

DAFTAR ISI

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Sasaran	3
1.5 Batasan Perancangan	3
1.6 Metodologi Perancangan	3
1.7 Kerangka Perancangan.....	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	7
KAJIAN LITERATUR.....	7
2.1 Tinjauan umum Game Center	7
2.1.1 Game Center	7
2.1.2 Fungsi, Tujuan dan Manfaat game center.....	7
2.1.3 Sejarah Game Center	8
2.1.4 Jenis-Jenis Game Center	9
2.3.2 Kebutuhan dan Fasilitas Game center.....	10

2.2 Sejarah Perkembangan ASUS.....	18
2.2.1 Timeline ASUS.....	18
2.2.2 Arti Logo.....	20
2.2.3 Visi dan Misi.....	20
2.2.4 Standar iCafe ASUS ROG.....	22
2.2.5 Struktur Organisasi ASUS.....	23
2.3 Standar Ukuran Ruang Game.....	25
2.3.1 Area Reguler.....	25
2.3.2 Area VIP.....	26
2.3.3 Area Battle Arena.....	28
2.3.4 Streaming room.....	30
2.3.5 Caster room.....	31
2.3.6 Lobby.....	32
2.3.7 Alur Sirkulasi.....	34
2.4 Pengkondisian Ruang.....	36
2.4.1 Kenyaman Thermal.....	36
2.4.2 Kenyamanan Visual.....	37
2.4.3 Kenyamanan Akustik.....	38
2.4.4 Kenyamanan Psikologis.....	39
2.4.5 Penghawaan.....	40
2.4.6 Bahaya Terlalu Lama Bekerja Di Depan Komputer.....	41
2.4.7 Element Pembentuk Ruang.....	44
2.5 Anotasi Jurnal.....	46
2.6 Analisa Studi Banding.....	50
2.6.1 Stadium E-Sport Arena.....	50
2.6.2 Orion E-Sport Arena.....	55
2.6.3 M.O.D E-Sport Arena.....	52
2.6.4 Data Pengunjung.....	57
2.6.5 Tabel Komparasi.....	58
BAB III.....	59
KONSEP DAN TEMA PERANCANGAN.....	59
3.1 Data Proyek.....	59
3.1.1 Deskripsi Proyek.....	59
3.1.2 Data Analisa Site plan.....	59

3.1.3	Struktur Organisasi	60
3.1.4	Flow Aktifitas	63
3.2	Tema dan Konsep Perancangan	64
3.2.1	Tema dan Konsep Umum	64
3.3	Penerapan Konsep Dalam Perancangan.....	65
3.3.1	Konsep Bentuk.....	65
3.3.2	Konsep Organisasi Ruang.....	66
3.3.3	Konsep Material.....	68
3.3.4	Konsep Furniture.....	69
3.3.5	Konsep Pencahayaan.....	70
3.3.6	Konsep Penghawaan	71
3.3.7	Konsep Akustik.....	72
3.3.8	Konsep Warna.....	73
3.4	Programming Ruang	76
3.4.1	Bubble Diagram	76
3.4.2	Diagram Matriks	77
3.4.3	Tabel Kebutuhan Ruang.....	78
3.4.4	Mind Mapping	87
3.4.5	Zoning Blocking	88
BAB IV	91
KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS		91
4.1	Pemilihan Denah Khusus	91
4.2	Penerapan Tema dan Konsep Denah Khusus.....	92
4.2.1	Denah Khusus Lantai Satu.....	92
4.2.2	Denah Khusus Café.....	94
4.2.3	Denah Khusus Retail.....	95
4.3	Penyelesaian Element Interior	96
4.3.1	Ruang regular	96
4.3.2	Café.....	99
4.3.3	Retail	102
BAB V	105
KESIMPULAN DAN SARAN.....		105
1.1	Kesimpulan	105

1.2	Saran	105
	DAFTAR PUSTAKA	106