

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	III
LEMBAR PENGESAHAN .....	V
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR.....	VII
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	IX
LEMBAR DATA RIWAYAT HIDUP .....	XI
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR GAMBAR .....	XVII
DAFTAR TABEL.....	XXI
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Permasalahan.....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Ide dan Gagasan .....	6
1.5 Maksud dan Tujuan.....	8
BAB 2 .....	9
TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR PUBG MOBILE E-SPORTS ARENA DI JAKARTA.....	9
2.1 <i>E-Sports</i> .....	9
2.1.1. Sejarah E-Sports di Dunia.....	9
2.1.2. Sejarah E-Sports di Indonesia .....	10
2.1.3. Analisa <i>E-Sports</i> sebagai Cabang Olahraga.....	13
2.1.4. Perkembangan E-Sports di Indonesia oleh PBESI.....	14
2.2 <i>Playerunknown's Battleground (PUBG)</i> .....	16
2.2.1. Alur Permainan atau <i>Gameplay</i> .....	16
2.2.2. Mode Permainan di Dalam PUBG.....	18
2.2.3. Map dan Senjata di Dalam PUBG .....	19
2.2.4. Istilah di Dalam PUBG .....	21
2.2.5. Kelengkapan Bermain.....	24
2.2.6. Komunitas atau Tim E-Sports PUBG .....	25
2.2.7. Liga dan Turnamen PUBG .....	34
2.2.8. Layout Area Turnamen .....	36
2.2.9. Kejuaraan PUBG.....	38
2.3 Live streaming.....	42
2.4 Penggayaan Futuristik Industrial.....	43

2.5 Akustik Ruang .....	45
2.6 Standar Usaha Gedung Pertunjukan .....	47
2.7 Studi Teori Penelitian Sebelumnya .....	51
2.7.1. Penelitian 1 .....	51
2.7.2. Penelitian 2 .....	51
2.7.3. Penelitian 3 .....	51
2.7.4. Penelitian 4 .....	51
2.6.5. Penelitian 5 .....	52
2.8 Studi Antropometri .....	52
2.9 Studi Image .....	57
2.10 Studi Preseden .....	58
2.11 Studi Banding Fasilitas Sejenis .....	61
2.11.1. MOD E-Sports Arena .....	61
2.11.2. Fabulous i-Café .....	72
2.12 Studi Site .....	80
<b>BAB 3 .....</b>	<b>83</b>
<b>KONSEP PERENCANAAN INTERIOR PUBG MOBILE E-SPORTS ARENA DI JAKARTA .....</b>	<b>83</b>
3.1 Deskripsi Proyek .....	83
3.1.1. Profil Proyek .....	83
3.1.2. Visi dan Misi .....	83
3.1.3. Struktur Organisasi .....	84
3.2 Deskripsi Pengguna .....	86
3.3 Karakteristik Pengguna Utama .....	87
3.4 Fasilitas di PUBG E-Sports .....	87
3.4.1. Area Turnamen .....	88
3.4.2. Asrama .....	89
3.4.3. Retail & Kafe PUBG .....	89
3.4.4. Ruang Latihan .....	89
3.5 Alur Sirkulasi .....	90
3.6 Program Ruang .....	91
3.7 Tabel Aktivitas .....	92
3.8 Zoning Blocking .....	95
<b>BAB 4 .....</b>	<b>97</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN INTERIOR PUBG MOBILE E-SPORTS ARENA DI JAKARTA .....</b>	<b>97</b>
4.1 Deskripsi Tema dan Konsep Perancangan .....	97

4.1.1. Mind Mapping.....	97
4.1.2. Tema dan Konsep Perancangan .....	98
4.1.3. Pengayaan Perancangan .....	98
4.2 Implementasi Konsep.....	100
4.2.1. Konsep Bentuk .....	100
4.2.2. Konsep Material .....	103
4.2.3. Konsep Warna.....	107
4.2.4. Konsep Furnitur .....	107
4.2.5. Konsep Tata Letak Furnitur .....	108
4.2.6. <i>Way Finding System</i> .....	109
4.2.7. Konsep Pola Lantai .....	110
4.2.8. Konsep Pola Plafon .....	111
4.2.9. Konsep tematik.....	112
4.3 Teknis Pencahayaan, Penghawaan dan Keamanan.....	112
4.3.1. Sistem Pencahayaan .....	112
4.3.2. Sistem Penghawaan.....	113
4.3.2. Sistem Keamanan.....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	115