

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar	xiii
I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Bonus Demografi dan Dampaknya Bagi Indonesia	1
1.1.2. Potensi Pengembangan Industri Kreatif	2
1.1.3. Memaksimalkan Penggunaan Bali Creative Industry Center	3
1.1.4. Bali Sebagai Etalase Produk Industri Kreatif.....	4
1.2. Permasalahan.....	5
1.2.1. Permasalahan Umum (Non Arsitektur).....	5
1.2.2. Permasalahan Khusus (Arsitektur).....	6
1.3. Tujuan & Sasaran Pembahasan	6
1.4. Metoda	6
1.4.1. Studi Pustaka	6
1.4.3. Wawancara	7
1.4.2. Observasi	7
1.4.4. Studi Kasus.....	7
1.5. Keaslian Penulisan	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	11
II Kajian Pustaka/Kajian Teori	12
2.1. Bahasan Fungsi/Sub Bahasan Terkait Fungsi	12
2.1.2. Industri Kreatif.....	12



2.1.2.1. Pengertian Industri Kreatif.....	12
2.1.2.2. Sub-Sektor Industri Kreatif	12
2.1.2.3. Kegiatan Guna Mendukung Industri Kreatif.....	21
2.1.3. Quadro Helix	21
2.1.4. Bali Creative Industry Center (BCIC)	23
2.1.4.1. Tinjauan Umum BCIC.....	23
2.1.4.2. Fungsi BCIC	24
2.1.4.3. Kegiatan Pokok BCIC.....	24
2.1.4.4. Fasilitas Gedung BCIC	26
2.1.4.5. Pengelola BCIC.....	28
2.2. Bahasan Teori/Sub Bahasan Terkait Teori	29
2.2.1. Teori Pendekatan: Dekonstruksi Arsitektur-Cross Programming	29
2.2.1.1. Tinjauan Umum Dekonstruksi	29
2.2.1.2. Bernard Tsuchumi: Cross Programming	30
2.3. Kesimpulan Kajian Fungsi dan Teori.....	32
III Kajian Lapangan/Kajian Empiris.....	34
3.1. Deskripsi dan Analisa Tapak.....	34
3.1.1. Tinjauan Umum Pulau Bali.....	34
3.1.2. Tinjauan umum Kota Denpasar	37
3.1.3. Tinjauan Umum Lokasi Tapak BCIC.....	38
3.1.3.1. Deskripsi Tapak.....	38
3.1.3.2. Analisa tapak.....	40
3.1.4. Masalah Tapak Utama yang Akan Diselesaikan.....	43
3.2. Studi Kasus.....	44
3.2.1. GOOGLE Headquarter	44
3.2.2. Pixar Headquarters	47
3.2.3. Eyebeam Institute of Art and Technology, New York.....	51
3.2.4. New Zealand Center for Conservation Medicine (NZCCM).....	52
3.2.5. Komparasi Kasus.....	53
3.3. Kesimpulan Analisa Tapak dan Studi Kasus.....	55
IV Analisis Masalah.....	56



4.1. Analisis Fungsi terhadap Konteks (Tapak).....	57
4.2. Analisis Teori terhadap Konteks (Tapak)	58
4.3. Analisis Teori terhadap Fungsi	59
4.4. Masalah Perancangan yang Akan Diselesaikan	60
V Konsep : <i>Serendipity Lab</i>	61
5.1. Transformasi Konsep.....	62
5.1.1. Sistem Modul Area Display – Makan – Kerja yang Interaktif, Dinamis, dan Fleksibel .	62
5.1.2. Tata Sirkulasi Bangunan dan Tapak Menciptakan Rangkaian Pengalaman untuk Kegiatan Kunjungan.....	63
5.1.3. Inovasi Penerapan Arsitektur Bali yaitu Proporsi Kaki - Badan – Kepala pada Bangunan.....	65
5.1.4. Integrasi antara Area Makan Wisatawan dengan Area Makan Cendekiawan	66
5.2. Program Ruang.....	67
5.3. Skema Kegiatan Pengguna.....	70
Daftar Pustaka.....	72
Lampiran 1 (Rencana Struktur Ruang Kota Denpasar).....	74
Lampiran 2 (Rencana Ruang Terbuka Hijau Kota Denpasar).....	75
Lampiran 3 (Peraturan Walikota Denpasar Nomor 25 Tahun 2010 BAB III).....	76