



Annisa Izzati Firdaus / 19051010048  
Dosen Pembimbing :  
M. Pranoto Soedjarwo,  
ST. MT.

# SURABAYA DIGITAL HUB DENGAN PENDEKATAN BIOPHILIC ARCHITECTURE

Surabaya Digital Hub dengan Pendekatan Biophilic Architecture adalah ruang yang ditujukan untuk memfasilitasi kegiatan Pelaku ekonomi kreatif berbasis digital (startup) di kota Surabaya. Ruang ini diciptakan untuk menjadi ruang kolaborasi yang mampu meningkatkan perekonomian kota Surabaya melalui inkubasi bisnis, mentoring, dan peningkatan skill generasi muda yang tertarik bekerja di bidang ini. Selain itu, Pengaruh teknologi yang membuat semua pekerjaan lebih cepat, ternyata menyebabkan munculnya fenomena Techno-stress di kalangan generasi muda sehingga menyebabkan menurunnya produktivitas dan kreativitas. Fasilitas ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan ruang produktif yang tidak hanya mendukung dari segi fasilitas tapi juga mental pengguna.

## FAKTA

- 1 Surabaya merupakan kota perdagangan dan merupakan salah satu kota dengan Ekosistem Startup Terbaik di Indonesia
- 2 Surabaya tidak memiliki fasilitas khusus yang difokuskan untuk pengembangan industri kreatif berbasis digital seperti startup
- 3 Lokasi tapak berada di daerah komersial yang sudah dikembangkan sehingga memiliki potensi view keluar tapak yang baik berupa panorama urban seperti mall, perkantoran, ruko dan sebagainya
- 4 Pendekatan Biophilic Architecture terbukti mampu mengurangi stress pegawai dan mampu meningkatkan produktivitas hingga 13-14% .

## ISU

- 1 Bagaimana menghadirkan fasilitas yang mampu memwadhahi aktivitas ekonomi kreatif berbasis digital di Surabaya?
- 2 Bagaimana menciptakan rancangan fasilitas yang tidak hanya menjadi wadah kolaborasi tapi juga mampu memerhatikan produktivitas dan Kesehatan mental pengguna?

## TUJUAN

Menghadirkan fasilitas Digital Hub yang mendukung pengembangan ekosistem startup di Surabaya.

Mengaplikasikan pendekatan Biophilic Architecture untuk memacu produktivitas dan mengurangi stress pekerja ekonomi kreatif berbasis digital di Surabaya.

## TEMA RANCANGAN

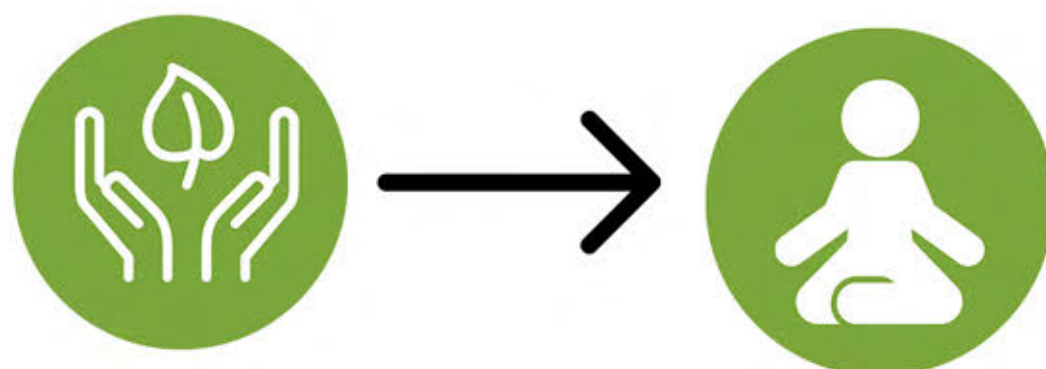
Digital Hub yang merupakan wadah untuk pelaku ekonomi kreatif yang berbasis digital untuk berkreasi dan mewujudkan inovasi-inovasi baru.



Digital Creativity with Nature

Penggunaan unsur alam dalam bangunan yang berfungsi untuk mendukung proses kreatifitas dan produktivitas pekerja ekonomi kreatif berbasis digital.

## PENDEKATAN PERANCANGAN



Pendekatan perancangan Surabaya Digital Hub ini adalah Biophilic Architecture (Arsitektur Biofilik). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan koneksi manusia dengan alam dan proses alam dalam bangunan yang ditinggali. Ini meningkatkan hubungan yang dapat bermanfaat bagi kesejahteraan dengan mengurangi stress dan meningkatkan penyembuhan. Pendekatan ini digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna melalui penggunaan unsur-unsur alam.

## METODE PERANCANGAN

HASIL ANALISIS TAPAK

+

14 ELEMEN BIOPHILIC ARCHITECTURE

AKSESIBILITAS

NATURE IN THE SPACE PATTERN

IKLIM

NATURAL ANALOGUES PATTERN

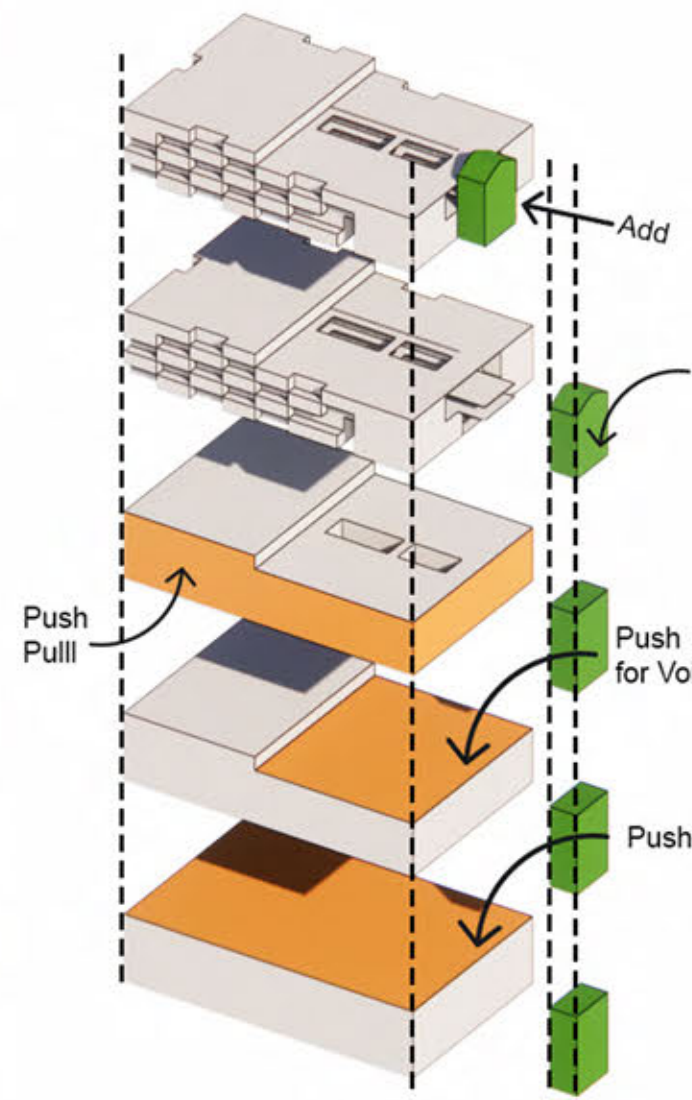
LINGKUNGAN SEKITAR

NATURE OF THE SPACE PATTERN

ZONING

ORGANISASI RUANG

## TRANSFORMASI BENTUK



## DIAGRAM ABSTRAK

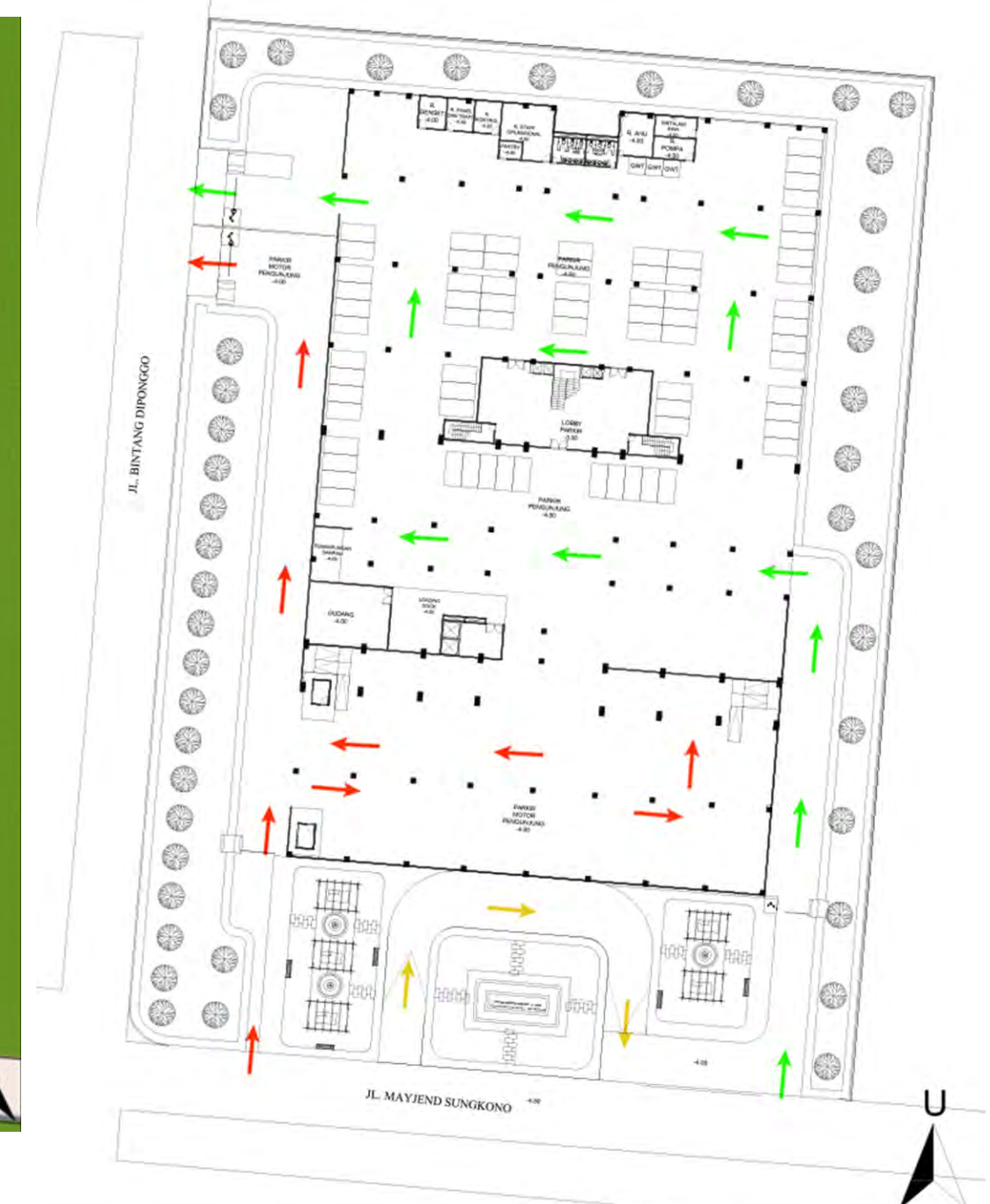


## KONSEP TAMPILAN



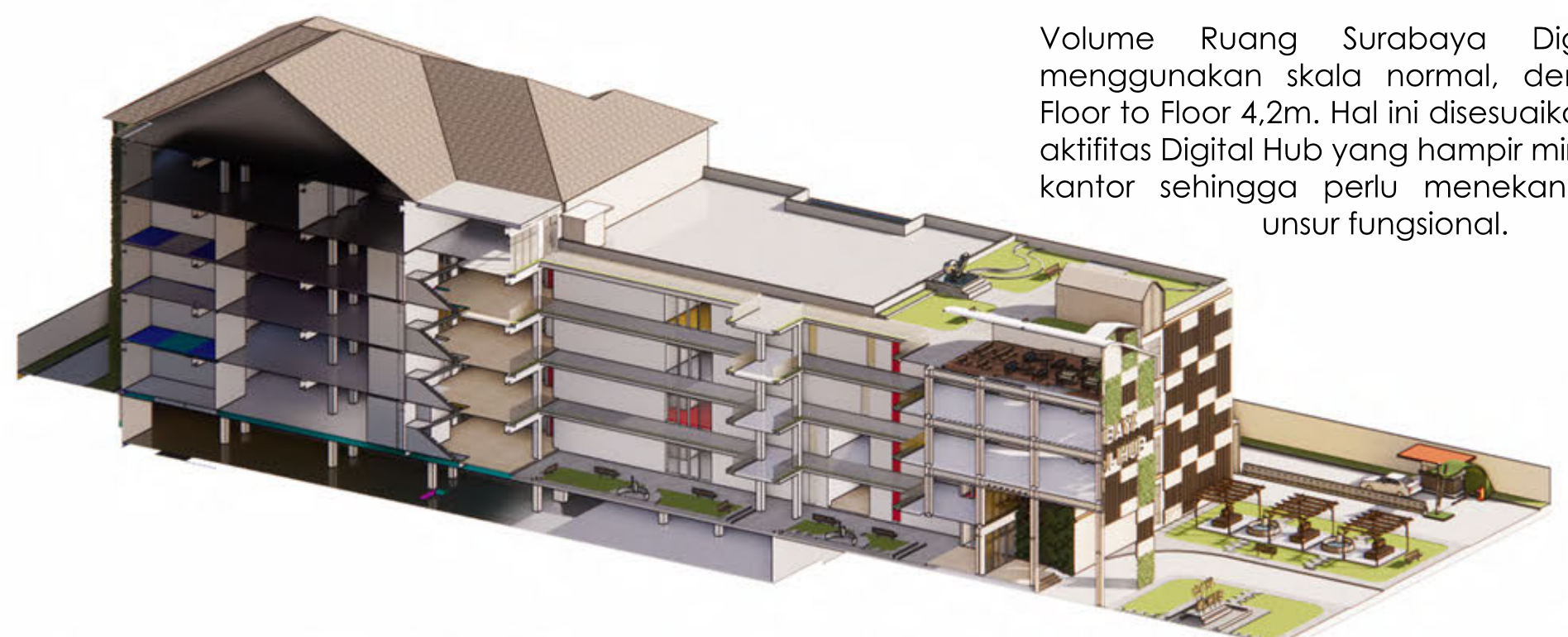
Fasad di buat bervariasi dengan perpaduan antara unsur-unsur pola alam, yaitu motif kayu, batu dan vegetasi. Pola pada fasad dibuat sederhana untuk menonjolkan variasi material dan memberi kesan unity dari tiap fasad.

## SITEPLAN DAN LAYOUT PLAN



1. DROP-OFF
2. ENTRANCE MOTOR
3. ENTRANCE MOBIL
4. GREEN ROOF AREA
5. SOLAR PANEL GARDEN
6. KANTOR PENGELOLA
7. COURTYARD
8. PINTU KELUAR MOTOR
9. PINTU KELUAR MOBIL
10. OUTDOOR SEATING AREA
11. OUTDOOR WORKSPACE

## VOLUME RUANG



Volume Ruang Surabaya Digital Hub menggunakan skala normal, dengan jarak Floor to Floor 4,2m. Hal ini disesuaikan dengan aktifitas Digital Hub yang hampir mirip dengan kantor sehingga perlu menekankan pada unsur fungsional.





