

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
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
BAB III ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK.....		58
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
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		99
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
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		152
5.1	Kesimpulan.....	152
5.2	Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA.....		155