

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v-vii
DAFTAR GAMBAR	viii-xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB 1 - PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1-2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3-4
1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan	4-5
1.4.1 Tujuan Perancangan.....	4
1.4.2 Sasaran Perancangan	4-5
1.5 Batasan Perancangan	5
1.6 Metode Perancangan	6-9
1.7 Manfaat Perancangan	9
1.8 Kerangka Pikir Perancangan.....	10
1.9 Pembaban Laporan TA	11
BAB 2 – KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN	
2.1 Definisi Proyek	12-13
2.2 Klasifikasi Proyek.....	13-19
2.3 Dampak Positif Bermain <i>Games</i>	19-20
2.2 Dampak Negatif Bermain <i>Games</i>	20
2.5 Standarisasi Proyek.....	21-51
2.5.1 Standarisasi Luas	21-25
2.5.2 Standarisasi <i>Layout</i>	25-31
2.5.3 Standarisasi Ergonomi	31-42
2.5.4 Standarisasi Pencahayaan	43-44

2.5.5 Standarisasi Penghawaan	44-47
2.5.6 Standarisasi Material, Tekstur, dan Warna.....	47-49
2.5.7 Standarisasi Keamanan dan Keselamatan	49-51
2.6 Pendekatan Desain	51-53
2.6.1 Fenomena dan Isu Proyek.....	52-53
2.6.2 Teori dan Definisi Umum Pendekatan Desain.....	53
2.6.3 Teori Khusus Pendekatan Desain pada Lingkup Desain Interior	53-55
2.6.4 Penjelasan Implementasi Pendekatan pada Studi Preseden.....	55-61
BAB 3– DESKRIPSI PROYEK DAN DATA ANALISIS	
3.1 Studi Banding	62-92
3.1.1 M.O.D. Arcade Arena	62-72
3.1.2 NEXUS Café & PC Bang	72-84
3.1.3 Fortress Melbourne	85-88
3.1.4 Tabel Komparasi Studi Banding	89-92
3.2 Studi Proyek.....	93-134
3.2.1 Deskripsi Proyek Secara Umum	93
3.2.2 Analisis Site	93-103
3.2.3 Analisis Bangunan dan Pengguna	104-134
BAB 4 – TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN	
4.1 Tema Perancangan	135-136
4.2 Konsep Perancangan.....	136-137
4.2.1 Konsep Bentuk.....	137
4.2.2 Konsep Material, Tekstur, dan Warna.....	138
4.2.3 Konsep Pencahayaan	139-142
4.2.4 Konsep Penghawaan	142-145
4.2.5 Konsep Keamanan dan Keselamatan.....	145-148
4.2.6 Konsep <i>Signage</i>	148-151
4.3 Implementasi Pendekatan Teknologi pada Denah Khusus	151-184
4.3.1 Konsep <i>Console and Board Games Area</i>	153-161
4.3.2 Konsep <i>Training Room</i>	161-167
4.3.3 Konsep <i>Dart Machine and Arcade Area</i>	167-169
4.3.4 Konsep <i>Streaming Room</i>	169-173
4.3.5 Konsep <i>PC Area</i> Lantai Dasar dan <i>Private PC Area</i>	173-179
4.3.6 Konsep <i>PC Area</i> Lantai 1 dan <i>Racing Simulation Area</i>	180-184

BAB 5 – KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	185-186
5.2 Saran	186
DAFTAR PUSTAKA	187-191
LAMPIRAN.....	192-202