

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dengan tujuan memperoleh konsep dasar, perlunya pemahaman akan ide atau gagasan harus lebih kuat lagi. Ada 2 jenis pemahaman yang dapat digunakan yaitu (1) Pemahaman Umum dimana pemahaman umum terdiri dari literature dan studi banding ; dan (2) pemahaman khusus dimana pemahaman khusus terdiri dari analisa internal, analisa eksternal dan analisa bangunan.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penjabaran judul akan dijabarkan di bab ini. Penjabaran tersebut antara lain :

1. Perancangan / Desain:

- a. Menurut (Syifaun Nafisa, 2003 : 3) **Perancangan** adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi menjadi suatu fungsi yang diinginkan.
- b. Menurut (Asyraf Ahmadi, 2010:7) **Desain** adalah hasil dari perencanaan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang dibuat atau diulik dengan manis dengan teknologi. Hasil dari desain tersebut dapat berwujud sebuah proposal, objek nyata, atau rencana.

2. Pendidikan & Pelatihan

- a. Menurut Prof.H.Mahmud Yunus definisi **pendidikan** adalah sebuah usaha yang dengan sengaja dipilih untuk membantu dan mempengaruhi individu yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, akhlak, dan jasmani sehingga secara sistematis biasa membuat individu tersebut dapat meraih apa yang diinginkannya. Agar memperoleh sebuah kehidupan yang lebih layak dan apa yang dia ciptakan/yang dia buat dapat berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, Negara, dan agamanya.
- b. Menurut Bernardin dan Russell (1998:172) **Pelatihan** dapat diartikan sebagai usaha pengenalan untuk melatih kinerja SDM pada pekerjaan yang

dilakukannya atau sebagai sesuatu yang berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini berarti melakukan sebuah perubahan perilaku, sikap, keahlian dan pengetahuan yang lebih khusus dan spesifik.

3. Ekonomi

1. Menurut Abraham Maslow (1908 :1) ekonomi adalah sebuah bidang keilmuan yang dapat menyelesaikan sebuah problem/permasalahan duniawi manusia lewat penggabungan seluruh sumber ekonomi yang tersedia berdasarkan prinsip dan teori di dalam suatu sistem ekonomi yang dianggap efisien dan efektif.
2. Menurut Paul Anthony Samuelson (2009:13) menyatakan ekonomi adalah suatu cara yang bisa dipakai oleh individu atau kumpulan individu dalam memanfaatkan sumber – sumber yang terbatas hingga dapat memperoleh berbagai komoditi dan produk hingga dapat menyalurkannya supaya dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas.

4. Kreatif

1. Menurut Anderson (1961) salah satu sifat manusia yang didasari atas proses yang bisa dilalui seseorang di tengah pengalamannya sehingga dapat menyebabkan ia memperbaiki dan mengembangkan dirinya.
2. Menurut Mirreshtine (1955) kreatifitas adalah suatu proses yang dapat mengandung pengetahuan yang rinci mengenai suatu bidang dan dapat mencakup (pengetahuan dasar, data teoritis, dll) serta melakukan eksperimen atas data tersebut, kemudian menyampaikan hasilnya kepada orang lain.

5. Ekonomi Kreatif

1. Menurut Paul Romer (1993) dia menjelaskan bahwa ide adalah barang ekonomi yang penting, sangat penting melebihi dari objek yang ditekankan di kebanyakan model – model ekonomi. Ide adalah intruksi atau arahan yang membuat kita bisa menggabungkan sumber daya fisik yang unsur penyusunannya terbatas sehingga lebih bernilai. Menurut Romer ekonomi kreatif adalah sebuah ide yang menjadi faktor utama pencetus ekonomi kreatif untuk menuju produktivitas yang lebih baik dan lebih bernilai.

2. Menurut John Howkins ekonomi kreatif adalah suatu kegiatan dalam suatu masyarakat yang dapat menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide. Ekonomi kreatif dapat dilakukan berulang kali dan rutin. Dalam hal ini Howkin mengacukan pada suatu ide yang dipikirkan secara matang yang bisa menghasilkan hasil yang lebih baik.

6. Sektor

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Sektor adalah sebuah bagian usaha yang melakukan kegiatan yang dimana kegiatan tersebut menunjang sebuah gerakan yang masif .

7. Desain

1. Menurut Dudy Wiyancoko, desain adalah semua hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisa data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing riding.
2. Menurut Archer, desai adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

8. Kerajinan

1. Menurut Kusnadi (1986:1) kerajinan adalah sebuah kata yang harfiahnya diciptakan oleh sifat rajin dari Manusia. Disebut juga titik berat penghasilan atau pembuatan seni kerajinan buka dikarenakan oleh sifat rajin (sebagai lawan dari sifat malas), melainkan lahir dari sifat terampil seseorang dalam menghasilkan suatu produk kerajinan.
2. Menurut Soeparto (1985 :16) kerajinan merupakan keterampilan tangan yang menghasilkan sebuah barang yang bermutu seni, maka dalam prosesnya dibuat dengan rasa keindahan dan dengan ide – ide yang murni sehingga menghasilkan produk yang berkualitas mempunyai bentuk yang indah dan menarik.

9. Di

1. Kata depan untuk menandai tempat atau suatu lokasi.

10. Surabaya

1. Menurut Wikipedia.com, Surabaya adalah Ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia, sekaligus kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota ini terletak 796 km sebelah timur Jakarta, atau 415 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di pantai utara Pulau Jawa bagian timur dan berhadapan dengan Selat Madura serta Laut Jawa. Surabaya terkenal dengan sebutan *Kota Pahlawan* karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan *Arek – arek Suroboyo* (Pemuda – pemuda Surabaya) dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari serangan penjajah.

11. Pengertian Judul

Dari penjabaran arti kata dari judul yang di atas, maka pengertian dari “Perancangan Fasilitas Pendidikan dan pelatihan Ekonomi Kreatif sub.sektor Desain dan Kerajinan di Surabaya” dimana artinya yaitu menciptakan dan merencanakan sebuah tempat yang menunjang pergerakan ekonomi kreatif di bidang Desain dan Kerajinan di daerah Surabaya.

2.2 Studi Literatur

2.2.1 Pengertian Pendidikan

Pengertian pendidikan adalah suatu usaha sadar dan direncanakan dengan matang untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki sebuah kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk sebuah kemajuan lebih baik

- <https://silabus.org/pengertian-pendidikan/oktober8,2016> (diolah oleh penulis lagi)

2.2.2 Tipologi Pendidikan

Berikut ini adalah jenis – jensi pendidikan :

1. Pendidikan Formal

Pendidikan formal adalah sebuah jenis pendidikan yang dilakukan / diselenggarakan di sebuah institusi atau sekolah – sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan ini mempunyai tingkat pendidikan yang jelas, dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi.

2. Pendidikan Nonformal

Pendidikan nonformal adalah sebuah jenis pendidikan yang macamnya paling banyak, pendidikan ini sering diaplikasikan untuk pendidikan anak di usia dini, pendidikan dasar seperti TPA atau Taman Pendidikan Al Quran, yang biasanya sering dilakukan di setiap masjid dan sekolah minggu, yang biasanya dilakukan di semua gereja.

Ada berbagai kursus yang diantaranya kursus music, bimbingan belajar dll.

3. Pendidikan Informal

Pendidikan Informal adalah sebuah jenis pendidikan yang dimana jalur pendidikan yang dilakukan di setiap rumah tangga dan lingkungan yang berbentuk sebuah kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

- https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_di_Indonesia (diolah oleh penulis lagi)

2.2.3 Pengertian Ekonomi Kreatif

1. ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era Modern dan di era Ekonomi baru yang merujuk pada suatu informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sebuah sumber daya manusia

sebagai bahan utamanya. Konsep ini biasanya ditopang dengan keberadaan Industri kreatif yang menjadi pengaplikasiannya.

2. *John Howkin* dalam bukunya *The Creative Economy:How People Mke Money From Ideas* yang pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif. Howkins menyadari terbitnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997, Amerika Serikat. Produk yang pertama kali muncul dari Ekonomi Kreatif adalah sebuah produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 miliar dolar yang menjadikan HKI sebagai barang ekspor nomor satu di Amerika Serikat.
3. *Departement Of Culture,Media,and,Sport (DCMS)* mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai *Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity,skill & talent, and which have potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and conten(industri kreatif sebagai industri yang berasal dari kreativitas,keterampilan & bakat individual,dan memiliki potensi kekayaan dan penciptaan lapangan kerja melalui generasi dan eksploitasi kekayaan intelektual dan konten.*

-
- https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi_kreatif (diolah oleh penulis lagi)

2.2.4 Tipologi Ekonomi Kreatif

Berikut ini adalah jenis – jenis ekonomi kreatif yang dibagi dari beberapa subsektor. Sub sektor tersebut antara lain:

1. Aplikasi dan Pengembangan Permainan

Dimana subsektor ini bergelut di bidang aplikasi digital seperti peta atau navigasi,media sosial,berita,bisnis,music,penerjemah,permainan dll.

Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari – hari.

2. Arsitektur

Subsektor ini bergelut di bidang pembangunan dan perancangan dasar pembangunan sebuah proyek pembangunan. Arsitektur ini juga berperan penting untuk membuat suatu desain dan merancang sebuah bentukan yang sesuai di bidangnya.

3. Desain Interior

Subsektor ini bergerak di bidang pembangunan dan perancangan sebuah pembangunan yang khusus pada area dalam bangunan. Subsektor ini penting untuk mendesain area dalam sebuah ruangan.

4. Desain komunikasi Visual

Subsektor ini bergerak di bidang pembuatan sebuah desain yang bermakna dan menghasilkan produk jadi desain komunikasi visual ini terkadang menjadi pelopor pembuatan suatu barang dan pembuatan sebuah logo yang memiliki filosofi.

5. Desain Produk

Desain produk adalah sebuah proses kreasi sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. Subsektor ini sangat positif, dengan populasi penduduk yang didominasi oleh usia produktif.

6. Fashion

Subsektor ini bergerak di bidang produk pakaian. Desainer lokal yang inovatif merancang baju – baju modis baru. Dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri fashion ini.

7. Film, Animasi, dan Video

Subsektor ini bergerak di bidang produksi perfilman – animasi, dan video. Pembuatan film yang berkualitas dari segi cerita sekaligus menguntungkan secara komersial ini tak lepas dari potensi penonton Indonesia yang sangat besar dan bias mengapresiasi film produksi lokal secara positif.

8. Kriya

Seni kriya merupakan salah satu sub sektor yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata. Kriya meliputi semua kerajinan yang berbahan kayu,logam,kulit,kaca,keramik dan tekstil.

9. Kuliner

Sub sektor ini bergerak di bidang makanan dan minuman. Sub sektor ini memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30 % dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.

10. Musik

Sub sektor ini bergerak di bidang showbiz. Besar minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa music punya potensi menjadi industri yang lebih besar.

11. Penerbitan

Tidak sebesar sub sektor yang lain. Industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramalkan industri ini.

12. Periklanan

Periklanan bergerak di bidang publikasi sebuah produk yang tak lepas dari peran sinergi para pemilik modal yang ingin memasarkan produk dan jasa mereka dengan media yang dimanfaatkan.

13. Seni Pertunjukan

Sub sektor ini bergerak di bidang kekayaan dan keanekaragaman seni tradisi pertunjukkan seperti wayang,teater,tari,dll.

14. Seni Rupa

Seni rupa ini bergerak di bidang seni Rupa yang dimana seni rupa dunia sedang memusatkan perhatiannya ke Asia Tenggara.indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas,kuantitas,pelaku kreatif,produktivitas,dan potensi pasar.

15. Televisi dan Radio

Televisi dan radio masih mempunyai peran yang sangat besar dalam penyebaran informasi. Saat ini, kepemilikan 18 televisi dan radio sudah merata, sehingga setiap lapisan masyarakat bias mengakses teknologi ini.

2.2.5 Pengertian Pendidikan Sistem Ganda

Pendidikan Sistem Ganda adalah suatu kombinasi antara penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (SMK) dengan penyelenggaraan praktek kerja industri (prakerin) di institusi kerja atau di pusat pelatihan. Memiliki tujuan untuk menghantarkan peserta didik pada penguasaan kemampuan untuk pekerjaan tertentu, sehingga menjadi lulusan yang berkemampuan relevan seperti yang diharapkan.

2.2.6 Pengertian Desain

Desain merupakan sebuah terjemahan dari Seni Terapan, Arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dari sebuah kalimat, kata “desain” bisa dipakai, baik untuk kata benda maupun kata kerja.

Sebagai kata kerja, “desain” mempunyai arti “kegiatan untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” dipakai untuk mengumpamakan hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan beberapa aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek dengan sumber data yang didapat dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

-
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Desain> (diolah oleh penulis lagi)

2.2.7 Tipologi Desain

Berikut ini adalah jenis – jenis Desain, antara lain:

1. Fashion Desain

Jenis desain yang nantinya akan divisualisasikan pada sebuah sandangan seperti gaun, baju, celana, tas, dompet, dan semua hal yang berbau dengan Fashion.

Hal yang akan dipelajari :

- a. Belajar menggambar sebuah konsep yang diaplikasikan pada gaun, baju, atau sesuatu yang berhubungan dengan fashion.
- b. Mempelajari beberapa software fashion desain, misalkan lectra kaledo, dan my label 3d fashion.
- c. Mempelajari aspek bisnis dan dunia pemasaran fashion yang terus berkembang.

2. Web desain

Web desain adalah seni dalam memproses atau membuat halaman web, dengan metode komputerisasi dan online.

Hal yang akan dipelajari :

- a. Mempelajari bahasa pemrograman, contohnya coding dan PHP.
- b. Belajar membuat sebuah template blog untuk studi awal.
- c. Mengusai beberapa software yang mendukung pembuatan web desain, contohnya Adobe Photoshop atau Adobe Dream weaver.

3. Logo desain

Logo desain adalah sebuah seni yang membuat sebuah identitas menggunakan visual bentuk, symbol, tulisan atau gabungan dari keduanya yang mewakili produk atau perusahaan.

Hal yang akan dipelajari:

- a. Individu dituntut untuk kreatif
- b. Mengusai software berbasis vector, contohnya Coreldraw dan Adobe Illustrator.

- c. Pandai berkomunikasi, terutama saat mempresentasikan hasil desain logo yang telah dibuat.
- d. Harus memahami model warna RGB dan CMYK.

4. Interior desain

Interior desain adalah sebuah proses merancang atau membuat sebuah karya untuk pembangunan, atau tata letak sebuah ruangan.

Hal yang dipelajari

- a. Belajar menggambar sebuah konsep interior rumah, tata letak, dan perhitungan yang berhubungan dengan luas, panjang dan lebar suatu interior sebuah ruangan.
- b. Menguasai beberapa software desain interior, misalnya Google Scetchup, Homestylar, dan Auto CAD.

5. Game developer

Game developer dibagi menjadi beberapa bagian, setiap bagian memiliki tugasnya masing – masing beberapa bagian itu adalah Game Desainer (Membuat Konsep Game), Game Artist (membuat desain karakter, background, animasi dsb), Game Programmer (membuat perintah gerakan dalam game).

Hal yang dipelajari

- a. Belajar bahasa program, contohnya Script C# , javascript dll
- b. Menguasai software untuk membuat karakter, background, atau obyek – obyek yang akan digunakan pada game, misalnya Adobe Photoshop atau 3ds MAX untuk membuat karakter 3d.
- c. Menguasai software untuk membuat game, misalnya Android Studio (Game Android) dan unity 3d.

6. Animator graphic

Animation Graphic adalah seni dalam memproses penggerakkan gambar atau desain menjadi sebuah nimsi yang akan digunakan sesuai kebutuhan membuat software.

Hal yang akan dipelajari :

- a. Belajar membuat sebuah karakter atau konsep yang kreatif.
- b. Menguasai software untuk membuat konsep animasi, misalkan Adobe After Effects (Motion Grapic) dan Blender.

c. Menguasai Software Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator untuk membuat desain sebelum dinimaskan.

7. Comic series

Comic adalah sebuah seni gambar yang menceritakan sesuatu pada sebuah kertas yang setiap bagian – bagiannya memiliki teks untuk dibaca.

Hal yang akan dipelajari:

- a. Mengasah dan melatih diri dalam menggambar karakter dan anatomi.
- b. Mempelajari seni bercerita, membuat sebuah narasi yang akan menarik dan sulit ditebak.
- c. Menguasai software untuk membuat komik, contoh Manga Studio.

-
- <http://teoridesain.com/2016/06/8-jenis-desain-dan-cara-menguasainya.html>
(diolah oleh penulis lagi)

2.2.8 Pengertian Kerajinan

Kerajinan adalah suatu hasil karya seni yang proses pembuatannya menggunakan keterampilan tangan manusia. Biasanya hasil dari sebuah kerajinan dapat menghasilkan suatu karya yang cantik, barang dari sentuhan seni tingkat tinggi, dan benda siap pakai.

Menurut Kadjim (2011.10) beliau mengatakan bahwa kerajinan adalah sebuah usaha secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekatan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya.

-
- http://sanabilastore.com/blog/5_pengertian-kerajinan.html (diolah oleh penulis lagi)

2.2.9 Tipologi Kerajinan

Berikut ini adalah macam – macam kerajinan,antara lain :

1. Kerajinan tangan

Kerajinan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membuat sebuah kerajinan dengan menggunakan ketrampilan tangan manusia. Contohnya terdapat pada unsur renda border, seni dekoratif, seni lipat dll. Contoh dari kerajinan tangan adalah kain tenun,batik dan dll.



Gambar 2.2.a.contoh gambar kerajinan tangan

Sumber : indonesiakarya.com

2. Kerajinan Anyam

Kerajinan anyam adalah suatu kerajinan yang dapat menciptakan keindahan buatan manusia dengan teknik menganyam. Contohnya adalah tempat makan,sandal,tas dll.



Gambar 2.2. b.contoh gambar kerajinan anyaman

Sumber : indonesiakarya.com

3. Kerajinan Keramik

Kerajinan keramik adalah kerajinan yang berbahan baku tanah liat dan proses pembuatannya melalui proses pembakaran. Kerajinan keramik biasanya digunakan untuk bahan bangunan, hiasan, dll. Contoh produk dari kerajinan keramik adalah porselin, genteng, gerabah, dll.



Gambar 2.2. c. contoh gambar kerajinan Keramik

Sumber : indonesiakarya.com

2.2.10 Gambaran Umum Kota Surabaya

Kota Surabaya adalah Ibu Kota Propinsi Jawa Timur yang terletak di wilayah utara Jawa Timur dan memiliki wilayah pantai dan laut. Kota Surabaya di Utara di batasi dengan selat Madura, di Timur berbatasan dengan selat Madura dan Laut Jawa, di bagian Selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo dan di Barat berbatasan dengan Kabupaten Gresik, Sekarang Kota Surabaya ini telah terhubung dengan Pulau Madura melalui jalur penyebrangan jembatan Suramadu.

Secara geografis, kota Surabaya memiliki dataran rendah dengan ketinggian rata – rata antara 3-6 meter/dpl namun, ada beberapa daerah yang tingginya mencapai 25-50 meter/dpl. Luas wilayah kota Surabaya ini mencapai 326,36 km² yang terbagi menjadi 1 kecamatan dan 163 kelurahan. Secara astronomis terletak diantara 07⁰09'-07⁰21' Lintang Selatan dan 112⁰36'-112⁰54' Bujur Timur, iklim yang ada di daerah perkotaan ini adalah iklim tropis dimana hanya memiliki dua musim dalam setahun antara lain musim hujan dan kemarau.

Surabaya dikenal dengan kota Pahlawan, kota Perdagangan dan jasa. Kota Surabaya juga menjadi tempat bisnis yang utama di Indonesia Timur, penduduk di Surabaya berkembang banyak, ada berbagai suku dan agama yang hidup saling berkebutuhan dan harmonis diantaranya ada suku Jawa, suku Sunda, suku Madura, dll.

2.2.11 Pembagian Wilayah Kota Surabaya

Pembagian kota Surabaya dibagi menjadi 5 wilayah, terdiri dari 31 kecamatan dan 154 kelurahan. Berikut adalah pembagian dari 5 wilayah tersebut:

1. Surabaya Pusat

Kecamatan Tegalsari, kecamatan Simokerto, Kecamatan Genteng, Kecamatan Bubutan.

2. Surabaya Utara

Kecamatan Bulak, Kecamatan Kenjeran, Kecamatan Semampir, Kecamatan Pabean Cantikan, Kecamatan Krembangan.

3. Surabaya Timur

Kecamatan Gubeng, Kecamatan Gunung Anyar, Kecamatan Sukolilo, Kecamatan Tambaksari, Kecamatan Mulyorejo, Kecamatan Rungkut, Kecamatan Tenggiling Mejoyo.

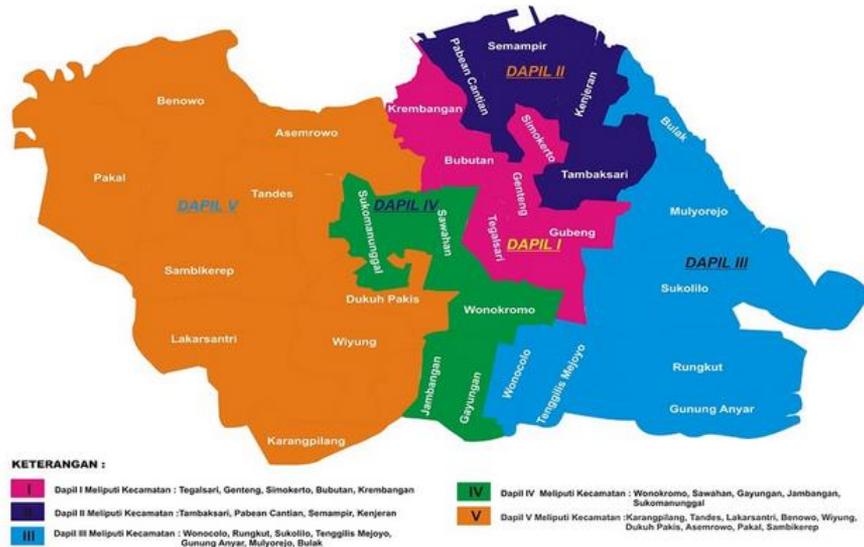
4. Surabaya Selatan

Kecamatan Wonocolo, Kecamatan Wonokromo, Kecamatan Wiyung, Kecamatan Karangpilang, Kecamatan Jambangan, Kecamatan Gayungan, Kecamatan Dukuh Pakis, Kecamatan Sawahan.

5. Surabaya Barat

Kecamatan Benowo, Kecamatan Pakal, Kecamatan Asemrowo, Kecamatan Sukomanunggal, Kecamatan Tandes, Kecamatan Sambikerep, Kecamatan Lakarsantri.

- <http://www.kostindekost.com/tag/pembagian-wilayah-surabaya/> (diolah oleh penulis lagi)



Gambar 2.3.2 a. contoh gambar pembagian wilayah Surabaya

Sumber : <http://kpu-surabayakota.go.id/peta-daerah-pemilihan-kota-surabaya/>

2.2.12 Iklim Kota Surabaya

Surabaya memiliki iklim tropis dengan curah hujan yang signifikan, dengan presipitasi bahkan selama bulan terkering. Suhu rata-rata per tahun adalah 26.8°C dengan presipitasi rata-rata 3397 mm. curah hujan relatif sedikit terjadi pada bulan Juni. Rata-rata dalam bulan pada bulan November, presipitasi mencapai puncaknya, dengan rata-rata 419 mm. suhu paling panas sering terjadi pada bulan April, di sekitar 27.3°C. dan pada bulan Juli suhu yang terdingin yang dilalui oleh Surabaya yaitu 26.6°C.

2.2.13 Visi dan Misi Kota Surabaya

Pemerintah Kota Surabaya dalam melaksanakan pembangunannya memiliki pedoman pada RPJM daerah pada RPJM tersebut memuat visi Kota Surabaya. Surabaya memiliki visi yaitu “Surabaya Kota Sentosa yang Berkarakter dan Berdaya Saing Global Berbasis Ekologi”

Misi Surabaya yang berpedoman pada RPJM Daerah dijabarkan menjadi 10 misi pembangunan, yaitu:

1. Mewujudkan sumber daya masyarakat yang berkualitas.
2. Memberdayakan masyarakat dan menciptakan seluas-luasnya kesempatan berusaha.
3. Memelihara keamanan dan ketertiban umum.
4. Mewujudkan penataan ruang yang terintegrasi dan memperhatikan daya dukung kota.
5. Memantapkan sarana dan prasarana lingkungan dan pemukiman yang ramah lingkungan.
6. Memperkuat nilai – nilai budaya lokal dalam sendi – sendi kehidupan masyarakat.
7. Mewujudkan Surabaya sebagai pusat penghubung perdagangan dan jasa antar pulau dan internasional.
8. Memantapkan tata kelola pemerintahan yang baik.
9. Memantapkan daya saing usaha – usaha ekonomi lokal, invasi produk dan jasa,serta pengembangan industri kreatif.
10. Mewujudkan infrastruktur dan utilitas kota yang terpadu dan efisien.

2.2.14 Kurikulum Pelatihan Desain

Kurikulum ini mengajarkan berbagai macam desain dan pada desain memiliki 5 tahapan yang di prioritaskan untuk siswa SMK yang melakukan PSG (Pendidikan Sistem Ganda) tahapan ini berlangsung sampai 6-12 bulan tergantung

berapa lama siswa SMK tersebut melalui PSG. Berikut adalah rincian berbagai tahap yang akan di lakukan di tempat pelatihan ini:

Materi Pelatihan Tahap 1 (1.1 stengah bulan)

No	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktek		
1	Desain grafik dan komunikasi Visual	Nirmana (Proporsi, Komposisi, Kesatuan) Estetika (Kemegahan, Keselarasan) Dasar gambar teknik	Memahami prinsip-prinsip di dalam perencanaan garis dan komunikasi visual	30	80	Komputer In Fokus	Auto CAD 2000 3D Studio Max R.3
2	Sejarah Desain	Era ekonomi digital Teknologi Internet Aplikasi Internet Internet untuk bisnis	Memahami peranan internet pada era ekonomi digital Memahami teknologi internet dan prinsip kerjanya Memahami dan dapat menggunakan aplikasi-aplikasi internet (web, e-mail, ftp, tehrnet) Memahami penggunaan internet untuk kegiatan bisnis Dapat menggunakan aplikasi	16		Komputer In Fokus	Windows 98/NT MS-1, Explorer 5.5 Netscape Comm., 6 MS-Outlook 2000 FTP Telnet
3	Topografi dasar	Photoshop Image Ready	Photoshop untuk melakukan editing gambar (dalam lingkungan PC) Dapat menggunakan aplikasi Photoshop untuk melakukan editing gambar (dalam lingkungan internet/web)	16	80	Komputer In Fokus Scanner Printer	Windows 98/NT Adobe Photoshop Image Ready
4	Ilustrasi dasar	Membuat sebuah konsep desain	Dapat mengaplikasikan tentang dasar DKV dengan praktik	12	24	Komputer In Fokus dan Manual	Auto CAD, Scedup
5	Proses Komunikasi	Entrepreneur Seminar dan pengajaran sebuah produk	Dapat mempresentasikan produk yang sedang di desain dan ide pemasaran	12	24	Seminar	
Total Jam Teori dan Praktek				86	208		

Materi Pelatihan Tahap 2 (1 stengah Bulan)

No	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktik		
1	Tinjauan Desain	Pengantar Psikologi Komunikasi Prinsip-prinsip Komunikasi Dan Etika Bisnis	Memahami aspek psikologis dari komunikasi Memahami prinsip-prinsip komunikasi dan etika bisnis, serta dapat mengumpulkannya	16		Komputer In Fokus	
2	Animasi	Adobe After Effects (Motion Graphic) dan Blender	Memahami dan mempelajari aplikasi penunjang animasi antara lain Adobe After Effects dan Blender	8	80	Komputer In Fokus	Auto Desk Maya Auto Desk 3DX Max Blender Adobe After Effects
3	Bahasa Rupa	Pengantar seni Rupa - prinsip seni rupa	Dapat mengaplikasikan desain dengan pandangan seni rupa dan dapat membuat sebuah produk dengan filosofi seni rupa.	12		komputer in fokus dan seminar	
4	Gratis Kemasan	Penerapan kemasan pada aplikasi penunjang desain kemasan	Dapat membuat sebuah produk kemasan dengan system pencahakan berbasis komputer dan aplikasi.	12	24	komputer in fokus dan seminar	
5	Teknologi cetak	MS-Office Pengurusan aplikasi- aplikasi MS-Office	Dapat menggunakan aplikasi aplikasi paket MS-Office seperti Word, Excel, Powerpoint, Acces.	4	16	Komputer In Fokus	Windows 98/NT MS Office 2000
Total Jam Teori dan Praktak				52	120		

Materi Pelatihan Tahap 3 (1 bulan)



NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktik		
1	Desain Grafis	Organisasi dan Arsitektur Komputer Persegi Telakomunikasi dan Komunikasi data	Memahami organisasi dan Arsitektur komputer dengan aplikasi secara manual dan teori	8	160	Manual desain	
2	Komputer Grafis	Sistem Operasi Auto CAD ,Sketchup, 3dx Mac	Memahami konsep dan fungsi system operasi Dapat mengoptimasi system melalui auto CAD Memahami teknologi desain dan dapat mensetup fasilitas desain Memahami cara kerja dan kemampuan system operasi Auto CAD,3DX Max, serta dapat menastup system operasi tersebut	4	80	Komputer In Fokus	Auto CAD, Sketchup,3dx Max
3	Kreatifitas dan Humanitas	Studi tentang kreatifitas dan kecenderungan asesorang terhadap sebuah produk.	Memahami produk pasar dan celah bisnis terhadap perilaku manusia.	4	16	Seminar	
4	Rupa Dasar	Komponen-komponen untuk mengetahui tentang seni rupa Gambar bentuk dasar pembuatan sebuah produk	Memahami tentang rupa dasar dan pengaplikasiannya terhadap produk	4	8	Manual desain	
5	Gambar bentuk		Memahami cara - cara membuat bentuk dasar dan sebuah filosofi sebuah produk	4	16	Komputer dan manual desain	Windows 98/NT Dedicated router software Red Hat Linux 6.2
Total Jam Teori dan Praktik				24	280		

Materi Pelatihan Tahap 4 (1 bulan)

NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sastraan	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktik		
1	Grafis Dasar	Komponen – komponen untuk menggambar sebuah grafis	Memahami sebuah grafis dan pembuatan sebuah produk dengan langkah pembuatan sebuah grafis dasar.	8	60	Manual desain Dan komputer in fokus	
2	Grafis anatomi	Mengaplikasikan anatomi ke sebuah produk desain	Memahami tentang anatomi grafis yang dapat diaplikasikan pada sebuah produk desain	4	80	Komputer In Fokus, manual desain dan made desain	
3	Teknik Cetak	Memahami tentang macam- macam teknik mencetak	Memahami dan dapat mengaplikasikan teknik cetak	8	80	Seminar komputer in fokus dan mesin cetak	
4	Grafis informasi	Mengetahui tentang pemahaman grafis untuk pemasaran	Memahami tentang pemasaran sebuah grafis dan desain	8	16	Seminar dan manual desain	
5	Visual story telling	Promosi produk dan entrepreneur	Memahami cara – cara representasi dan memisahkan barang produksi.	4	16	Seminar	
Total Jam Teori dan Praktik				32	252		

Materi Pelatihan Tahap 5 (1 bulan)

NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktik		
1	Studi Kelayakan	Pengumpulan semua materi dan pengaplikasian terhadap produk desain	Memahami dan menguasai profesi dan sebuah pekerjaan terhadap desain	8	80	Manual desain Dan komputer in folio	
2	Grafis proyek	Perencanaan sebuah proyek desain	Mengawasi perancangan sebuah proyek pada suatu pekerjaan desain	16	80	Komputer In Folio, manual desain dan made desain	
Total Jam Teori dan Praktik				24	160		

Pada pelatihan kerajinan dibagi menjadi 3 bagian yaitu kerajinan anyam, kerajinan gerabah, dan kerajinan cetak. Pelatihan ini mengacu juga pada pelatihan yang dilalui oleh siswa SMK yang sedang melakukan PSG, berikut adalah kurikulum yang diterapkan di Pusat Pelatihan dan Pendidikan Ekonomi Kreatif Sub.Sektor Desain dan Kerajinan:

Materi pelatihan Kerajinan Tangan (gerabah)

NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktik		
1	Teknik pilin	Memahami dan menguasai teknik pilin	Pada siswa dapat memahami dan menguasai teknik pilin dan dapat mengaplikasikannya.	8	60	Gerabah dan tanah liat.	
2	Teknik lengkung	Memahami dan menguasai teknik lengkung	Pada siswa dapat memahami dan menguasai teknik lengkung dan dapat mengaplikasikannya.	4	80	Gerabah dan tanah liat.	
3	Teknik pijat dan cetak	Memahami dan menguasai teknik pijat	Pada siswa dapat memahami dan menguasai teknik pijat dan dapat mengaplikasikannya.	8	80	Gerabah cetak dan tanah liat.	
4	Teknik putar	Memahami dan menguasai teknik putar	Pada siswa dapat memahami dan menguasai teknik putar dan dapat mengaplikasikannya.	8	60	Gerabah dan tanah liat.	
5	Teknik cor dan tusang	Memahami dan menguasai teknik cor dan tusang	Pada siswa dapat memahami dan menguasai teknik cor dan tusang dan dapat mengaplikasikannya.	4	16	Gerabah cetak dan tanah liat.	
Total Jam Teori dan Praktik				32	252		

Materi pelatihan Kerajinan Tangan (anyam)

NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktek		
1	Teknik Anyam	Memahami dan menguasai berbagai teknik anyam	Para siswa dapat memahami dan menguasai teknik anyam dan dapat mengaplikasikannya pada media anyam.	30	160	Rotan, bambu, plastik, kertas.	
2	Gratis dasar	Mendesain produk	Para siswa dapat mendesain sebuah produk berbahan anyam yang nantinya dapat di realisasikan sebagai produk.	20	80	Gambar manual	
Total Jam Teori dan Praktek				50	320		

Materi pelatihan kerajinan tekstil



NO	Topik Bahasan	Materi Bahasan	Sasaran	Jumlah Jam		Media	Software
				Teori	Praktek		
1	Kerajinan Batik	Memahami dan menguasai teknik batik cetak	Para siswa dapat memahami dan menguasai teknik batik dan dapat mengaplikasikannya	8	60	Baju dan barang kerajinan	
2	Kerajinan Sulam	Memahami dan menguasai teknik sulam	Para siswa dapat memahami dan menguasai teknik sulam dan dapat mengaplikasikannya	4	80	Beuang kain dan peralatan sulam	
3	Kerajinan cetak saring	Memahami dan menguasai teknik cetak saring	Para siswa dapat memahami dan menguasai teknik cetak saring dan dapat mengaplikasikannya	8	80	Desain cetak dan clothing	
4	Grafis dasar	Mendesain produk	Para siswa dapat mendesain sebuah produk berbahan anyam yang nantinya dapat di realisasikan sebagai produk	20	80	Gambar manual	
Total Jam Teori dan Praktek				40	300		

2.3 Aspek Legal

Dikutip dari RPJM Daerah Kota Surabaya tahun 2016-2021, Surabaya memiliki rencana yang diprioritaskan skala Nasional yaitu peningkatan relevansi pendidikan pada pengabdian masyarakat, pendidikan vokasi, pendidikan kewirausahaan, dan penguat kemitraan dengan Dunia usaha dan Dunia industri. Program tersebut mencetuskan bahwa dibutuhkan program pendidikan Masyarakat serta lembaga Kursus dan Pelatihan.

Pada hubungan visi dan Misi Surabaya, dicantumkan sebuah misi kota yaitu mewujudkan sumber daya masyarakat yang berkualitas dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan kualitas dan prestasi generasi muda dan meningkatkan kompetensi angkatan kerja untuk mengurangi angka pengangguran.

Sasaran visi dan misi ini ditujukan untuk mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan nonformal, meningkatkan pemenuhan kesempatan kerja bagi angkatan kerja, menciptakan hubungan antara pemangku kepentingan dalam lingkup industrial yang harmonis.

2.4 Studi Banding

Untuk studi banding objek terdapat 2 objek studi banding , yaitu :

2.4.1 Institut Teknologi 10 November (Jurusan Desain Produk)

Institut Teknologi 10 November atau yang dikenal dengan ITS berada di lokasi Surabaya Timur yang berada di Jalan Raya ITS, Keputih, Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

ITS ini didirikan oleh Yayasan Perguruan Tinggi Teknik (YPTT) yang diketahui oleh Dr. Angka Nitisastro pada tanggal 10 November 1957. Untuk jurusan Despro (Desain Produk) dibangun sejak 1984 sebagai salah satu program studi

jurusan Arsitektur. sedangkan 2 bidang studi lain, yakni Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior berdiri pada tahun 2000.

ITS jurusan despro ini terdiri dari 3 bidang program pendidikan S1, yaitu Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Interior.



Gambar 2.6.1 a. contoh gambar bangunan ITS jurusan Desain Produk Fasilitas pada jurusan ini antara lain :

1. Ruang Studio Desain Produk



Gambar 2.6.2 . gambar studio desain produk

Studio ini digunakan untuk mendesain sebuah produk dan digunakan sebagai tempat pemodelan sebuah barang dengan media Komputer dan digital.

2. Ruang Fotografi



Gambar 2.6.3 . gambar Ruang Fotografi

Studio ini digunakan untuk pemotretan sebuah produk dan majalah pada pelajaran fotografi siswa diharapkan dapat menjadi fotografer handal untuk membuat sebuah produk menjadi lebih menjual.

3. Ruang Studio Dkv



Gambar 2.6.3 . gambar Studio DKV

Studio dkv ini mirip dengan studio fotografi dimana fungsinya sebagai tempat pemodelan dan membuat sebuah produk namun pada studio dkv ini lebih di fokuskan pada pembuatan produknya.

4. Ruang kelas teori



Gambar 2.6.4 . gambar kelas teori

Ruang kelas ini digunakan untuk pelajaran teori dan pelajaran gambar manual. Ruang kelas teori ini memiliki kapasitas 30 orang.

5. Selasar



Gambar 2.6.5. gambar selasar ITS jurusan Desain Produk

Selasar di dalam jurusan despro ini digunakan untuk berkumpul para siswa dan untuk umum. Terkadang siswa mengerjakan tugas dan berdiskusi pada area selasar ini.

6. Lapangan



Gambar 2.6.6. gambar lapangan ITS jurusan Desain Produk

Lapangan ini digunakan siswa untuk kegiatan orientasi atau ospek dan acara – acara kampus. Lapangan ini disediakan khusus bagi siswa jurusan Desain Produk ITS.

7. Km/wc

8. Kantin



Gambar 2.6.7. gambar lapangan ITS jurusan Desain Produk

Kantin yang terletak di lantai 3 ini memiliki luasan yang cukup untuk menampung 60 orang, letaknya di lantai 3 membuat sirkulasi udara cukup nyaman untuk para siswa yang ingin membeli keperluan mereka.

- **Kelebihan dan Kekurangan ITS Jurusan Despro**

1. Kelebihan

- Terdapat selasar yang dapat digunakan mahasiswa untuk berkumpul dan melakukan aktivitas
- Ruang Studio yang komunikatif membuat mahasiswa mudah menyerap materi pelajaran.
- Terdapat lapangan khusus fakultas Despro yang digunakan mahasiswa untuk aktivitas pendidikan outdoor.

2. Kekurangan

- Perabot yang melampaui batas pada suatu kelas dan studio.
- Area Gedung jauh dari akses jalan utama.
- Koridor yang kurang luas tidak efektif untuk menampung mahasiswa yang lalu lalang.

2.4.2 Universitas Surabaya (UBAYA) jurusan Desain Produk

Adalah sebuah universitas di Surabaya, Jawa Timur. UBAYA merupakan kmpus yang dulunya memiliki nama Universitas Trisakti Surabaya yang didirikan pada tahun 1966. Namanya diganti menjadi Universitas Surabaya pada 1968. Hari jadi UBAYA ditetapkan pada 11 Maret 1968. Universitas ini memiliki tiga kampus, kampus 1 berada di Ngagel, kampus 2 berada di Rungkut, dan kampus 3 berada di Trawas. Kampus 1 lebih difokuskan untuk rektorat dan politeknik, kampus 2 untuk pendidikan S1 dan pascasarjana, serta kampus 3 untuk kegiatan pembelajaran outdoor.



Gambar 2.6.2a. gambar bangunan Fakultas Desain Industri Kreatif

Fasilitas jurusan Desain Produk Ubaya yaitu:

1. Lab Computer aided design+software



Gambar 2.6.2a. gambar lapangan ITS jurusan Desain Produk

Studio ini digunakan untuk mendesain sebuah produk dan digunakan sebagai tempat pemodelan sebuah barang dengan media Komputer dan digital. digunakan juga untuk membuat sebuah aplikasi dan penggunaan software sebagai gambar digital.

2. Lab. Fotografi



Gambar 2.6.3a. gambar lab. Fotografi UBAYA

Studio ini digunakan untuk pemotretan sebuah produk dan majalah pada pelajaran fotografi .area ini cukup komunikatif dimana barang yang dihasilkan dapat dipajang di area fotografi tersebut.

3. Lab. Perancangan kerja dan ergonomic



Gambar 2.6.4a. gambar Lab.Perancangan Kerja dan Ergonomic

Laboratorium ini digunakan untuk meneliti sebuah produk untuk menjadi produk yang layak jual dan ergonomic. Lab ini sangat komunikatif dan lebih banyak barang yang di pajang untuk sebuah pameran.

4. Workshop Room



Gambar 2.6.5a. gambar Wokshop Room UBAYA

Workshop ini digunakan untuk pertemuan pembahasan sebuah produk dan diskusi sebuah peluang usaha.

5. Studio gambar Manual



Gambar 2.6.7a. gambar Studio Gambar Manual

Studio gambar manual ini digunakan sebagai tempat untuk merancang grafis sebuah produk yang akan di kerjakan. Pada studio gambar ini dapat menampung 30 siswa pada satu kelas.

• **Kelebihan dan kekurangan Universitas Surabaya (Jurusan Desain Produk)**

1. kelebihan

- Ruang studio yang rapi dan tidak melebihi kapasitas membuat nyaman bagi para pelajar.
- Banyaknya sirkulasi pada aera studio membuat nyaman bagi para pelajar
- Akses parkir yang dekat dari gedung dan area Parkir.

2. Kekurangan

- Kurangnya pencahayaan pada area kelas desain membuat kurang nyamannya kelas.
- Kelas yang terlalu monoton dan bangku yang melampaui kapasitas.
- Gedung yang masih tercampur dengan fakultas yang lain membuat kurang efektifnya ruang bagi fakultas desain Produk.

2.4.3 Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub adalah sebuah tempat yang digunakan sebagai tempat menuangkan ekspresi kesenian pada Kota Bandung. Diresmikan oleh Wali Kota Bandung yaitu Ridwan Kamil pusat kegiatan kreatif ini diklaim menjadi tempat yang terlengkap dan paling canggih di Indonesia.



Gambar 2.7.1. Gambar Kawasan Bandung Creative Hub

Fasilitas yang ditawarkan pada Kawasan ini adalah Perpustakaan, Café, Toko Desain, Galeri, Bioskop, Area Workshop, Studio yang digunakan untuk beberapa sector seperti Studio Animasi, Studio Game, Studio desain, dll.

1. Longue



Gambar 2.7.2. Gambar Area Longue

Area ini terdapat di depan Kawasan yang fungsinya untuk area penerima pengunjung. Di area ini terdapat 2 fungsi yaitu sebagai fungsi pemasaran dan fungsi working space. Area ini adalah area utama pada Kawasan ini.

2. Area Pemasaran



Gambar 2.7.3. Gambar Area Pemasaran

Area pemasaran ini digunakan untuk pertemuan antara konsumen dan produsen dimana Kawasan ini memamerkan produk – produk yang dihasilkan pada Bandung Creative Hub ini. Terdapat beberapa barang yang di pasarkan antara lain Barang Fashion,Barang Furniture,dan Barang kreatif lain yang di hasilkan dari sub sektor pada kawasan tersebut.

3. Area Studio



Gambar 2.7.3 . Gambar Studio Musik

Studio musik ini digunakan sebagai sarana untuk membuat kreasi seni yang bergerak di bidang musik. Studio foto ini adalah fasilitas umum yang disediakan oleh Bandung Creative Hub yang dimana semua orang dapat memakainya.

4. Area Studio



Gambar 2.7.4. Gambar Studio Desain

Bandung Creative Hub memiliki beberapa studio desain yang digunakan untuk umum dan di atas adalah salah satu contoh studio desain yang berada di kawasan BCH ini.

- Kelebihan dan kekurangan Bandung Creative Hub

1. Kelebihan

- Terdapat banyak sub sektor desain yang di tamping di 1 kawasan yang tidak terlalu besar,namun pembagian sub sektor terlihat rata.
- Interior yang sangat komunikatif,pada interior terdapat mural dan kata – kata inspiratif tentang desain.
- Bentuk kawasan yang ikonik dapat menjadi daya Tarik yang tinggi bagi masyarakat.

2. Kekurangan

- Kurangnya pencahayaan pada area pemasaran membuat area tersebut menjadi tidak hangat.
- Akustik ruang pada area musik agak mengganggu sehingga berdampak pada area sekitarnya.

2.4.4. Intiland Spazio Surabaya

Intiland Spazio yang dikelola oleh PT.Intiland Development Tbk. Ini adalah sebuah bangunan mixed used building yang digunakan untuk rent office. Proyek komersial ini meliputi area perkantoran,apartemen,komersial,dan hotel.



Gambar 2.8.1. gambar fasade Intiland Spazio Surabaya

Berikut ini adalah beberapa fasilitas yang dapat digunakan sebagai bahan studi untuk Perancangan Fasilitas Pelatihan dan Pendidikan Ekonomi Kreatif sub.Sektor Desan dan Kerajinan di Surabaya.

1. Rent Office



Gambar 2.8.2 Gambar Rent Office Spazio Surabaya

Rent office disini digunakan ruang sewa meeting dan diskusi. Area ini terlihat sangat terang dan nyaman di mata sehingga sangat nyaman pada saat melakukan meeting dan diskusi.

2. Tenant Office



Gambar 2.8.2 Tenant Office

Tenant Office ini bias digunakan dengan jangka waktu yang ditentukan dan dapat digunakan untuk umum. Namun sistem penyewaan diberlakukan di Spazio Surabaya.

- Kelebihan dan kekurangan Spazio Surabaya
- 3. Kelebihan
 - Bentuk bangunan Futuristik berbeda dengan bangunan sekitarnya.
 - Menggabungkan unsur tropis dengan modern.
 - Bentuk kawasan yang ikonik dapat menjadi daya Tarik yang tinggi bagi masyarakat.
- 4. Kekurangan
 - Sirkulasi kendaraan yang berpapasan dengan area pembuangan.
 - Sirkulasi kendaraan motor yang terlalu sempit dan selalu penuh dan padat.