

DAFTAR ISI

I.	Sampul Depan dan Sampul Dalam	i
II.	Lembar Halaman Pengesahan	ii
III.	Lembar Halaman Pernyataan	iii
IV.	Kata Pengantar	iv
V.	Abstrak	v
VI.	Daftar Isi	viii
VII.	Daftar Tabel	xi
VIII.	Daftar Gambar	xii
IX.	Daftar Lampiran	

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Identifikasi Masalah	2
1.3	Rumusan Masalah	3
1.4	Tujuan dan Sasaran Perancangan	3
1.5	Batasan Perancangan	4
1.6	Metode Perancangan	4
1.7	Kerangka Berpikir	6

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1	Definisi Umum	
2.1.1	Bermain	8
2.1.2	Tempat Bermain	20
2.2	Definisi Khusus	
2.2.1	Pusat Bermain Khusus	21
2.2.2	Trampoline	22
2.2.3	Pusat Bermain Khusus Trampoline	24
2.3	Deskripsi dan Analisa Studi Kasus	

2.3.1 Studi Kasus 1 (AMPED Trampoline Park Bandung)	34
2.3.2 Studi Kasus 2 (Houbii Urban Adventure Park Jakarta)	51
2.3.3 Studi Kasus 3 (Boulder Trampoline Park Bandung)	63
2.4 Kesimpulan	70
2.5 Programming	72

BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1 Data Proyek	
3.1.1 Deskripsi Proyek	101
3.1.2 Tinjauan Lokasi	102
3.1.3 Denah dan Data Bangunan	102
3.1.4 Penggolongan Usia	104
3.1.5 Jenis Permainan Trampoline Berdasarkan Penggolongan Usia	105
3.1.6 Fasilitas	108
3.1.7 Sirkulasi	109
3.2 Konsep Perancangan Desain	
3.2.1 Konsep	110
3.2.2 Tema	111
3.3 Mind Mapping	113
3.4 Konsep Visual dan Ruang	
3.4.1 Konsep Visual	114
3.4.2 Konsep Ruang	121

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

4.1 Pemilihan Denah Khusus	124
4.2 Konsep Tata Ruang	
4.2.1 Area Lobby	125
4.2.2 Area Bermain Berdasarkan Penggolongan Umur	126
4.3 Persyaratan Teknis Ruang	
4.3.1 Sistem Penghawaan	127
4.3.2 Sistem Pencahayaan	127

4.3.3 Sistem Keamanan	128
4.4 Penyelesaian Elemen Interior	
4.4.1 Penyelesaian Lantai	129
4.4.2 Penyelesaian Dinding	130
4.4.3 Penyelesaian Ceiling	130
4.4.4 Penyelesaian Furniture	132

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	133
5.2 Saran	
5.2.1 Saran Bagi Mahasiswa Tugas Akhir	133
5.2.2 Saran Bagi Institusi Akademis	134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN