

Redesain Malang Creative Center dengan Green Building

Azzam Fuhaid Mubasysyir¹ dan Agung Murti Nugroho²

¹Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

²Dosen Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis : contact.azzamfuhaid11@gmail.com

ABSTRAK

Ekonomi-Kreatif di Indonesia diselenggarakan dengan dekoncentrasi oleh Pemerintah Daerah masing - masing. Setiap daerah memiliki keahlian dan budaya yang berfungsi untuk merepresentasikan identitas daerah. Seperti pada Kota Malang yang memiliki fokus utama Ekonomi-Kreatif pada sub-sektor kuliner terutama pada ragam olahan keripik, game, aplikasi, film, video dan animasi. Sub-sektor Ekonomi-Kreatif di Kota Malang membutuhkan sebuah wadah untuk memberikan dukungan melalui penyediaan servis dan/atau fasilitas kepada ide, memfasilitasi kolaborasi antar pelaku Ekonomi-Kreatif, berfungsi sebagai jembatan sosial yang menghubungkan Pelaku Ekonomi-Kreatif dengan institusi dan industri, serta menjalin jangkauan audiens yang lebih luas. Implementasi desain *Green Building* mengurangi dampak keseluruhan dari lingkungan yang terbangun pada kesehatan dan lingkungan natural dengan memanfaatkan sumber daya, melindungi kesehatan pengguna dan meningkatkan kinerja pengelola, dan mengurangi limbah, polusi dan degradasi lingkungan. Perancangan dilakukan dengan pendekatan empirisme melalui proses *Systematic Design* yang memiliki titik berat bahwa ilmu didasarkan pengalaman seseorang, terutama pengalaman sensor. Hasil desain tersebut berupa *creative center* dengan *Green Building* yang berfokus pada perancangan lansekap, konservasi energi dan air, serta kesehatan dan kenyamanan ruang dalam.

Kata kunci : Pusat Kreatif, Bangunan Hijau, Empirisme

ABSTRACT

The Creative Economy in Indonesia is carried out with deconcentration by the respective Regional Governments. Each region has expertise and culture that serves to represent regional identity. For example, Malang City has a main focus on Creative Economy in sub-sectors culinary, especially in various processed chips, games, applications, films, videos and animations. The Creative-Economic sub-sector in Malang City requires a platform to provide evident support by providing services for ideas, facilitating collaboration between Creative-Economic subjects, functioning as a bridge to connect

Creative-Economic subjects to institutions and industries, as well as reaching a wider audience. Implementing the Green Building Design reduces the overall impact of the built environment on health as well as the natural environment by utilizing present resources, protecting the health of users and improving the performance of managers, and reducing waste, pollution and environmental degradation. The design was carried out using an empiricism paradigm through a process of *Systematic Design* which emphasizes that knowledge is based on a person's experience, especially sensory experience. The results of the design are: *creative center* with *Green building* which focuses on landscape design, energy and water conservation, and indoor health and comfort.

Keywords : Creative Center, Green Building, Empiricism