

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                 | i   |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....              | ii  |
| KATA PENGANTAR .....                                    | iii |
| DAFTAR ISI.....   | iv  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                     | vii |
| DAFTAR TABEL.....                                       | ix  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                    | x   |
| ABSTRAK.....  | xi  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                   | 1   |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                 | 2   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                | 3   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                               | 4   |
| 1.3 Tujuan.....   | 4   |
| BAB II KAJIAN TEORITIS.....                             | 5   |
| 2.1 Ekonomi Kreatif.....                                | 5   |
| 2.1.1 Tantangan Arsitektural .....                      | 6   |
| 2.2 Industri Digital Kreatif .....                      | 7   |
| 2.2.1 Peran Aktor didalam Industri Digital kreatif..... | 8   |
| 2.3 Arsitektur Empati .....                             | 10  |
| 2.4 <i>Transprogramming</i> pada Arsitektur.....        | 10  |
| 2.4.1 Peran Asitektur dalam proses transfer ilmu.....   | 11  |
| 2.5 Studi Preseden .....                                | 12  |
| 2.5.1 <i>Facebook MK21, Silicon Valley</i> .....        | 12  |
| 2.5.2 <i>Flex Office, Bruxelles</i> .....               | 13  |
| 2.5.3 <i>Utrecht New City Center, Utrecht</i> .....     | 14  |
| BAB III METODE PERANCANGAN.....                         | 15  |
| 3.1 Metode Pengumpulan Data .....                       | 15  |
| 3.2 Metode Desain.....                                  | 15  |

|                       |   |           |
|-----------------------|---|-----------|
| 3.2.1                 | Penerapan Metode Desain dalam Perancangan ..... | 16        |
| <b>BAB IV</b>         | <b>PEMBAHASAN DAN ANALISIS .....</b>            | <b>17</b> |
| 4.1                   | Strategi Pemrograman Arsitektur .....           | 17        |
| 4.1.1                 | Analisis Aktivitas Target Pengguna .....        | 17        |
| 4.1.2                 | Analisis Kebutuhan Program.....                 | 18        |
| 4.1.3                 | Analisis Kebutuhan Ruang .....                  | 18        |
| 4.2                   | Penentuan Lokasi Tapak .....                    | 19        |
| 4.2.1                 | Analisis Makro Kawasan.....                     | 20        |
| 4.2.2                 | Analisis Kriteria Pemilihan Tapak .....         | 21        |
| 4.2.3                 | Analisis Mikro Tapak .....                      | 22        |
| 4.3                   | Usulan Perancangan .....                        | 23        |
| 4.3.1                 | Zonasi .....                                    | 24        |
| 4.3.2                 | Proses Gubahan Massa .....                      | 25        |
| <b>BAB V</b>          | <b>DESKRIPSI DESAIN .....</b>                   | <b>26</b> |
| 5.1                   | Konsep Desain.....                              | 26        |
| 5.2                   | Bangunan.....                                   | 27        |
| 5.3                   | Struktur.....                                   | 29        |
| 5.4                   | Kelistrikan dan Sanitasi.....                   | 30        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | <b>.....</b>                                    | <b>31</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>       | <b>.....</b>                                    | <b>32</b> |