

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	4
2.1 Pengertian Kecanduan	4
2.2 Pengertian <i>Game Online</i>	4
2.3 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	4
2.4 Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	5
2.5 Ciri Pecandu Internet dan <i>Game Online</i>	6
2.6 Tingkat Kecanduan Berdasarkan Waktu Bermain (Rahman, 2022)	7
2.7 Cara Penanganan Berdasarkan Tingkat Kecanduan (Rahman, 2022).....	7
2.8 Dampak Positif <i>Game Online</i>	8
2.9 Dampak negatif <i>Game Online</i>	9
2.10 Pendekatan Arsitektur Empati.....	10
2.11 Pendekatan arsitektur kemanusiaan.....	10
2.12 Pendekatan arsitektur Psikologi	11
2.13 Pengertian pusat rehabilitasi.....	12
2.14 Studi Preseden	13
BAB III METODE.....	19

3.1 Metode Penelitian.....	19
3.1.1 Pengumpulan Data.....	19
3.1.2 Penentuan Lokasi.....	19
3.2 Metode Desain.....	21
3.2.1 <i>Disprogramming</i> yang mengutamakan kemanusiaan dan psikologi	21
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Analisis Kawasan dan Lokasi.....	22
4.1.1 Analisis Makro.....	22
4.1.2 Analisis Mikro	23
4.2 Studi User	23
4.2.1 Lokasi Terpilih.....	23
4.2.2 Kategori Umur	24
4.3 Analisis Programmatik	24
4.3.1 Analisis Konsep dengan Program.....	24
4.3.2 Studi Program Ruang.....	25
4.3.3 Persentase Fungsi berdasarkan Kebutuhan ruang pada Tapak	26
BAB V DESKRIPSI PERANCANGAN	27
5.1 Deskripsi Proyek	27
5.2 Strategi Desain.....	28
5.2.1 Perhitungan RDTR	28
5.2.2 Strategi Desain Gubahan Massa	28
5.2.3 Proses Gubahan Massa	29
5.3 Perencanaan Utilitas	30
5.3.1 Perencanaan Sistem Mekanikal	30
5.3.2 Perencanaan Sistem Elektrikal.....	31
5.3.3 Perencanaan Sistem Tata Udara	31
5.3.4 Perencanaan Sistem Air Bersih.....	32
5.3.5 Perencanaan Sistem Air Kebakaran.....	32
5.3.6 Perencanaan Sistem Air Kotoran.....	33
5.4 Konsep Fasad dan Material	33
5.4.1 Penggunaan Material	33
5.4.2 Detail Fasad	34

5.5 Perspektif Eksterior	35
5.6 Perspektif Interior	36
Kesimpulan	38
DAFTAR PUSTAKA	39
Lampiran	41