

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAKSI	x
 BAB I	 1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Kebutuhan Ruang Publik Kota Sebagai Media Hiburan	1
1.1.2. Pentingnya Kampung Nostalgia Generasi 90-an	2
1.1.3. Kampung Nostalgia Generasi 90-an Sebagai Solusi Ruang Publik Kota	4
1.2. Permasalahan	6
1.2.1. Permasalahan Umum	6
1.2.2. Permasalahan Khusus	6
1.3. Tujuan	6
1.4. Lingkup Pembahasan	6
1.4.1. Arsitektural	6
1.4.2. Non Arsitektural	6
1.5. Metode Pembahasan	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
 BAB II	 8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Teori	8
2.1.1. Kampung Nostalgia Generasi 90-an	8
2.1.2. Museum sebagai Representasi Kampung Nostalgia Generasi 90-an	11
2.1.3. <i>Free Zone</i> sebagai Ruang Interaksi Sosial	30
2.2. Tinjauan Studi Kasus	38
2.2.1. 21 st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan	38
	iv

2.2.2.	Benesse House Museum, Naoshima, Japan	51
2.2.3.	Dia.Lo.Gue Art Space, Jakarta	56
BAB III		60
PENDEKATAN KONSEP		60
3.1.	Kesimpulan Studi Kasus	60
3.2.	Tinjauan Lokasi	62
3.2.1.	Jakarta Selatan sebagai Ikon Pusat Aktivitas Remaja	62
3.2.2.	Persebaran Ruang Hiburan Publik (selain mal dan café) di Jakarta Selatan	62
3.2.3.	Analisis Alternatif Site	64
3.2.4.	Analisis Site Terpilih	66
3.3.	Pendekatan Karakter Keruangan	67
3.3.1.	Zonasi dan Hubungan Antar Ruang	67
3.3.2.	Pengarahannya Sirkulasi	71
3.3.3.	Kebutuhan Ruang	72
3.4.	Pendekatan Konsep Kampung dan <i>Free Zone</i>	74
3.5.	Pendekatan Penataan Ruang Pamer Museum	77
BAB IV		80
KONSEP PERANCANGAN		80
4.1.	Konsep Umum Perancangan	80
4.2.	Eksterior Bangunan	81
4.2.1.	Pencapaian	81
4.2.2.	Zonasi Tata Ruang Luar	82
4.2.3.	Sirkulasi Ruang Luar	84
4.2.4.	Bentuk dan Massa Bangunan	85
4.2.5.	Lansekap Ruang Luar	89
4.3.	Interior Bangunan	90
4.3.1.	Sirkulasi Ruang Dalam	90
4.3.2.	Penataan Ruang Pamer (Museum)	92
4.3.3.	Utilitas	94
DAFTAR PUSTAKA		96