

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

***YOUTH CREATIVE AND COMMUNITY
CENTER DI SALATIGA***

**DISUSUN OLEH:
FELIX ANDHIKA WIJAYA
NPM: 130114754**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

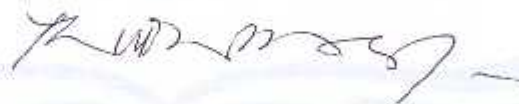
YOUTH CREATIVE AND COMMUNITY CENTER DI SALATIGA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

FELIX ANDHIKA WIJAYA
NPM: 130114754

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D.

Yogyakarta, 24 Januari 2018

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. Soesto/Boedi Leksono, M.T.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini, saya:

NAMA : Felix Andhika Wijaya

NPM : 130114754

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas-Akhir-yang mencakup landasan konseptual perencanaan dan perancangan (skripsi) dan Gambar Rancangan serta laporan perancangan yang berjudul:

YOUTH CREATIVE AND COMMUNITY CENTER DI SALATIGA

Benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan-baik langsung maupun tidak langsung-yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam landasan konseptual perencanaan dan perancangan (skripsi) maupun Gambar Rancangan dan laporan perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya-yang mencakup landasan konseptual perencanaan dan perancangan (skripsi) dan Gambar Rancangan serta laporan perencanaan ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan program Studi Arsitektur – fakultas teknik – Universitas Atma jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesedian saya untuk menerima konsikueinsinya.

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Yang menyatakan



Felix Andhika Wijaya

ABSTRAK

Youth Creative and Community Center merupakan media pengembangan potensi dan pengembangan *passion* bagi pegiat kreatif dan komunitas anak muda di kota Salatiga. Sebuah ruang dan area terbuka yang menjadi bagian dari refleksi kreativitas *youth people* Salatiga dalam eksistensi dan kontribusinya terutama pada lingkup regional. Kegiatan aktif anak muda Salatiga yang akan terwadahi seperti komunitas musik, teater, *skate and cycle* serta *creative industry*.

Secara keseluruhan, *Youth Creative and Community Center* menjadi perantara bagi interaksi antar *local youth* Salatiga dalam berbagai kegiatan positif yang mampu disalurkan dengan ruang dan wadah yang menunjang fungsi belajar serta ruang-ruang sosial komunal. Pengembangan skema *sharing platform* baik dalam ruang maupun media yang diberikan sebagai wujud interaksi aktif antar komunitas dan individu juga diterapkan dalam *Youth Creative and Community Center* ini.

Re-(e)cozystem, merupakan konsep penyelesaian dengan *goals* untuk mencapai hubungan dan interaksi yang lebih intim antara manusia-bangunan-serta lingkungan alam dan terbangun. Konsep diangkat semata untuk membangkitkan *Social Interaction* sebagaimana hakikat manusia sebagai makhluk sosial.

Pencapaian tersebut diraih melalui bangunan dan ruang yang menggunakan prinsip *open plan* melalui penyelesaian arsitektur kontemporer untuk menghadirkan bangunan yang mampu menampilkan interaksi aktif dengan ruang luar dan tapak terbangun, ruang-ruang yang menampilkan kelegaaan dan transparansi menjadi media bagi *user* bangunan itu sendiri dalam berinteraksi.

Kata kunci: *Youth Creative and Community Center*, Interaksi, *Open plan*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “*Youth Creative And Community Center Di Salatiga*”. Berkat dukungan dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir penulis dapat terselesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Lucia Asdra R., M.Phil., Ph.D. selaku dosen pembimbing LKPPA yang telah membimbing dan mendampingi sejak awal penulisan, banyak memberikan kritik, saran dan masukan yang sangat berguna serta membangun dalam proses penulisan selama ini.
2. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Segenap dosen dan staf pengajar Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang pernah mengampu saya.
4. Ibu, Ayah, Adik dan Keluarga Besar yang selalu memberikan semangat dan masukan serta selalu mendoakan dalam setiap langkah akan dijalani.
5. Segenap anggota kelompok bermain dan belajar *Bring Feeling* yang telah membantu, dan memberikan saran selama berproses dalam perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir.
6. Segenap teman-teman tercinta di kota Salatiga yang telah memberikan pengalaman dan pengetahuan sehingga membantu terwujudnya rancangan hingga selesainya Tugas Akhir.
7. Teman – teman seperjuangan Studio Tugas Akhir angkatan 96.
8. Teman – teman angkatan 2013 Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
9. Studio *Housing Resource Center* (HRC) Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dalam kegiatan *internship*.
10. Segenap keluarga indekos Delima II 30 A.
11. Warmindo Tiada Tara dan Warmindo Hidayah.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak baik di masa sekarang dan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Penulis

Felix Andhika Wijaya



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.2.1 Latar Belakang Permasalahan	15
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan dan Sasaran	
1.3.1 Tujuan	17
1.3.2 Sasaran	17
1.4 Lingkup Studi	
1.4.1 Lingkup Spasial	18
1.4.2 Lingkup Substansial	18
1.5 Metode Studi	
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	
1.5.1.1 Metode Primer.....	18
1.5.1.2 Metode Sekunder	18
1.5.2 Metode Analisis Data	19
1.5.3 Metode Penarikan Kesimpulan	19
1.5.4 Tata Langkah	20
1.6 Sistematika Pembahasan.....	22

BAB II TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

2.1 Tinjauan Umum Mengenai <i>Youth</i>	
2.1.1 Definisi <i>Youth</i>	24
2.1.1.1 Perkembangan Remaja.....	24

2.2 Tinjauan <i>Youth Center</i>	27
2.2.1 <i>Youth Center</i> di Indonesia	27
2.2.2 Struktur Organisasi <i>Youth Center</i>	27
2.2.3 Jenis dan Kriteria <i>Youth Center</i>	27
2.2.4 Sarana dan Prasarana	29
2.2.5 Tinjauan Terhadap Bangunan Sejenis	29
2.2.6 <i>Platforms of Art and Creativity</i>	30
2.2.7 <i>Perry and Marty Granoff Center for the Creative Art</i>	33
2.3 Definisi <i>Creative</i>	34
2.3.1 Devinisi <i>Creative Center</i>	35
2.4 Definisi <i>Community</i>	35
2.5 Definisi <i>Center</i>	35
2.6 <i>Youth Creative and Community Center</i>	36

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Tinjauan Prinsip <i>Open Plan</i>	37
3.1.1 Definisi <i>Open Plan</i>	37
3.1.2 Kriteria <i>Open Plan</i>	38
3.1.3 Contoh Penerapan <i>Open Plan</i>	40
3.2 Tinjauan Arsitektur Kontemporer	44
3.2.1 Definisi Arsitektur	44
3.2.2 Definisi Kontemporer	44
3.2.3 Prinsip Arsitektur Kontemporer	44
3.2.4 Konsep dan Gaya Arsitektur Kontemporer	45
3.3 Tinjauan Lanskap Arsitektur	46
3.3.1 <i>Pedestrian</i>	46
3.3.1.1 Karakteristik Fisik Pada <i>Pedestrian</i>	47
3.3.2 <i>Plants And Planning</i>	48
3.4 Tinjauan Arsitektural	50
3.4.1 Tinjauan Sirkulasi	50
3.4.2 Tinjauan Material	52
3.4.3 Tinjauan Aspek tekstur	53

3.5 Tinjauan Kualitas Interaktif	54
3.5.1 Definisi Interaktif	54
3.5.2 Interaktif Arsitektur.....	54
3.5.3 Contoh Interaktif Arsitektur.....	55

BAB IV TINJAUAN KAWASAN DAN WILAYAH

4.1 <i>Youth Creative and Community Center</i> di Salatiga	57
4.1.1 Deskripsi Proyek	57
4.2 Pelaku dan Kegiatan	58
4.3 Kegiatan	59
4.4 Kapasitas Proyek	61
4.5 Tinjauan Lokasi	62
4.5.1 Peta Pengembangan Wilayah	63
4.5.2 Kriteria Pemilihan Lokasi	64
4.5.3 Skoring	66
4.6 Tinjauan <i>Site</i> Terpilih	68
4.6.1 Perhitungan <i>Site</i>	68

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1 Analisis Perencanaan	70
5.1.1 Analisis Sistem Pengguna	70
5.1.1.1 Analisis Pelaku Kegiatan	70
5.1.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	78
5.1.1.3 Analisis Besaran Ruang	81
5.2 Analisis <i>Site</i>	87
5.2.1 Kondisi Eksisting	87
5.2.2 Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki	88
5.2.3 Analisis Sirkulasi Kendaraan	91
5.2.4 <i>View To Site</i>	94
5.2.5 <i>Noise and Neighbourhood</i>	96
5.2.6 Analisis terhadap Pencahayaan dan Orientasi Matahari	97
5.3 Analisis Hubungan Ruang	100

5.3.1 Hubungan Ruang Pengelola	100
5.3.1 Hubungan Ruang Fasilitas Komunitas	100
5.4 Analisis Organisasi Ruang	103
5.5 Sintesis <i>Site</i> Analisis	105
5.6 Analisis Penekanan Studi	106
5.6.1 Analisis Perencanaan Studi Tata Massa.....	107
5.6.2 Analisis Perencanaan Tata Ruang Luar	116
5.6.3 Analisis Perencanaan Tata Ruang Dalam	127
5.7 Analisis Struktur dan Utilitas Bangunan.....	137
5.7.1 Jenis Struktur.....	137
5.7.2 Struktur Pondasi	138
5.7.3 Analisis Penutup Atap.....	140
5.7.4 Analisis Sistem Pencahayaan	141
5.7.5 Analisis Sistem Penghawaan.....	146
5.7.6 Jaringan Air Bersih.....	148
5.7.7 Jaringan Air Kotor.....	150
5.7.8 Jaringan Listrik.....	150
5.7.9 Sistem Keamanan.....	150
5.7.10 Sistem Proteksi Kebakaran.....	151

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Penekanan Desain	154
6.1.1 Interaksi Aktif Manusia - Manusia	155
6.1.2 Interaksi Aktif Manusia – Bangunan	157
6.1.3 Interaksi Aktif Bangunan – Ruang Luar	159
6.1.4 Interaksi Aktif Manusia – Ruang Luar – Elemen Natural	162
6.1.5 Pengaplikasian Kontemporer Pada Elemen dan Material	165
6.2 Konsep Perencanaan	167
6.2.1 Konsep Lokasi.....	167
6.2.2 Konsep Tapak.....	168
6.3 Konsep Perancangan	168
6.3.1 Fungsi dan Fasilitas Bangunan.....	168

6.3.2 Konsep Perancangan Tapak	169
6.3.2.1 Respon Organisasi Ruang Pada Tapak	169
6.3.2.2 Sirkulasi	170
6.3.2.3 Tata Massa	171
6.3.2.4 Karakter Ruang Luar	171
6.3.2.5 Karakter Ruang Dalam	173
6.3.2.6 Konsep Warna dan Material	174
6.4 Konsep Aklimatisasi	175
6.4.1 Konsep Penghawaan	175
6.4.2 Konsep Pencahayaan	176
6.4.3 Konsep Akustik	177
6.4.4 Konsep Struktur	178
6.4.5 Konsep Jaringan Utilitas	178

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Administrasi Kota Salatiga	1
Gambar 1.2 Piramida Penduduk Kota Salatiga.....	2
Gambar 1.3 Event Musik <i>Indie</i> Salatiga	4
Gambar 1.4 Event <i>Charity</i> Dari Kita Untuk Mereka.....	5
Gambar 1.5 <i>Event Go Skateboarding Day</i>	6
Gambar 1.6 Pementasan Theater Getar.....	7
Gambar 1.7 Teater POSTMA	7
Gambar 1.8 Industri <i>Clothing</i> & Aksesoris Salatiga.....	9
Gambar 1.9 Hampra Fest 2015	10
Gambar 1.10 Hampra Fest 2017	10
Gambar 1.11 Gedung KORPRI Salatiga.....	11
Gambar 1.12 Gedung Tennis Indoor Salatiga.....	12
Gambar 1.13 Gedung Pertemuan Salatiga	12
Gambar 1.14 Gedung Bulutangkis PWRI Salatiga	13
Gambar 1.15 Selasar Kartini Salatiga	14
Gambar 2.1 <i>Site Platforms of art and creativity</i>	31
Gambar 2.2 <i>Platforms of art and creativity</i>	31
Gambar 2.3 Area Galeri <i>Platforms of Art and Creativity</i>	32
Gambar 2.4 Area <i>Workshop Platforms of Art and Creativity</i>	32

Gambar 2.5 Site <i>Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts</i>	33
Gambar 2.6 <i>Perry and Marty Granoff Center for the Creative Arts</i>	33
Gambar 3.1 Prinsip Pengolahan <i>Open-plan</i>	38
Gambar 3.2 <i>PC Tile House</i>	40
Gambar 3.4 <i>Transformers Apartment</i>	41
Gambar 3.5 Perspektif dalam Interior MA	41
Gambar 3.6 <i>Minimalist House</i>	42
Gambar 3.7 <i>Tsukiji Room H</i>	42
Gambar 3.8 <i>8- Wall Less House</i>	43
Gambar 3.9 Antropometri manusia	47
Gambar 3.10 Intensitas jarak berjalan.....	47
Gambar 3.11 <i>Eye levels of average adult</i>	48
Gambar 3.12 <i>Cone</i> perpektif	48
Gambar 3.13 Pola Sirkulasi Linear	50
Gambar 3.14 Pola Sirkulasi Grid	50
Gambar 3.15 Pola Sirkulasi Spiral	51
Gambar 3.16 Pola Sirkulasi Radial	51
Gambar 3.17 Pola Sirkulasi Network.....	52
Gambar 3.18 <i>UN Studio Netherland</i>	55
Gambar 4.1 Rencana Pola Ruang Kota Salatiga tahun 2010-2030.....	63
Gambar 4.2 Lokasi Site 1	65

Gambar 4.3 Lokasi Site 2.....	65
Gambar 4.4 Lokasi Site3.....	65
Gambar 4.5 Lokasi site terpilih.....	68
Gambar 4.6 Peraturan peruntukkan lahan perdagangan dan jasa Salatiga.....	69
Gambar 5.1 Eksisting site <i>Youth Creative and Community Center</i>	87
Gambar 5.2 Foto Eksisting Site <i>Youth Creative and Community Center</i>	87
Gambar 5.3 Eksisting Sirkulasi Pejalan Kaki.....	88
Gambar 5.4 Analisis Jalur <i>Pedestrian</i>	89
Gambar 5.5 Analisis Pola Jalur <i>Pedestrian</i>	89
Gambar 5.6. Tanaman Bertajuk Sebagai peneduh.....	90
Gambar 5.8 Eksisting Jalur Sirkulasi Kendaraan.....	91
Gambar 5.9 Analisis Jalur Sirkulasi Kendaraan Dalam Site.....	92
Gambar 5.10 Analisis Jalur <i>Drop Off</i> Pengunjung.....	92
Gambar 5.11 Analisis Jalur <i>Loading</i> dan Bongkar Muat.....	93
Gambar 5.12 Eksisting <i>View To Site</i>	94
Gambar 5.13 Analisis Pengolahan <i>Signage</i>	95
Gambar 5.14 Analisis Masa Bangunan Terhadap Visibilitas.....	96
Gambar 5.15 Eksisting Lingkungan Tetangga Site.....	97
Gambar 5.16 Eksisting Orientasi Matahari.....	98
Gambar 5.17 Analisis Masa Bangunan Terhadap Orientasi Matahari.....	98
Gambar 5.18 Analisis Material Pelingkup Fasad.....	99

Gambar 5.19 Hubungan Ruang Departemen Pengelola	100
Gambar 5.20 Hubungan Ruang Departemen Pengelola	100
Gambar 5.21 Hubungan Ruang Departemen Pengelola	101
Gambar 5.22 Hubungan Ruang Skatepark Dengan Area Lansekap	101
Gambar 5.23 Hubungan Ruang Utilitas dan Departemen <i>Service</i>	102
Gambar 5.24 Organisasi Ruang Fasilitas Komunitas dan Pengelola.....	103
Gambar 5.25 Organisasi Ruang Fasilitas Komunitas lantai 2.....	103
Gambar 5.26 Organisasi Ruang Fasilitas <i>Creative Industry</i>	104
Gambar 5.27 Organisasi Ruang Lantai 2 Fasilitas <i>Creative Industry</i>	104
Gambar 5.28 Zonasi Fungsi dan Fasilitas	105
Gambar 5.29 Tatanan dan Gubahan Masa Bangunan.....	105
Gambar 5.30 Rangka Bertingkat Banyak.....	137
Gambar 5.31 <i>Rigid Frame Structure</i>	137
Gambar 5.32 Struktur Plat Kantilever.....	138
Gambar 5.33 Pondasi Tiang Pancang	139
Gambar 5.34 Pondasi <i>Foot Plate</i>	140
Gambar 5.35 Struktur Atap Truss Frame.....	141
Gambar 5.36 Atap Dak	141
Gambar 5.37 Pencahayaan Alami.....	142
Gambar 5.38 Lampu <i>uplight</i>	143
Gambar 5.39 Lampu <i>Downlight</i>	143

Gambar 5.40 Lampu <i>Spotlight</i>	144
Gambar 5.41 Lampu <i>Flood Light</i>	144
Gambar 5.42 Lampu <i>Wall wash Light</i>	145
Gambar 5.43 Lampu <i>Cove Light</i>	145
Gambar 5.44 Sistem AC Sentral	147
Gambar 5.45 AC Floor Stand.....	148
Gambar 5.46 Sistem Penyaluran Air <i>Down-feet</i>	149
Gambar 5.47 Kamera CCTV.....	150
Gambar 5.48 Sistem Kamera CCTV.....	151
Gambar 5.49 Pintu Darurat	152
Gambar 5.50 <i>Smoke Detector</i>	152
Gambar 5.51 <i>Sprinkler</i>	153
Gambar 5.52 <i>Hydrant</i>	153
Gambar 6.1 <i>Open-plan</i> Pada Ruang <i>Workshop</i>	156
Gambar 6.2 Tatanan Ruang Studio Teater.....	156
Gambar 6.3 Area Komunal Terbuka.....	157
Gambar 6.4 Olahan Bentuk Massa Area Retail	158
Gambar 6.5 Olahan Bentuk Terhadap Perspektif Pengguna.....	158
Gambar 6.6 <i>Inner Courtyard</i> Pada <i>Workshop Creative Industry</i>	159
Gambar 6.7 <i>Perspective Area Courtyard</i>	159
Gambar 6.8 Detail Visual <i>Courtyard</i>	160

Gambar 6.9 Interaksi Massa Bangunan Dengan Elemen Lansekap	160
Gambar 6.10 Interaksi Massa Bangunan Dengan Elemen Lansekap	161
Gambar 6.11 <i>Courtyard</i> Pada Studio Musik.....	162
Gambar 6.12 Elemen <i>Vertical</i> Lansekap	162
Gambar 6.13 Interaksi Manusia Dengan Ruang Luar Plaza	163
Gambar 6.14 Interaksi <i>Pattern</i> Elemen Lansekap	163
Gambar 6.15 <i>Waterpond</i> Sebagai Elemen Air.....	164
Gambar 6.16 <i>Pattern</i> dan Elevasi <i>Mini Amphitheater</i>	165
Gambar 6.17 Aplikasi <i>Low-e glass</i>	166
Gambar 6.18 Aplikasi <i>Green roof</i>	166
Gambar 6.19 Aplikasi Plat Metal Pada Fasad.....	167
Gambar 6.20 Peta Salatiga	167
Gambar 6.21 Tapak Terpilih.....	168
Gambar 6.22 Respon Tapak Terhadap Organisasi Ruang	169
Gambar 6.23 Sirkulasi Site Terolah	171
Gambar 6.24 Gubahan Massa	172
Gambar 6.25 <i>Inner Courtyard</i> sebagai elemen natural ruang.....	173
Gambar 6.26 Suasana Hall.....	173
Gambar 6.27 <i>Wallwash Light</i>	174
Gambar 6.28 Penghawaan Alami pada Ruang Luar	176
Gambar 6.29 <i>Skylight</i>	177

Gambar 6.30 Plafon dengan Mempertimbangkan Desain Akustik.....178



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Komunitas Musik <i>Indie</i> di Kota Salatiga.....	3
Tabel 1.2 Tabel Event Musik/Gigs di Kota Salatiga.....	4
Tabel 1.3 Tabel Komunitas Teater Salatiga.....	6
Tabel 1.4 Tabel Kreatif industri konveksi.....	8
Tabel 1.5 Tabel Kreatif industri akasesoris dan lain lain.....	9
Tabel 3.1 Karakteristik dan sifat material.....	52
Tabel 5.1 Pelaku Kegiatan	70
Tabel 5.2 Alur Kegiatan.....	72
Tabel 5.3 Analisis Kriteria Ruang.....	78
Tabel 5.4 Analisis Besaran Ruang	81
Tabel 5.5 Kriteria Penerapan <i>Open-Plan</i> dan Arsitektur Kontemporer.....	106
Tabel 5.6 Studi Tata Massa Bangunan.....	107
Tabel 5.7 Perancangan Tata Massa Bangunan.....	109
Tabel 5.8 Studi Tata Ruang Luar	114
Tabel 5.9 Perancangan Tata Ruang Luar	116
Tabel 5.10 Studi Tata Ruang Dalam.....	127
Tabel 5.11 Perancangan Tata Ruang Dalam.....	128
Tabel 5.12 Jenis Lampu	146
Tabel 6.1 Aplikasi Warna dan Material	174
Tabel 6.2 Jaringan Utilitas	17