

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
BAB II KAJIAN TEORI.....	3
2.1 Arsitektur Empati	3
2.2 Generasi Muda	4
2.3 Jenis-Jenis Generasi Muda.....	5
2.3.1 Pelajar.....	5
2.3.2 <i>Fresh graduate</i>	7
2.4 Pengangguran.....	9
2.4.1 Definisi Pengangguran.....	9
2.4.2 Penyebab Terjadinya Pengangguran	9
2.5 Potensi Diri Pada Generasi Muda	11
BAB III METODE.....	19
3.1 Analisis dan Pembahasan.....	19
3.1.1 Lokasi Perancangan	19
3.1.2 Metode Fleksibilitas.....	20
3.1.3 Metode Riset	20
BAB IV DESKRIPSI DESAIN	22
4.1 Strategi Desain	22
4.2 Program	22

4.2.1 Kebutuhan Guru Les	23
4.2.2 Kebutuhan Fotografer	23
4.2.3 Kebutuhan <i>Streamer</i>	25
4.2.4 Kebutuhan Usaha Kuliner	27
4.3 Penerapan Pada Desain	28
BAB V KESIMPULAN	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	33