

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Diagram Kerangka Berpikir .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN TEORETIS .....</b>	<b>4</b>
2.1 Ilmu Pengetahuan dan Konsep.....	4
2.1.1 Terminologi dari Filsafat Ontologi.....	4
2.1.2 Terminologi dari Psikologi .....	5
2.1.3 Terminologi dan Teori Ilmu Pengetahuan.....	6
2.2 Definisi Transformasi .....	8
2.2.1 Definisi Umum.....	8
2.2.2 Pengertian Transformasi dalam Arsitektur .....	8
2.3 Pengertian Interdisipliner .....	10
2.3.1 Definisi Interdisipliner .....	10
2.3.2 Perbedaan Interdisipliner, Multidisipliner, dan Transdisipliner ...	10

2.4	Teori Semiotika .....	12
2.4.1	Linguistik Modern Ferdinand de Saussure (Bertens, 1985) .....	12
2.4.2	Teori Semiotika dari Charles Sanders Peirce.....	13
2.4.3	Teori Semiotika dari Umberto Eco .....	17
2.5	Film Simulasi “Genius by Stephen Hawking, Episode What Are We”	27
2.6	<i>Theoretical Framework</i> Pencarian Proposisi Ilmu Pengetahuan .....	31
2.7	<i>Roadmap</i> Teori Penelitian .....	33
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Objek dan Sasaran .....	34
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	35
3.3	Metode Analisis .....	35
3.4	Tahapan Penelitian .....	37
<b>BAB 4 ANALISIS .....</b>		<b>39</b>
4.1	Interdisipliner, Transformasi dan Simulasi .....	40
4.2	Ranah Kerja Sama Interdisipliner dan Transformasi .....	43
4.3	Verifikasi Tipologi Cara Produksi Tanda dalam Kasus Perancangan ..	48
4.3.1	Membangun Konsep Perancangan dengan Memproduksi Kode..	50
4.3.2	Grafis dan Transformasi Topologis untuk Merangkai Teks .....	62
4.3.3	Teks yang Sederhana dalam Ekspresi Arsitektur .....	64
4.4	Kesederhanaan Produksi Tanda dalam Perancangan .....	67
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>		<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b>	Diagram Kerangka Berpikir .....	3
<b>Gambar 2. 1</b>	Perpustakaan Rovaniemi di Finlandia, 1963 – 1968 .....	8
<b>Gambar 2. 2</b>	Perpustakaan Mount Angel di Oregon, 1965 – 1970 .....	9
<b>Gambar 2. 3</b>	Perpustakaan Seinajoki di Finlandia, 1963 – 1965 .....	9
<b>Gambar 2. 4</b>	Ketiga desain ruang baca di atas yang disuperimposisi .....	9
<b>Gambar 2. 5</b>	Diagram perbedaan antara Multidisipliner, Interdisipliner dan Transdisipliner .....	11
<b>Gambar 2. 6</b>	Zaha Hadid Architects, Kartal-Pendik Masterplan, Istanbul, Turkey, 2006 .....	11
<b>Gambar 2. 7</b>	Model Hubungan Tri-relatif ( <i>Triadic</i> ).....	14
<b>Gambar 2. 8</b>	Model Struktur Dasar Komunikasi S-Code .....	20
<b>Gambar 2. 9</b>	Interpretasi Kode-Ekspresi oleh Penerima Tergantung pada Kontekstual .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Gambar 2. 10</b>	Pemetaan Tipe <i>Ratio Facilis</i> .....	25
<b>Gambar 2. 11</b>	Pemetaan Tipe <i>Ratio Difficilis</i> .....	25
<b>Gambar 2. 12</b>	Simulasi Mesin Kehidupan .....	28
<b>Gambar 2. 13</b>	Model Simulasi Peran Energi dalam Penciptaan Molekul .....	29
<b>Gambar 2. 14</b>	Model Simulasi Menarget ke Sasaran .....	30
<b>Gambar 2. 15</b>	Model Simulasi Kembali ke Awal Kehidupan di Bumi .....	30
<b>Gambar 2. 16</b>	<i>Roadmap</i> Teori Penelitian .....	33
<b>Gambar 3. 1</b>	Diagram Tahapan Penelitian .....	38
<b>Gambar 4. 1</b>	Abduksi Model Komunikasi S-Kode Atas Model Simulasi .....	41
<b>Gambar 4. 2</b>	Interdisipliner dan Transformasi Terjadi Secara Linear.....	42
<b>Gambar 4. 3</b>	Model Simulasi Interdisipliner.....	48
<b>Gambar 4. 4</b>	Simulasi <i>Misleading</i> .....	51
<b>Gambar 4. 5</b>	Simulasi <i>Ambiguous</i> .....	53
<b>Gambar 4. 6</b>	Simulasi <i>Familiarity</i> dan <i>Manipulation</i> .....	56

<b>Gambar 4. 7</b>	Intertekstual Mengaitkan Kebutuhan Program <i>Courtyard/Void</i> ..	57
<b>Gambar 4. 8</b>	Simulasi <i>Proxemics</i> .....	59
<b>Gambar 4. 9</b>	Superimpose Simulasi <i>Proxemics</i> dengan Simulasi Lain .....	63
<b>Gambar 4. 10</b>	Skema Hubungan Ruang Bersifat Toposensitif .....	64
<b>Gambar 4. 11</b>	“Church of the Light” karya Tadao Ando .....	65
<b>Gambar 4. 12</b>	Ekspresi “The Gherkin Tower” Sebagai Replika dari Bunga Venus	66
<b>Gambar 4. 13</b>	Pergerakan Udara Melalui <i>Cutaway Floor</i> .....	66

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b>	Sari Peristilahan .....	7
<b>Tabel 2. 2</b>	Trikotomi Charles Sanders Peirce .....	16
<b>Tabel 2. 3</b>	Reduksi dari Probabilitas Informasi S-Kode.....	21
<b>Tabel 2. 4</b>	Hubungan Ekspresi-Isi Umberto Eco .....	22
<b>Tabel 2. 5</b>	Tipologi Cara Produksi-Tanda .....	23
<b>Tabel 2. 6</b>	Theoretical Framework Pencarian Proposisi Ilmu Pengetahuan .....	31
<b>Tabel 4. 1</b>	Interdisipliner dari Simulasi Film Sain ke dalam Perancangan Arsitektur .....	44
<b>Tabel 4. 2</b>	Struktur Interdisipliner Film Simulasi Sain ke dalam Perancangan Arsitektur .....	47
<b>Tabel 4. 3</b>	Model Produksi Tanda dalam Membentuk Konsep Perancangan ....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran L. 1</b>	Soal Tugas Studio Perancangan Stupa 7.....	74
<b>Lampiran L. 2</b>	Halaman Judul M.A.M Museum .....	75
<b>Lampiran L. 3</b>	Bahasa Tubuh A .....	76
<b>Lampiran L. 4</b>	Bahasa Tubuh B .....	77
<b>Lampiran L. 5</b>	Daftar Simulasi.....	78
<b>Lampiran L. 6</b>	Simulasi <i>Misleading &amp; Ambiguous</i> .....	79
<b>Lampiran L. 7</b>	Simulasi <i>Familiarity &amp; Manipulation</i> .....	80
<b>Lampiran L. 8</b>	Simulasi <i>Proxemics</i> .....	81
<b>Lampiran L. 9</b>	Konsep Perancangan A .....	82
<b>Lampiran L. 10</b>	Konsep Perancangan B .....	83
<b>Lampiran L. 11</b>	Konsep Perancangan C .....	84
<b>Lampiran L. 12</b>	Konsep Perancangan D.....	85