



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAKSI	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Kerjasama Indonesia – Jepang	1
1.1.2. Pusat Komunitas	3
1.1.3. Cosplay sebagai Salah Satu Budaya Jepang yang Trend	4
1.1.4. Yogyakarta sebagai Kota Kreatif dan Kota Komunitas	6
1.2. Permasalahan	8
1.3. Tujuan, dan Sasaran	8
1.3.1. Tujuan Pembahasan	8
1.3.2. Sasaran Pembahasan	8
1.4. Ruang Lingkup Pembahasan	8
1.5. Metodologi Penulisan	9
1.5.1. Pengumpulan Data	9
1.5.2. Pengolahan Data	9
1.6. Sistematika Penulisan	10
1.7. Keaslian Penulisan	10
1.8. Kerangka Pemikiran	10



BAB II

TINJAUAN TEORI DAN STUDI KASUS

2.1. Tinjauan Teori	12
2.1.1. Pusat Komunitas	12
2.1.2. Galeri Pameran	14
2.1.3. Outlet/ Showroom Store	16
2.2. Studi Kasus	17
2.3. Kesimpulan	26

BAB III

KEBUDAYAAN JEPANG DAN COSPLAY

3.1. Kebudayaan Jepang	27
3.2. Budaya Cosplay	28
3.2.1. Tinjauan Cosplay	28
3.2.2. Unsur- unsur Cosplay	34
3.2.3. Cosplay di Yogyakarta	39
3.3. Analisis Cosplay	40
3.3.1 . Klasifikasi	40
3.3.2. Unsur Kostum Cosplay	48
3.3.1 . Game	50
3.4. Studi Kasus	53

BAB IV

ASPEK PERANCANGAN DAN KONSEP

4.1. Pemilihan Lokasi di Yogyakarta	61
4.1.1. Kota Yogyakarta sebagai Kota Seni dan Komunitas	61
4.1.2. Pemilihan Lokasi	62
4.2. Konsep Perancangan Bangunan Pusat Komunitas	66
4.2.1. Konsep Umum	66
4.2.2. Kerangka Berpikir Konsep Mikro	67
4.2.3. Cosplay sebagai Identitas Pusat Komunitas	68



4.2.4. Massa Bangunan	70
4.2.5. Karakter Bangunan	71
4.2.6. Zonasi dan Fungsi Ruang	72
4.2.7. Besaran Ruang pada Bangunan	75
4.2.8. Sirkulasi pada Bangunan	76
4.2.9. Pola Ruang Aktivitas Pengguna	78
4.2.10. Material pada Bangunan	79
4.2.11. Struktur pada Bangunan	81
4.2.12. Interior pada Bangunan	82
Daftar Pustaka	85