

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Sasaran .....	2
1.4.1 Tujuan .....	2
1.4.2 Sasaran .....	2
1.5 Batasan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan .....	3
1.7 Metode Perancangan .....	3
1.7.1 Pengumpulan Data .....	3
1.7.2 Analisa Data.....	4
1.7.3 Sintesa .....	4
1.7.4 Pengembangan Desain .....	4
1.7.5 Desain Akhir .....	4
1.8 Kerangka Berpikir .....	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Definisi Proyek.....	6
2.1.1 Tinjauan terkait <i>Esports</i> .....	6
2.1.2 Definisi <i>Esports and Gaming Center</i> .....	11
2.2 Klasifikasi Proyek .....	12
2.2.1 Klasifikasi Fasilitas .....	12

2.2.2	Klasifikasi Kebutuhan.....	12
2.3	Standarisasi Proyek .....	14
2.3.1	Standar Ruang Bermain .....	14
2.3.2	Standar Ruang Arena .....	21
2.3.3	Standar Ruang Umum.....	25
2.4	Pendekatan Proyek .....	30
2.5	Analisis <i>Esport</i> di Indonesia .....	33
2.6	Studi Preseden .....	38
2.6.1	Red Bull Gaming Sphere .....	38
2.6.2	HyperX Esports Arena .....	42
2.6.3	<i>Esports Stadium Arlington</i> .....	46
2.7	Tabel Komparasi Studi Preseden .....	51
<b>BAB III ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK.....</b>		<b>58</b>
3.1	Analisis Studi Banding.....	58
3.1.1	Mod Esport Arena.....	58
3.1.2	Gamers Paradise.....	61
3.1.3	Point Arena .....	65
3.1.4	Komparasi Studi Banding .....	69
3.2	Deskripsi Proyek Perancangan.....	73
3.3	Analisis Data .....	73
3.3.1	Analisis Site Perancangan.....	73
3.3.2	Analisis Komunitas Esport di Bandung .....	77
3.3.3	Analisis Aktivitas Pengunjung.....	81
3.3.4	Analisis Alur Aktivitas Pengguna.....	83
3.3.5	Analisis Kegiatan .....	84
3.3.6	Analisis Kebutuhan Ruang dan Hubungan antar ruang .....	85
3.3.7	Analisis Zonasi dan Blok Ruang.....	95
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>99</b>
4.1	Tema Perancangan dan Suasana Yang Diharapkan .....	99
4.1.1	Tema .....	99
4.1.2	Suasana Yang Diharapkan.....	100
4.2	Konsep Perancangan .....	100
4.2.1	Konsep Organisasi Ruang dan Layout.....	101
4.2.2	Konsep Visual.....	105
4.2.3	Konsep Teknologi.....	121

4.2.4	Konsep Utilitas.....	124
4.3	Konsep Peletakan Peralatan Gaming .....	132
4.4	Konsep Pencahayaan.....	134
4.5	Konsep Akustik.....	138
4.6	Hasil Akhir Konsep Perancangan .....	139
4.6.1	Gaming Area.....	139
4.6.2	Arena.....	142
4.6.3	Lounge .....	145
4.6.4	Exhibition.....	147
4.6.5	Cafe .....	149
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>152</b>
5.1	Kesimpulan.....	152
5.2	Saran.....	152
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>155</b>