

CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR DI KOTA PASURUAN

TEMA: ARSITEKTUR MODERN

Nico Firmansyah¹, Suryo Tri Harjanto², Muhammad Nelza Mulki Iqbal³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹nicofirmansyah1@gmail.com, ²totosuryosaja@gmail.com,

³nelzamiqbal@lecturer.int.ac.id

ABSTRAK

Fasilitas yang menunjang pelaku ekonomi kreatif di Kota Pasuruan sampai saat ini belum tersedia. Padahal, ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor yang dapat meningkatkan perekonomian Kota. Perancangan Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi guna mengatasi isu tersebut. Creative Hub dan Fasilitas Inkubator ini akan memberikan fasilitas – fasilitas yang dapat membantu para pegiat ekonomi kreatif untuk mematangkan ide mereka sehingga ide mereka dapat menjadi sebuah produk inovatif. Pemilihan Arsitektur Modern sebagai tema pada perancangan bangunan ini dikarenakan banyaknya ruang dan kegiatan yang berbeda sehingga membutuhkan ruang yang baik dan fungsional. Pemilihan lokasi berada di zona perdagangan, jasa dan perkantoran dimana lokasi tersebut berada di tengah kota sehingga mudah dijangkau oleh pelaku ekonomi kreatif di Kota Pasuruan. Dengan demikian diharapkan perancangan Creative Hub dan Fasilitas Inkubator ini dapat menunjang para pelaku ekonomi kreatif di Kota Pasuruan.

Kata kunci : Creative Hub, Fasilitas Inkubator, Ekonomi Kreatif, Arsitektur Modern, Kota Pasuruan

ABSTRACT

Facilities that support creative economy actors in Pasuruan City are not yet available. In fact, the creative economy is one sector that can improve the city's economy. The design of the Creative Hub and Incubator Facilities in Pasuruan City can be used as a solution to overcome this issue. This Creative Hub and Incubator Facility will provide facilities that can help creative economy activists to finalize their ideas so that their ideas can become innovative products. The selection of Modern Architecture in the design of this building is due to the many different spaces and activities that require a good and functional space. The location selection is in the trade, service and office zone where the location is in the middle of the city so that it is easily accessible by creative economy actors in Pasuruan City. Thus, it is hoped that the design of the Creative Hub and Incubator Facilities can support creative economic actors in Pasuruan City.

Keywords : *Creative Hub, Incubator Facilities, Creative Economy, Modern Architecture, Pasuruan City*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini Pemerintah Pasuruan berusaha dalam mendorong keberadaan ekonomi kreatif di Kota Pasuruan (Pasuruan Kota, 2019). Namun para pelaku ekonomi kreatif di Kota Pasuruan masih belum memiliki tempat bagi mereka untuk mengembangkan ide – ide kreatif dan inovatifnya, yang membuat ekonomi kreatif di Kota Pasuruan masih belum berkembang.

Perancangan *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan dapat menjadi tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif di Kota Pasuruan untuk mengembangkan ide – ide dan inovasi yang mereka miliki, serta memperkenalkan ekonomi kreatif pada masyarakat di Kota Pasuruan dan sekitarnya.

Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif di Kota Pasuruan untuk berkumpul dan berkolaborasi guna
- b. Memberikan tempat bagi para pegiat ekonomi kreatif untuk menampilkan karya – karya kreatif mereka.
- c. Memperkenalkan dan meningkatkan eksistensi ekonomi kreatif di Kota Pasuruan.

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator dengan tema Arsitektur Modern.
- b. Bagaimana merancang *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator di Jl. Panglima Sudirman yang merupakan kawasan perdagangan dan jasa di Kota Pasuruan?
- c. Bagaimana merancang bangunan dengan tema Arsitektur Modern yang dapat berbaur dengan keadaan lingkungan sekitar?

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Arsitektur Modern merupakan suatu istilah bagi bangunan yang memiliki bentuk sederhana tanpa adanya ornamen – ornamen dan segala macam nya (Tri Wicaksono, 2020)

Terdapat 5 prinsip Arsitektur Modern yang di kemukakan oleh Le Cobusier dalam bukunya yang berjudul The five Point of New Architecture (Susanna Moreira, 2020)

a. Pilots

- Mengangkat massa bangunan diatas permukaan tanah untuk memberikan sirkulasi, mempromosikan ruang bebas dengan memberikan hubungan yang kuat antara ruang dalam dan ruang luar.

b. The free design of ground plan

- Dapat dicapai dengan membuat ruang yang bersifat open space, membebaskan denah dari dinding structural yang permanen sehingga ruang dalam dapat ditata lebih fleksibel dan terintegrasi.

c. The free design of the façade

- Memisahkan fasad dengan struktur sehingga memberikan kebebasan untuk pengaturan fasad bangunan.

d. The horizontal window

- Merupakan bukaan besar yang memotong fasad bangunan, memberikan pencahayaan yang maksimal di dalam ruangan dan pemandangan exterior yang indah.

e. Roof garden

- Merupakan atap yang dapat memberikan ruang hidup tambahan.

Tinjauan Fungsi

Tabel 1.
Fungsi Bangunan *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator

Kriteria	Bandung <i>Creative Hub</i>	Jakarta <i>Creative Hub</i>	Bogor <i>Creative Hub</i>
Lokasi	Terletak di tengah Kota Bandung, berada pada zona jasa menurut RTRW Kota Bandung Tahun 2011-2013 (Perda Kota Bandung No. 18, 2011)	Terletak di tengah Kota Jakarta Pusat, berada pada zona perkantoran, perdagangan dan jasa menurut RTRW Jakarta Tahun 2030 (Perda Provinsi DKI Jakarta No.1, 2012)	Terletak di area pusat Kota Bogor, berada pada zona pemerintahan bersebalahan dengan zona perdagangan dan jasa menurut RTRW Kota Bogor 2011-2030 (BPPD Kota Bogor, 2011)
Luas Bangunan	± 5000 m ²	1.500 m ²	1.600 m ²
Tapak	Bandung <i>Creative Hub</i> menggunakan tapak secara maksimal.	Jakarta <i>Creative Hub</i> terletak pada lantai 1 Gedung Graha Niaga Thamrin, Jakarta Pusat.	Bogor <i>Creative Hub</i> berada pada area cagar budaya di Kota Bogor dengan tetap menghormati keberadaan bangunan cagar budaya.
Bentuk bangunan	Bentuk bangunan kubistik/polygon dengan tambahan ornamen kubistik pada sisi luar bangunan.		Bentuk bangunan menyerupai huruf C mengahap ke bangunan cagar budaya. Sekaligus membentuk palaza di antara kedua bangunan tersebut
Sirkulasi bangunan	Menggunakan jenis sirkulasi Linear di setiap lantai bangunan.	Menggunakan jenis sirkulasi network.	Menggunakan sirkulasi Linear yang dinamis mengikuti bentuk bangunan.
Fungsi	Wadah pengembangan industri Kreatif Kota Bandung	Wadah pengembangan industri Kreatif Kota Jakarta	Wadah pengembangan industri Kreatif Kota Bogor
Parkir	Basement	Basement	RTH
Struktur	Menggunakan struktur rangka kaku	Menggunakan struktur rangka kaku	Menggunakan struktur rangka kaku
Utilitas	AC central, Pencahayaan alami, buatan, Genset, Pompa STP	AC central, pencahayaan buatan, Genset, Pompa STP	Pencahayaan alami, dan buatan
Kapasitas	Terdapat 3 ruangan dengan kapasitas paling besar yaitu; Auditorium 150 orang, Aula 80 orang, dan 50 orang, untuk ruangan lain masih belum diketahui	Dapat memuat sekitar 50 orang dalam 1 ruang kerja. untuk ruangan lain masih belum diketahui	Ruang Galeri dan seni rupa untuk 40 orang, Auditorium untuk 77 orang. untuk ruangan lain masih belum diketahui
Sumber	(scribd.com, 2022)	(jakarta.go.id, 2017)	(ArchDaily, 2022)

Tinjauan Tapak

Lokasi tapak berada pada Jl. Panglima sudirman, Kecamatan Purworejo, Kota Pasuruan. Tapak merupakan gabungan dari lahan kosong dan lahan terbangun, dipilihnya lokasi ini karena posisinya yang berada pada area perdagangan, jasa dan perkantoran sehingga sesuai dengan fungsi bangunan yang akan dirancang. Tapak memiliki luas 17.537 m² yang terhubung dengan dua jalan yaitu Jl. Panglima Sudirman sebagai Jalan Arteri sekunder dengan lebar 15 m dan Gg. Cempaka dengan lebar 8 m.

Dari lokasi tapak didapati peraturan yang tertera pada Perda Kota Pasuruan meliputi; lokasi tapak yang berada pada zona perkantoran, memiliki GSB setengah dari lebar jalan (7,5m), KDB maksimal 80%, KDH maksimal 20%, KLB maksimal 2,6 dan TB 1-3 Lantai (Perda Kota Pasuruan, 2011)



Gambar 1. Data Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- Batas Utara : Sawah dan Gg. Cempaka
- Batas Timur : Lapas kelas IIB dan Jl. Panglima Sudirman
- Batas Selatan : Rumah Dinas Walikota Pasuruan dan Jl. Panglima Sudirman
- Batas Barat : Sawah dan Rumah Dinas Walikota Pasuruan

Tinjauan Program Ruang

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Auditorium 1	384
2	Auditorium 2	384
3	Exibition (5)	640
4	Gallery	515
5	R. Workshop Game & Aplication Developers	128
6	R. Wokrshop Arsitektur & Desain Interior	128
7	R. Workshop Musik	128
8	R. Workshop Senirupa Lukis	128
9	R. Workshop Senirupa Pahat	128
10	R. Workshop Desain Produk	128
11	R. Workshop Fashion	128

12	R. Workshop Kuliner	128
13	R. Workshop Film, Animasi dan Video	128
14	R. Workshop Fotografi	128
15	R. Workshop DKV	128
16	R. Workshop Kriya	128
17	R. Workshop Seni Pertunjukan	128
18	R. Workshop Penerbitan	128
19	Co - working space	896
20	R. Rapat (Co - working space)	256
21	Perpustakaan (Co - working space)	288
Total besaran		5155

Sumber: Analisa, 2020

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Lobby	320
2	Cafetaria	1200
3	Coffee shop	32
3	Musholla	64
4	R. Kesehatan	64
Total besaran		1648

Sumber: Analisa, 2020

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	R. Rapat	22,7
2	R. Pengajar	83,7
3	R. Manager	10,7
4	R. Staff	94,9
5	R. Administrasi	16,1
6	Pantry	5,5
Total besaran		256

Sumber: Analisa, 2020

d. Fasilitas Service

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Utilitas	129
2	R. Keamanan	64
3	TPS	77,3
Total besaran		270.3

Sumber: Analisa, 2020

e. Ruang Luar

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	RTH (Amphitheater)	2030
2	Parkir Umum	2708
3	Parkir Staff	585,2
4	Parkir Disabilitas	195,1
5	Parkir Bus	130,4
Total besaran		5648,7

Sumber: Analisa, 2020

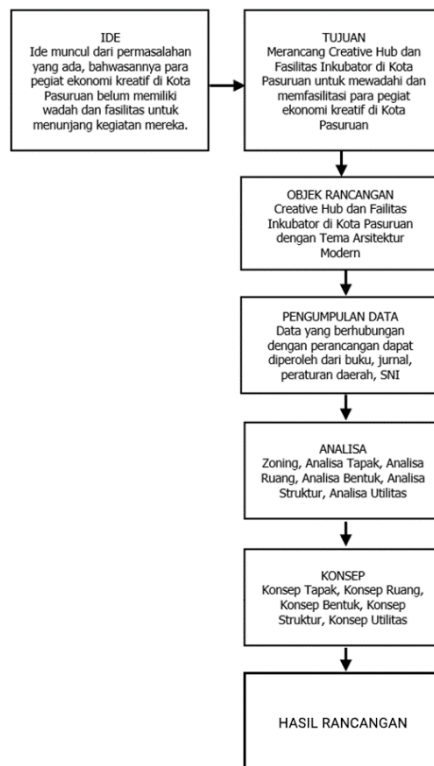
f. Total Luasan Ruang

Tabel 7.
Total luasan ruang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang utama	5155
2	Ruang penunjang	1648
3	Ruang pengelola	256
4	Ruang service	270.3
Total besaran		7329,3
Fasilitas outdoor		2030
Lahan parkir		3618,7

Sumber: Analisa, 2020

METODE PERANCANGAN



Gambar 2. Metode Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Tapak

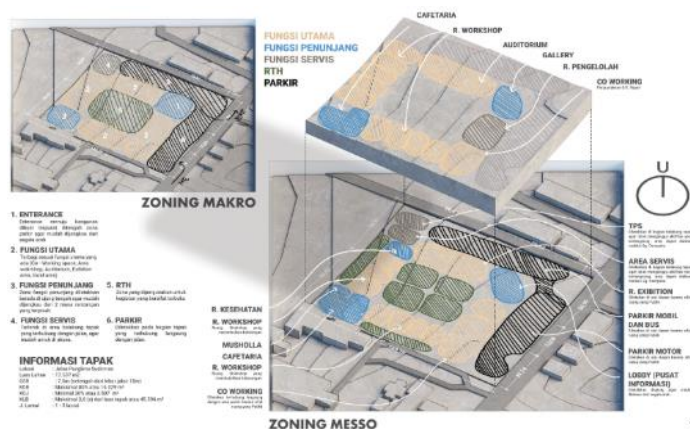
Lokasi tapak berada pada Jl. Panglima sudirman, Kecamatan Purworejo, Kota Pasuruan. Tapak merupakan gabungan dari lahan kosong dan lahan terbangun, tapak berada pada zona perdagangan, jasa dan perkantoran. Main entrance pada tapak diletakkan pada bagian ujung timur tapak sehingga akses masuk tapak jadi terbantu karena adanya Gg. Cempaka yang dapat memperlebar sirkulasi.



Gambar 3. Konsep Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Bentuk

Bentuk pada rancangan berasal dari zoning yang telah diperoleh dan dikembangkan ke bentuk dasar geomteris yang berbentuk persegi dengan lubang ditengah, kemudian bentuk dikembangkan dengan memperhatikan prinsip – prinsp arsitektur modern oleh Le Cobusier.



Gambar 4. Zoning Makro dan Messo
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. Konsep Bentuk

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Ruang

- a. Pada Ruang Luar terdapat amphiteater yang berfungsi sebagai area diskusi umum yang juga dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan kecil di luar ruangan.



Gambar 6. Konsep Ruang (Amphiteater)

Sumber: Dokumen Pribadi

- b. Pada Ruang Dalam beberapa ruang menggunakan sistem dinding semi permanen, hal ini bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas tatanan ruang serta merupakan salah satu penerapan dari 5 prinsip arsitektur

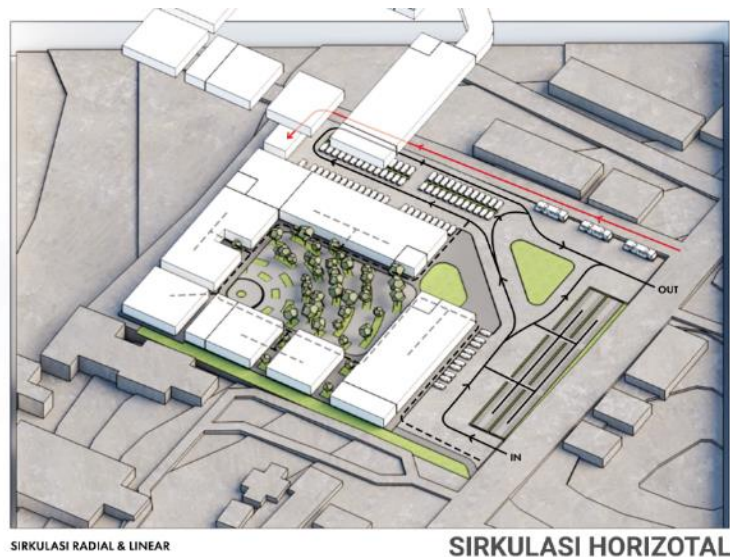
modern yang dikemukakan oleh Le Cobusier yaitu *free design of ground plan*.



Gambar 7. Konsep Ruang (sistem dinding semi permanen)

Sumber: Dokumen Pribadi

- c. Sistem sirkulasi yang digunakan dalam rancangan adalah sistem sirkulasi linear untuk ruang dalam dan sirkulasi radial untuk ruang luar.



Gambar 8. Konsep Ruang (Sirkulasi)

Sumber: Dokumen Pribadi

- d. Ruang Wokrshop Ekraf memiliki fungsi masing – masing, kebutuhan pada ruang workshop dapat disesuaikan dengan sub sektor ekonomi kreatif yang ada pada rancangan.
- e. *Co - working space* pada rancangan dibuat memiliki suasana yang nyaman karena pada ruang ini pengunjung akan menghabiskan waktu yang lama untuk melakukan diskusi, tentunya suasana ruang harus dijaga agar pengguna tidak merasa bosan saat berada di dalam ruang.



Gambar 9. Konsep Ruang (Co - working space)

Sumber: Dokumen Pribadi

- f. Ruang Coworking nantinya akan dibuat memiliki view keluar agar dapat mengatasi kejenuhan di dalam ruang.



Gambar 10. Konsep Ruang (View dari Co - working space)

Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Struktur

Struktur utama pada rancangan menggunakan struktur rangka kaku, struktur bawah menggunakan pondasi tiang pancang, dan struktur atas menggunakan struktur dak.



Gambar 11. Konsep Struktur Utama (kiri), Struktur Bawah (tengah), Struktur Atas (Kanan)

Sumber: (Google Image, 2022)

Konsep Utilitas

a. Drainase



Gambar 12. Konsep Drainase

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Utilitas Air Bersih

Air bersih pada rancangan akan menggunakan PDAM sebagai sumber utama dan sumur galiran sebagai sumber alternatif.



Gambar 13. Konsep Utilitas Air Bersih

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Utilitas Air Bekas

Air bekas dari rancangan akan disalurkan menuju sumur resapan kemudian diteruskan menuju saluran kota.

d. Utilitas Air Kotor

Air kotor dari rancangan akan disalurkan menuju septictank kemudian sumur resapan dan setelahnya menuju saluran kota.



Gambar 14. Konsep Utilitas Air Bekas dan Air Kotor

Sumber: Dokumen Pribadi

e. Jaringan Listrik

Listrik pada rancangan bersumber dari PLN sebagai sumber listrik utama, dan terdapat genset sebagai sumber listrik cadangan.

DISTRIBUSI JARINGAN LISTRIK



Gambar 15. Konsep Utilitas Jaringan Listrik

Sumber: Dokumen Pribadi

f. Pemadam Kebakaran

Sprinkle, Hydarnt dan Apar akan disebar dusetiap sudut ruangan

SISTEM PEMADAM KEBAKARAN



Gambar 16. Konsep Pemadam Kebakaran

Sumber: Dokumen Pribadi

Visualisasi Perancangan

Creative Hub dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan dirancang mengikuti bentuk tapak agar didapat hasil yang fungsional sesuai dengan Tema rancangan yaitu Arsitektur Modern.

g. Site Plan

- h. Entrance rancangan diletakan di sebelah selatan sedangkan untuk exit diletakkan diujung timur tapak, entrance dan exit diletakan menempel dengan Jl. Panglima Sudirman.

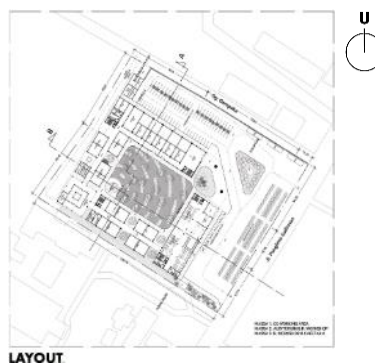


Gambar 17. Site Plan

Sumber: Dokumen Pribadi

i. Layout

Penataan ruang pada rancangan dapat dilihat pada layout plan, dimana ruang - ruang ditata beruntutan sehingga menciptakan sistem sirkulasi linear pada rancangan. Terdapat RTH pada tengah rancangan yang berfungsi sebagai titik kumpul dan area Amphiteater sebagai area diskusi umum yang juga dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan kecil di luar ruangan.



Gambar 18. Site Plan

Sumber: Dokumen Pribadi

j. Tampak Kawasan

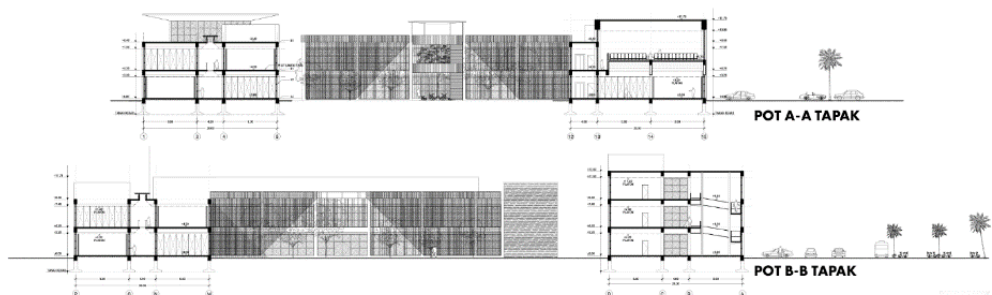
Penataan ruang pada rancangan dapat dilihat pada layout plan, dimana ruang - ruang ditata beruntutan sehingga menciptakan sistem



Gambar 19. Tampak Kawasan
Sumber: Dokumen Pribadi

k. Potongan Kawasan

Potongan Kawasan dapat memperlihatkan hubungan antara ruang dalam dan ruang luar.



Gambar 20. Potongan Kawasan
Sumber: Dokumen Pribadi

I. Perspektif Interior

Interior pada setiap bangunan dirancang sesuai fungsi ruang dan tetap menerapkan prinsip – prinsip dari arsitektur modern serta memperhatikan kenyamanan dalam ruang. Dapat dilihat di hamper semua ruang bisa mendapatkan pencahayaan yang maksimal, dan juga penataan *furniture* yang fungsional dan efektif untuk menunjang kegiatan di dalam ruang.



Gambar 21. Interior Perpustakaan (1), Co – Working Space (2), R. Workshop Lukis (3), Auditorium (4), R. Workshop (5), R. Exhibition (6)

Sumber: Dokumen Pribadi

m. Perspektif Exterior

Exterior menampilkan area – area yang dapat menunjukkan penerapan tema pada exterior rancangan. Dimana dapat dilihat di amphiteater yang menggunakan lahan hijau sebagai tempat duduk



Gambar 22. Amphiteater (1), Rooftop (2), Drop off (3), View mata burung rancangan (4)

Sumber: Dokumen Pribadi

dapat membuat lahan hijau tersebut menjadi lebih fungsional, terdapat penerapan prinsip modern arsitektur yang dikemukakan oleh Le Corbusier yakni ada pada Rooftop yang memberikan ruang tambahan dan pengangkatan masa pada area *drop off* yang menghubungkan antara ruang luar dan ruang dalam.

KESIMPULAN

Keberadaan *Creative Hub* dan Fasilitas Inkubator di Kota Pasuruan dengan menerapkan tema Arsitektur Modern menjadi salah satu fasilitas yang dapat meningkatkan perekonomian kota. Hal ini dikarenakan terciptanya wadah bagi para pelaku ekonomi kreatif di Kota Pasuruan yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan ide – ide kreatifnya. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini diharapkan para pelaku ekonomi kreatif tidak hanya menuangkan ide namun dapat menjadi sebuah produk.

DAFTAR PUSTAKA

- ArchDaily. (2022). *Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau* | ArchDaily. <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau>
- BPPD Kota Bogor. (2011). *RTRW Kota Bogor 2011- 2030*. jakarta.go.id. (2017). *Jakarta Creative Hub*. <https://jakarta.go.id/jakarta-creative-hub>
- Pasuruan Kota. (2019). *Festival Ekonomi Kreatif Kota Pasuruan 2019 – Pasuruankota.go.id*. <https://pasuruankota.go.id/2019/07/19/festival-ekonomi-kreatif-kota-pasuruan-2019/>
- Perda Kota Bandung No. 18. (2011). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031*.
- Perda Kota Pasuruan. (2011). *Perda Kota Pasuruan Nomor 1 Tahun 2012 Tentang RTRW Tahun 2011-2031*. 1–126.
- Perda Provinsi DKI Jakarta No.1. (2012). *RTRW Jakarta 2030*.

scribd.com. (2022). *Data Creative Hub Bandung Dan Jakarta* | PDF.

<https://www.scribd.com/document/405559182/Data-Creative-Hub-Bandung-Dan-Jakarta>

Susanna Moreira. (2020, September 30). *The 5 Points of Modern Architecture in Contemporary Projects* | ArchDaily.

<https://www.archdaily.com/948273/the-5-points-of-modern-architecture-in-contemporary-projects>

Tri Wicaksono, M. R. T. (2020). Kajian Arsitektur Modern Pada Prasarana Sekolah Keberbakatan Olahraga (SKO). *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(2), 252–260. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i2.24683>