

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.1.1 Era Disrupsi dan Kebutuhan untuk Berinovasi.....	13
1.1.2 Bahaya Laten Industri 4.0, Pergeseran Peradaban Industri menjadi Peradaban Digital	14
1.1.3 Potensi Industri Kreatif Digital	16
1.1.4 Permasalahan Ruang Kerja Digital	18
1.1.5 Malang sebagai Kota Kreatif: Kebutuhan akan <i>Digital Creative Hub</i>	19
1.2 Rumusan Permasalahan.....	20
1.2.1 Permasalahan Arsitektural	20
1.2.2 Permasalahan Non Arsitektural	20
1.3 Tujuan dan Sasaran	20
1.4 Lingkup Penelitian	21
1.5 Metode Penulisan	21
1.5.1 Studi Pustaka	21
1.5.2 Pengamatan Langsung (Observasi Lapangan).....	21
1.6 Sistematika Penulisan.....	22
1.6.1 BAB I: Pendahuluan	22
1.6.2 BAB II: Tinjauan Pustaka	22
1.6.3 BAB III: Kajian Lapangan/Kajian Empiris	22
1.6.4 BAB IV: Konsep Perancangan	22
1.7 Keaslian Penulisan	22
1.8 Kerangka Pemikiran	23
BAB II.....	24
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
Tinjauan terkait Fungsi	24
2.1 Industri Kreatif.....	24
2.1.1 Industri Kreatif Digital	24
2.1.2 Lingkungan Kerja Digital (<i>Digital Workplace</i>).....	26

2.2	Digital Creative Hub	27
2.2.1	Tujuan Creative Hub	27
2.2.2	Tipe Creative Hub	28
2.2.3	Karakteristik Ruang Kreatif	30
2.2.4	Kebutuhan Umum Ruang Kreatif Digital	30
	Tinjauan terkait Teori	32
2.3	Pendekatan Biofilik	32
2.3.1	Hubungan Alam dengan Manusia	33
2.3.2	Hubungan Alam dengan Desain	34
2.3.3	Pola Biofilik dengan Respon Biologis	35
2.3.4	Biomimetik, Bioutilitas, Biomorfik	36
	BAB III	38
	KAJIAN EMPIRIS	38
3.1	Studi Kasus	38
3.1.1	Studi Kasus Pendekatan	38
3.1.2	Studi Kasus Tipologi	45
3.2	Tinjauan Tapak	52
3.2.1	Analisis Makro Kawasan	52
3.2.2	Kriteria Pemilihan Lokasi	54
3.2.3	Analisis Pemilihan Lokasi	55
3.2.4	Alternatif Tapak	59
3.2.5	Lokasi Terpilih	61
3.2.6	Analisis Lokasi Terpilih	62
	BAB IV	64
	KONSEP PERANCANGAN	64
4.1	Konsep Fungsi	64
4.2	Konsep Perancangan Meso : Web Park	66
5.3	Konsep Perancangan Mikro: <i>Temu Kumpul</i>	75
5.4	Konsep Pengelolaan, User, dan Program Ruang	82
	Daftar Pustaka	85
	Lampiran	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Linimasa Revolusi Industri	13
Gambar 2 Bahaya Laten Kemajuan Teknologi	14
Gambar 3 Perubahan Lingkungan Kerja	15
Gambar 4 Aspek Pekerja Masa Depan	16
Gambar 5 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif menurut Subsektor	17
Gambar 6 Pertumbuhan Subsektor Kreatif Paling Pesat	17
Gambar 7 Permasalahan Lingkungan Kerja Digital	18
Gambar 8 Statistik Pelaku Industri Kreatif Kota Malang	19
Gambar 9 Kerangka Pemikiran	23
Gambar 10 Diagram Konsep Digital Workplace	27
Gambar 11 Tipe-tipe creative hub	28
Gambar 12 Contoh Desain Biofilik: Maggie's Cancer Centre at The Royal Oldham Hospital, Oldham	32
Gambar 13 Jalur Pemikiran Biomimikri	36
Gambar 14 Kantor Administrasi SC Johnson & Son karya Frank Lloyd Wright	37
Gambar 15 1 Google's California HQ	38
Gambar 16 Google's California HQ	39
Gambar 17 1 Google's California HQ	39
Gambar 18 The Spheres	40
Gambar 19 Bagian dalam The Spheres	41
Gambar 20 Courtyard MPK21	42
Gambar 21 Interior MPK21	43
Gambar 22 Lanskap MPK21	43
Gambar 23 Denah Adelaide Creative Hub	45
Gambar 24 Interior TCDC	46
Gambar 25 Interior TCDC	47
Gambar 26 Denah Eksplodametri TCDC	47
Gambar 27 Interior JCH	48
Gambar 28 Interior JCH	49
Gambar 29 Eksterior BCH	49
Gambar 30 Alun-Alun Tugu Kota Malang	52
Gambar 31 Peta Kota Malang	53
Gambar 32 Peta Kecamatan Kota Malang	55
Gambar 33 Persebaran Usaha dan Komunitas Kreatif Malang	55
Gambar 34 Komunitas-Komunitas Kreatif Kota Malang	56
Gambar 35 Persebaran Perguruan Tinggi dan Sekolah Menengah	57
Gambar 36 Persebaran Taman Kota Malang	57
Gambar 37 Taman-Taman di Kota Malang	58
Gambar 38 Overlay Pemilihan Lokasi Bangunan	58
Gambar 39 Taman Trunojoyo Malang	59
Gambar 40 Taman Merbabu Malang	60
Gambar 41 Lokasi Terpilih, Kompleks Lapangan Rampal	61
Gambar 42 Foto Kondisi Eksisting Site	63
Gambar 43 Penemuan Konsep Desain	65



Gambar 44 Konsep Perancangan	66
Gambar 45 Konsep Meso: Web Park	68
Gambar 46 Konsep Visibilitas	69
Gambar 47 Konsep Pencapaian Kawasan	69
Gambar 48 Konsep Pencapaian Bangunan	71
Gambar 49 Konsep Organisasi Taman	72
Gambar 50 Konsep Konfigurasi Massa	73
Gambar 51 Konsep Bentuk Bangunan	74
Gambar 52 Konsep Potongan Skematik Bangunan	76
Gambar 53 Konsep Zonasi Ruang	77
Gambar 54 Konsep Hubungan Ruang	78
Gambar 55 Preseden Sirkulasi Bangunan (Google HQ)	79
Gambar 56 Preseden Konsep Vegetasi Bangunan (Amazon HQ)	80
Gambar 57 Preseden Sistem Struktur Bangunan (Amazon HQ)	80
Gambar 58 Preseden Konsep Material Bangunan	82
Gambar 59 Konsep User dan Hubungan Ruang Bangunan	83
Gambar 60 Konsep Pembagian Zonasi Bangunan	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis Creative Hub berdasar Fungsi	31
Tabel 2 Perbandingan Preseden terhadap Konsep Biofilik	44
Tabel 3 Perbandingan Preseden Tipologi	51
Tabel 4 Kriteria Pemilihan Lokasi	54
Tabel 5 Hubungan Kreativitas-Pola Desain Biofilik	76
Tabel 6 Program Ruang Bangunan	84