

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.5.1 Tujuan Umum	3
1.5.2 Tujuan Khusus	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.6.1 Keilmuan	3
1.6.2 Pihak Terkait	3
1.6.3 Pengguna.....	3
1.7 Metode Penelitian	4
1.7.1 Pendekatan	4
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.7.3 Teknik Analisa	5

1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN UMUM	7
2.1 Tinjauan Teoritik.....	7
2.1.1 <i>Coworking Space</i>	7
2.1.2 <i>Play Space</i>	11
2.1.3 Permainan, Bermain dan Mainan.....	13
2.1.4 <i>Player Centered Design Method</i>	14
2.1.5 Ruang Lingkup Analisis Pengguna Mainan Berdasarkan <i>Player Design Centered Method</i>	16
2.2 Tinjauan Empirik	20
2.2.1 Observasi <i>Coworking Space</i>	20
2.2.2 Hasil Rekap Data Kuisioner Pengguna <i>Coworking Space</i>	27
2.2.3 Rekap Hasil Wawancara	28
2.3 Gagasan Awal Perancangan.....	29
BAB III ANALISIS ASPEK PENGGUNA.....	30
3.1 Parameter Analisis Pengguna.....	30
3.2 Analisa Aspek Pengguna	31
3.2.1 Karakteristik Pengguna <i>Coworking Space</i>	31
3.2.2 Kegiatan Pengguna <i>Coworking Space</i>	35
3.2.3 Kebutuhan Pengguna <i>Coworking Space</i>	36
3.3 Hipotesa Desain	37
3.3.1 5W+1H.....	37
3.3.2 S.W.O.T	37
3.3.3 T.O.R.....	38
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA	40
4.1 Rekomendasi Desain.....	40
4.2 Konsep Perancangan	41
4.2.1 <i>Mind Mapping</i>	41

4.2.2	<i>Product Competitor</i>	42
4.2.3	<i>Image Board</i>	42
4.3	Proses Perancangan.....	43
4.3.1	<i>Dummy</i>	43
4.3.2	Final Design	44
4.3.3	Gambar Teknik	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60
GLOSARIUM.....		65
LAMPIRAN.....		67