

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAKSI	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 <i>Trading Card Game</i> dan Perkembangannya	1
1.1.2 <i>Trading Card Game</i> di Indonesia	3
1.1.3 Yogyakarta dan <i>Trading Card Game</i>	4
1.2 Permasalahan	6
1.2.1 Permasalahan Umum	6
1.2.2 Permasalahan Arsitektural	7
1.3 Tujuan	8
1.3.1 Tujuan Substansial	9
1.3.2 Tujuan Penulisan	9
1.4 Sasaran	9
1.5 Lingkup Pembahasan	10
1.5.1 Arsitektural	10
1.5.2 Non Arsitektural	10
1.6 Metode Penulisan	10
1.7 Sistematika Penulisan	10
BAB II	
TINJAUAN TEORI	
2.1 <i>Trading Card Game</i>	12
2.1.1 <i>Deck</i>	12
2.1.2 Aturan Permainan	13
2.1.3 Perlengkapan Permainan	14
2.2 <i>Trading</i>	15
2.3 <i>Duel</i>	17
2.4 <i>Trading Card Game</i> Studio	20
2.5 Galeri	23
2.6 <i>Café</i>	26
2.7 Studi Bangunan	27
2.8 Analisis Preseden	37

BAB III

TINJAUAN LOKASI

3.1 Tinjauan Kota Yogyakarta	40
3.1.1 Tinjauan Fisik Kota Yogyakarta	40
3.1.2 Iklim Yogyakarta	41
3.2 Analisis Site	42
3.2.1 Lokasi Strategis	42
3.2.2 Pilihan Site	49
3.3 Kelebihan dan Peluang Site	53

BAB IV

PENDEKATAN ARSITEKTUR

4.1 Pengertian Kreatif	55
4.1.1 Kreativitas	55
4.1.2 Rekreatif	56
4.2 Kreatifitas dalam Bentuk	57
4.2.1 Titik	58
4.2.2 Garis	58
4.2.3 Bentuk	59
4.3 Prinsip Pengolahan Bentuk dan Ruang	61
4.4 Bentuk Kreatif dalam <i>Trading Card Game</i>	62
4.4.1 Karakter / Massa Utama	64
4.4.2 Pergerakan / Pola	64
4.4.3 <i>Background</i> / Ruang	65

BAB V

KONSEP

5.1 Konsep Perancangan	67
5.2 Konsep Kebutuhan Ruang dan Pola Sirkulasi	67
5.2.1 Kebutuhan Ruang	67
5.2.2 Pola Sirkulasi	70
5.3 Konsep Zonasi	71
5.4 Konsep Arsitektur	72
5.4.1 Konsep Bentuk	72
5.4.2 Massa Bangunan	74
5.4.3 <i>Enterance</i> dan Galeri	78
5.4.4 Interior	80

DAFTAR PUSTAKA

82