

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAKSI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Perancangan	3
1.4 Visi Dan Misi Proyek	3
1.5 Kerangka Berpikir	3
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	5
2.1 Demonstrasi.....	5
2.1.1 Pengertian Demonstrasi	5
2.1.2 Ruang Demonstrasi.....	5
2.1.3 Studi Aksi Demonstrasi	6
2.2 Musyawarah Masyarakat Indonesia	8
2.3 Pentingnya Bermain Bagi Semua Kalangan Usia	9
2.3.1 Budaya bermain masa kini.....	9
2.3.2 Manfaat bermain bagi segala usia.....	9
2.4 Empati Terhadap Masyarakat Indonesia	10
2.4.1 Pengertian Empati.....	10
2.4.2 Empati Terhadap Bentuk Kegiatan Aksi Demonstrasi	10
BAB III METODOLOGI.....	12
3.1. Metode Penelitian.....	12
3.1.1 Jenis Penelitian	12
3.1.2 Fokus Penelitian.....	12
3.1.3 Sumber Data	12

3.2. Metode Perancangan	12
3.2.1 Pendekatan Arsitektur Empati	12
3.2.2 Pendekatan Desain Informal	13
BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS	15
4.1 Analisis Lokasi	15
4.1.1 Analisis Makro Kawasan	15
4.1.2 Analisis Meso Lokasi	16
4.1.3 Analisis Mikro Tapak	16
4.2 Analisis Program Kegiatan	18
4.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	18
4.2.2 Analisis Program Kegiatan Utama	18
4.2.3 Analisis Program Pendukung	19
4.3 Analisis Konsep Dan Bentuk Rancangan	20
4.3.1 Analisis Konsep Terhubung	20
4.3.2 Analisis Gubahan Massa	21
BAB V DESKRIPSI DESAIN	22
5.1 Deskripsi Proyek	22
5.2 Strategi Desain	22
5.2.1 Kebutuhan Program Kegiatan Sebagai Pembentuk Ruang	22
5.2.2 Penerapan Informal dan Kebersamaan	23
5.2.3 Persiapan <i>Overcrowd</i>	26
5.2.4 Hubungan Secara Visual Dan Audial	27
5.2.5 Sistem <i>Broadcasting</i>	27
5.2.6 Desain Fasad	28
5.3 Penggunaan Jenis Struktur	29
5.4 Keterkaitan Dengan Lingkungan	30
5.5 Utilitas Bangunan	30
5.5.1 Sistem Kelistrikan	30
5.5.2 Sistem Pengudaraan	31
5.5.3 Sistem Air Bersih	32
5.5.4 Sistem Air Kotor	33
BAB VI KESIMPULAN	34

DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	37