

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR & ILUSTRASI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	2
1.3 Rumusan Permasalahan	3
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Sasaran	3
1.5 Batasan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Pengumpulan Data	5
1.7.2 Analisa Data	5
1.7.3 Sintesa	5
1.7.4 Pengembangan Desain	5
1.7.5 Desain Akhir	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
1.9 Kerangka Berpikir	7
BAB II TINJAUAN LITERATUR DAN STANDAR	

2.1 Defiisi Proyek	8
2.1.1 Tinjauan Terkait <i>Esport</i>	8
2.1.2 Definisi <i>Esport and Gaming Hub</i>	18
2.2 Klasifikasi Proyek	18
2.2.1 Klasifikasi Fasilitas	18
2.2.2 Klasifikasi Kebutuhan.....	19
2.3 Standarisasi Proyek	21
2.3.1 Standari Ruang Bermain	21
2.3.2 Standari Ruang Arena	28
2.3.3 Standari Ruang Umum.....	32
2.4 Pendekatan Desain	35
2.5 Studi Preseden.....	38
2.5.1 The Gym Esport Center	38
2.5.2 LoL Park	42
2.5.3 100 Thieves Cash App Compound	45
2.5.4 Complexity Gaming's Gamestop Performance Center.....	48
2.5.5 Komparasi Studi Preseden	51
2.6 Anotasi Jurnal Perancangan dan Pendekatan.....	53

BAB III ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK

3.1 Analisis Studi Banding.....	57
3.1.1 NXI Esport Center.....	57
3.1.2 High Grounds I-Cafe.....	63
3.1.3 LigaGame Arena	73
3.1.4 Komparasi Studi Banding	77
3.2 Deskripsi Proyek Perancangan.....	81
3.3 Analisa Data	81
3.3.1 Analisis <i>Site</i> Perancangan	82
3.3.2 Analisis Fisik Bangunan Perancangan.....	88
3.3.3 Analisa Pengguna.....	101
3.3.4 Analisa Partnership	105
3.3.5 Analisis Alur Aktivitas Pengguna.....	110

3.3.6 Analisis Kebutuhan Ruang	112
3.3.7 Analisis Zonasi dan Blok Ruang.....	123
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Tema Perancangan dan Konsep Perancangan.....	132
4.2 Suasana Yang Diharapkan	132
4.3 Aplikasi Konsep Perancangan	133
4.3.1 Konsep Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang.....	133
4.3.2 Konsep Bentuk.....	139
4.3.3 Konsep Warna.....	140
4.3.4 Konsep Material	142
4.3.5 Konsep Furniture.....	144
4.3.6 Konsep Teknologi	145
4.3.7 Konsep Pengkondisian Ruang.....	148
4.4 Hasil Akhir Konsep Perancangan	154
4.4.1 Lobi Utama	154
4.4.2 Ruang Bermain Game PC	156
4.4.3 Ruang Mind Gym	159
4.4.4 Ruang Stage Simulation.....	161
4.4.5 Arena.....	164
BAB V SIMPULAN	
5.1 Simpulan	166
5.2 Kontribusi Perancangan	166
5.2.1 Kontribusi Bagi Ilmu Pengetahuan Desain Interior	166
5.2.2 Kontribusi Bagi Institusi dan Masyarakat.....	166
5.3 Keterbatasan & Wacana Pengembangan Desain Lebih Lanjut.....	167
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN.....	172