

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK	16
BAB 1 PENDAHULUAN.....	17
1.1.Latar Belakang.....	18
1.2.Identifikasi Permasalahan	20
1.3.Rumusan Permasalahan	21
1.4.Tujuan Dan Sasaran Perancangan	22
1.5.Batasan Perancangan	23
1.6.Metode Perancangan.....	23
1.7.Manfaat Perancangan.....	25
1.8.Kerangka Berpikir	27
1.9.Sistematika Pembahasan.....	28
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN	29
2.1.Definisi Proyek	29
2.1.1.Learning dan Training Center.....	29
2.2.2.Soft Skill	29
2.2.Klasifikasi Proyek.....	34
2.3.Standarisasi Desain.....	34

2.3.1. Standarisasi Umum.....	34
2.3.2. Standarisasi Khusus.....	48
2.4. Pendekatan Desain.....	66
2.4.1. Studi Preseden	76
2.4.2. Fenomena dan Isu Proyek.....	67
2.4.3. Teori dan Definisi Umum Pendekatan Social Emotional Learning	67
2.4.4. Teori Khusus Pendekatan Desain pada Lingkup Interior Desain.....	73
BAB 3 DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS.....	93
3.1 Deskripsi Projek	93
3.1.1. Analisis Projek Secara Umum	93
3.1.2. Analisis Site	99
3.1.3. Analisis Kasus New Desain.....	108
3.2 Analisis Studi Banding	112
3.2.1. Analisis Studi Banding 1 Ingatan Gajah Cabang BSD.....	125
3.2.2. Analisis Studi Banding 2 Ingatan Gajah Cabang Menara Kuningan	140
3.2.3. Analisis Studi Banding 3 Ingatan Gajah Cabang Kota Kasablanka.....	153
3.2.4. Matriks dan Kesimpulan Studi Banding.....	166
3.3. Analisis Perancangan.....	170
3.3.1. Analisis Kebutuhan Aktivitas (Alur Aktivitas).....	170
3.3.2. Analisis Kebutuhan Mebel/Peralatan dan Area/Ruang.....	173
3.3.3. Analisis Kebutuhan Ergonomi & Luasan Area/Ruang.....	177
3.3.4. Analisis Hubungan Antar Area/Ruang	186
3.3.5. Diagram Zoning & Blocking.....	187

BAB 4 TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN	189
4.1 Tema Perancangan	189
4.2 Konsep Implementasi Perancangan	191
4.2.1.Konsep Suasana Interior.....	191
4.2.2.Konsep Organisasi Ruang dan Alur Aktivitas	192
4.2.3.Konsep Fasilitas.....	195
4.2.4.Konsep Persyaratan Umum Ruang.....	199
4.2.5.Konsep Ruang Kelas Early Learner	204
4.2.6.Konsep Ruang Kelas Teens	207
4.2.7.Konsep Ruang Kelas Profesional	211
4.2.8.Konsep Ruang Kelas Public Speaking	215
4.2.9.Konsep Ruang Training.....	218
4.2.10. Konsep Ruang Makerspace	222
4.2.11. Konsep Ruang Multifungsi.....	225
4.2.12. Konsep Ruang Meeting	229
4.2.13. Konsep Ruang Resepsionis, Lobby, Lounge	231
4.2.14. Konsep Ruang Perpustakaan	234
4.2.15. Konsep Ruang Kafe Board Game.....	237
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	241
5.1 Kesimpulan.....	241
5.2 Saran	241
DAFTAR PUSTAKA.....	242