

Daftar Isi

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1 Pengangguran Terbuka pada Gen Z	1
1.1.2 Gen Z sebagai Generasi Wirausaha.....	3
1.2. Permasalahan	4
1.2.1 Permasalahan Umum (Non-Arsitektur)	4
1.2.2 Permasalahan Khusus (Arsitektur)	4
1.3. Tujuan & Sasaran.....	4
1.4. Metode	5
1.4.1. Studi Pustaka	5
1.4.2. Analisis Tapak	5
1.4.3. Studi Kasus	5
1.4.4. Observasi	5
1.5. Keaslian Penulisan	5
1.6. Kerangka Pemikiran	7
1.7. Sistematika Penulisan	7
Bab II Kajian Pustaka/Kajian Teori.....	8
2.1. Bahasan Fungsi	8
2.1.1. Definisi <i>Entrepreneurship Support Center</i>	8
2.1.2. Jenis Kegiatan dalam <i>Entrepreneurship Support Center</i>	9
2.1.3. Tinjauan Tipologi Lain yang Relevan	9
2.1.3.1. Kantor	9
2.1.3.2. <i>Community Learning Center</i>	11
2.1.3.3. Toko Retail	14
2.1.4. Landasan Peraturan <i>Entrepreneurship Support Center</i>	16
2.2. Bahasan Teori.....	16

2.2.1.	<i>Microscopic Design Method: Body</i>	17
2.2.2.	<i>Microscopic Design Method: Materials</i>	17
2.2.3.	<i>Microscopic Design Method: Nature</i>	18
2.2.4.	<i>Microscopic Design Method: Society</i>	19
2.2.5.	Cara Mengajar Gen Z yang Efektif.....	20
2.2.6.	Suasana bagi Gen Z.....	23
Bab III	Kajian Lapangan/Kajian Empiris	24
3.1.	Deskripsi dan Analisis Tapak.....	27
3.1.1.	Deskripsi Tapak	27
3.1.1.1.	Kondisi Tapak	29
3.1.1.2.	Kondisi Iklim.....	29
3.1.1.3.	Aksesibilitas & Kondisi Sekitar	30
3.1.2.	Analisis Tapak	32
3.1.2.1.	Regulasi.....	32
3.1.2.2.	Matahari.....	33
3.1.2.3.	Angin	34
3.1.2.4.	Topografi	34
3.1.2.5.	View ke Tapak	35
3.1.2.6.	View dari Tapak	35
3.1.2.7.	Proyeksi Bayangan Tapak	36
3.1.2.8.	Vegetasi.....	36
3.1.3.	Masalah Tapak Utama yang akan Diselesaikan.....	37
3.2.	Studi Kasus	38
3.2.1.	<i>Waterloo Career Center</i>	38
3.2.2.	<i>N Seattle Community College OCEE</i>	39
3.2.3.	<i>Employment Support Center YORIDOKO</i>	41
3.2.4.	<i>MATTER Career Readiness Institute</i>	42
3.2.5.	Komparasi Kasus.....	44
3.3.	Kesimpulan Bab	44
Bab IV	Analisis.....	46
4.1.	Analisis Fungsi terhadap Konteks.....	46
4.2.	Analisis Konteks terhadap Teori/Tema	46
4.4.	Masalah Perancangan yang akan Diselesaikan (Kesimpulan Analisis)	47
Bab V	Konsep.....	48
5.1.	Permainan pada Ruang sebagai Tema Ruang Komunal	48
5.2.	Sistem Ruang yang Dinamik secara <i>Real-Time</i>	49
5.3.	Rangkaian Fasilitas (<i>Training, Counseling & Coaching</i>) Dalam & Luar Ruang	50
5.4.	Fasilitas	51



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**Entrepreneurship Support Center untuk Gen Z di Bandung dengan Pendekatan Microscopic Design:
Labyrinth of Games**

William Khan, Ir. Kurnia Widiastuti, ST., MT. IAI, IPM.

Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

5.5. Alur Pengguna.....	51
Daftar Pustaka	52
Lampiran.....	56

Daftar Tabel

Tabel 1. Keaslian Penulisan.....	5
Tabel 2. Pedoman Tata Ruang Kantor Menurut UCL Space Standards Guidelines	9
Tabel 3. Standar Ruang Rapat Menurut UCL Space Standards Guidelines	10
Tabel 4. Kebutuhan Ruang PKBM	13
Tabel 5. Kesimpulan Sistem Pembelajaran Gen Z.....	22
Tabel 6. Jumlah Penduduk Menurut Provinsi di Indonesia	24
Tabel 7. Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Provinsi	25
Tabel 8. Jumlah Penduduk Gen Z.....	26
Tabel 9. Komparasi Kasus	44
Tabel 10. Program Ruang.....	56

Daftar Gambar

Gambar 1. Perbandingan Persentase Pengangguran Gen Z dengan Generasi Lain	2
Gambar 2. Kerangka Pemikiran	7
Gambar 3. Contoh Penataan Ruang Kantor	10
Gambar 4. Sinergitas Antara Komunitas dan PKBM	11
Gambar 5. Standar Perancangan Kelas	14
Gambar 6. Standar Perancangan Kelas Spesialis	14
Gambar 7. Jenis Retail	15
Gambar 8. House SH oleh Hiroshi Nakamura & NAP	17
Gambar 9. Lanvin Boutique Ginza oleh Hiroshi Nakamura & NAP	18
Gambar 10. Lanvin Boutique Ginza oleh Hiroshi Nakamura & NAP	18
Gambar 11. Bird's Nest Atami oleh Hiroshi Nakamura & NAP	19
Gambar 12. Ruang Terbuka di Tokyu Plaza oleh Hiroshi Nakamura & NAP	20
Gambar 13. Alat Pembelajaran Paling Membantu	21
Gambar 14. Metode Pembelajaran Paling Membantu	21
Gambar 15. Cara Belajar Gen Z	21
Gambar 16. Cara Riset Gen Z	21
Gambar 17. Lokasi dan Ukuran Tapak	28
Gambar 18. Dokumentasi Tapak	28
Gambar 19. Rata-Rata Suhu dan Curah Hujan	29
Gambar 20. Suhu di Bandung	29
Gambar 21. Curah Hujan di Bandung	30
Gambar 22. Kecepatan Angin di Bandung	30
Gambar 23. Kondisi Sekitar Tapak	31
Gambar 24. Kondisi Sekitar Tapak	31
Gambar 25. Sun Path Kota Bandung	33
Gambar 26. Wind Rose Kota Bandung	34
Gambar 27. Kontur Tapak	34
Gambar 28. View ke Tapak	35
Gambar 29. View dari Tapak	35
Gambar 30. Proyeksi Bayangan Tapak	36
Gambar 31. Vegetasi pada Tapak	37
Gambar 32. Interior Waterloo Career Center	38
Gambar 33. Denah Waterloo Career Center	39
Gambar 34. Perspektif N Seattle Community College OCEE	39

Gambar 35. Denah Lantai Dasar N Seattle College OCEE	40
Gambar 36. Employment Support Center YORIDOKO	41
Gambar 37. Denah Lantai Dasar YORIDOKO	42
Gambar 38. Taman MATTER Career Readiness Institute	43
Gambar 39. Denah MATTER Career Readiness Institute	43
Gambar 40. Diagram Perumusan Masalah	47
Gambar 41. Program Permainan sebagai Labirin	48
Gambar 42. Permainan Kontur untuk Labirin	49
Gambar 43. Contoh Ruang Dinamik	49
Gambar 44. Diagram <i>Sequence</i> Dalam & Luar Ruang.....	50
Gambar 45. Diagram Sequence pada Kontur	50
Gambar 46. Fasilitas dan Program	51
Gambar 47. Alur Pengguna	51