

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Perancangan	3
1.4.1. Lokasi Perancangan dan Pencapaian Luasan.....	3
1.4.2. Batasan Organisasi Ruang.....	3
1.4.3. Ruang Lingkup Perancangan.....	3
1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan	3
1.6. Metode Perancangan	4
1.6.1. Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Desain	5
1.7. Kerangka Berpikir	6
1.7. Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN	8
2.1. Tinjauan Umum	8
2.1.1. Definisi Pendidikan Tinggi dan Perguruan Tinggi	8
2.1.2. Jenis-jenis Perguruan Tinggi	8
2.1.3. Definisi Sekolah Tinggi	8
2.1.4. Definisi Sekolah Tinggi Multi Media	8
2.2. Tinjauan Fasilitas Sekolah Tinggi Multimedia	9
2.2.1. Standar Sarana dan Prasarana menurut Peraturan Menteri.....	9
2.2.2. Standar Fasilitas Ruang Perancangan Sekolah Tinggi Multi Media	10
2.3. Data dan Analisa Proyek	29
2.3.1. Deskripsi Proyek.....	29
2.3.2. Sejarah STMM Yogyakarta.....	30
2.3.3. Lokasi STMM Yogyakarta.....	31
2.3.4. Identitas STMM.....	31
2.3.5. Struktur Organisasi	33

2.3.6. Program Studi Yang Ditawarkan	34
2.4. Analisa Brand	40
2.5. Analisa Tapak	43
2.5.1. Kondisi Eksisting	43
2.6. Studi Banding.....	44
2.5.1. Universitas Multimedia Nusantara.....	44
2.5.2. Universitas Budi Luhur	49
2.5.2. Universitas Mercu Buana	54
2.7. Literatur Konsep Visual	58
2.6.1. Teori Bentuk.....	58
2.6.2. Warna.....	58
BAB III	60
KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR	60
3.1. Tema dan Konsep Perancangan.....	60
3.1.1. Konsep Umum.....	61
3.1.2. Suasana yang diharapkan	61
3.2. Organisasi Ruang.....	62
3.2.1. Analisa Pengguna	62
3.2.2. Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	63
3.2.3. Analisa Okupansi Ruang	67
3.2.4. Program Ruang	68
3.2.5. Alur Sirkulasi.....	73
3.2.6. Matriks Kedekatan Ruang	75
3.2.7. Bubble Diagram.....	77
3.2.8. Zoning Blocking	78
3.3. Konsep Visual	81
3.3.1. Konsep Bentuk.....	81
3.3.2. Konsep Warna	81
3.3.3. Konsep Material.....	82
3.3.4. Konsep Furnitur	85
3.3.5. Konsep Pencahayaan.....	86
3.3.6. Konsep Penghawaan	87
3.3.6. Konsep Keamanan	88

BAB IV	89
KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS	89
4.1. Pemilihan Denah Khusus	89
4.2. Konsep Ruang dan Penerapan Elemen Interior	89
4.2.1. Ruang Kelas Teori	89
4.2.2. Ruang Studio <i>Sculpting</i>	92
4.2.3. Ruang Laboratorium Desain Teknologi Permainan (Lab Game)	95
4.2.4. Ruang Studio TV	100
4.2.5. Ruang Studio Radio	101
BAB V	104
KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	104