

NET-CAFÉ WITH WORKING SPACE AREA
DENGAN PENDEKATAN RESPONS TERHADAP COVID-19

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Teknik Arsitektur**



NAWFAL LUTFI FADLULLAH
03061381823058

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2021

ABSTRAK

NET-CAFÉ WITH WORKING SPACE AREA DENGAN PENDEKATAN RESPONS TERHADAP COVID-19

Fadlullah, Nawfal Lutfi

03061381823058

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

Email: nawfallutfifadullah@gmail.com

Saat ini perkembangan *Esports* sangatlah pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Esports* menjadi sangatlah dikenal oleh kalangan masyarakat Indonesia, terkhususnya di kalangan remaja Indonesia. Dengan perkembangan tersebut, mulai muncul berbagai wadah untuk yang menyediakan aktivitas *Esports* berupa warung internet. Namun di situasi pandemi saat ini, warung internet menjadi sebuah tempat yang dihindari karena potensi penyebaran Covid-19 yang sangat besar. Virus Covid-19 akan cepat menyebar di area publik yang tertutup dan padat seperti warung Internet. Oleh karena itu, dihadirkanlah sebuah Warung Internet yang dapat merespon situasi penyebaran virus Covid-19 seperti pada Warung Internet pada umumnya. Dengan Warung Internet ini, diharapkan juga dapat mengembangkan minat dan *skill* *Esports* bagi para pengguna melalui berbagai fasilitas seperti layaknya sebuah area Working Space.

Kata Kunci: *Esports*, Covid-19, Warung Internet

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T
NIP. 197409262006041002

Abdurrachman Arief, S. T., M. Sc.
NIP. 198312262012121004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Sriwijaya



Dr. Saloma, S. T., M. T
NIP. 197610312002122001

SUMMARY

NET-CAFÉ WITH WORKING SPACE AREA WITH A REPSONSE TO COVID-19 APPROACH

Fadlullah, Nawfal Lutfi
03061381823058

Architectural Engineering, faculty of Engineering, Sriwijaya University
Email: nawfallutfifadullah@gmail.com

Right Now the growth of Esports are so fast, in Indonesian not exception. Esports are so famous in Indonesian society, especially Indonesian Teenager. With the growth of that, there are starting appear various of platform that provide activity of Esports in the form of Internet Café. However in the pandemic situation like now, the Internet Café became a place that avoided because of the great potential to spread the Covid-19. The Covid-19 Virus will quickly spread in the closed congested public area like Internet Café. Therefore, be presented an Internet Café that respons to the situation of the Covid-19 spread like the Internet Café in general. With this Internet Café, hopefully that the user can develop their interest and skills for Esports through the various of facility like an Working Space area.

Keywords: Esports, Covid-19, Internet Café

Approved by,

Adviser I

Adviser II


Dr. Johannes Adivanto, S.T., M.T
NIP. 197409262006041002


Abdurrachman Arief, S. T., M. Sc.
NIP. 198312262012121004

Knowned by,
Head of Civil Engineering and Planning Department Sriwijaya University



Dr. Saloma, S. T, M. T
NIP. 197610312002122001

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nawfal Lutfi Fadlullah

NIM : 03061381823058

Judul : *Net-Café with Working Space Area* dengan Pendekatan Respons terhadap Covid-19

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Inderalaya, 25 Juli 2022



[Nawfal Lutfi Fadlullah]

HALAMAN PENGESAHAN

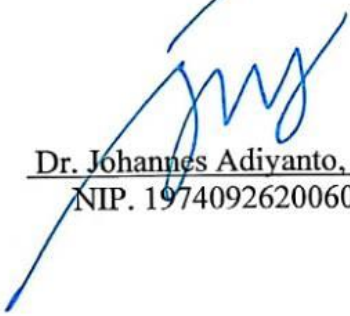
NET-CAFÉ WITH WORKING SPACE AREA DENGAN PENDEKATAN RESPONS TERHADAP COVID-19

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Nawfal Lutfi Fadlullah
NIM: 03061381823058

Inderalaya, 25 Juli 2022
Pembimbing I


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T
NIP. 197409262006041002

Pembimbing II


Abdurrachman Arief, S. T., M. Sc.
NIP. 198312262012121004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil



Dr. Saloma, S. T., M. T
NIP. 197610312002122001

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “*Net-Café with Working Space Area* dengan Pendekatan Respons terhadap Covid-19” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 18 Juli 2022

Indralaya, 25 Juli 2022

Tim Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir

Pembimbing :

1. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002

()

2. Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc.
NIP. 198312262012121004

()

Penguji :

1. Dr.Ar. Livian Teddy, S.T., M.T.IPU
NIP. 197402102005011003

()

2. Dr. - Ing. Listen Prima, S.T., M.Plan
NIP. 198502072008122002

()

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perancangan

Universitas Sriwijaya



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala limpahan dan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Net-Café with Working Space Area* dengan Pendekatan Respons terhadap Covid-19”. Pada keseluruhan rangkaian proses dalam menyelesaikan karya tulis ini penulis mendapat banyak bantuan dan *support* dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, baik secara lisan maupun tersirat. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan dan mengucapkan rasa terima kasih yang paling dalam kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan Jasmani dan Rohani untuk menjalankan proses Panjang dari awal perkuliahan hingga penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua penulis, yang telah memberikan *support* baik secara materil dan moril.
3. Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T., Bapak Dossa Andriyali Armarieono,,S.T., M.T. selaku koordinator pada mata kuliah Tugas Akhir.
4. Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. selaku pembimbing I Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Abdurrachman Arief, S.T., M.Sc. selaku pembimbing II Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Livian Teddy, S.T., M.T. dan Ibu Dr. - Ing. Listen Prima, S.T., M.Plan selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran membangun dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Muhammad Dzakir Ramadhan selaku sahabat yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir penulis.
8. Taufik Kurniawan, Egga Sulaeman Fadillah dan rekan rekan lainnya yang telah banyak memberikan masukan dan *support* serta diskusi diskusi yang dapat membangun penyelesaian Tugas Akhir ini.

9. TNM, Ray Restu Fauzi, Eeyore dan *streamer* lainnya selaku media hiburan yang menemani penulis disaat sedang mengerjakan Tugas Akhir .
10. Pihak pihak lainnya serta teman teman yang telah ikut andil dalam membantu penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis berharap besar dapat memberikan manfaat Ilmu bagi semua pihak yang membaca laporan ini, tidak terkecuali bagi penulis sendiri yang telah membangun laporan ini. Penulis juga berharap semoga semua Ilmu yang telah penulis dapat dan bagikan pada masa perkuliahan ini merupakan Ilmu yang barokah dan berguna, sehingga dapat menjadi sebuah amal Jariah bagi seluruh pihak agar mendapat karunia dari Allah Subhanahu wa Ta'ala.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	
ABSTRAK.....	II
SUMMARY.....	III
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
HALAMAN PERSETUJUAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sistematika Pembahasan	4
Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pemahaman Proyek.....	5
2.1.1 Definisi.....	5
2.1.2 Standar terkait, Klasifikasi, Kriteria, dan Penjelasan yang tekait dengan Proyek TA.....	7
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	8
2.2 Tinjauan Fungsional.....	9
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna	9
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis.....	11
1. Booth Internet/Manga Café & Capsule Hotell by fan Inc., Tokyo- Japan	12
2. Sportzal by Qylyshbekov Adlet and Makhabbat Muhametzhanova, Kazakhstan, Kotanay city	16
3. Game Häus Café, Southern California.....	19
2.3 Tinjauan Konsep Program	21
2.3.1 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	21
1. Office Guideline for safe during Covid-19 by Perkins and Will	21
2. Spatial Strategies for Restaurant in response to COVID-19 by MASS	23
2.4 Tinjauan Lokasi.....	25
2.4.1 Kriteria pemilihan lokasi.....	25
2.4.2 Lokasi terpilih	28
Bab 3 METODE PERANCANGAN	30
3.1 Pencarian Masalah Perancangan	30
3.1.1 Pengumpulan Data	30
3.1.2 Perumusan Masalah	31

3.1.3 Pendekatan Perancangan.....	31
3.2 Analisis.....	32
3.2.1 Fungsional dan Spasial.....	32
3.2.2 Konteksual	32
3.2.3 Selubung.....	33
3.3 Perumusan Konsep.....	33
3.4 Skematik Perancangan	34
Bab 4 ANALISIS PERANCANGAN.....	35
4.1 Analisis Fungsional dan Spasial	35
4.1.1 Analisis Kegiatan	35
4.1.2 Analisis Kebutuhan ruang.....	36
4.1.3 Analisis Luasan	39
4.1.4 Analisis Hubungan Antar Ruang	42
4.1.5 Analisis Spasial	43
4.2 Analisis Kontekstual	44
4.2.1 Konteks Lingkungan Sekitar.....	45
4.2.2 Fitur Fisik Alam	45
4.2.3 Sirkulasi	46
4.2.4 Infrastruktur.....	47
4.2.5 Manusia dan Budaya	47
4.2.6 Iklim	48
4.2.7 Sensory	49
4.3 Analisis Selubung Bangunan	50
4.3.1 Analisis Sistem Struktur.....	50
4.3.2 Analisis Sistem Utilitas	50
4.3.3 Analisis Tutupan dan Bukaannya	51
Bab 5 KONSEP PERANCANGAN	52
5.1 Konsep Perancangan Tapak	52
5.2 Konsep Perancangan Arsitektur.....	54
5.3 Konsep Perancangan Struktur	59
5.4 Konsep Perancangan Utilitas	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan struktur dalam Internet Cafe	11
Gambar 2.2 Area Regular sisi samping kanan	12
Gambar 2.3 Area Regular sisi samping kiri	13
Gambar 2.4 Lobby koridor area private room	13
Gambar 2.5 Private Room.....	14
Gambar 2.6 Ruang Kapsul	14
Gambar 2.7 Tampak Depan Fasad bangunan	15
Gambar 2.8 Area regular room	16
Gambar 2.9 Area VIP room	17
Gambar 2.10 Area VVIP room	17
Gambar 2.11 Mini Gym.....	18
Gambar 2.12 Area Lounge bagian depan.....	19
Gambar 2.13 Area café depan.....	20
Gambar 2.14 Area café belakang.....	20
Gambar 2.15 Pembagian akses pada area Workstation	21
Gambar 2.16 Pembagian akses pada Area Café.....	22
Gambar 2.17 Pembagian akses zonasi ruang	23
Gambar 2.18 Pembagian akses zonasi ruang	23
Gambar 2.19 Pembagian akses zonasi ruang	24
Gambar 2.20 Pembagian akses zonasi ruang	25
Gambar 2.21 Lokasi Alternatif Tapak 1	26
Gambar 2.22 Lokasi Alternatif Tapak 2	27
Gambar 2.23 Lokasi Tapak Pilihan.....	28
Gambar 2.23 View Luar Tapak Pilihan	29
Gambar 2.25 View Dalam Tapak Pilihan	29
Gambar 2.26 Jalan Alternatif Tapak Pilihan.....	29
Gambar 3.1 Skematik Metode perancangan dalam arsitektur.....	34
Gambar 4.1 Bubble Diagram A	43
Gambar 4.2 Bubble Diagram B.....	43
Gambar 4.3 Lokasi Tapak.....	44
Gambar 4.4 Fitur Fisik Alam sekitar Site	45
Gambar 4.5 Sirkulasi sekitar Site.....	46
Gambar 4.6 Infrastruktur sekitar Site beserta Legenda.....	47

Gambar 4.7 Analisis Iklim sekitar Site	48
Gambar 4.8 Analisis Kebisingan sekitar Site.....	49
Gambar 4.9 Analisis Sistem Struktur.....	50
Gambar 5.1 Konsep Zonasi Tapak.....	52
Gambar 5.2 3Dimensi Konsep Tapak	53
Gambar 5.3 Vegetasi Bambu pada area setapak parkir mobil	54
Gambar 5.4 Konsep Gubahan Massa 1	55
Gambar 5.5 Konsep Gubahan Massa 2	55
Gambar 5.6 Material ACP.....	56
Gambar 5.7 Material Kaca 8mm.....	56
Gambar 5.8 Material Kaca Sandblast	57
Gambar 5.9 Dimensi Konsep Bangunan Massa 1.....	57
Gambar 5.10 Dimensi Konsep Bangunan Massa 2.....	58
Gambar 5.11 Ilustrasi Covid-19.....	58
Gambar 5.12 Konsep Struktur pada Kedua Massa Bangunan	59
Gambar 5.13 Tulangan pada area atap Dak	60
Gambar 5.14 Uppertank pada Area Rooftop	61
Gambar 5.15 Ac VRV.....	61
Gambar 5.16 Penangkal Petir.....	62
Gambar 5.17 Area jangkau Penangkal PetirL.....	62
Gambar 5.18 Kabel LAN.....	64
Gambar 5.19 Router.....	64
Gambar 5.20 Logo Provider Biznet sebagai ISP dalam bangunan	64
Gambar 5.21 Paketan yang dibutuhkan pada fungsi bangunan	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Definisi pemahaman Internet Café menurut para Ahli	5
Tabel 2 Fungsi Rekreasi pada tinjauan fungsional	10
Tabel 3 Fungsi Kerja pada tinjauan fungsional.....	10
Tabel 4 Perbandingan antara kedua tapak terpilih	27
Tabel 5 Analisis Kegiatan	35
Tabel 6 Analisis Kebutuhan Ruang	36
Tabel 7 Analisis luasan ruang	39
Tabel 8 Analisis Hubungan ruang.....	42
Tabel 8.1 Matriks Lantai 1	42
Tabel 8.2 Matriks Lantai 2	42
Tabel 8.3 Matriks Lantai 3	42
Tabel 8.4 Matriks Lantai 4	42
Tabel 8.5 Matriks Lantai 5	42
Tabel 8.6 Legenda Matriks	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Gambar Pra-Desain.....	68
Lampiran B	Gambar Rencana.....	81

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini aktivitas untuk bermain game seperti PC, Konsol, Board Game, hingga Card Game sangatlah tinggi dikalangan anak muda. Di era pandemi ini pun telah berdiri beberapa Game Centre yang didirikan oleh beberapa artis muda tanah air. Salah satunya adalah Tokyo Gamingspace yang didirikan oleh Kaesang (Putra Presiden RI) dan Reza Arap (Creator Artist) di kawasan Sunter Agung, Jakarta Utara. Game Centre ini berfokus terhadap sewa atau rental Personal Computer (PC) yang menjadi konsol utama untuk bermain game.

Dilihat dari fenomena tersebut, Game Centre ini memang tercipta karena perubahan zaman dan minat yang muncul dari kalangan muda saat ini. Game Centre ini juga biasanya merangkap menjadi sebuah Net-café (Internet Café/Warung Internet). Hal tersebut sangatlah umum di kalangan anak muda zaman sekarang, oleh sebab itu banyak sekali anak muda yang rela mengantri untuk dapat bermain di Game Centre ataupun Net-café ini.

Selain itu, pembelajaran atau training dalam konsol game juga sangat menarik perhatian bagi para kalangan muda saat ini. Dilihat dari turnamen game yang diselenggarakan di Indonesia saja sangat bermacam ragamnya di tahun tahun ini. Mulai dari VCT Valorant, PKMN Pokemon Sword/Shield, Tekken Online Challenge 2021, Four Meeples Board Game, dan lain lain. Turnamen turnamen tersebut biasa disebut E-Sport, yakni sebuah permainan yang dijadikan sebuah laga tanding layaknya Olahraga. Dari berbagai turnamen yang ada tersebut, layaknya olahraga pada umumnya para atlit atau pemain ini perlu melakukan Latihan di sebuah area atau wadah yang dapat mengembangkan skill mereka tersebut.

Dari antusiasme para anak muda terhadap E-Sport ataupun Game Centre/Net-café ini, tentunya akan sangat terbatas dengan keadaan saat pandemi seperti saat ini. Oleh karena itu penulis akan mencoba membuat Sebuah Net-Café yang

berbasikan Game Centre dengan pendekatan terhadap adaptasi kondisi post pandemic dan juga pasca pandemic.

Konsep yang akan diusulkan dalam bangunan Net-Café penulis ini akan berfokus pada cara mendesain tata ruang, utilitas, dan kenyamanan bagi para user. Dalam sebuah net café, interaksi serta privasi yang diberikan bagi para user akan menyesuaikan terhadap fasilitas konsol game yang sedang digunakan. Oleh karena itu akan terdapat banyak problematika dan permasalahan konsep yang dapat dikembangkan guna mencapai kompleksitas bangunan secara maksimal.

Selain itu, Net-Café ini tentunya akan merangkap sebagai area pelatihan atau Workshop untuk para atlit E-Sport yang ingin berlatih. Area Workshop yang ditawarkan dalam Net-Café ini sendiri akan terbagi menjadi beberapa area workshop yang telah disesuaikan dengan fasilitas konsol yang disediakan. Masing masing fasilitas konsol ini memiliki kondisi dan syarat yang berbeda beda.

Contohnya adalah, area workshop untuk PC akan lebih kedap suara dari dalam karena euphoria yang diberikan pada area workshop ini akan lebih tinggi dan membutuhkan komunikasi intens bagi setiap pemain yang berlatih. Berbeda dengan area workshop lain seperti Game Card, area ini akan membutuhkan fokus yang tinggi bagi para pemain sehingga diperlukan area yang lebih kedap suara terutama suara dari luar area. Dari kedua contoh tersebut, didapat berbagai permasalahan yang dapat dijadikan konsep agar mencapai kompleksitas secara maksimal.

Dengan menggabungkan kedua fungsi antara kerja (pelatihan) dan rekreasi (area sewa) tersebut, tentunya akan memberikan tantangan bagi penulis untuk memberikan solusi yang terbaik untuk menciptakan bangunan secara kompleks baik dari segi fungsi maupun keindahan. Adapun hal tersebut dapat diperoleh dengan memberikan konsep dari berbagai sudut pandang seperti tata ruang, material, utilitas, dan lain lain.

1.2 Masalah Perancangan

Adapun dari latar belakang tersebut, dapat ditarik beberapa rumusan masalah yang didapat pada topik Net-Café ini, yakni:

- Bagaimana sistem penerapan *physical distancing* yang baik, agar para user dapat tetap merasa nyaman walau dalam kondisi penerapan *physical distancing*?
- Bagaimana cara membagi fasilitas dan tata ruang pada masing masing ruang konsol, agar setiap ruang memiliki karakteristik masing masing?
- Bagaimana cara melakukan perancangan terhadap irisan kedua fungsi ruang agar berdiri dalam satu bangunan, namun tidak terasa monoton sebab dari perbedaan fungsi yang diberikan?
- Bagaimana perencanaan yang dilakukan, agar fasilitas yang diberikan sebagai penunjang aktivitas disekitar dapat memberikan efektivitas secara maksimal?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan : Merancang sebuah area yang dapat mengembangkan potensi E-Sport bagi para user dan menjadi tempat yang nyaman bagi user sebagai “rumah kedua” untuk beristirahat.

Sasaran : Menghasilkan sebuah bangunan yang memberikan fasilitas secara lengkap dalam segi hal baik secara E-Sport maupun fasilitas Pendukungnya. Juga, menciptakan sebuah rancangan bangunan yang memiliki fungsi komersil namun dapat menjaga kestabilan dalam hal *healthiness* di situasi saat ini.

1.4 Ruang Lingkup

1. Ruang lingkup utama yang ditekankan pada perencanaan dan perancangan bangunan ini adalah program ruang yang akan disusun secara sistematis sesuai dengan karakteristik di setiap masing masing ruang.
2. Dalam menciptakan program ruang yang sistematis tersebut, dibutuhkan juga fasilitas penunjang yang sesuai dengan kebutuhan para user agar dapat memaksimalkan fungsi dari masing masing ruang.
3. Selain dari program ruang, terdapat focus terhadap penyesuaian pada arsitektur dan utilitas, agar dapat menciptakan lingkungan sehat dengan menerapkan metode *physical distancing*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis akan memuat beberapa hal mengenai pembahasan, berupa:

BAB 1 Pendahuluan

Pada Bab ini akan membahas mengenai latar belakang dari laporan ini, masalah perancangan yang berupa rumusan, tujuan dan sasaran yang ingin dituju dalam laporan ini, ruang lingkup yang dicakup dalam perancangan, dan system pembahasan dalam laporan akhir yang dilakukan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Dalam Bab ini akan berisi pemahaman dan definisi dari proyek perancangan yang akan dilakukan, tinjauan secara fungsional perancangan yang dilakukan dan tinjauan objek sejenis yang diambil sebagai acuan dalam melakukan perancangan kedepannya.

BAB 3 Metode Perancangan

Pada Bab ini berupa kerangka berpikir dalam melakukan perancangan dan pengumpulan data yang dilakukan dalam proses melakukan perancangan sistematis dan perumusan konsep. Dalam metode perancangan ini data yang ditampilkan dapat berupa diagram dalam bentuk kerangka berpikir penulis dalam Menyusun sistematis dan perumusan konsepnya.

BAB 4 Analisa Perancangan

Dalam Bab ini berbagai Analisa berupa Analisa fungsional, Analisa spasial, Analisa Kontekstual, Analisa Selubung dan Analisa geometri.

BAB 5 Sintesis dan Konsep Perancangan

Bab ini berisikan sintesa perancangan dalam tapak dan konsep yang diterapkan dalam perancangan. Sintesa ini berupa sintesa perancangan tapak, sintesa perancangan arsitektur, sintesa perancangan struktur, sintesa perancangan utilitas dan sintesa perancangan MEP..

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*):

The Architecture of Creativity: Toward a Causal Theory of Creative Workspace Design, data diperoleh melalui situs internet: www.ijdesign.org. Diunduh pada tanggal 09 September 2021.

CONFIGURING THE SUSTAINABLE STRATEGY OF INTERNET CAFE IN YOGYAKARTA, INDONESIA, TO REMAIN POPULAR IN NOWADAYS, data diperoleh melalui situs internet: <http://jssidoi.org/esc/home>. Diunduh pada tanggal 09 September 2021.

Internet Café Provider Business Model in Africa, data diperoleh melalui situs internet, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.slideshare.net/abrude/internet-service-provider-business-models-in-africa>. Diunduh pada tanggal 09 September 2021.

Designing internet café as an electronic sport athletes boot camp in Bandung, data diperoleh melalui situs internet: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/407/1/012052>. Diunduh pada tanggal 09 September 2021.

INFORMATION DISSEMINATION IN A DEVELOPING SOCIETY: INTERNET CAFÉ USERS IN INDONESIA, data diperoleh melalui situs internet: <http://www.ejisdc.org>. Diunduh pada tanggal 09 September 2021.

Modular composite building in urgent emergency engineering projects: A case study of accelerated design and construction of Wuhan Thunder God Mountain/Leishenshan hospital to COVID-19 pandemic, data diperoleh melalui situs internet: <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2021.103555>. Diunduh pada tanggal 16 November 2021.

Nursing Home Design and COVID-19: Balancing Infection Control, Quality of Life, and Resilience, data diperoleh melalui situs internet: <https://doi.org/10.1016/j.jamda.2020.09.005>. Diunduh pada tanggal 16 November 2021.

IDENTIFIKASI DISAIN APARTEMEN *SOLO URBANA RESIDENCE* DALAM MERESPON PANDEMI COVID-19, data diperoleh melalui situs internet: <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinetika>. Diunduh pada tanggal 16 November 2021.

Materiality in a Post-Covid-19 World, data diperoleh melalui situs internet: https://www.archdaily.com/964664/materiality-in-a-post-covid-19-world?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Diunduh pada tanggal 16 November 2021.