

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
ABSTRAK	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR REVISI.....	10
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I: PENDAHULUAN.....	18
1.1. Latar Belakang	18
1.2. Identifikasi Permasalahan.....	21
1.3. Rumusan Permasalahan.....	22
1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan	22
1.4.1. Tujuan Perancangan	22
1.4.2. Sasaran Perancangan.....	23
1.5. Batasan Perancangan	23
1.6. Manfaat Perancangan	23
1.7. Metode Perancangan	24
1.7.1. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1.7.2. Teknik Pengolahan Data	25
1.8. Kerangka Pikir.....	26
1.9. Pembaban	26
BAB II: KAJIAN LITERATUR	28
2.1. Literatur Objek Perancangan.....	28
2.1.1. Definisi Ritel	28
2.1.2. Fungsi Ritel	29
2.1.3. Papan Petunjuk dalam Ritel	29
2.1.4. Strategi Pemasaran Ritel	29
2.1.5. Definisi Kantor.....	30
2.1.6. <i>Brand</i>	30

2.2.	Klasifikasi Proyek	31
2.2.1.	Sektor Ritel	31
2.2.2.	Tipologi Ritel	31
2.2.3.	Tipe Lokasi Ritel.....	33
2.2.4.	Tipe Layout pada Ritel.....	34
2.2.5.	Klasifikasi Objek Perancangan Ritel	37
2.2.6.	Tipologi Kantor.....	37
2.3.	Standar Perancangan Ritel.....	39
2.3.1.	Standarisasi Umum	39
2.3.2.	Standar Luas Lantai Penjualan Ritel	49
2.3.3.	Jam Operasional Ritel	49
2.3.4.	Regulasi Ritel	49
2.3.5.	Kebutuhan Ruang Ritel	51
2.3.6.	Kebutuhan Ruang Kantor.....	52
2.4.	Literatur Atensi.....	54
2.5.	Citra Brand dan Aplikasinya dalam Interior	57
2.5.1	Pengertian Brand.....	57
2.5.2	Identitas Brand	57
2.5.3	Aplikasi Brand dalam Interior.....	58
2.6.	Pendekatan Desain	58
2.4.1.	<i>Programmatic Design</i>	58
2.4.2.	Studi Preseden.....	60
BAB III: PROGRAMMING PERANCANGAN.....		64
3.1	Analisis Studi Banding Gramedia Pandanaran Semarang	64
3.2	Analisis Studi Banding Gramedia Slamet Riyadi Surakarta	70
3.3	Tabel Komparasi Studi Banding	76
3.4	Deskripsi Projek Perancangan.....	82
3.4.1	Perusahaan Gramedia.....	82
3.4.2	Konsep <i>Dynamic Identity</i> Gramedia	86
3.4.3	Analisis Bangunan Eksisting	88
3.4.4	Analisis Aktivitas Pengguna	91
3.4.5	Tabel Analisis Aktivitas dan Fasilitas.....	100

3.4.6	Analisis Luasan Ruang.....	123
3.4.7	Analisis Hubungan Antar Ruang	137
3.4.8	Zoning	140
3.4.9	Blocking	142
3.5	Studi Transformasi	145
3.5.1	Definisi Rupa, Karakter, dan Karakteristik.....	145
3.5.2	Transformasi Dalam Matematika.....	145
3.5.1	Transformasi: Bentuk (<i>Shapes</i>).....	146
3.5.2	Transformasi: Warna (<i>Colours</i>).....	150
3.5.3	Transformasi: Pola (<i>Patterns</i>).....	153
BAB IV: TEMA, KONSEP DAN APLIKASI PERANCANGAN		157
4.1	Tema Perancangan	157
4.2	Konsep Perancangan	158
4.2.1	Konsep Zoning & Blocking	158
4.2.2	Konsep Organisasi Ruang	164
4.2.3	Konsep Sirkulasi dan Penataan Mebel.....	168
4.2.4	Konsep Bentuk	170
4.2.5	Konsep Material	172
4.2.6	Konsep Warna.....	174
4.2.7	Konsep Pencahayaan.....	176
4.2.8	Konsep Signage.....	177
4.2.9	Konsep Transformasi Melalui Pola.....	179
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN		183
5.1	Kesimpulan.....	183
5.2	Saran	184
DAFTAR PUSTAKA		185
LAMPIRAN.....		189