



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT KEASLIAN KARYA.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Peran Industri Digital dalam Revolusi Industri 4.0.....	1
1.1.2 Kawasan Ekonomi Khusus Nongsa Digital Park Batam sebagai Salah Satu Upaya Percepatan Pembangunan Ekonomi di Indonesia.....	2
1.1.3 Keteringgalan Indonesia dalam Kualitas dan Kuantitas Sumber Daya Manusia dalam Bidang Teknologi Informasi.....	4
1.1.4 Adanya Eskalasi terhadap Upaya Pelatihan bagi Masyarakat di Nongsa Digital Park Batam.....	7
1.2 Rumusan Masalah	8
1.2.1 Masalah Non Arsitektural	8
1.2.2 Masalah Arsitektural	9
1.3 Tujuan dan Sasaran	9
1.3.1 Tujuan	9
1.3.2 Sasaran	9
1.4 Lingkup Pembahasan.....	10
1.4.1 Pembahasan Non-Arsitektural	10
1.4.2 Pembahasan Arsitektural.....	10
1.5 Metodologi.....	10
1.5.1 Pengumpulan Data	10
1.5.2 Pengolahan Data.....	11
1.6 Sistematika Pembahasan	11
1.7 Keaslian Penulisan	12



1.8	Kerangka Pemikiran	13
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1	Tinjauan <i>Information Technology Engineer Training Center</i>.....	14
2.1.1	Definisi <i>Information Technology Engineer Training Center</i>	14
2.1.2	Infrastruktur yang Mendukung Pemanfaatan Teknologi Informasi	15
2.1.3	Jenis-Jenis Industri yang Bergerak di Teknologi Informasi	15
2.1.4	Contoh-Contoh Industri di Perangkat Lunak dan Layanan Teknologi Informasi (Digital)	18
2.1.5	Profesi dalam Bidang Teknologi Informasi	20
2.1.6	Jenis-Jenis Pelatihan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi	22
2.1.7	Program Pelatihan Teknologi Informasi serta Kurikulumnya	23
2.2	Tinjauan <i>Creative Space</i>.....	30
2.2.1	Pengertian <i>Creative Space</i>	30
2.2.2	Kreativitas	31
2.2.3	Fungsi <i>Creative Space</i>	39
2.2.4	Jenis-Jenis <i>Creative Space</i> Berdasarkan Budaya.....	40
2.2.5	Jenis dan Fungsi dari <i>Creative Space</i>	41
2.2.6	Ruang dan Sirkulasi pada <i>Creative Space</i>	42
2.2.7	Suasana Ruang dari <i>Creative Space</i>	46
2.3	Kegiatan dan Ruang dalam <i>Information Technology (IT) Training Center</i>.....	47
2.4	Studi Kasus	49
2.5	Thailand Creative and Design Center	49
2.6	Cayenne <i>Creative</i>	50
BAB 3	TINJAUAN LOKASI	52
3.1	Profil Wilayah Kota Batam	52
3.1.1	Kondisi Geografis	54
3.1.2	Topografi.....	54
3.1.3	Klimatologi	54
3.1.4	Gambaran Umum Kawasan <i>Nongsa Digital Park (NDP)</i>	55
3.2	Deskripsi Tapak.....	56
BAB 4	PENDEKATAN KONSEP	58
4.1	Analisis Tapak	58



4.1.1	Analisis Kawasan	58
4.1.2	Analisis Aksesibilitas Tapak	61
4.1.3	Analisis <i>View</i>	62
4.1.4	Analisis Orientasi Pergerakan Matahari.....	63
4.1.5	Analisis Kontur Tapak	64
4.1.6	Analisis Frekuensi Pergerakan Angin	65
4.1.7	Analisis Kebisingan	65
4.2	Analisis Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang.....	66
4.2.1	Siswa	67
4.2.2	<i>Trainer</i>	67
4.2.3	Staff Administrasi	68
4.2.4	Staff Service	68
4.2.5	Klien.....	68
4.3	Analisis Kebutuhan Ruang dan Hubungan Antar Ruang.....	69
4.4	Analisis Penerapan <i>Creative Space</i> pada Tipologi <i>Training Center</i> .	70
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN.....	72
5.1	Konsep Makro	72
5.2	Konsep Meso	74
5.2.1	Aksesibilitas	77
5.2.2	Sirkulasi Tapak.....	77
5.3	Konsep Mikro	78
5.3.1	Massa Bangunan	78
5.3.2	Eksterior Bangunan.....	79
5.3.3	Konektivitas Antar Ruang.....	80
5.3.4	Implementasi <i>Creative Space</i>	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	I