

**PERANCANGAN *CREATIVE SPACE* DI KOTA SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN EKOESTETIKA**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh :

MUHAMMAD ABIDZAR ALGHIFARI

H03219008

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Abidzar Alghifari
NIM : H03219008
Program Studi : Arsitektur
Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul : “Perancangan *Creative Space* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Ekoestetika”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah di tetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Abidzar Alghifari
NIM H03219008

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Muhammad Abidzar Alghifari

NIM : H03219008

JUDUL : PERANCANGAN CREATIVE SPACE DI SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN EKOESTETIKA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Ir. Qurrotul A'yun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
NIP. 198910042018012001

Dosen Pembimbing II



Kusnul Prianto, MT. IPM.
NIP. 197904022014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Muhammad Abidzar Alghifari ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 11 Juli 2023

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Dosen Penguji I

Ir. Qurrotul A'yun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
NIP. 198910042018012001

Dosen Penguji II

Kusnul Prianto, MT. IPM.
NIP. 197904022014031001

Dosen Penguji III

Septia Heryanti, MT
NIP. 199009142022032002


Dosen Penguji IV

Efa Suriani, M.Eng., CCMs
NIP. 197902242014032003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya




Saepul Hamdani, M.Pd.

NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Abidzar Alghifari
NIM : H03219008
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Arsitektur
E-mail address : abidzar501@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain

(.....) yang berjudul :

Perancangan *Creative Space* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Ekoestetika

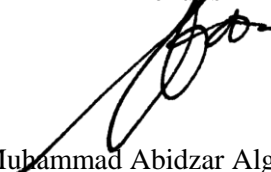
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Juli 2023

Penulis


(Muhammad Abidzar Alghifari)

ABSTRAK

PERANCANGAN *CREATIVE SPACE* DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN EKOESTETIKA

Industri kreatif saat ini mengalami pertumbuhan positif, terbukti dengan banyaknya kegiatan kreatif seperti pameran, pasar seni, workshop, presentasi, dan kelas tutorial yang diadakan oleh komunitas-komunitas. Kreativitas dalam industri ini memerlukan lingkungan yang memberikan inspirasi, ide, dan kebebasan berekspresi. Fokus utama dari industri ini adalah memberdayakan potensi imajinasi dan kreativitas setiap individu. Dalam upaya pengembangan potensi dan menyediakan wadah untuk menampung ekonomi kreatif dikarenakan peluang secara pasar dan pelaku ekonomi kreatif sangat tinggi menjadi dasar latar belakang pemilihan. “Perancangan *Creative Space* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Ekoestetika” Pendekatan ekoestetika dipilih karena efektif dalam menghubungkan industri kreatif dengan keindahan, kreasi intelektual, kolaborasi sosial, dan lingkungan sekitar. Harmonisasi antara manusia, lingkungan, dan bangunan diharapkan dapat menciptakan suasana yang nyaman dan merangsang ide kreatif di dalam *Creative Space*.

Kata kunci : *Creative Space*, Ekoestetika, Surabaya

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

DESIGNING A CREATIVE SPACE IN SURABAYA CITY WITH THE ECOAESTHETICS APPROACH

The creative industry is currently experiencing positive growth, as evidenced by various creative activities such as exhibitions, art markets, workshops, presentations, and tutorial classes organized by communities. Creativity within this industry requires an environment that provides inspiration, ideas, and freedom of expression. The main focus of this industry is to empower the potential of imagination and creativity in each individual. In an effort to develop the potential and provide a platform to accommodate the creative economy due to high market opportunities and the presence of creative entrepreneurs, the background for selecting the topic "Designing a Creative Space in Surabaya City with an Ecoaesthetics Approach" is established. The ecoaesthetics approach is chosen for its effectiveness in connecting the creative industry with beauty, intellectual creation, social collaboration, and the surrounding environment. Harmonizing human, environmental, and architectural elements is expected to create a comfortable atmosphere and stimulate creative ideas within the Creative Space.

Key words : Creative Space, Ecoaesthetics, Surabaya

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek.....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN OBJEK	4
2.1 Penjelasan Creative Space.....	4
2.1.1 Aktivitas dan Fasilitas.....	4
2.1.2 Pengguna dan Aktivitas	5
2.1.3 Kapasitas dan Besaran	9
2.1.4 Gambaran Umum Lokasi Site.....	14
2.1.5 Potensi Dalam Lokasi Perancangan.....	15
BAB III	16

PENDEKATAN & KONSEP PERANCANGAN.....	16
3.1 Pendekatan Rancangan.....	16
3.1.1 Pengertian Arsitektur Ekoestetika	16
3.2 Integrasi Keislaman	17
3.3 Konsep Rancangan	18
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Konsep Tapak.....	19
4.1.1 Konsep Ruang Luar	19
4.1.2 Konsep Vegetasi	19
4.2 Konsep Ruang	20
4.2.1 Konsep Alur Sirkulasi Ruang	20
4.2.2 Konsep Interior	22
4.3 Konsep Bangunan.....	23
4.3.1 Konsep Bentuk Bangunan	24
4.3.2 Konsep Tampilan Bangunan dan Material	24
4.4 Konsep Struktur & Utilitas.....	26
4.4.1 Konsep Struktur	26
4.4.2 Utilitas Air Bersih.....	27
4.4.3 Utilitas Air Kotor.....	27
4.4.4 Mekanikal Elektrikal.....	28
4.4.5 Utilitas Kebakaran	28
BAB V.....	30
KESIMPULAN DAN SARAN.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lokasi Site.....	15
Gambar 3. 1 Q.S. Ar-Rum (30:30).....	17
Gambar 3. 2 Mindmap Creative Space	18
Gambar 4. 1 Konsep Ruang Luar.....	19
Gambar 4. 2 Konsep Vegetasi.....	20
Gambar 4. 3 Konsep Alur Sirkulasi Ruang.....	20
Gambar 4. 4 Denah Lt 1	21
Gambar 4. 5 Denah Lt 2.....	21
Gambar 4. 6 Denah Lt 3	21
Gambar 4. 7 Konsep Interior.....	22
Gambar 4. 8 Konsep Interior.....	22
Gambar 4. 9 Konsep Interior.....	23
Gambar 4. 10 Konsep Bentuk Bangunan	24
Gambar 4. 11 Konsep Tampilan Bangunan dan Material.....	24
Gambar 4. 12 Fasad Kayu.....	25
Gambar 4. 13 Bata dan Dinding Ekspos	25
Gambar 4. 14 Konsep Atap.....	26
Gambar 4. 15 Konsep Struktur.....	27
Gambar 4. 16 Mekanikal Elektrikal	28
Gambar 4. 17 Denah Utilitas Kebakaran	28
Gambar 4. 18 Titik Kumpul Kebakaran.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola	6
Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Pelaku Kreatif	6
Tabel 2. 3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Seni Musik.....	8
Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang Kegiatan Kriya	8
Tabel 2. 5 Besaran Ruang Petinggi	9
Tabel 2. 6 Besaran Ruang Kegiatan Seni Rupa	10
Tabel 2. 7 Besaran Ruang Kegiatan Seni Musik.....	10
Tabel 2. 8 Besaran Ruang Kegiatan Kriya.....	11
Tabel 2. 9 Besaran Ruang Penunjang	11
Tabel 2. 10 Besaran Ruang Servis	12
Tabel 2. 11 Besaran Ruang Parkir.....	13
Tabel 2. 12 Besaran Ruang Utilitas.....	13
Tabel 2. 13 Total Keseluruhan Besaran Ruang.....	14



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, industri kreatif mengalami perkembangan yang positif yang terbukti dengan adanya berbagai kegiatan kreatif seperti pameran, pasar seni, workshop, presentasi, dan kelas tutorial yang diadakan oleh komunitas-komunitas. Kreativitas memerlukan lingkungan yang memberikan inspirasi, ide, dan kebebasan untuk berekspresi. Departemen Perdagangan RI pada tahun 2009 mendefinisikan industri kreatif sebagai sektor yang mengandalkan pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan peluang kerja. Fokus utama dari industri ini adalah memberdayakan potensi imajinasi dan kreativitas setiap individu.

Pada tahun 2020, sektor ekonomi kreatif menyumbang 7.14% dari total Produk Domestik Bruto (PDB) nasional. Kontribusi ini menandakan pertumbuhan yang positif dan peran penting ekonomi kreatif dalam perekonomian Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik pada tahun 2018, sekitar 20,85% hasil ekspor Indonesia berasal dari Jawa Timur, di mana sebagian besar berasal dari Surabaya. Fakta ini menunjukkan bahwa Surabaya memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan produktivitas ekonomi kreatif secara nasional. Sebagai kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta dengan populasi sekitar 2.874.314 jiwa, Surabaya menawarkan peluang pasar dan potensi yang sangat besar bagi pelaku ekonomi kreatif. (Bekraf-BPS, 2018).

Namun sayangnya, kemajuan positif ini dihadapkan pada beberapa hambatan, terutama kurangnya fasilitas atau infrastruktur yang dapat optimal untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Surabaya. Meskipun telah ada beberapa *co-working space* seperti di AJBS dan di Siola, fasilitas ini masih tergolong baru dan belum cukup memadai untuk memberikan dukungan penuh pada seluruh rantai industri kreatif di Surabaya. Pelaku ekonomi kreatif merespon positif hadirnya *co-working space* baru tersebut. Meskipun demikian, mereka merasa bahwa fasilitas yang lebih komprehensif dan terpadu diperlukan agar

dapat mendukung pameran, diskusi, pelatihan, dan kolaborasi antar industri dengan lebih baik di Surabaya. Hal ini dianggap penting untuk mendorong inovasi dalam sektor ekonomi kreatif di kota tersebut.

Dalam upaya mengembangkan potensi dan menyediakan wadah untuk menampung ekonomi kreatif dikarenakan peluang secara pasar dan pelaku ekonomi kreatif sangat tinggi menjadi dasar latar belakang pemilihan. “Perancangan *Creative Space* di Kota Surabaya dengan Pendekatan Ekoestetika”. Lalu dalam pendekatan Ekoestetika dipilih karena dirasa cukup efektif mengingat industri kreatif sendiri berkaitan dengan keindahan, kreasi intelektual, kolaborasi sosial, lingkungan sekitar, dengan mengharmonisasikan antara manusia, lingkungan, dan bangunan dapat memberikan kenyamanan dan merangsang ide kreatif di dalam *Creative Space*.

Perancangan *Creative Space* ini akan menampung 3 jenis seni di dalamnya yaitu seni musik, seni rupa, dan juga seni kriya. Pemilihan dalam bidang seni musik merupakan induk dari percabangan musik vokal, instrumen, dan musik campuran yang kerap kali diterapkan dalam bidang seni lain, berikutnya untuk seni rupa merupakan induk dari percabangan seni terapan dan seni rupa murni, lalu untuk seni kriya seni merupakan pasar ekonomi kreatif ketiga di Surabaya bersumber dari (Bekraf-BPS, 2018).

1.2. Rumusan Masalah

Berfokus pada 2 pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan bangunan *Creative Space* di Surabaya dapat berperan sebagai wadah bagi pelaku industri kreatif dalam pengembangan diri?
2. Bagaimana perencanaan dan rancangan dapat mengimplementasikan dan menyesuaikan konsep pendekatan ekoestetika yang tepat, sehingga bangunan tersebut dapat efektif dan optimal digunakan?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Perancangan *Creative Space* di Kota Surabaya bertujuan untuk:

1. Merancang sebuah wadah bagi pelaku industri kreatif di Kota Surabaya, yang dilengkapi dengan fasilitas dan ruang yang mendukung berbagai aktivitas dan membantu pengembangan diri mereka.
2. Menyediakan Surabaya *Creative Space* sebagai sebuah ruang publik baru yang dapat dinikmati oleh seluruh warga Surabaya.
3. Menciptakan rancangan *Creative Space* yang dapat mendorong pertumbuhan industri kreatif di Kota Surabaya melalui stimulus dan dukungan yang diberikan

1.4 Ruang Lingkup Proyek

Batasan dalam perancangan *Creative Space* sebagai Seminar Tugas Akhir ini, meliputi

1. *Creative Space* berada di Kota Surabaya
2. Perancangan *Creative Space* ini menggunakan lahan sekitar - penentuan luasan ini berdasarkan hasil studi komparasi dari kajian preseden yang terbangun.
3. Perancangan ini dikelola oleh pihak swasta
4. Pendekatan perancangan pada *Creative Space* ini menggunakan pendekatan arsitektur ekoestetika

Pengguna *Creative Space* ditujukan terbuka bagi masyarakat umum, komunitas, pelaku kreatif, pelajar, dan wisatawan domestik.

BAB II TINJAUAN OBJEK

2.1 Penjelasan *Creative Space*

Creative Space merupakan sebuah ruang yang membuka kesempatan bagi orang-orang, tidak terpaud oleh umur dan terbuka untuk mengembangkan atau bertemu di dunia kreatif. Komunitas dengan pelaku dan minat yang sama bisa terbentuk dari *Creative Space*. Menurut Ned Hermann dalam bukunya "The Creative Brain," *Creative Space* adalah konsep yang kaya dengan berbagai kemungkinan dan peluang. Ini mencakup segala hal yang merawat, mendukung, menginspirasi, dan memperkuat kreativitas kita. Perancangan *Creative Space* memiliki berbagai fungsi yang mencakup pameran, pertunjukan, pembinaan dan pelatihan, perdagangan, serta menjadi wadah untuk mempromosikan industri kreatif.

2.1.1 Aktivitas dan Fasilitas

Berbagai fungsi tersebut lebih jelasnya sebagai berikut.

A. Fungsi Primer

Fungsi primer dalam *Creative Space* adalah fungsi utama yang harus ada dalam perancangan ini dan mencakup fasilitas-fasilitas yang secara langsung terkait dengan konsep tersebut, seperti berikut ini:

1. Studio:

Ruang ini dapat digunakan oleh individu atau perusahaan kecil sebagai co-working space, serta berfungsi sebagai tempat instalasi karya, pelatihan, pameran, bedah karya, dan lain-lain.

2. *Co-Working Space* (Ruang Kerja Bersama):

Ruang ini digunakan untuk diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi ide. Desainnya harus fleksibel dan cocok untuk mendorong pertemuan dadakan dan lintas fungsi guna memperbaiki dan mengembangkan ide-ide.

B. Fungsi sekunder

Dalam *Creative Space* meliputi Area Komunal Indoor & Outdoor Ruang ini bertujuan untuk berbagi ide dan membantu pengguna membangun hubungan secara santai. Area seperti ini juga dapat membantu pengguna merasa lebih rileks dan produktif.

C. Fungsi penunjang

Dalam perancangan mencakup fasilitas yang mendukung kelancaran fungsi primer dan sekunder, seperti kantor dan kafe. Fungsi ini akan menunjang kehadiran pengguna dan pengunjung serta memastikan bahwa seluruh kegiatan dalam *Creative Space* berjalan dengan baik dan optimal..

2.1.2 Pengguna dan Aktivitas

Pengguna dan aktivitas yang ada didalamnya. Berikut merupakan pemaparan pengguna dalam *Creative Space*.

A. Pengelola

Terdiri dari 2 pengelola secara manajemen dan servis

B. Pelaku Industri Kreatif

Seperti para seniman, musisi, dan komunitas

C. Pengunjung

Pengunjung dari warga sekitar, pengamat, dan kritikus dalam bidangnya

Berikut adalah tabel yang akan menjelaskan tentang aktivitas atau perilaku pengguna dan kebutuhan ruang pengguna.

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
CEO (Chief Executive Officer)	Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang perusahaan.	R.CEO
CFO (Chief Financial Officer)	Mengawasi semua urusan keuangan perusahaan dan melaporkannya kembali kepada CEO	R. CFO
COO (Chief Operational Officer)	Bertanggung jawab membuat keputusan administrasi dan operasional perusahaan	R. COO
Manajer Divisi	Mengatur jalannya kegiatan setiap divisi	R. Manajer
Sekretaris	Melaksanakan urusan kesekretariatan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan	Kantor Divisi
Seksi Event	Menjalankan kegiatan event	
Seksi Pameran	Menjalankan kegiatan pameran	
Office Boy	Membersihkan bangunan	Loker
Gardener	Merawat tanaman	Karyawan & R. Istirahat
Teknisi	Menangani masalah elektrikal dan mesin	
Resepsionis	- Menyambut pengunjung - Pusat Informasi	Lobby

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang Pelaku Kreatif

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Inkubasi Bisnis		
- Start Up	Pengembangan	- Office

- Komunitas - Seniman		- Studio -Co-Working Space - Communal Space
Masyarakat Umum	Mengikuti Kegiatan Pembinaan	- Studio -Co-Working Space - Communal Space
Event		
- Start Up - Komunitas - Seniman	- Pameran - Konferensi	- Studio - Galeri - Communal Space
	- Workshop	-Co-Working Space
Masyarakat Umum	Mengikuti Ragam Kegiatan	- Studio - Galeri - Auditorium - Communal Space -Co-Working Space
Pengelola	Mengontrol Ragam Kegiatan	- R. Kontrol - Gudang

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Seni Musik

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Inkubasi Bisnis		
- Start Up - Komunitas - Musisi	Pengembangan	- Office - Studio - Communal Space
Masyarakat Umum	Mengikuti Kegiatan Pembinaan	- Studio - Communal Space
Event		
- Start Up - Komunitas - Musisi	- Pameran - Konser Musik - Konferensi	- Studio - Backstage - Galeri - Communal Space
	Workshop	- Studio
Masyarakat Umum	Mengikuti Ragam Kegiatan	- Studio - Galeri - Communal Space
Pengelola	Mengontrol Ragam Kegiatan	- R. Kontrol - Gudang

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang Kegiatan Kriya

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Inkubasi Bisnis		
- Start Up - Komunitas	Pengembangan	- Office - Studio - Communal Space
Masyarakat Umum	Mengikuti Kegiatan Pembinaan	- Studio -Co-Working

		Space - Auditorium - Communal Space
Event		
- Start Up - Komunitas	- Pameran - Konferensi	- Studio - Galeri - Communal Space
	- Workshop	-Co-Working Space
Masyarakat Umum	Mengikuti Ragam Kegiatan	- Studio - Galeri - Auditorium - Communal Space -Co-Working Space
Pengelola	Mengontrol Ragam Kegiatan	- R. Kontrol - Gudang

Sumber : Hasil Analisis, 2022

1.1.3 Kapasitas dan Besaran

Berikut tabel kapasitas dan besaran ruang.

Tabel 2. 5 Besaran Ruang Petinggi

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	CEO (Chief Executive Officer)	NAD	25 m ² / orang	1 orang	25 m ²
2	CFO (Chief Financial Officer)	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
3	COO (Chief Operational Officer)	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
Jumlah					65 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 6 Besaran Ruang Kegiatan Seni Rupa

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Manager	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
2	R. Sekertaris	NAD	16 m ² / orang	1 orang	16 m ²
3	Kantor Divisi	NAD	4 m ² / orang	5 orang	20 m ²
4	Office	NAD	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
5	Komunal	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
6	Maker Space	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
7	Studio	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
8	Perpustakaan	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
9	Galeri	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
10	R. Workshop	AS	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
11	R. Kontrol	SK	15 m ² / unit	1 unit	15 m ²
12	Gudang	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah					461 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 7 Besaran Ruang Kegiatan Seni Musik

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Manager	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
2	R. Sekertaris	NAD	16 m ² / orang	1 orang	16 m ²
3	Kantor Divisi	NAD	4 m ² / orang	5 orang	20 m ²
4	Office	NAD	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
5	Komunal	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
6	Maker Space	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
7	Studio	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
8	Perpustakaan	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
9	Galeri	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
10	R. Workshop	AS	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
11	R. Kontrol	SK	15 m ² / unit	1 unit	15 m ²
12	Gudang	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah					461 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 8 Besaran Ruang Kegiatan Kriya

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Manager	NAD	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
2	R. Sekertaris	NAD	16 m ² / orang	1 orang	16 m ²
3	Kantor Divisi	NAD	4 m ² / orang	5 orang	20 m ²
4	Office	NAD	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
5	Komunal	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
6	Maker Space	PDN	60 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
7	Studio	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
8	Perpustakaan	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
9	Galeri	SK	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
10	R. Workshop	AS	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
11	R. Kontrol	SK	15 m ² / unit	1 unit	15 m ²
12	Gudang	AS	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah					461 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 9 Besaran Ruang Penunjang

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	Auditorium	NAD	1,5 m ² / orang	300 orang	450 m ²
	Tempat Duduk	SK	12 m ² / unit	1 unit	12 m ²
	R. Kontrol	AS	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
	R. Transit	AS	2 m ² / orang	5 orang	10 m ²
	R. Ganti	SK	24 m ² / unit	1 unit	24 m ²
	Backstage	AS	64 m ² / unit	1 unit	64 m ²
2	Mushola	NAD	1,2 m ² / orang	40 orang	48 m ²
	Tempat Sholat	NAD	0,8 m ² / orang	10 orang	8 m ²
	Tempat Wudhu	AS	2 m ² / orang	10 orang	20 m ²
3	Lobby	NAD	0,8 m ² / orang	100 orang	80 m ²
	Hall	AS	4 m ² / orang	2 orang	8 m ²
4	Resepsionis	AS	4 m ² / orang	2 orang	8 m ²
5	Lounge	NAD	2 m ² / orang	20 orang	40 m ²
5	Food Court	SK	9 m ² / tenant	5 tenant	45 m ²
	Tenant	NAD	2 m ² / orang	30 orang	60 m ²
9	Tempat Makan				
9	R. Merokok	SK	20 m ² / ruang	1 ruang	20 m ²
Jumlah					905 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 10 Besaran Ruang Servis

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Loker	AS	2 m ² / orang	50 orang	100 m ²
2	Pantry	NAD	6 m ² / orang	1 ruang	6 m ²
3	Lavatory	SK	2 m ² / kubikal	4 kubikal x 6 lavatory	48 m ²
4	Janitor	NAD	2 m ² / unit	6 unit	12 m ²
5	Loading Dock	AS	12 m ² / unit	2 unit	24 m ²
6	Gudang	SK	30 m ² / unit	1 unit	30 m ²
Jumlah					220 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 2. 11 Besaran Ruang Parkir

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	Parkir Pengunjung Parkir Motor	NAD	2 m ² / motor	50 orang peserta x 4 sektor = 200 + 100 peserta tetap + Asumsi 100 penunjang bukan peserta = 400 motor	800 m ²
	Parkir Mobil	NAD	12,5 m ² / mobil / 3 orang	30 orang peserta x 4 sektor = 120 + 60 peserta tetap + Asumsi 60 pengunjung bukan peserta	1000 m ²
2	Parkir Pengelola Parkir Motor	NAD	2 m ² / motor	50 orang = 50 motor	100 m ²
	Parkir Mobil	NAD	12,5 m ² / mobil / 3 orang	60 orang / 3 = 20 mobil	250 m ²
4	Drop Off	NAD	12,5 m ² / mobil	2 mobil	25 m ²
Jumlah					2175 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

Tabel 2. 12 Besaran Ruang Utilitas

No.	Nama ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas / Kebutuhan	Luas Ruang (M ²)
1	R. Penampungan air	AS	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
2	R. Genset	SNI	16 m ² / unit	2 genset	32 m ²
3	R. Sampah	SK	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
4	R. Pompa Air	SK	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
Jumlah					80 m ²

Sumber : Hasil Analisis, 2022

- NAD : Neufert Arsitek Data
 SNI : Standar nasional Indonesia
 PDN : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 tahun 2008 tentang standar minimum ruang
 SK : Studi Kasus

AS : Asumsi Penulis.

Tabel 2. 13 Total Keseluruhan Besaran Ruang

No.	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Jumlah	Sirkulasi	Jumlah
1	Kelompok Ruang Pengelola Utama	65 m ²	5033 m ²	20 %	6039,6 m ²
2	Kelompok Ruang Seni Rupa	461 m ²			
3	Kelompok Ruang Seni Musik	461 m ²			
4	Kelompok Ruang Kriya	461 m ²			
6	Kelompok Ruang Pasar Seni	205 m ²			
7	Kelompok Ruang Servis	220 m ²			
8	Kelompok Ruang Penunjang	905 m ²			
9	Kelompok Ruang Utilitas	80 m ²			
10	Kelompok Ruang Parkir	2175 m ²			
Luas Total					

Sumber : Hasil Analisis, 2022

1.1.4 Gambaran Umum Lokasi Site

Site yang terpilih berlokasi di Jl. Manyar Kertoadi 29, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur 60116.

1. Tinjauan Umum

Kelurahan Klampis Ngasem, yang terletak di Kecamatan Sukolilo, merupakan bagian dari wilayah Surabaya Timur. Wilayah ini memiliki luas sekitar 1,58 km² dan terbagi menjadi 9 RW dan 48 RT. Ketinggiannya berkisar ±5 meter di atas permukaan laut. Kelurahan Klampis Ngasem memiliki batas-batas yang mencakup area sebagai berikut:

- A. Sisi utara : Kecamatan Mulyorejo
- B. Sisi timur : Kelurahan Keputih
- C. Sisi selatan : Kelurahan Semolowaru
- D. Sisi barat : Kelurahan Manyar Pumpungan

2. Tinjauan Site terpilih

Perancangan *Creative Space* ini mengambil Lokasi di Jl. Manyar Kertoadi 29, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur, dengan total luas ± 15.000 m² atau 1,5 Ha.



Gambar 2. 1 Lokasi Site

Sumber : Google Earth dengan penambahan, 2023

2.1.5 Potensi Dalam Lokasi Perancangan

Perancangan *Creative Space* berada di daerah yang cukup strategis di Jl. Manyar Kertoadi, area ini memiliki potensi dan tantangan di sekitar site. Berikut merupakan potensi dari site:

1. Banyaknya perumahan yang berada di sekitar site sehingga aksesibilitas lebih mudah
2. Terdapat berbagai macam infrastruktur yang berdekatan dengan site seperti universitas, area kost, kontrakan, *homestay*, kafe, dan restoran
3. Mencapai site dengan moda transportasi umum sangat mudah

BAB III

PENDEKATAN & KONSEP PERANCANGAN

3.1 Pendekatan Rancangan

Pemilihan pendekatan ekoestetika dalam konteks bangunan *Creative Space*, desain yang ramah lingkungan dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas pengunjung. Ruang yang sehat dan nyaman dengan kualitas udara yang baik, pencahayaan alami yang cukup, dan pengaturan suhu yang tepat dapat menciptakan lingkungan yang lebih produktif dan menginspirasi. Selain itu, desain ekoestetika dapat memberikan nilai tambah pada bangunan *Creative Space*, mengingat konsep kreativitas dan inovasi yang lebih terbuka dan cenderung memperhatikan keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, penggunaan desain ekoestetika pada bangunan *Creative Space* dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan, penghuni, dan komunitas sekitarnya

3.1.1 Pengertian Arsitektur Ekoestetika

Ekoestetika menghubungkan keindahan alam dengan integritas dan stabilitas ekologi; didukung oleh keterlibatan dan nilai menyeluruh dari keanekaragaman hayati dan kesehatan ekosistem. Allen Carlson dalam *Aesthetics and the Environment: The Appreciation of Nature, Art, and Architecture*

A. Prinsip Dalam Ekoestetika

Berikut ini prinsip dalam pendekatan ekoestetika :

1. Integrasi dengan lingkungan alam :

Prinsip ini menekankan pentingnya menggabungkan desain bangunan dengan lingkungan alam sekitarnya. Dalam desain tersebut, harus ada penghormatan dan integrasi terhadap fitur-fitur alami seperti lanskap, vegetasi, dan iklim. Tujuannya adalah menciptakan keseimbangan yang harmonis antara manusia, bangunan, dan lingkungan sekitar.

2. Penggunaan bahan bangunan yang ramah lingkungan:

Prinsip ini melibatkan pemilihan bahan bangunan yang ramah lingkungan, seperti bahan daur ulang, bahan organik, atau

bahan dengan jejak karbon rendah. Dengan memilih bahan yang lebih berkelanjutan, dampak lingkungan yang merugikan dapat dikurangi.

3. **Efisiensi energi:** Prinsip ini menekankan pentingnya mengurangi konsumsi energi melalui desain yang efisien. Ini dapat mencakup penggunaan pencahayaan alami, isolasi termal yang baik, pemanfaatan energi terbarukan, dan teknologi hemat energi.
4. **Pengelolaan limbah:** Menggunakan sistem pengolahan limbah yang efisien dan ramah lingkungan untuk mengurangi dampak limbah pada lingkungan.

3.2 Integrasi Keislaman

Dalam aspek kreatifitas ataupun berkesenian, seni dalam pandangan Islam merupakan manifestasi pengalaman estetika dalam jiwa manusia. Seni lahir dari sisi terdalam manusia didorong oleh kecenderungan seniman kepada yang indah, apapun jenis keindahan itu (M. Quraish Shihab, 2000: 385).



Gambar 3. 1 Q.S. Ar-Rum (30:30)

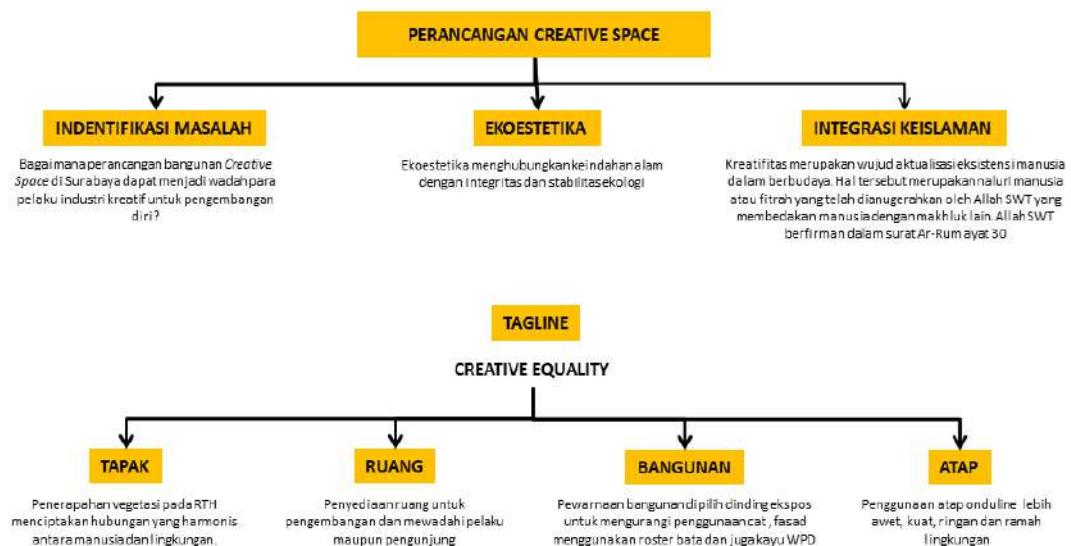
Sumber : Muslim Pro, 2023

Ayat tersebut menyatakan bahwa dalam Islam, seni dianggap sebagai bagian yang mendasari fitrah atau sifat alami manusia. Agama ini mengakui dan mendukung kesenian sebagai bentuk ekspresi dan manifestasi keaslian manusia yang suci. Dalam pandangan Islam, seni dianggap sebagai bagian integral dari

jiwa manusia. Ayat tersebut juga menegaskan bahwa Islam memberikan kebebasan bagi umatnya untuk berkreasi dengan akal pikiran dan hati nurani dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Dengan demikian, perancangan *Creative Space* diharapkan dapat menjadi wujud pengembangan nilai-nilai Islam melalui peningkatan kreativitas dan seni yang terus berkembang di era saat ini.

3.3 Konsep Rancangan

Creative Space dapat menjadi sebuah ruang yang membuka kesempatan bagi orang-orang, tidak terpaut oleh umur dan terbuka untuk mengembangkan atau bertemu di dunia kreatif. Dengan demikian terlahirlah tagline “*Creative Equality*” yang berarti kesamaan dan kesetaraan dapat bertemu maupun berkolaborasi dalam dunia kreatif. Seperti halnya dalam prinsip pendekatan ekoestetika integrasi dengan lingkungan alam merupakan harmonisasi antara manusia, bangunan, dan lingkungan, maupun dalam integrasi keislaman Q.S. Ar-Rum Ayat 30 Kreativitas adalah bentuk aktualisasi keberadaan manusia dalam aspek budaya. Hal ini adalah fitrah atau naluri yang diberikan oleh Allah SWT yang membedakan manusia dari makhluk lainnya



Gambar 3. 2 Mindmap *Creative Space*

Sumber : Hasil Analisis, 2023

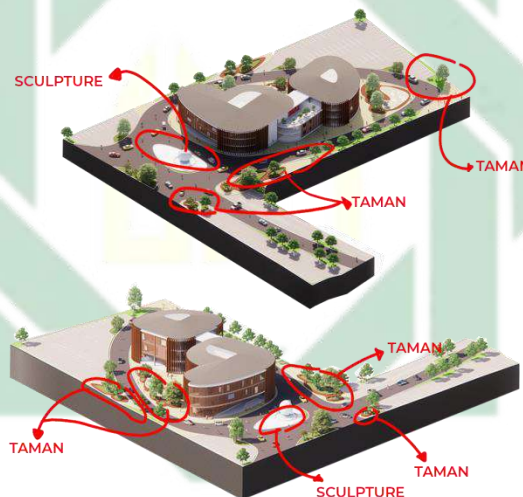
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Tapak

Konsep pada tapak menerapkan prinsip mengintegrasikan dengan alam harmonisasi antara manusia, lingkungan, dan bangunan

4.1.1 Konsep Ruang Luar

Dalam konsep ruang luar penerapan harmonisasi antara manusia, lingkungan, dan bangunan diterapkan dengan mengimplentasikan RTH berupa taman pada sudut-sudut *Creative Space* diperuntukan tempat berkumpul



Gambar 4. 1 Konsep Ruang Luar

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.1.2 Konsep Vegetasi

Menambahkan vegetasi pada eksisting tapak yang terbagi menjadi 3 fungsi utama, yaitu sebagai fungsi :

1. Fungsi peneduh, seperti pohon trembesi dan kiara payung
2. Fungsi peredam, seperti pohon pucuk merah, walisongo dan tanaman puring
3. Fungsi estetika, seperti pohon cemara, palem, tabebuaya



Gambar 4. 2 Konsep Vegetasi

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.2 Konsep Ruang

Konsep ruang pada *Creative Space* mengimplementasikan 3 prinsip dalam ekoestetika integrasi dengan alam, efisiensi energi, dan penggunaan bahan yang ramah lingkungan

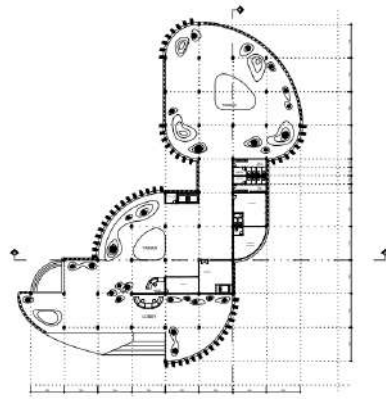
4.2.1 Konsep Alur Sirkulasi Ruang

Konsep sirkulasi ruang pada lantai 1 area komunal, lantai 2 seni rupa, kriya, co working space, dan lantai 3 seni music dan area kantor



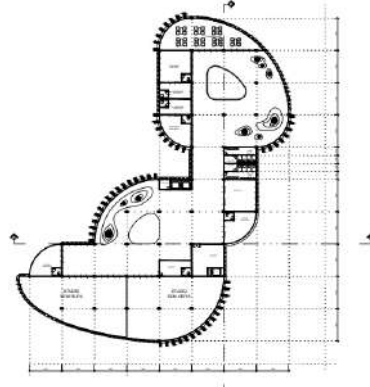
Gambar 4. 3 Konsep Alur Sirkulasi Ruang

Sumber : Hasil Rancangan,2023



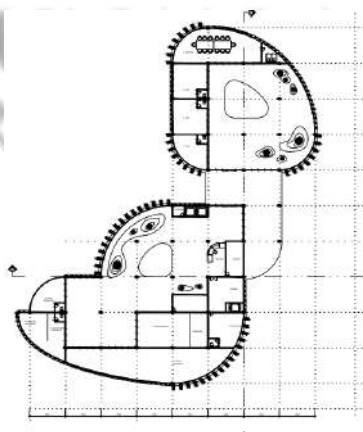
Gambar 4. 4 Denah Lt 1

Sumber : Hasil Rancangan,2023



Gambar 4. 5 Denah Lt 2

Sumber : Hasil Rancangan,2023



Gambar 4. 6 Denah Lt 3

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.2.2 Konsep Interior

Konsep interior pada *Creative Space* mengimplementasikan 3 prinsip dalam ekoestetika integrasi dengan alam, efisiensi energi, dan penggunaan bahan yang ramah lingkungan



Gambar 4. 7 Konsep Interior

Sumber : Hasil Rancangan,2023

Dalam prinsip integrasi alam mengharmonisasikan antara vegetasi dan ruang dalam *Creative Space*



Gambar 4. 8 Konsep Interior

Sumber : Hasil Rancangan,2023

Efisiensi energy diterapkan dengan pengomptimalan penggunaan pencahayaan alami, isolasi termal yang baik, dan teknologi hemat energy mengurangi penggunaan lampu



Gambar 4. 9 Konsep Interior

Sumber : Hasil Rancangan,2023

Penggunaan bahan ramah lingkungan diimplementasikan dengan penggunaan bata ekspos dan dinding ekspos untuk mengurangi penggunaan cat yang mengandung zat zat kimia.

4.3 Konsep Bangunan

Konsep bangunan pada *Creative Space* ini dikembangkan dari pendekatan ekoestetika yang Ekoestetika menghubungkan keindahan alam dengan integritas dan stabilitas ekologi, sementara untuk bentukan bangunannya sendiri merupakan pengembangan dari estetika itu sendiri dan tidak terlepas dari prinsip ekologis, lalu cara yang mencerminkan sebuah keindahan yang mencakup sebuah proporsional bagaimana keseimbangan elemen bangunan seperti keseimbangan asimetris (elemen-elemen yang berbeda tetapi seimbang secara visual) dari bentukan bangunan dapat menghasilkan suatu yang harmonis, keharmonisan sendiri koherensi visual dan keselarasan antara elemen-elemen bangunan. Ini mencakup keselarasan warna, tekstur, material, dan bentuk, untuk menciptakan satu kesatuan yang terpadu dan indah, penggunaan kontras dalam elemen seperti warna, tekstur, dan bentuk dapat menciptakan ketegangan yang menarik dan menonjolkan keindahan bangunan.

4.3.1 Konsep Bentuk Bangunan

Konsep bentuk bangunan menerapkan sebuah keseimbangan asimetris dan bentukan yang kontras antara bangunan depan dan belakang memiliki bentukan yang berbeda namun tetap menghasilkan keharmonisan sebagaimana sebuah estetika



Gambar 4. 10 Konsep Bentuk Bangunan

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.3.2 Konsep Tampilan Bangunan dan Material

Dalam konsep tampilan bangunan menerapkan prinsip dalam ekoestetika itu sendiri penggunaan bahan ramah lingkungan dan efisiensi energi



Gambar 4. 11 Konsep Tampilan Bangunan dan Material

Sumber : Hasil Rancangan,2023

A. Fasad bangunan

Pada fasad bangunan menggunakan kayu WPC alternatif pengganti kayu. *WPC (Wood Plastic Composite)* dibuat dengan komposisi 50% serat plastik dan 50% serbuk kayu. Material ini menyatukan kekuatan dan keindahan yang mirip dengan kayu,

sambil tetap memiliki daya tahan dan keunggulan yang dimiliki oleh polimer atau plastik. Keunggulan lain dari WPC adalah kemampuannya untuk didaur ulang dan dijadikan bahan produksi kembali, memiliki berbagai macam ukuran, daya tahan tinggi terhadap lingkungan tropis, perawatan lebih mudah dari kayu asli dan lebih murah sehingga cocok untuk bentukan fasad pada rancangan *Creative Space* ini mengingat fasad pada bangunan dominan menggunakan aksesoris kayu



Gambar 4. 12 Fasad Kayu

Sumber : Hasil Rancangan,2023

Merespons sebagaimana efisiensi energi diimplementasikan dengan pengoptimalan bukaan pada bangunan terutama pada lantai 1 *Creative Space*.



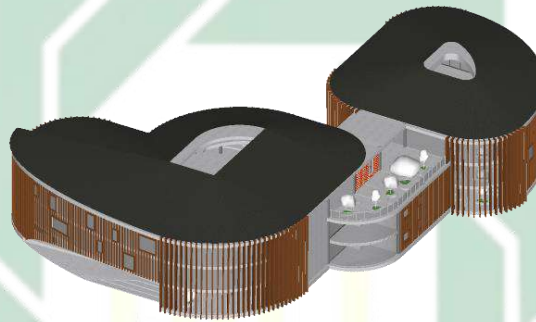
Gambar 4. 13 Bata dan Dinding Ekspos

Sumber : Hasil Rancangan,2023

Penggunaan bata ekspos dan dinding ekspos bertujuan sebagai pengurangan penggunaan cat.

B. Atap Bangunan

Penggunaan atap onduline Atap ringan yang fleksibel ini terbuat dari bahan dasar bitumen (aspal) dan sangat sesuai untuk digunakan di daerah tropis karena tidak akan berkarat atau mengalami korosi. Lebih lanjut, atap ini tidak mengandung asbestos dan logam, sehingga dianggap ramah lingkungan, multifungsi sehingga mudah dibentuk dan dipotong, sesuai dengan bentuk *Creative Space* yang memiliki bentuk asimetris ini



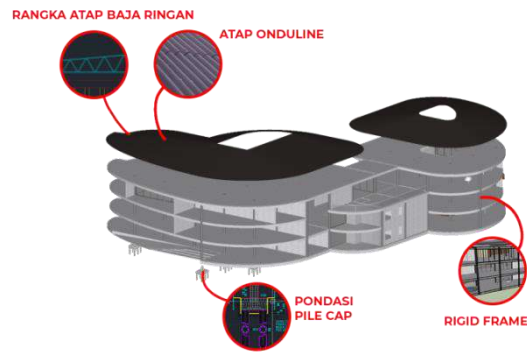
Gambar 4. 14 Konsep Atap

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.4 Konsep Struktur & Utilitas

4.4.1 Konsep Struktur

Terbagi menjadi 3 bagian, struktur bawah menggunakan pondasi pile cap sepanjang 4,8 meter, struktur tengah menggunakan rigid frame jarak antar lantai dengan plafond digunakan jarak 3,5 meter, dan struktur atas menggunakan rangka atap baja ringan dikarenakan kemiringan atap yang landai sesuai untuk penggunaan atap onduline dengan catatan jarak antar reng rangka minimal 60 cm.



Gambar 4. 15 Konsep Struktur

Sumber : Hasil Rancangan,2023

4.4.2 Utilitas Air Bersih

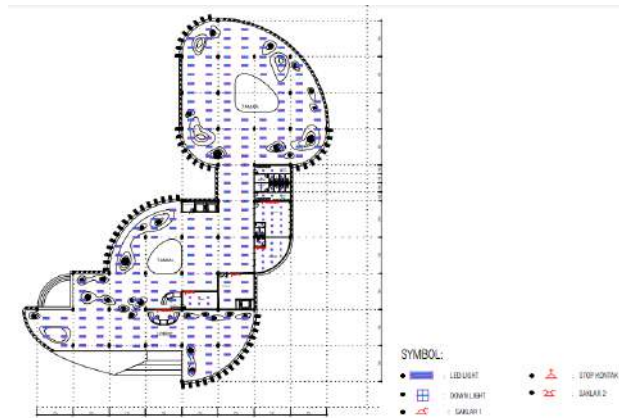
Sistem penyaluran air bersih di *Creative Space* menggunakan metode *Down Feed System*, di mana air pertama-tama ditampung dalam tangki bawah (*ground tank*), kemudian dipompa ke tangki atas (*upper tank*) yang telah dipasang diruangan sebelah toilet di lantai 3 *Creative Space*. Dari sini air didistribusikan ke seluruh bangunan.

4.4.3 Utilitas Air Kotor

Air kotor terbagi menjadi dua jenis, yaitu black water dan grey water. Black water adalah jenis air kotor padat yang berasal dari kloset, urinal, bidet, dan alat buangan lainnya. Air ini dialirkan ke shaft air kotor padat dan kemudian diarahkan ke *STP (Sewage Treatment Plant)* untuk diolah. Selain itu, ada juga Septic tank biofil yang digunakan untuk mengolah air kotor.

4.4.4 Mekanikal Elektrikal

Sumber energi listrik berasal dari pembangkit listrik setempat (PLN)

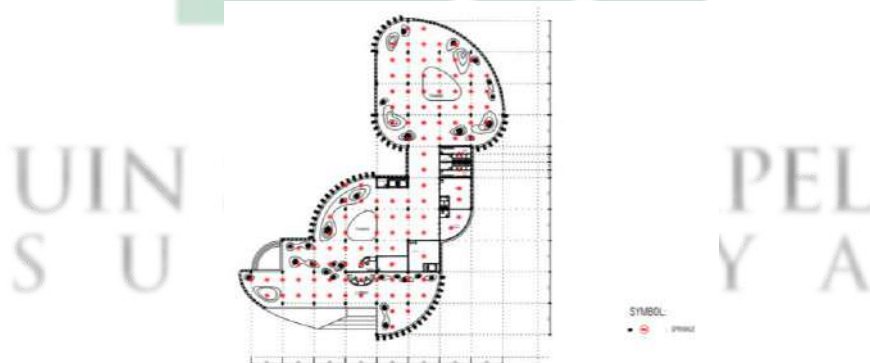


Gambar 4. 16 Mekanikal Elektrikal

Sumber : Hasil Rancangan,2023

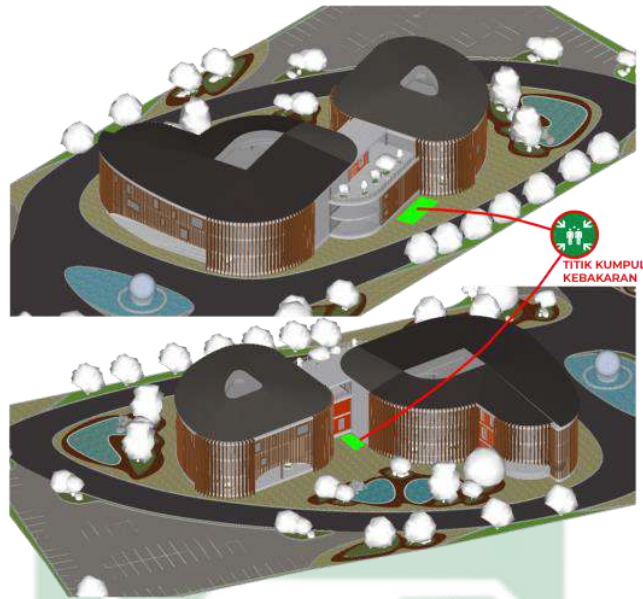
4.4.5 Utilitas Kebakaran

Dalam perancangan *Creative Space*, terdapat sistem proteksi kebakaran yang meliputi penggunaan *sprinkler*, detektor kebakaran, jalur evakuasi, dan *indoor hydrant*. Selain itu, di luar bangunan juga terdapat *hydrant outdoor* untuk memastikan keselamatan dari kebakaran..



Gambar 4. 17 Denah Utilitas Kebakaran

Sumber : Hasil Rancangan,2023



Gambar 4. 18 Titik Kumpul Kebakaran

Sumber : Hasil Rancangan,2023

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan *Creative Space* ini, berangkat dari pemahaman bahwa industri kreatif saat ini semakin berkembang positif dengan adanya beragam kegiatan seperti pameran, pasar seni, workshop, presentasi, dan kelas tutorial yang diadakan oleh komunitas-komunitas. Untuk mendorong kreativitas, diperlukan lingkungan yang memberikan inspirasi, gagasan, dan kebebasan berekspresi. Namun, kemajuan ini menghadapi tantangan karena kurangnya fasilitas atau infrastruktur yang memadai untuk mendukung industri kreatif di Surabaya, sehingga hasil yang maksimal sulit dicapai.

Oleh karena itu, perancangan *Creative Space* ini menjadi langkah dalam mengembangkan potensi dan menyediakan tempat yang sesuai untuk menampung ekonomi kreatif di Kota Surabaya. Dengan adanya ruang kreatif ini diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih baik Bagi para pelaku industri kreatif, fasilitas dan infrastruktur yang memadai akan membantu mereka mengembangkan potensi secara maksimal.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

Exploring eco-aesthetics for urban green infrastructure development and building resilient cities: A theoretical overview. (n.d.). Retrieved January 2, 2023, from <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/23311886.2018.1478492?needAccess=true&role=button>

Akhya, Rofian Miftakhul. (2016) *Jogja Creative Hub Dengan Teori Self Enclosed Modernity*, Skripsi Thesis, Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang.

Subsektor, Badan Ekonomi Kreatif, Online (<http://www.bekraf.go.id/subsektor>, diakses pada 11 November 2022

Adams, W. M. (2009). *Green development: Environment and sustainability in a developing world* (Vol. 3). New York: Routledge.

Tzoulas, K., Korpela, K., Venn, S., Yli-Pelkonen, V., Kaźmiercza, A., Niemela, J., & James, P. (2007). Promoting ecosystem and human health in urban areas using Green Infrastructure: A literature review. *Landscape and Urban Planning*, 81,

Toadvine, T. (2010). Ecological Aesthetics. In H. R. Sepp , & L. Embree, *Handbook of Phenomenological Aesthetics* (Vol. 59, pp. 85-91). Springer Netherlands.

Syarifi, A., & Yamagata, Y. (2014). Resilient urban planning: Major principles and criteria. *Energy Procedia*, 61, 1491 – 1495.

Widigdo C, “Pendekatan Ekologi pada Rancangan Arsitektur sebagai Upaya Mengurangi Pemanasan Global,” UK Petra Fak. Tek. Sipil dan Perenc., 2008.

P. R. S. Dewi, “Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space,” in *Temu Ilmiah IPLBI*, 2016.

Rtor.org.(2018,Juli 10).CreativityandRecovery:TheMentalHealthBenefitsofArtTherapy.RetrievedOktober2,2021,from<https://www.rtor.org/2018/07/10/benefits-of-arttherapy/#:~:text=Studies%20also%20show%20that%20creating,are%20battling%20anxiety%20or%20depression.126>

De Chiara, Joseph dan Hancock, J. 1968. Callender Time Server Standard McGraw Hill For Building Type NY

De Chiara, Joseph. 1984. Time Saver Standards For Residential Development. New York : McGraw – Hill

Dewi, Raden Roro M S., Kusumarini, Yusita., Rakhmawati Anik. 2018. Identifikasi Penerapan

Biophilic Design pada Interior Rumah Sakit. Jurnal Intra Universitas Kristen Petra. Volume6/Nomor 2; hal 687-697

Fajar, Arief Ahmad. 2016. Apartemen di Kawasan Intermoda BSD Tangerang. Tugas Akhir Strata 1. Departemen Arsitektur. Fakultas Teknik. Universitas Diponegoro

Hombeck, James. 1962. Apartments and Dormitories. New York: McGraw-Hill Book Company

Kaffah, Mahya Fiddini., Firzal, Yohannes., Susilawaty, Mira Dharma. 2020. Penerapan prinsip Biophilic Design Pada Perancangan Apartemen Soho di Kota Pekanbaru. Jurnal Arsitektur Universitas Riau. Volume 3/Nomor 1/Mei 2020