

DAFTAR ISI

Lembar Pesetujuan	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Persembahan	iv
Lembar Pernyataan Keaslian	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvi

I

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.5.1 Tujuan Umum	3
1.5.2 Tujuan Khusus.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Manfaat Teoritis	4
1.6.2 Manfaat Praktis.....	4
1.7 Metode Penelitian	4
1.7.1 Pendekatan	5
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data.....	5

1.7.3 Teknik Analisis.....	5
1.8 Sistematika Penulisan	7

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Teoritik.....	8
2.1.1 <i>Coworking Space</i>	8
2.1.2 <i>Play Space / Leisure Space</i>	15
2.1.3 Bermain	21
2.1.4 Rupa.....	25
2.1.5 Bentuk.....	28
2.1.6 Warna	30
2.1.7 Estetika	38
2.2 Landasan Empirik.....	42
2.2.1 Co&Co Workshare	42
2.2.2 EDUPLEX	45
2.2.3 Hasil Rekap Data Kuisisioner Pengguna <i>Coworking Space</i>	49
2.2.4 Hasil Rekap Wawancara.....	49
2.3 Gagasan Awal Perancangan.....	52

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

3.1 Parameter Analisis Rupa.....	53
3.2 Analisis Aspek Rupa	55
3.2.1 Analisis Bentuk	55
3.2.2 Analisis Warna	62
3.2.3 Analisis Estetika	70
3.3 Hipotesa Analisis Aspek Rupa.....	77
3.3.1 5W+1H.....	77
3.3.2 S.W.O.T	78
3.3.3 T.O.R	79

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Rekomendasi Desain	80
4.1.1 Analisis Rupa	80

4.2 Konsep Perancangan	82
4.2.1 Mind Mapping.....	82
4.2.2 Product Competitor.....	83
4.2.3 Image Board.....	84
4.3 Proses Perancangan	85
4.3.1 Dummy	85
4.3.2 Final Desain	89
4.3.3 Gambar Teknik.....	94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103

DAFTAR PUSTAKA	104
-----------------------------	------------

GLOSARIUM.....	107
-----------------------	------------

LAMPIRAN.....	108
----------------------	------------