliki sekat maya berupa pola lantai dan permainan wama pada perabot - pemanfaatan cahaya sebagai pencahayaan alami 	<ul style="list-style-type: none"> - memiliki bentuk bangunan seperti kantor pada umumnya - terlalu banyak penggunaan material kaca sehingga tidak memiliki irama yang selaras - vegetasi hanya berupa peneduh - sirkulasi yang bercampur antara pengelola dan pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> sebagai pendingin alami dengan menggunakan dinding bermaterial rooster
Kuwait National Assembly Building 	<ul style="list-style-type: none"> - memiliki bentuk yang unik berupa bangunan pembuka yang terinspirasi dari atap rumah arab dan persia - memiliki ragam bentuk ruangan yang menyesuaikan kebutuhan - pemanfaatan angin 	<ul style="list-style-type: none"> - kurangnya elemen landscape mengakibatkan bangunan terlihat gersang - beberapa ruang memiliki sekat nyata sehingga terlihat seperti kantor pada umumnya 	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki bentuk yang unik selain itu bentuk yang unik ini dapat menjadi shading karena perputaran matahari melewati bangunan ini - Terdapat elemen softscape dan hardscape - Memiliki kanopi berupa spin drill yang berfungsi sebagai penangkap angin dan juga sebagai salah satu point of interest - memiliki struktur yang unik berupa bentuk diagonal - bangunan yang terkonsep sebagai bentuk respon iklim dan lingkungan
Wisma Dharmala(Intiland Tower Surabaya) 			<ul style="list-style-type: none"> - ruangan seperti perkantoran pada umumnya - memiliki sekat fisik berupa partisi - jalur sirkulasi yang berada didalam site cukup sempit sehingga kendaraan harus bergantian untuk masuk ke parkiran

Gambar 2. Kesimpulan Studi Banding
Sumber : data pribadi, 2019

Analisa Tapak dan Program Ruang

Lokasi tapak berada di jalan Dr.Ir. H. Soekarno, kali Rungkut, Kec. Rungkut, Kota Surabaya. Dengan luasan 1,2 Ha. Pemilihan tapak ini memiliki alasan karena jalan Dr.Ir. H. Soekarno ini merupakan koridor MERR dimana kawasan ini mempunyai peluang bisnis yang cukup besar selain dipusat kota, dan juga kawasan ini merupakan jalan penghubung antara Kota Surabaya dengan Kota lainnya karena dekat dengan tol sehingga memiliki kemudahan akses. Untuk peraturan daerah di surabaya jika di simpulkan :

- Jalan yang memiliki lebar yang sampai dengan sepuluh meter atau 10 m, sehingga

untuk muka bangunan harus memiliki garis sempadan atau GSB dengan minimal empat meter atau 4 m

- Jika jalan yang memiliki lebar yang melebihi dengan sepuluh meter atau 10 m, sehingga untuk muka bangunan harus memiliki garis sempadan atau GSB dengan minimal enam meter atau 6 m
- Koefisien Dasar Bangunan atau dapat di sebut juga KDB memiliki angka presentase sebesar 50% - 75%
- Koefisien Lantai Bangunan atau KLB memiliki indeks maksimum 4,2 pada bangunan perkantoran



Gambar 3. Lokasi Site
Sumber : google maps, 2019

Lokasi berada di lahan kosong yang berbatasan dengan :

Sebelah utara : Jalan medokan Asri Tengah
Sebelah selatan : Permukiman
Sebelah barat : Jalan Ir. H. Soekarno
Sebelah timur : permukiman

Dengan banyaknya item-item yang perlu dianalisis guna mendapatkan hasil analisis yang akurat dan tepat, maka sebelum melakukakn analisis harus membuat tinjauan-tinjauan yang kemudian dapat dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis tapak kemudian didapatkan potensi terbaik tapak untuk bangunan dan di dalam laporan ini untuk analisis tapak, perlu dikelompokkan untuk memudahkan dalam melakukan analisis tapak yang terdiri dari :

- Tinjauan aspek lingkungan alami :
 - Kondisi Site
 - Topografi
 - Hidrografi
 - Klimatologi : Matahari dan Angin
 - Vegetasi
- Tinjauan dan analisa aspek panca indra :
 - Kebisingan
 - View to Site*
 - View from Site*

Berdasarkan analisa tapak yang telah dilakukan maka tercipta potensi dan solusi desain sebagai berikut:

Site/Area	ANALISA	DESAIN	SOLUSI
Site/Area	<ul style="list-style-type: none">- Desain jalan : Jalan medokan Asri Tengah- Desain jalan : Perumahan- Desain jalan : Jalan Ir. H. Soekarno- Desain jalan : Permukiman		<ul style="list-style-type: none">- pembenaran jalan untuk area luar dari tanah untuk agar tidak terjadi ketinggalan waktu tembaga- pembenaran bangunan minimal yang pasti dan area sisi depan, depan + samping, depan + samping, depan + samping
Site/Area	<ul style="list-style-type: none">- desain jalan : Medokan Asri Tengah- membenarkan tanah tembaga dengan peralihan di jalan lama untuk agar jalan yang dibuat dapat memungkinkan untuk dilalui oleh kendaraan bermotor- memperbaiki jalan pada bagian depan		<ul style="list-style-type: none">- Pada area lama dan area selatan tanah tembaga agar tidak dilalui oleh kendaraan bermotor- Membenarkan jalan : H240 sebagai jalan untuk area depan- di bagian depan tanah tembaga selatan
Site/Area	<ul style="list-style-type: none">- pembenaran jalan : Jalan Ir. H. Soekarno- pembenaran jalan : Jalan medokan Asri Tengah- area parkir : Memungkinkan lajutan tanah tembaga untuk dilalui oleh kendaraan bermotor		<ul style="list-style-type: none">- Membenarkan jalan untuk tanah tembaga- Membenarkan lajutan tanah tembaga dilalui oleh kendaraan bermotor- Membenarkan jalan untuk tanah tembaga yang dilalui oleh kendaraan bermotor- Pengembangan lajutan tanah tembaga untuk dilalui oleh kendaraan bermotor

Gambar 4.Kesimpulan Analisa Tapak
Sumber : data pribadi, 2019

Pada program ruang setelah meninjau dari studi yang telah dilakukan maka, gedung ini membutuhkan beberapa kebutuhan ruang seperti :

- Fasilitas Utama Badan Ekonomi Kreatif dengan luas ± 1000 m²
- Fasilitas pengelola Badan Ekonomi Kreatif dengan luas ± 53 m² pada setiap fungsi ruangnya
- Fasilitas publik/penerima ± 80 m²
- Fasilitas Penunjang ± 150 m²
- Fasilitas Lain-Lain ± 50 m²

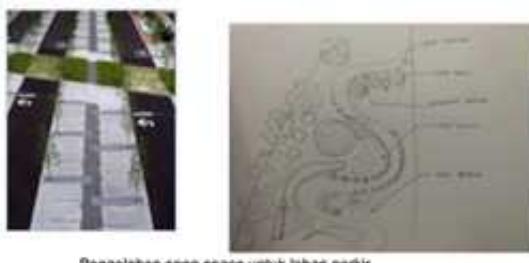
Pada luasan bangunan yang diciptakan memiliki dasar dari sumber data arsitek dan pengolahan dari hasil analisa banding dari beberapa objek.

Program Rancangan

Berdasarkan studi program rancangan yang telah di lakukan maka mendapatkan isu – isu penting dalam program rancangan pada :

- Tatanan lahan, desain bangunan yang menerapkan *hospitally architecture*, pengelolaan lahan sempit dengan penambahan ruang terbuka hijau yang kurang memadai, kapasitas parkir yang tidak memadai (kapasitas kurang cukup)
- Bentuk, bentuk yang monoton, bentuk kesesuaian mahkota pada bangunan, bangunan yang menonjol diantara bangunan sekitarnya
- Ruang, desain kantor yang bersekat mengakibatkan karyawan kurang nyaman, kurangnya fasilitas hiburan untuk karyawan, ukuran ruang yang kurang sesuai terhadap kebutuhan pengguna.

Kesimpulan berupa partial ide yang nantinya akan menjadi bagian dari hasil rancangan. Berikut adalah hasil kesimpulan partial ide :



Gambar 5.Partial Ide Program Rancangan Tatanan lahan
Sumber : data pribadi, 2019

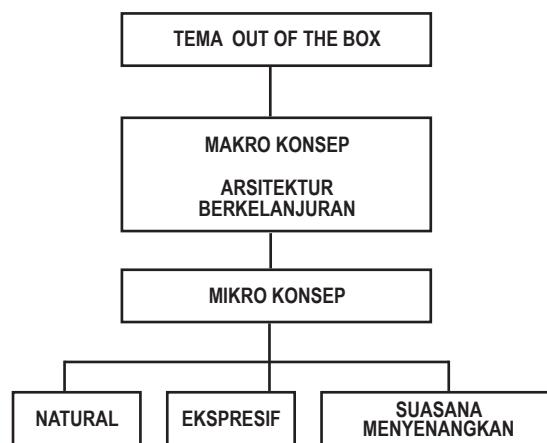


Gambar 6. Partial Ide Program Rancangan Bentuk
Sumber : data pribadi, 2019



Gambar 6. Partial Ide Program Rancangan Ruang
Sumber : data pribadi Gavrila Wibowo (2019)

Konsep Rancangan



Gambar 7. Konsep Rancangan
Sumber : data pribadi, 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat di jabarkan pengertian dari *tema out of the box* adalah berpikir secara kreatif yang dapat memunculkan ide – ide baru dan sudut pandang baru yang dapat di salurkan melalui banyak media.

Pada makro konsep menggunakan penerapan konsep arsitektur berkelanjutan yang memiliki pengertian, berupa *continuity and changed* dimana kantor pemerintahan yang memiliki tradisi baku di transformasi namun tidak melepas dari *culture* para penggunanya. Pada penerapan

tampilannya seperti ruang kantor, penataan ruang, tipologi bentuk, penggunaan material ditekankan pada aspek 3R yaitu *Reuse*, *Reduce* dan *Recycle*. 3 aspek ini merupakan alat untuk mewujudkan desain yang *out of the box*, atau suatu tampilan yang berbeda dan penerapan pola kreatif berdasar pada aspek tersebut. Dan makro konsep natural adalah suatu tatanan lahan yang bebas dan terbuka, bentuk ekspresif adalah bentuk yang dapat mewujudkan citra sebuah kantor dengan mengimplementasikan sifat penggunanya yang kreatif, ruang dengan suasana menyenangkan adalah ruang yang di desain dengan pengolahan sirkulasi yang fleksibel dengan menghadirkan *open plan* konsep sehingga pengguna dapat bekerja dimanapun tanpa merasa tertekan oleh ruangan – ruangan yang tertutup dan bersekat-sekat

Hasil Rancangan

setelah melakukan beberapa studi maka berikut adalah hasil dari rancangan :

- Tatanan lahan



Gambar 8. Hasil Rancangan Tatanan Lahan
Sumber : data pribadi, 2020



Gambar 9. Tatanan Lahan Dalam 3 Dimensi
Sumber : data pribadi, 2020

Konsep makro yang di aplikasikan pada desain yaitu menggunakan kembali apa yang ada di *site*, contohnya pohon – pohon yang ada di lokasi *site* tidak dihilangkan, pohon yang ada di dalam tapak yang mendominasi adalah pohon sono kembang dan trembesi sehingga dapat di manfaatkan sebagai vegetasi peneduh dan pengarah ke dalam tapak, selain itu pohon ini juga dapat mengurangi tingkat kebisingan yang ada di sekitar tapak sehingga tidak memerlukan barier lagi untuk menghambat kebisingan yang masuk ke dalam tapak. Mendaur ulang unsur yang ada di tapak seperti mendaur ulang bozem menjadi sebuah kolam dengan di olah terlebih dahulu sehingga tidak menjadi limbah. Mengurangi seperti pemanfaatan plaza dan juga taman agar tapak tidak memiliki lahan kosong sehingga mengurangi area kosong.

Hasil rancangan tatanan lahan berupa bentuk tatanan lahan yang di desain terbuka dengan sirkulasi linear yang memudahkan

pengguna dalam mengakses gedung Badan Ekonomi Kreatif ini, juga dalam aspek keamanan gedung seperti sistem kebakaran memudahkan akses untuk pemadam kebakaran dapat masuk kedalam lokasi *site* penempatan pintu masuk dalam tapak berada di sebelah kanan agar memudahkan kendaraan masuk dan keluar. Dengan menggunakan sirkulasi linear dapat mengarahkan kendaraan, dan manusia secara terarah sehingga tidak menyebabkan penumpukan kendaraan dan kekurangan area parkir. Dengan ruang terbuka yang cukup besar dapat memfasilitasi pengguna untuk bersantai di area taman ketika jam istirahat atau dapat juga bekerja di area ruang terbuka sehingga memudahkan pengguna mendapatkan inspirasi dalam mengembangkan ide kreatifnya.

Pada tapak juga di desain dengan menambahkan perkerasan berupa jalur pedestrian dengan pola lambang Bekraf hal ini bertujuan sebagai bentuk citra pengguna, selain itu terdapat kolam yang awalnya berupa bozem lalu diolah kembali sehingga menjadi unsur pendukung lansekap pada tapak. Vegetasi tambahan berupa bunga bouenvile yang digunakan sebagai pengarah jalur dan pemberi unsur warna pada tapak. Plaza yang luas juga dapat di manfaatkan untuk tempat acara – acara terbuka seperti pameran atau konser yang di adakan oleh bidang musik dan pertunjukan

sehingga plaza memiliki fungsi lain selain sebagai tempat untuk bersantai.

- Bentuk



Gambar 10. Hasil Rancangan Bentuk
Sumber : data pribadi, 2020

Pada bentuk mikro konsep yang di terapkan adalah menggunakan kembali bentuk – bentuk bangunan kantor pada umumnya seperti bentuk geometri kubus dan persegi panjang lalu diolah dengan permainan fasade sehingga menghasilkan bentuk bangunan baru tanpa mengubah unsur kantor. Mendaur ulang, dengan menggunakan material dari hasil daur ulang seperti *conwood plank*. mengurangi, seperti permainan fasade yang dapat mengurangi kekurangan pada tapak seperti sinar matahari yang dapat menyilaukan, terpaan angin yang mengenai

bangunan, dan juga kebisingan yang dihasilkan sumber dari sekitar tapak.

Hasil rancangan bentuk merupakan pengolahan dari analisa tapak dan juga analisa konsep rancangan dimana pada bentuk menggunakan desain memiliki fasade - fasade yang mengikuti respon lingkungan dengan beberapa macam bentuk fasade seperti bentuk spiral dengan permainan irama yang dinamis bertujuan untuk memberikan bayangan atau mencacah sinar matahari agar sinar yang berlebihan tidak memngenai bangunan dan ruangan tetap memiliki pencahayaan alami yang cukup, permainan bentuk *folding* atau bisa juga disebut dengan kertas yang di lipat – lipat merupakan bentuk dari implementasi sifat pengguna yang kreatif, bentuk diagonal memiliki fungsi sebagai pemberi bayangan matahari atau *sun shading*. Lalu untuk fasade lainnya berupa garis – garis horizontal dan vertikal sebagai penambah estetika yang berdasarkan dari prinsip dan asas desain.

Untuk material bangunan menggunakan beberapa macam material seperti alumunium span drill, *Alumunium composite panel* dan *con wood plank*. Pada bentuk spiral menggunakan alumunium *span drill*, material ini sama dengan material yang di pakai oleh bangunan yang di jadikan sebagai studi

banding yaitu bangunan wisma dharmala yang ada di Surabaya. Terpilihnya material ini karena Gedung Pusat Badan Ekonomi Kreatif ingin tetap memunculkan kembali bentuk kantor yang sudah ada. Untuk material *alumunium composite panel* di aplikasikan pada bentuk *folding*. *Alumunium composite panel* adalah salah satu material yang sangat mudah untuk di bentuk maka sangat cocok untuk bentuk yang di tekuk sesuai keinginan.

Bentuk diagonal menggunakan *conwood plank* pemilihan material ini dikarenakan agar wujud bentuk bangunan dapat memunculkan bangunan yang nyaman dan tenang karena terdapat unsur dan tekstur seperti kayu, selain itu *conwood plank* memiliki kelebihan yaitu merupakan hasil dari daun ulang bahan fiber dan tidak mudah terbakar dan rusak untuk pemeliharaannya juga cukup mudah, jika kotor hanya perlu di bersihkan dengan menggunakan alat berupa gondola dan di lapisi ulang dengan lapisan *coating* sehingga untuk fungsinya dapat bertahan cukup lama.

Pada penggunaan kaca seluruh bangunan menggunakan material kaca *double glass* pemilihan material kaca ini di karenakan kaca jenis ini dapat meredam suara, meredam panas dan membuat sirkulasi udara yang mengenai bangunan menjadi lebih terarah sehingga respon lingkungan berupa panas matahari, kebisingan dan juga

angin tidak mengganggu ruang dan kegiatan yang terdapat dalam bangunan.

- Ruang



Gambar 11. Hasil rancangan ruang lobby
Sumber : data pribadi, 2020

Penerapan makro konsep pada ruangan yaitu menggunakan kembali seperti, desain ruangan yang *open plan* dapat di gunakan kembali contohnya ruangan tunggu dapat di rubah sesuai keinginan pengguna agar menciptakan ruangan yang fleksibel.

Mendaur ulang seperti ruangan yang awalnya adalah ruang tunggu dapat di rubah atau di daur ulang menjadi ruang rapat terbuka. Mengurangi yaitu, ruangan di desain dengan banyak bukaan sehingga dapat mengurangi pencahayaan buatan dan penghawaan buatan sehingga dapat memaksimalkan kelebihan pada tapak.

Pada lobby gedung terdapat beberapa fasilitas berupa pusat informasi, *coffee shop*, ruang perpustakaan yang bersifat *open plan*. Sehingga pengguna dapat leluasa mengakses area lobby. Pada area *lobby* juga berfungsi mengentertain karyawan dengan fasilitas – fasilitas yang di munculkan



Gambar 12. Hasil Rancangan Ruang Kantor
Sumber : data pribadi, 2020

Pada hasil rancangan ruang kantor menggunakan prinsip *open plan* dimana untuk ruang bekerja tidak menggunakan sekat dinding agar karyawan dapat bekerja

dengan leluasa dan fleksibel. Ruangan juga dapat di atur ulang sesuai dengan ide pengguna agar ruangan dapat menjadi tempat yang nyaman untuk bekerja dengan leluasa tanpa ada rasa tertekan karena adanya dinding yang terlalu banyak. Ruangan kantor juga di desain menyenangkan dengan penambahan perabot berupa ayunan dan sofa – sofa kecil guna mendukung suasana ruangan yang nyaman. Untuk ruang pertemuan pada pintu menggunakan sistem sensor sehingga pengguna tidak perlu membuka secara manual.



Gambar 13. Hasil Rancangan Ruang Rapat
Sumber : data pribadi, 2020

Ruang rapat ini di khususkan untuk memfasilitasi pengelola Badan Ekonomi Kreatif untuk mengadakan pertemuan – pertemuan penting sehingga privasi untuk ruang ini tidak terganggu atau mengganggu kegiatan lainnya. Interior pada ruang ini desain dengan gaya kontemporer dengan perpaduan warna *warm tone* yang dapat memunculkan suasana yang privat.



Gambar 14. Hasil rancangan ruang VIP Lounge
Sumber : data pribadi, 2020

Vip lounge ini berfungsi sebagai ruang tunggu untuk tamu – tamu penting seperti tamu negara ketika ingin bertemu dengan pengelola Badan Ekonomi Kreatif. Pemberian ruang ini berfungsi agar kegiatan – kegiatan lain tidak mengganggu ataupun terganggu. Ruangan yang di ciptakan menggunakan gaya yang sama dengan ruang rapat yaitu gaya kontemporer. Hal ini bertujuan untuk memunculkan suasana yang santai dan membuat pengguna merasa nyaman. Pada ruang ini juga memanfaatkan *smart led*, dimana memakai lampu yang menggunakan sensor sehingga ketika ruangan tidak di pakai akan otomatis mati.

- Ruang Luar

Pada ruang luar yang akan di tonjolkan adalah atap yang di berikan plaza dan tumbuhan atau di sebut juga dengan *green roof* dan juga teras pada beberapa lantai yang terdapat di bangunan.



Gambar 15. Hasil Rancangan *Green Roof*
Sumber : data pribadi, 2020

Adanya atap dengan desain seperti ini adalah agar atap menjadi dingin karena terdapat beberapa vegetasi dan juga fungsi plaza di gunakan untuk pengguna jika ingin menyegarkan perasaan dan mengilangkan rasa jemuhan bekerja.

Vegetasi yang digunakan untuk area atap ini adalah menggunakan jenis vegetasi peneduh seperti pohon tabebuya dan juga pohon ketapang. Pemilihan vegetasi ini bertujuan untuk memberikan suasana yang dingin karena pohon peneduh menghasilkan udara yang cukup menyegarkan.



Gambar 16. Teras Bangunan
Sumber : data pribadi, 2020

Pada beberapa sisi bangunan juga di desain menggunakan teras. Teras ini bertujuan untuk ketika pengguna jemuhan berada di dalam ruangan, pengguna dapat keluar dan pergi ke teras untuk merilekskan sejenak atau berantai sejenak lalu dapat melanjutkan kegiatan lagi. Selain itu, fungsi teras adalah memberikan bukaan sehingga udara tetap dapat masuk kebangunan sehingga menghasilkan sirkulasi udara yang baik. Pada sisi lain teras juga menggunakan vegetasi berupa pohon palem dan juga terdapat gazebo – gazebo yang di fungsikan jika pengguna tidak ingin bekerja di dalam ruangan, pengguna atau karyawan dapat bekerja di gazebo yang telah di sediakan sehingga pengguna merasa nyaman dan tidak jemuhan karena tuntutan pekerjaan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat adalah kantor yang di desain ini merupakan kantor dengan tampilan dan bentukan yang baru tidak seperti kantor

pada umumnya yang baku dan kaku, kantor ini lebih fleksibel dan santai sehingga memunculkan suasana baru yang dapat mempengaruhi psikologi pengguna sehingga tidak jemu dan bosan ketika sedang bekerja dan memberikan citra baru sebagai kantor yang bekerja dalam bidang kreatif.

Diharapkan bangunan ini dapat memfasilitasi Bekraf dan pelaku kreatif dalam mewujudkan program pemerintah untuk menggunakan ekonomi kreatif sebagai salah satu sumber perekonomian yang ada sehingga dapat menghasilkan karya anak bangsa sendiri dan masyarakat tidak ragu jika ingin mengembangkan usahanya.

REFERENSI

- Bekraf.(2019),BEKRAF,<https://www.bekraf.go.id/profil> (3 september 2019)
- Classics AD.(January 13 2019), gedung majelis nasional kuwait,<https://www.archdaily.com>(3 September 2019)
- Ching, Francis D.K (2008). Arsitektur:Bentuk,Ru ang,danTatanan(EdisiKetiga). Erlangga. Jakarta
- Krier, Rob (2001). Komposisi Arsitektur. Erlang ga. Jakarta
- LaolyYasonna H.(20 Januari 2015),Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015TentangBadan Ekonomi Kreatif, <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/174375/>
- Perpres%20Nomor%20%206%20 Tahun%202015.pdf (15 september 2019)
- Lawson, Briyan. (2005). How Designers Think. Architectural Press. Burlington
- Prasetyo, Hoedi. (2018). Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset, J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri, Vol. 13, No. 1
- Setiawan Ebta. (2019), Arti Kata Natural,<https://kbbi.web.id/natural> (15 september 2019)
- Setiawan Ebta. (2019), Arti Kata ekspresif, <https://kbbi.web.id/ekspresif> (16 september 2019)
- Setiawan Ebta. (2019), Arti Kata menyenangkan,<https://kbbi.web.id/senang> (16 september 2019)
- Williams, Daniel E. (2007). Sustainable Design: Ecology,Architecture and planning. John Wiley & Sons, Inc.New Jersey