

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Batasan Penelitian.....	5
1.6.1 Batasan Substansi Penelitian.....	6
1.6.2 Batasan Waktu Penelitian	6
1.6.3 Batasan Area Penelitian	6
1.7 Keaslian Penelitian	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
1.9 Kerangka Pikir Penelitian	11
BAB II TINJAUAN TEORI	12
2.1 Peluang dan Potensi Industri Kreatif Aplikasi dan Games di Indonesia	12
2.1.1 Potensi Kreativitas di Indonesia.....	12
2.1.2 Peluang dan Potensi Industri Kreatif Aplikasi dan Games	14
2.2 Kota Kreatif dan Industri Kreatif Aplikasi dan Game	14
2.2.1 Karakteristik Kota Kreatif.....	14
2.2.2 Konsep Ekonomi Kreatif.....	15

2.2.3 Konsep Industri Kreatif.....	17
2.2.4 Klasifikasi Industri Kreatif.....	18
2.2.5 Aktor Industri Kreatif.....	21
2.2.6 Industri Kreatif Aplikasi dan Games.....	23
2.3 Lingkungan Kreatif.....	24
2.3.1 Syarat Lokasi Industri Kreatif.....	24
2.4 Teori Lokasi Industri	26
2.4.1 Teori Lokasi Industri (Alfred Weber).....	26
2.4.2 Teori Keseimbangan Spasial (August Losch).....	27
2.4.3 Teori Sewa Lahan (Von Thunen).....	28
2.4.4 Teori Tempat Pusat (Walter Christaller).....	29
2.4.5 Teori Biaya Minimum dan Ketergantungan Lokasi (Greenhut).....	30
2.5 Kerangka Teori	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Pendekatan / Paradigma Penelitian.....	33
3.2 Penentuan Unit Amatan dan Unit Analisis	33
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.4.1 Survei Primer	35
3.4.2 Survei Sekunder	36
3.5 Metode Analisis	36
3.5.1 Analisis Crosstab.....	36
3.5.2 Importance Performance Analysis (IPA)	37
3.5.3 Analisis Quality Function Deployment (QFD).....	39
3.5.4 Analisis Spasial	43
3.6 Penentuan Populasi dan Sampel	44
3.7 Diagram Alur Penelitian	46
BAB IV DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	47
4.1 Deskripsi Geografis dan Administrasi Kota Malang	47
4.2 Kondisi Demografi dan Ketenagakerjaan Kota Malang.....	48

4.3	Kondisi Tata Ruang Menurut RTRW Kota Malang Tahun 2010-2030	50
4.4	Kondisi Perekonomian Kota Malang.....	56
4.5	Industri Kreatif Kota Malang.....	57
4.6	Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang	58
4.6.1	Profil Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang	60
4.6.2	Komunitas dan Kolaborasi antar Aktor.....	63
	A. Komunitas Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang.....	63
	B. Kerjasama Aktor dalam Industri Kreatif (Quadruple Helix)	70
4.6.3	Subsistem Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang	73
	A. Input	73
	B. Proses	77
	C. Output (Produk dan Komersialisasi).....	83
4.6.4	Infrastruktur Penunjang Industri Kreatif Aplikasi dan Games.....	88
	A. Infrastruktur Penunjang Milik Pemerintah (Working Space).....	88
	B. Lokasi Usaha (Milik Pribadi).....	91
4.7	PMK3I (Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia)	95
4.8	Lokasi Industri Kreatif Aplikasi dan Games	98
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		101
5.1	Tipologi Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang	101
5.2	Pembahasan Keseluruhan Kriteria Lingkungan Kreatif	105
5.2.1	Kenyamanan.....	105
5.2.2	Keterbukaan	110
5.2.3	Aksesibilitas	111
5.2.4	Toleransi.....	115
5.2.5	Keragaman	116
5.3	Pembahasan Kriteria Berdasarkan Tipologi Industri.....	116
5.3.1	Kenyamanan.....	117
	A. Ketersediaan Ruang Terbuka Hijau	117
	B. Ketersediaan Fasilitas Keamanan	118
	C. Ketenangan Lingkungan	118

5.3.2 Keterbukaan	119
A. Interaksi Antar Warga Sekitar	119
B. Kegiatan Komunitas.....	120
C. Kerjasama dengan Pihak Lain.....	121
D. Ketersediaan Website	122
5.3.3 Aksesibilitas	122
A. Kondisi Jalan Sekitar yang Baik.....	123
B. Jangkauan Fasilitas Umum	123
C. Jangkauan terhadap Sarana Transportasi	124
D. Ketersediaan Jaringan Internet yang Kuat	125
5.3.4 Toleransi.....	126
A. Fasilitas yang Memadai	126
B. Lebar Jalan yang Memadai	127
C. Luas Tempat yang Memadai.....	128
5.3.5 Keragaman	129
A. Keragaman Fasilitas di Sekitar Industri.....	129
5.4 Kepentingan dan Kepuasan Pelaku Industri pada Kriteria Lingkungan Kreatif ...	130
5.5 Quality Function Deployment Analysis (QFD).....	134
5.6 Rekomendasi Lokasi untuk Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang ..	143
BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	156
6.1 Kesimpulan	156
6.2 Rekomendasi.....	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN I - GUIDELINE INDEPTH INTERVIEW	163
LAMPIRAN II – HASIL SURVEI LAPANGAN.....	169
LAMPIRAN III – HASIL UJI SPSS	193

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Timeline Penelitian.....	6
Tabel 1. 2 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3. 1 Variabel Penelitian	34
Tabel 3. 2 Notasi Penilaian Matriks Korelasi.....	42
Tabel 4. 1 Luas Wilayah Tiap Kecamatan Kota Malang	48
Tabel 4. 2 Kepadatan Penduduk per Kecamatan Kota Malang.....	49
Tabel 4. 3 Distribusi PDRB menurut Lapangan Usaha Tahun 2014-2018 (persen)	56
Tabel 4. 4 Perbandingan Laju pertumbuhan Ekonomi Kota Malang dan Jawa Timur	57
Tabel 4. 5 Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang.....	60
Tabel 4. 6 Peran Komunitas Industri Kreatif Aplikasi dan Games	64
Tabel 4. 7 Matriks Hubungan Antar Aktor Industri Kreatif Aplikasi dan Games	71
Tabel 4. 8 Spesifikasi Teknologi Produksi dalam Industri Aplikasi dan Games	75
Tabel 4. 9 Produk Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang	83
Tabel 4. 10 Studio / Co-working Space di Kota Malang.....	89
Tabel 4. 11 Lokasi Studio Milik Pribadi	91
Tabel 4. 12 Dimensi Penilaian Potensi Industri Subsektor Aplikasi dan Games	95
Tabel 5. 1 Komparasi Teori Lokasi Konvensional dengan Empirik	98
Tabel 5. 2 Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang Tahap Seed	102
Tabel 5. 3 Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang Fase Awal.....	102
Tabel 5. 4 Industri Kreatif Aplikasi dan Games Kota Malang Fase Advance	103
Tabel 5. 5 Penilaian Atribut pada Kriteria Kenyamanan	105
Tabel 5. 6 Penilaian Atribut pada Kriteria Keterbukaan	110
Tabel 5. 7 Penilaian Atribut pada Kriteria Aksesibilitas	111
Tabel 5. 8 Penilaian Atribut pada Kriteria Toleransi	115
Tabel 5. 9 Penilaian Atribut pada Kriteria Keragaman	116
Tabel 5. 10 Tingkat Kepentingan Ketersediaan RTH dan Tipologi Industri	117
Tabel 5. 11 Kepentingan Fasilitas Keamanan berdasarkan Tipologi Industri.....	118
Tabel 5. 12 Kepentingan Ketenangan Lingkungan berdasarkan Tipologi Industri.....	119
Tabel 5. 13 Kepentingan Interaksi antar Warga berdasarkan Tipologi Industri	120

Tabel 5. 14	Kepentingan Kegiatan Komunitas dan Tipologi Industri.....	120
Tabel 5. 15	Kepentingan Kerjasama Pihak Lain berdasarkan Tipologi Industri.....	121
Tabel 5. 16	Kepentingan Ketersediaan Website dan Tipologi Industri.....	122
Tabel 5. 17	Kepentingan Kondisi Jalan dan Tipologi Industri.....	123
Tabel 5. 18	Kepentingan Jangkauan Fasilitas Umum dan Tipologi Industri	124
Tabel 5. 19	Kepentingan Sarana Transportasi berdasarkan Tipologi Industri	125
Tabel 5. 20	Kepentingan Jaringan Internet berdasarkan Tipologi Industri	125
Tabel 5. 21	Kepentingan Fasilitas yang Memadai berdasarkan Tipologi Industri	126
Tabel 5. 22	Kepentingan Lebar Jalan yang Memadai berdasarkan Tipologi Industri.....	127
Tabel 5. 23	Kepentingan Luas Tempat yang Memadai berdasarkan Tipologi Industri ...	128
Tabel 5. 24	Tingkat Kepentingan Keragaman Fasilitas berdasarkan Tipologi Industri...	129
Tabel 5. 25	Hasil Analisis IPA untuk kriteria lokasi industri kreatif	130
Tabel 5. 26	Hasil Analisis IPA tiap Kuadran	132
Tabel 5. 27	Voice of Customer.....	134
Tabel 5. 28	Nilai Goal Voice of Customer	135
Tabel 5. 29	Customer Satisfaction Performance	135
Tabel 5. 30	Nilai Improvement Ratio	136
Tabel 5. 31	Importance of Customer	137
Tabel 5. 32	Raw Weight dan Normalized Raw Weight	137
Tabel 5. 33	Planning Matrix House of Quality	138
Tabel 5. 34	Technical Response	138
Tabel 5. 35	Notasi Penilaian Relationship Matrix.....	138
Tabel 5. 36	Notasi Penilaian Relationship Matrix.....	139
Tabel 5. 37	Nilai Kontribusi Technical Response untuk Persepsi Pelaku Industri	139
Tabel 5. 38	Nilai Normalized Contribution Respon Teknis Persepsi Pelaku Industri	140
Tabel 5. 39	Absolut Importance Respon Teknis untuk Persepsi Pelaku Industri.....	140
Tabel 5. 40	Kriteria Lingkungan berdasarkan Luas	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Piramida Penduduk Indonesia	13
Gambar 2. 2 Kerangka Teori Penelitian	32
Gambar 3. 1 Ilustrasi Matriks Crosstab Analysis	37
Gambar 3. 2 Kuadran Importane Performance Analysis.....	38
Gambar 3. 3 Ilustrasi Teknik Overlay	44
Gambar 3. 4 Diagram Alur Penelitian	46
Gambar 4. 1 Pertumbuhan Jumlah Penduduk Kota Malang	48
Gambar 4. 2 Piramida Penduduk Kota Malang	49
Gambar 4. 3 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Malang 2010-2030.....	53
Gambar 4. 4 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Malang 2010-2030.....	55
Gambar 4. 5 Laju Pertumbuhan Ekonomi Jawa Timur dan Kota Malang	57
Gambar 4. 6 Jumlah Perusahaan yang Berdiri berdasarkan Tahun.....	62
Gambar 4. 7 Jumlah Industri berdasarkan Omzet per Tahun	63
Gambar 4. 8 Subsistem Industri Kreatif Aplikasi dan Games.....	73
Gambar 4. 9 Fase Industri berdasarkan Jumlah Tenaga Kerja	74
Gambar 4. 10 Persentase Tenaga Kerja berdasarkan Tingkat Pendidikan	74
Gambar 4. 11 Tahapan Proses Produksi, Games.....	78
Gambar 4. 12 Tahapan Proses Produksi Aplikasi	80
Gambar 4. 13 Target Pasar Produk Industri Kreatif Aplikasi dan Games	86
Gambar 4. 14 Media Penjualan dalam Industri Kreatif Aplikasi dan Games	87
Gambar 4. 15 Peta Sebaran Lokasi Industri Kreatif Aplikasi dan Games 2019	93
Gambar 4. 16 Persentase Industri berdasarkan Status Kepemilikan Tempat Usaha.....	94
Gambar 4. 17 Diagram Heksagon Potensi Industri Kreatif Aplikasi dan Games	97
Gambar 5. 1 Tahapan Pertumbuhan Startup Berdasarkan Pengembangan SDM.....	101
Gambar 5. 2 Peta Jangkauan Industri terhadap Ruang Terbuka Hijau.....	107
Gambar 5. 3 Peta Sebaran Industri pada Permukiman dan Non Permukiman	108
Gambar 5. 4 Peta Jangkauan Industri terhadap Pusat Kota.....	109
Gambar 5. 5 Peta Jangkauan Industri terhadap Sarana Transportasi Kota Malang	113
Gambar 5. 6 Peta Jangkauan Industri terhadap Perguruan Tinggi di Kota Malang	114



Gambar 5. 7 Diaram Cartesius Kinerja dan Kepentingan Lingkungan Kreatif.....	131
Gambar 5. 8 Diagram House of Quality	142
Gambar 5. 9 Peta Ketenangan Lingkungan	146
Gambar 5. 10 Peta Ketersediaan Fasilitas Keamanan	147
Gambar 5. 11 Peta Jangkauan Pelayanan Sarana Transportasi	148
Gambar 5. 12 Peta Lebar Jalan Kota Malang	149
Gambar 5. 13 Peta Kualitas Jalan Kota Malang	150
Gambar 5. 14 Peta Struktur Ruang Kota Malang	151
Gambar 5. 15 Peta Overlay Penentuan Rekomendasi Lingkungan Kreatif	152
Gambar 5. 16 Peta Hasil Overlay Kriteria Lingkungan Kreatif dan Sebaran Industri	154