

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Game Resmi E-sports Berdasarkan Kebutuhan Perangkat dan Jenis Permainan	21
Tabel 2.2 Klasifikasi Projek Berdasarkan Fasilitas dan Jenis Permainan Esports	22
Tabel 2.3 Ukuran Rata – Rata PC Gaming Table.....	23
Tabel 2.4 Standar Ukuran Rata – Rata PC Gaming Table	24
Tabel 2.5 Ukuran Rata – Rata Gaming Chair.....	26
Tabel 2.6 Standar Ukuran Rata – Rata Gaming Chair	26
Tabel 2.7 Ukuran Rata – Rata Mobile Gaming Table.....	28
Tabel 2.8 Ukuran Rata – Rata Furniture Console Gaming.....	29
Tabel 2.9 Kriteria Pengguna dan Ukuran Virtuix Omni Treadmill.....	30
Tabel 2.10 Analisis Temperature Warna Sumber Cahaya	36
Tabel 2.11 Sifat Material Akustik	40
Tabel 2.12 Acuan Standar untuk Aplikasi Desain.....	45
Tabel 2.13 Tabel Komparasi Studi Preseden	60
Tabel 3.1 Fasilitas Ruang Pendukung di NXL Training Center.....	68
Tabel 3.2 Fasilitas Ruang Pendukung di Mod Esports Arena.....	71
Tabel 3.3 Fasilitas Ruang Pendukung di The Pantheon, Malaysia	78
Tabel 3.4 Fasilitas Ruang Pendukung di Arknemesi Gaming	81
Tabel 3.5 Komparasi Studi Banding Lokal	90
Tabel 3.6 Komparasi Studi Banding Internasional.....	96
Tabel 3.7 Fungsi Ruang di Esports Training Center	97
Tabel 3.8 Aktivitas berserta Kebutuhan Ruang di <i>Esports Training Center</i>	100
Tabel 3.9 Standar Acuan Persyaratan Penerimaan Atlet Baru Esports	101
Tabel 3.10 Tabel Analisis Aksesibilitas dari Kondisi Site Plan Bangunan.....	103
Tabel 3.11 Analisis Kondisi Bangunan Berdasarkan Fasilitas Keamanan.....	106
Tabel 3.12 Analisis Kondisi Bangunan Berdasarkan Fasilitas Keamanan.....	107
Tabel 3.13 ALur Aktivitas Pengguna Ruang.....	110
Tabel 3.14 Kebutuhan Ruang	116
Tabel 4.1 Konsep Bentuk Ruang.....	127
Tabel 4.2 Pengaplikasian Warna Pada Elemen Pembentuk Ruang.....	133
Tabel 4.3 Keterangan Material Penyelesaian Plafon.....	137
Tabel 4.4 Keterangan Material Penyelesaian Dinding	139
Tabel 4.5 Keterangan Material Penyelesaian Lantai.....	141
Tabel 4.6 Pengaplikasian Pencahayaan Ruang.....	147
Tabel 4.7 Bentuk Furniture.....	153