

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAKSI	x
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang	1
1.2.1. Kegiatan-kegiatan Masyarakat Bengkulu	1
1.2.2. Bentuk Kegiatan yang akan Diwadahi	3
1.2.3. Kebutuhan Ruang	4
1.2.4. Upacara Tabot Sebagai Pendekatan Perancangan ..	10
1.3. Rumusan Permasalahan	11
1.3.1. Permasalahan Umum	11
1.3.2. Permasalahan Khusus	11
BAB II : SPESIFIKASI UMUM PROYEK	
2.1. Judul Proyek	12
2.2. Lokasi dan Site Proyek	12
2.3. Keadaan Site	12
2.4. Potensi Site	12
BAB III : SCHEMATIC DESIGN	
3.1. Prosesi Upacara Tabot	15
3.1.1. Mengambil Tanah	15
3.1.2. Duduk Penja	17
3.1.3. Menjara	19
3.1.4. Meradai	20
3.1.5. Arak Penja	21

3.1.6. Arak Serban	23
3.1.7. Gam/Gum	24
3.1.8. Arak Gedang	26
3.1.9. Tabot Terbuang	28
3.2. Simbol Upacara	31
3.2.1. Boneka Tanah	31
3.2.2. Serban	33
3.2.3. Bangunan Tabot	34
3.3. Fleksibilitas Ruang	37
3.3.1. Pengelompokan Kegiatan	37
3.3.1.1. Kegiatan Insidental	37
3.3.1.2. Kegiatan Rutin	38
3.3.2. Analisa Ruang-ruang Fleksibel	42
3.3.3. Konsep Pencapaian Fleksibilitas	44
3.3.3.1. Fleksibilitas Ruang Kelas	44
3.3.3.2. Fleksibilitas Ruang Serba Guna	46
3.3.3.3. Fleksibilitas Ruang Asrama	53
3.4. Analisa Site	55
3.4.1. Kebisingan	55
3.4.2. View	56
3.4.3. Pencapaian	57
3.5. Ploting Gubahan Masa	58
3.6. Zoning Kelompok Ruang	59
3.7. Hubungan Ruang	60
3.8. Organisasi Kelompok Ruang	63
BAB IV : DESIGN DEVELOPMENT	
4.1. Gubahan Masa	64
4.2. Letak Masa Bangunan	65
4.3. Orientasi Bangunan	66
4.4. Tata Ruang Luar	67
4.4.1. Lanscape	67

4.4.2. Area Parkir	68
4.5. Sistem Sirkulasi	69
4.5.1. Site	69
4.5.2. Bangunan	69
4.6. Sistem Selubung dan Pembatas	70
4.6.1. Denah	70
4.6.1.1. Entrance	71
4.6.1.2. Sculpture	72
4.6.1.3. Interior Hall	73
4.6.1.4. Selasar	74
4.6.1.5. Open Space (taman)	75
4.6.1.6. Tangga Selasar	76
4.6.2. Fasade Bangunan	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

