

**DESIGN OF CREATIVE ECONOMY FACILITY IN PASURUAN REGENCY  
WITH CONTEMPORARY ARCHITECTURE APPROACH**  
**PERANCANGAN FASILITAS EKONOMI KREATIF DI KABUPATEN  
PASURUAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

**Mokhamad Iqbal Nawawi<sup>1)\*</sup>, Andarita Rolalisasi<sup>2)</sup>, Joko Santos<sup>3)</sup>**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya<sup>1)(2)(3)</sup>

[iqbalnawawi@surel.untag-sby.ac.id](mailto:iqbalnawawi@surel.untag-sby.ac.id)<sup>1)</sup>

[rolalisasi@untag-sby.ac.id](mailto:rolalisasi@untag-sby.ac.id)<sup>2)</sup>

[joko\\_santos@untag-sby.ac.id](mailto:joko_santos@untag-sby.ac.id)<sup>3)</sup>

---

**Abstrak**

Ekonomi kreatif merupakan bentuk industri yang berkembang di era modern Di Indonesia sendiri, ekonomi kreatif telah ditetapkan sebagai sektor strategis, karena dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap PDB Nasional di sepanjang 2019. Kabupaten Pasuruan adalah salah satu dari enam daerah yang menandatangani nota kesepahaman tentang pengembangan ekonomi kreatif di Bekraf Festival 2019. Kabupaten Pasuruan memiliki potensi untuk mengembangkan ekonomi kreatif khususnya di sektor kuliner, fashion, dan kriya Potensi tersebut akan lebih maksimal jika fasilitas sarana dan prasarana dapat lebih memadai. Keberadaan Fasilitas Ekonomi Kreatif Kabupaten Pasuruan nantinya diharapkan dapat menjadi solusi untuk mewadahi para pelaku ekonomi kreatif untuk dapat mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif, sehingga masyarakat Kabupaten Pasuruan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saingnya. Penerapan arsitektur kontemporer pada rancangan nantinya akan diharapkan menjadi sebuah bangunan yang identik dengan ekonomi kreatif di Kabupaten Pasuruan. Dengan memakai unsur-unsur yang ada di arsitektur kontemporer yaitu dengan bentuk geometris sederhana, gubahan massa yang ekspresif, fasad transparan dan bukaan yang lebar, memperlihatkan struktur yang kokoh, sehingga bangunan tersebut akan menjadi bangunan yang identik dengan ekonomi kreatif di Kabupaten Pasuruan.

Kata kunci: arsitektur kontemporer, ekonomi kreatif, Kabupaten Pasuruan.

**Abstract**

*Creative economy is a form of industry that develops in the modern era In Indonesia itself, the creative economy has been designated as a strategic sector, because it can make a significant contribution to the National GDP throughout 2019. Pasuruan Regency is one of six regions that signed a memorandum of understanding on creative economy development at Bekraf Festival 2019. Pasuruan Regency has the potential to develop the creative economy, especially in the culinary, fashion and craft sectors. This potential will be maximized if the facilities and infrastructure can be more adequate. The existence of the Pasuruan Regency Creative Economy Facility is expected to be a solution to accommodate creative economic actors to be able to develop their ideas into creative businesses, so that the people of Pasuruan Regency can increase their economic growth and competitiveness. The application of contemporary architecture in the design will be expected to become a building that is synonymous with the creative economy in Pasuruan Regency. By using elements in contemporary architecture, namely simple geometric shapes, expressive massing, transparent facades and wide openings, showing a sturdy structure, so that the*

*building will become a building that is synonymous with the creative economy in Pasuruan Regency.*

*Keywords: creative economy, contemporary architecture, Pasuruan Regency.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan bentuk industri yang berkembang di era modern, industri tersebut merupakan hasil proses pemikiran dari proses kreatif dan inovatif yang menjadikannya pelopor daya saing unggul dan menghasilkan produk unik yang mapu menembus pasar ekspor. Di Indonesia sendiri, ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap PDB Nasional sepanjang tahun 2019 yang diproyeksikan dapat menembus angka Rp.1.100 triliun (Kemenperin,2020). Berbeda dengan industri yang lain, ekraf tidak membutuhkan mesin yang besar, cukup memiliki kreativitas serta ketrampilan skill individu. Ekonomi kreatif sendiri memiliki 16 subsektor yaitu arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, fesyen, musik, aplikasi dan *game developer*, penerbitan, periklanan, televisi dan radio, seni pertunjukan, dan seni rupa.

Jika melihat perkembangan ekonomi kreatif Indonesia yang semakin maju, khususnya Kabupaten Pasuruan tidak boleh diremehkan. Kabupaten Pasuruan merupakan salah satu dari enam daerah yang menandatangi nota kesepahaman tentang pengembangan ekonomi kreatif di Bekraf Festival pada tahun 2019 dan siap berpartisipasi dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Disamping itu, didalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2018-2023 dijelaskan bahwa dalam pengembangan ekonomi kreatif di wilayah Kabupaten Pasuruan melalui langkah-langkah strategis diantaranya;

- a. Penyediaan *Coworking Space* untuk ruang kreatif bagi komunitas kreatif;

- b. Penyusunan Roadmap Ekonomi Kreatif agar pengembangannya lebih terarah dan terencana dengan target yang terukur;
- c. Pembentukan Komite Ekonomi Kreatif untuk mengawal implementasi dari Roadmap Ekonomi Kreatif.

Kabupaten Pasuruan memiliki potensi untuk mengembangkan ekonomi kreatif khususnya disektor kuliner, fashion, kriya serta penambahan di subsektor seni pertunjukan dan musik. Berdasarkan data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) Kabupaten Pasuruan pada tahun 2021 pelaku ekonomi kreatif di 3 subsektor yakni kuliner, fashion, kriya sebanyak 5.735 unit usaha.

Perkembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Pasuruan masih belum diimbangi dengan fasilitas yang mendukungnya seperti tempat bagi para pelaku ekonomi kreatif untuk berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi. Pelaku ekonomi kreatif hanya bisa berkumpul ketika ada festival yang diselenggarakan oleh pemerintah setempat, itupun untuk tempatnya berpindah-pindah tidak menetap satu tempat.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka munculah perancangan Fasilitas Ekonomi Kreatif di Kabupaten Pasuruan, dengan tujuan dan harapan untuk mewadahi para pelaku ekonomi kreatif yang membutuhkan tempat nyaman dan tenang untuk bekerja serta bersosialisasi. Sehingga masyarakat Kabupaten Pasuruan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saingnya. Tidak hanya itu , bangunan ini juga diharapkan menjadi wisata edukasi sehingga para pengguna dari perancangan ini nantinya meluas, tidak hanya pelaku ekonomi kreatif tetapi mahasiswa, komunitas, pekerja lepas, perusahaan dibidang industri kreatif yang dapat menciptakan startup-startup baru yang

mendukung pertumbuhan ekonomi berkualitas hingga masyarakat luas.

## 2. TINJAUAN TEORI

Ekonomi kreatif merupakan suatu penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Kreativitas tidak sebatas pada karya yang berbasis seni dan budaya, namun juga bisa berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, engineering dan ilmu telekomunikasi.

Konsep bangunan yang digunakan yaitu dengan pendekatan tema arsitektur kontemporer yang di aplikasikan pada rancangan nanti.

Arsitektur kontemporer merupakan karya arsitektur yang sedang diwujudkan sekarang dan di masa depan dengan ditandai kebebasan berekspresi serta menghadirkan sesuatu yang berbeda dan merupakan gaya baru dengan perpaduan aliran arsitektur lainnya. Arsitektur kontemporer sangat dipengaruhi oleh arsitektur modern, sehingga produk-produk arsitektur kontemporer merepresentasikan masa kini dengan gaya, corak dan tren globalisasi seperti arsitektur ekologis (Desi, Mauliani & Sari 2018).

Gaya ini dikembangkan pada awal 1920-an yang dipromosikan oleh arsitek di sekolah desain Bauhaus di Jerman sebagai tanggapan atas perubahan sosial yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan perang. Arsitektur kontemporer berkembang pesat dari tahun 1940 hingga 1980 an, kata "kontemporer" berarti hal baru yang desainnya selalu berubah sesuai dari zaman ke zaman. Transformasi desain diikuti oleh perubahan bentuk, fasad, jenis material, pengolahan dan teknologi. Arsitektur kontemporer menciptakan suatu konsep yang sedang trend saat ini atau bisa disebut kekinian. Desain arsitektur kontemporer lebih kompleks, inovatif, beragam dan fleksibel.

### a. Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer

Berikut merupakan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck:

- 1) Bangunan yang kokoh;
- 2) Gubahan yang ekspresif dan dinamis;
- 3) Konsep ruang yang tampak terbuka;
- 4) Keselarasan ruang yang menyatu dengan ruang luar;
- 5) Memiliki fasad transparan;
- 6) Kenyamanan hakiki;
- 7) Eksplorasi elemen lansekap.

### b. Aspek Arsitektur Kontemporer

Sebuah arsitektur yang bisa dikatakan sebagai arsitektur kontemporer berdasarkan Gunawan dan Prijadi mengandung empat aspek sebagai berikut:

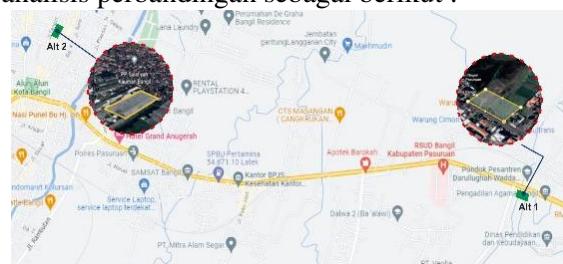
- 1) Bangunan memiliki ekspresi kandungan makna yang terkandung didalamnya;
- 2) Perbedaan desain yang kontras dengan wilayah sekitarnya;
- 3) Bentuk yang simpel tetapi mempunyai bentuk yang dominan dan menyatu;
- 4) Mempunyai citra, kesan, gambaran, dan apresiasi yang kental.

## 3. METODOLOGI PERANCANGAN

### a. Pendekatan Aspek Kontekstual

#### 1) Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dengan menggunakan analisis perbandingan sebagai berikut :



Gambar 1 Pemilihan lokasi

Alternatif tapak 1

- Lokasi : Jl. Raya Raci, Panumbuan, Raci, Kec. Bangil, Pasuruan, Jawa Timur;
- Sesuai dengan zonasi yang diizinkan dalam RDTR dan RTRW;
- Di dominasi oleh kawasan industri;
- Dekat dengan pusat Pemerintahan;

- Aksebilitas mudah dikarenakan berada di jalan utama akses jalan raya besar (jalan pantura) dari arah Probolinggo-Surabaya;
- Utilitas memadai seperti air bersih, drainase, dan listrik;
- Luas site  $\pm 19.376 \text{ m}^2$ .

### Alternatif tapak 2

- Lokasi : Jl. Bandeng, Kec. Beji, Pasuruan, Jawa Timur
- Sesuai dengan zonasi yang diizinkan dalam RDTR dan RTRW
- Di dominasi oleh kawasan industri
- Jauh dengan pusat Pemerintahan
- Utilitas memadai seperti air bersih, drainase, dan listrik
- Luas site  $\pm 14.800 \text{ m}^2$

## 2) Pemilihan Alternatif Tapak

Tabel 1. Pemilihan alternatif tapak

No	Keterangan	Nilai (N)	Bobot (B)				Nx (B)	Bobot (B)				Nx (B)
			1	2	3	4		1	2	3	4	
1	Lokasi	4			✓	16			✓		12	
2	Luas Lahan	3		✓		9		✓			6	
3	Site dekat dengan kawasan industri	4			✓	16		✓			8	
4	Aksesibilitas mudah	3			✓	12			✓		9	
		<b>TOTAL</b>				55	<b>TOTAL</b>				55	

### 3) Lokasi Tapak Terpilih

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Pasuruan tahun 2009-2029 bagian kedua pasal 17 kecamatan Bangil merupakan kawasan perkotaan yang difungsikan sebagai Pusat Kegiatan Lokal (PKL) Kabupaten Pasuruan dan Pusat Pelayanan Kawasan (PPK) Kabupaten Pasuruan.

- Luas Lahan :  $19.376 \text{ m}^2$
- KDB :  $19.375 \text{ m}^2 \times 60\% = 11.625 \text{ m}^2$

- RTH :  $18.300 \text{ m}^2 \times 40\% = 7.750 \text{ m}^2$
- GSB :  $\frac{1}{2}$  Dari lebar jalan raya
- Jumlah Lantai Bangunan : 5 Lantai

## 4) Analisa Tapak

### a) Analisa Pencapaian



Gambar 2. Pencapaian pada tapak

Pencapaian menuju tapak yakni melalui jalan yang terdapat di sisi-sisi tapak. Dalam mencapai lokasi alat transportasi yang dapat digunakan adalah kendaraan pribadi, baik roda dua maupun roda empat. Lokasi tapak yang berada langsung di tepi jalan raya juga makin mempermudah dalam pencapaian menuju tapak.

### b) Analisa Kebisingan



Gambar 3. Kebisingan pada tapak

Kebisingan dari arah utara tapak merupakan tingkat tinggi dikarenakan jalan arteri utama, kebisingan dari arah barat tapak merupakan tingkat sedang dikarenakan berasal dari bangunan komersial.

### c) Analisa View



Gambar 4. View pada tapak

Berdasarkan view tersebut, pada arah utara dan timur tapak merupakan view yang sangat bagus baik dari dalam maupun luar tapak karena menghadap ke arah jalan utama dan area perkantoran dinas Kabupaten Pasuruan, sedangkan untuk view selatan dan barat kurang menarik karena mengarah ke arah persawahan dan pernuhiman.

## b. Pendekatan Aspek Fungsional

### 1) Program Aktivitas Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Tabel 2. Program aktivitas dan kebutuhan ruang

KEGIATAN UTAMA					
KEGIATAN	AKTIVITAS	FASILITAS	PELAKU	SIFAT KEGIATAN	
Bekerja	Registrasi	Lobby dan Resepsionis	Pelaku Ekonomi Kreatif	Semi Publik	
	Diskusi	Co-Working Space			
	Rapat	Meeting Space			
	Brainstroming / mencari ide	Co-Working Space	Staff Creative Hub		
	Berkolaborasi Karya	Co-Working Space			
	Pembuatan Karya	Maker Space			
	Beribadah	Musholla			
Mengerjakan Tugas dan Kerja Kelompok	Makan dan Minum	Pantry	Pengunjung		
	Mengerjakan Tugas	Co-Working Space			
	Diskusi	Meeting Space			
	Kegiatan Percetakan	Print & Copy Area			
	Sharing	Co-Working Space	Freelance		
	Ibadah	Musholla			
	Makan dan Minum	Cafe and F&B	Pengunjung		

Pelatihan dan Pembekalan	Perkenalan fasilitas Maker Space	Maker Space	Calon Pengguna dan Pengguna Maker Space	Semi Publik
	Pelatihan Penumbuhan Penggunaan Aset		Instruktur Penggunaan Peralatan	
	Pengawasan oleh pengelola kegiatan Produksi		Pihak Pengelola Kegiatan Produksi	
Workshop/Seminar	Pelatihan dan Belajar	Classroom	Peserta Workshop	Semi Publik
	Sharing Proses Pembuatan Karya	Ruang Seminar	Pemateri Workshop	
	Memamerkan Karya	Exhibition Space/Ruang Pameran	Peserta Pameran	
Pameran Karya	Melihat Pameran		Masyarakat Umum/Wisatawan	Publik
	Dokumentasi		Praktisi	
	Menampilkan perfomance art	Amphitheater	Seniman	

KEGIATAN PENUNJANG				
Belajar	Membaca	Perpustakaan	Mahasiswa/Pelajar Masyarakat Umum	Publik
	Sharing		Pelaku Industri Kreatif	
	Diskusi		Start Up	
Koliner	Brainstorming	Cafe dan F&B/ Foodcourt	Semua Pengguna di Creative Hub	Publik
	Makan dan Minum		Pengunjung	
	Membeli Produk Hasil Industri Kreatif		Belanja/Shopping	Semi Publik
Ibadah	Transaksi	Desain Store	Exhibition Space/ Ruang Pameran	
		ATM Center	Pelaku Industri Kreatif	
	Sholat		Pemerintah Setempat	
	Majelis Ilmu	Musholla	Semua Pelaku Beragama Islam	Publik

KEGIATAN PENGELOLAAN				
Maintenance Creative Hub	Mengawasi seluruh kegiatan yang sedang berlangsung	Ruang Direktur	Direktur Creative Hub	Private
	Bertanggung jawab atas negala kegiatan	Ruang Arsip	Seluruh Staff Creative Hub	
		Ruang Tunggu	Pengguna	
Direksi dan Manajemen	Menyusun dan Mengatur Jobdesk	Ruang General Manager	General Manager	Private
	Melayani Tamu/ Client	Ruang Rapat		
		Ruang Tunggu		
System Operasional	Menangani Hubungan Internal dan Eksernal	Ruang Operation Manager	Operation Manager	Private
	Mengelola Anggaran Creative Hub			
	Bertanggung Jawab pada kegiatan yang Berlangsung	Ruang Communication Manager	Communication Manager	
Informasi dan Pemasaran	Mengawasi Kinerja Staff	Ruang Event Manager	Event Manager	
	Bertanggung Jawab memberikan Segala Informasi	Ruang Marketing	Informasi	Private

KEGIATAN LAYANAN PUBLIK				
Pengumuman	Penanganan Reservasi	Lobby dan Resepsiionist	Pelaku Industri Kreatif	Publik
Melayani Pengunjung	Ruang Tunggu	Pengguna dan Pengunjung		
Akomodasi	Istirahat	Ruang Santai	Wiwatwan	Servis
	BAB BAK	Cafe dan F&B	Staff Creative Hub	
		Foodcourt		
		Lavatory		
	Parkir Sepeda Motor	Area Parkir Sepeda Motor	Seluruh Pengguna Creative Hub	
	Parkir Mobil	Area Parkir Mobil		
	Parkir Mini Bus	Area Parkir Mini Bus		

## 2) Program Besaran Ruang

Tabel 3. Program besaran ruang

Nama Ruang	Jumlah Ruang	Besaran
<b>Unit Operasional</b>		
Lobby	1	80m <sup>2</sup>
Ticket Box	1	7,8m <sup>2</sup>
R. Kasubag Tu & Kepala UPT	1	5,65m <sup>2</sup>
R. Komunikasi Manager	1	3,78m <sup>2</sup>
R. Operasional Manager	1	3,78m <sup>2</sup>
R. Sekretaris	1	4,08m <sup>2</sup>
R. Event Manager	1	3,78m <sup>2</sup>
R. Bendahara	1	3,78m <sup>2</sup>
R. Administrasi	1	3,05m <sup>2</sup>
R. Staff Karyawan	1	38,4m <sup>2</sup>
R. Cleaning Service	1	9,6m <sup>2</sup>
R. Engineer	1	6,48m <sup>2</sup>
R. Informan	1	4,42m <sup>2</sup>
R. Tunggu Tamu	1	4,16m <sup>2</sup>
R. Rapat	1	14,17m <sup>2</sup>
<b>Unit Kegiatan Utama (Co-Working Space)</b>		
Individual working spaces	15	254,34m <sup>2</sup>
Cubicle study room	25	37,8m <sup>2</sup>
Team Working Spaces	20	265,37m <sup>2</sup>
Working Lounge	10	162,64m <sup>2</sup>
Open Office	10	224,7m <sup>2</sup>
Touchdown Area	2	100,8m <sup>2</sup>
Small Meeting Room	10	48,88m <sup>2</sup>
Large Meeting Room	15	186,83m <sup>2</sup>
Open Meeting Area	10	326,7m <sup>2</sup>
Meeting Point	20	110,16m <sup>2</sup>
Perpustakaan	1	138,9 m <sup>2</sup>
Print & Copy	1	75,49 m <sup>2</sup>
Locker Room	1	9,6m <sup>2</sup>
Gudang	1	17,6m <sup>2</sup>
Games Room	1	33,6m <sup>2</sup>
Toilet Pria	5	44,6m <sup>2</sup>
Toilet Wanita	5	29,64m <sup>2</sup>
Janitor	5	15,15m <sup>2</sup>
<b>Unit Kegiatan Utama (Makerspaces)</b>		
Classroom	10	386,4m <sup>2</sup>
Studio Kuliner	1	333,2m <sup>2</sup>
Studio Fesyen	1	175,14m <sup>2</sup>
Studio Craft Kriya	1	121,24m <sup>2</sup>
Ruang Produksi Kayu	1	236,6m <sup>2</sup>
Ruang Produksi Keramik	1	236,6m <sup>2</sup>
Studio Seni Pertunjukan	1	116m <sup>2</sup>
Studio Musik	1	119,56m <sup>2</sup>
Toilet Pria	5	44,6m <sup>2</sup>
Toilet Wanita	5	29,64m <sup>2</sup>
Janitor	5	15,15m <sup>2</sup>
<b>Unit Kegiatan Utama (Pameran dan Ruang apresiasi)</b>		
Exhibition Hall	1	676m <sup>2</sup>
Auditorium Hall	1	663,65m <sup>2</sup>
Amphiteater	1	495,72m <sup>2</sup>
F&B Area	1	249,34m <sup>2</sup>
ATM Center	1	24m <sup>2</sup>
<b>Unit Kegiatan Servis</b>		
Area Parkir Pengelola	1	409m <sup>2</sup>
Area Parkir Pengunjung	1	1.435,0m <sup>2</sup>
Musholla	1	130,8m <sup>2</sup>
Ruang CCTV	1	3,56m <sup>2</sup>
Pos Keamanan	2	4,84m <sup>2</sup>
Ruang Pengaturan Utilitas	13	327,1m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>	<b>178</b>	<b>8.575,99m<sup>2</sup></b>

## 4. HASIL PEMBAHASAN

### a. Konsep Penataan Tapak



Gambar 5. Konsep penataan tapak

### b. Konsep Pencapaian Pada Tapak

Pencapaian menuju tapak yakni melalui jalan yang terdapat di sisi-sisi tapak. Dalam mencapai lokasi alat transportasi yang dapat digunakan adalah kendaraan pribadi, baik roda dua maupun roda empat. Lokasi tapak yang berada langsung di tepi jalan raya juga makin mempermudah dalam pencapaian menuju tapak.



Gambar 6. Pencapaian pada tapak

### c. Konsep Entrance

Konsep entrance pada tapak menggunakan dua pintu masuk yakni pintu masuk pengunjung dan pintu masuk pengelola dan diletakkan pada bagian lahan yang berhubungan langsung dengan jalan utama yakni Jl. Raya Raci (pantura).



Gambar 7. *Entrance* pada tapak

#### d. Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi pada tapak menggunakan sistem radial dimana hal ini dapat dilakukan untuk menciptakan suasana jalan yang menarik dikarenakan mengelilingi semua site yang bisa dieksplor dan selain itu juga dapat memudahkan alur bagi para pengunjung.

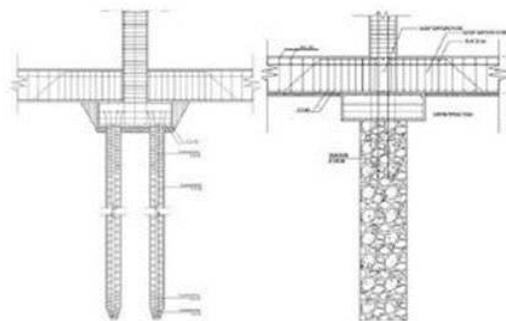


Gambar 8. Sirkulasi pada tapak

#### e. Konsep Struktur

##### 1) Struktur bawah/pondasi

Struktur bawah pada bangunan Fasilitas Ekonomi Kreatif di Kabupaten Pasuruan Menggunakan jenis pondasi tiang pancang, karena bangunan tersebut nantinya akan berupa bangunan 3 massa 3 lantai yang membutuhkan struktur bangunan yang kokoh.



Gambar 9. Struktur pondasi

##### 2) Struktur Atas

Struktur atas bangunan adalah kombinasi struktur beton bertulang dan balok konstruksi. Struktur kolom dan balok konstruksi yang digunakan pada bangunan adalah rangka baja. Struktur utama rangka yang terdiri dari komposisi elemen linear (kolom/balok), elemen bidang (plat lantai), dan elemen ruang (inti core) yang membentuk kerangka yang kaku.

##### 3) Struktur Atap

Struktur atap yang dipakai adalah struktur dak beton dan rangka baja, untuk atap dak beton pemakaiannya lebih bebas dan bisa disesuaikan dengan bentuk bangunan.

##### 4) Dinding

Perancangan struktur pada dinding fasilitas ekonomi kreatif Kabupaten Pasuruan menggunakan material dari bata ringan (hebel) dengan finish plester dan cat.



Gambar 10. Dinding

#### f. Konsep Penataan Massa Bangunan

Bangunan akan dibagi menjadi 3 massa bangunan dengan fungsi yang berbeda dengan akses yang saling terkoneksi satu sama lain untuk memenuhi segala aktivitas para pelaku ekonomi kreatif.



Gambar 11. Penataan massa bangunan

### g. Konsep Penerapan Pendekatan Tema Arsitektur Kontemporer

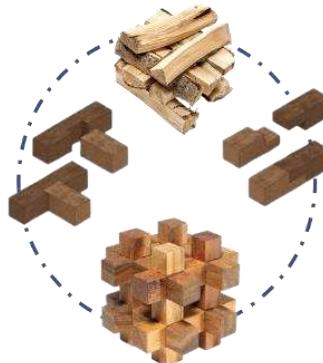


Gambar 12. Konsep penerapan pendekatan tema arsitektur kontemporer

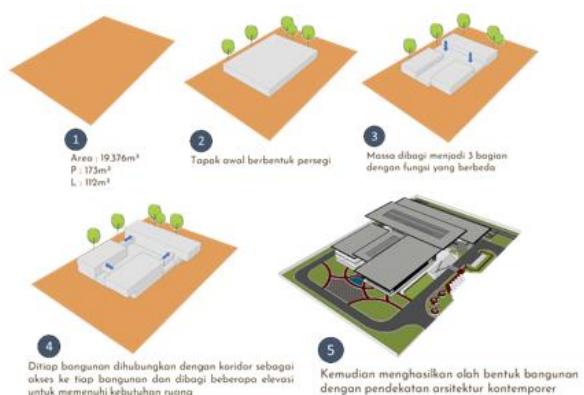
- 1) Menggunakan material anti mainstream dan terbaru;
- 2) Menggunakan skylight atap sebagai cahaya alami dan terkesan terbuka;
- 3) Bukaan yang lebar;
- 4) Harmonisasi ruangan dengan lingkungan luar;
- 5) Bentuk bangunan dan fasad yang atraktif serta penggunaan warna yang netral dan tegas;
- 6) Ruang-ruang lebih terbuka dan antar massa saling terkoneksi;
- 7) Penggunaan struktur ekspos agar terlihat kokoh.

### h. Konsep Gubahan Massa

Ide bentuk terinspirasi dari tumpukan kayu bekas dari kerajinan kriya yang diolah kembali menjadi sebuah puzzle, lalu di implementasikan ke dalam bangunan dan menjadikan perpaduan bentuk persegi yang di tumpuk-tumpuk serta di gabungkan satu sama lain maka terciptalah bentuk baru yang saling bersinergi.



Gambar 13. Ide bentuk



Gambar 14. Proses transformasi

## 5. KESIMPULAN

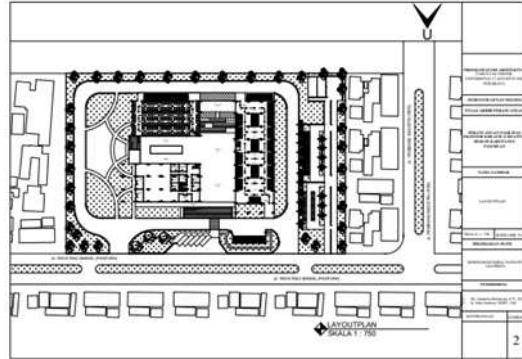
Perancangan Fasilitas Ekonomi Kreatif Kabupaten Pasuruan nantinya diharapkan dapat menjadi solusi untuk mewadahi para pelaku ekonomi kreatif untuk dapat mengembangkan idenya menjadi bisnis kreatif, sehingga masyarakat Kabupaten Pasuruan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saingnya. Tidak hanya itu , bangunan ini juga diharapkan menjadi wisata edukasi sehingga para pengguna dari perancangan ini nantinya meluas, tidak hanya pelaku ekonomi kreatif tetapi mahasiswa, komunitas, pekerja lepas, perusahaan dibidang industri kreatif yang dapat menciptakan startup-startup baru yang mendukung pertumbuhan ekonomi berkualitas hingga masyarakat luas.

Penerapan arsitektur kontemporer pada rancangan nantinya akan diharapkan menjadi sebuah bangunan yang identik dengan ekonomi kreatif di Kabupaten Pasuruan. Dengan memakai unsur-unsur yang ada di arsitektur kontemporer juga diharapkan dapat menciptakan arsitektur yang menimbulkan rasa nyaman dan ramah lingkungan dalam melakukan aktivitas di dalam maupun luar bangunan ekonomi kreatif tersebut.

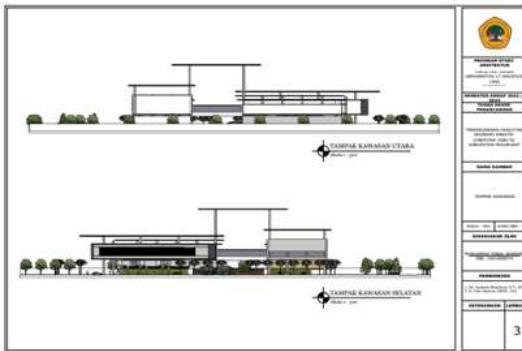
Berikut merupakan hasil desain perancangan fasilitas ekonomi kreatif di Kabupaten Pasuruan:



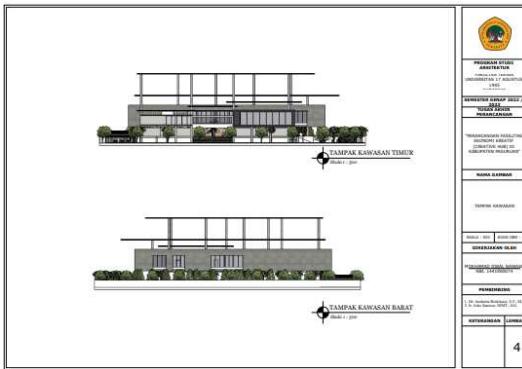
Gambar 15. Siteplan



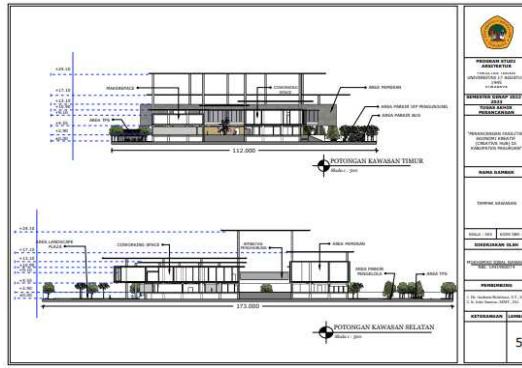
Gambar 16. *Layout plan*



Gambar 17. Tampak kawasan utara dan selatan

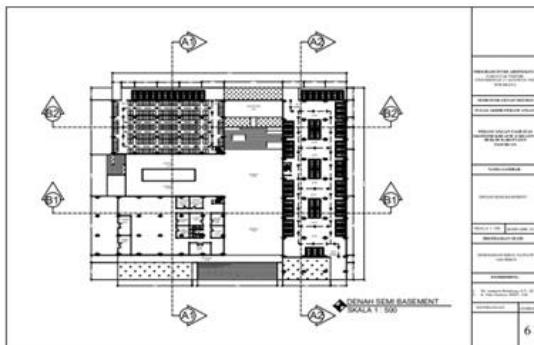


Gambar 18. Tampak kawasan timur dan barat

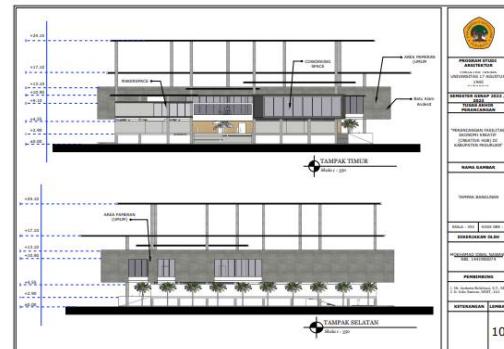


Gambar 19. Tampak kawasan

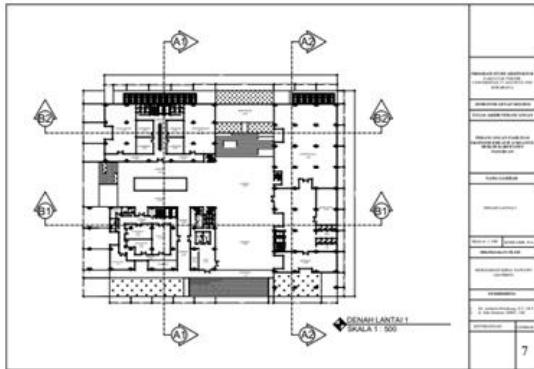
Gambar 23. Tampak bangunan utara dan selatan



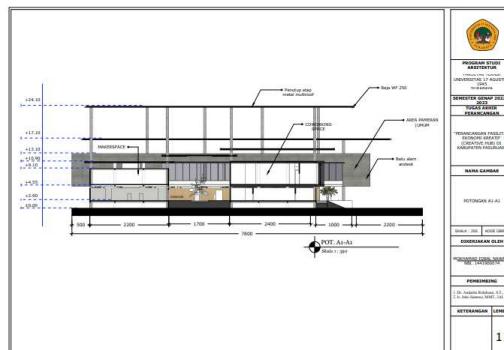
Gambar 20. Denah semi basement



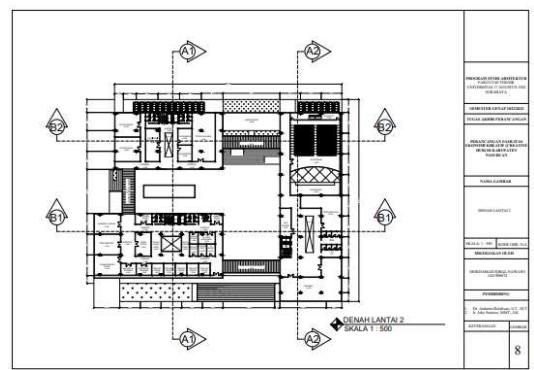
Gambar 24. Tampak banguna timur dan barat



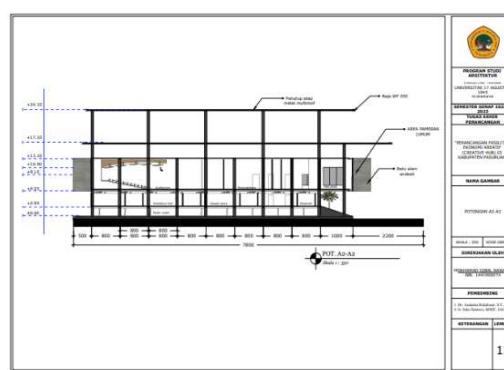
Gambar 21. Denah lantai 1



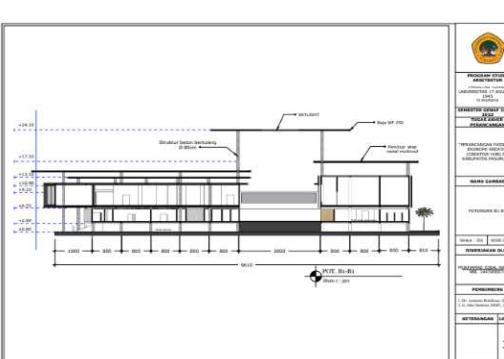
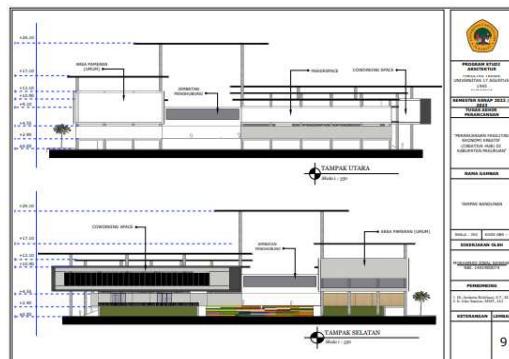
Gambar 25. Potongan A1-A1



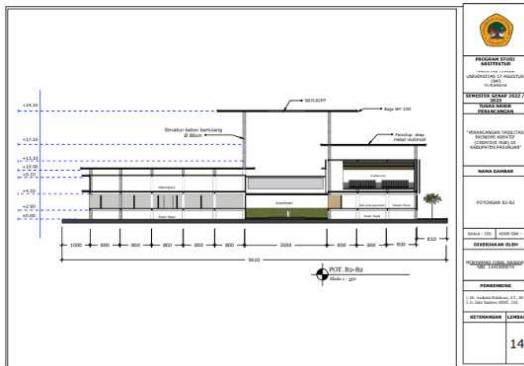
Gambar 22. Denah lantai 2



Gambar 26. Potongan A2-A2



Gambar 27. Potongan B1-B1



Gambar 28. Potongan B2-B2



Gambar 29. Perspektif view mata burung siang hari



Gambar 30. Perspektif view mata burung malam hari



Gambar 31. Perseptif

## DAFTAR PUSTAKA

- Desi, H., Mauliani, L., & Sari, Y. (2018). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Sekolah Model dan Mode Muslim Dian Pelangi. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2, 31-36.

Ghozali, M. F., & Zuhri, S. (2020). Ekspresi Estetika dan Simbolik pada Arsitektur Kontemporer dengan Pendekatan Metafora. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur WIDYASTANA UPN Veteran*, 1.

Badan Ekonomi Kreatif 2019. "INFOGRAFIS SEBARAN PELAKU EKONOMI KREATIF". Jakarta.

Bupati Pasuruan Provinsi Jawa Timur. (2018). Peraturan Daerah Kabupaten Pasuruan Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Pasuruan tahun 2018-2023.

Presiden Republik Indonesia. (2018). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 142 Tahun 2018 Tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

Gunawan, D. E., & Prijadi, R. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. *Jurnal Media Matrasain*, 8.

Mufti Ali Nasution (2019). Arsitektur Kontemporer Pada Bangunan. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur Universitas Syiah Kuala*.

Yuliasari (2020). Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer Pada ART 1 : NEW MUSEUM AND ART SPACE. Jurnal Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia.