DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iii**
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
BAB I **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan 5
1.4.1 Tujuan Perancangan 5
1.4.2 Sasaran Perancangan 5
1.5 Batasan Perancangan 5
1.6 Manfaat Perancangan 6
1.7 Metode Perancangan 7
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data 7
1.7.2 Analisis 8
1.7.3 Tema dan Konsep 9
1.8 Kerangka Berpikir 10
1.9 Sistematika Penulisan 11
BAB II **12**
2.1 Definisi Proyek 12
2.1.1 Definisi Esport 12
2.1.2 Definisi Center 13
2.1.3 Definisi BIGG Esports Center 13
2.2 Klasifikasi Proyek 14

2.2.1 Jenis-Jenis Esports 14
2.2.2 Pelaku Esports..... 23
2.2.3 Aktivitas Esports..... 25
2.2.4 Bootcamp Esports 28
2.2.5 Psikologi Esports 28
2.2.6 Cidera dalam Esports 31
2.3 Standarisasi Proyek.....33
2.3.1 Tinjauan Standarisasi Ruang 33
2.3.2 Standarisasi Ruang..... 37
2.3.3 Standarisasi Pengkondisian Ruang 67
2.4 Pendekatan Desain.....69
2.4.1 Teori Pendekatan Aktivitas..... 69
2.4.2 Aktivitas BIGG Esports 70
2.4.3 Teori Pendekatan Behavior..... 72
2.4.4 Perilaku Player Esports..... 73
2.4.5 Analisis Perilaku Player BIGG Esports 76
2.4.6 Analisis Hubungan Aktivitas dengan Perilaku BIGG Esports 80
2.5 Studi Preseden Pendekatan Desain 82
2.5.1 Base Camp DEWA United 82
2.5.2 EVOS Integrated Training Facility (ITF) 85
2.5.3 LOL Park 89
BAB III..... 93
3.1 Analisis Studi Banding 93
3.2 Deskripsi Projek.....117
3.2.1 Profil Projek..... 117
3.2.2 Visi dan Misi BIGG Esports..... 118
3.2.3 Struktur Organisasi 119
3.2.4 Deskripsi Perancangan..... 121
3.3 Analisis Data Perancangan 122
3.3.1Analisis Site 122
3.3.2Analisis Bangunan Eksisting dan Denah Perancangan.....126
3.4 Analisis Aktivitas Pengguna.....130

3.4.1 Aktivitas Player BIGG Esports 130
3.4.2 Aktivitas Staff BIGG Esports 141
3.4.3 Aktivitas Pengunjung Umum 147
3.5 Analisis Perilaku Player BIGG Esports 147
3.5.1 Perilaku Player Game PC Valorant 147
3.5.2 Periiaku Player Game PC APEX Legends 148
3.5.3 Perilaku Player Game Mobile Legends 149
3.5.4 Perilaku Player Game PUBG Mobile 150
3.6 Analisis Fungsi, Jam Operasional, dan Kapasitas Ruang 150
3.7 Analisis Kebutuhan Ruang 153
BAB IV 158
4.1 Tema Perancangan 158
4.2 Konsep Perancangan 159
4.2.1 Konsep Organisasi Ruang dan Layout 162
4.2.2 Konsep Ruang 167
4.2.2.1. Konsep Ruang Area Komersil 168
4.2.2.2. Konsep Ruang Wellness Area 170
4.2.2.3. Konsep Ruang Area Kerja 172
4.2.2.4. Konsep Ruang Esports Area 174
4.2.2.5. Konsep Ruang Living Area 179
4.2.3 Konsep Warna 181
4.2.4 Konsep Material 183
4.2.5 Konsep Pencahayaan 187
4.2.6 Konsep Penghawaan 195
4.2.7 Konsep Keamanan 197
4.2.8 Konsep Signage 199
BAB V 202
5.1 Kesimpulan 202
5.2 Saran 202