

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
<i>ABSTRACT</i>	II
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Fokus Permasalahan.....	4
I.3 Permasalahan Perancangan.....	4
I.4 Ide/ Gagasan Perancangan.....	4
I.5 Maksud dan Tujuan Perancangan.....	5
I.5.1 Maksud Perancangan.....	5
I.5.2 Tujuan Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN TEORI DAN DATA	7
II.1 Perancangan Interior.....	7
II.2 Studi Mengenai Game.....	7
II.2.1 Pengertian Game.....	7
II.2.2 Jenis- Jenis Genre Game.....	8
II.3 Studi Mengenai Game Fps (First Person Shooter).....	11
II.3.1 Pengertian Game Fps.....	11
II.3.2 Sejarah Game Fps.....	11
II.3.3 Cara Bermain Game Fps.....	17
II.3.4 Jenis-jenis Device yang digunakan di Game Fps.....	18
II.4 Studi Mengenai Game Counter Strike 2.....	19
II.4.1 Deskripsi Game Counter Strike 2.....	19
II.4.2 Cara bermain Game Counter Strike 2.....	19
II.4.3 Senjata- Senjata di Game Counter Strike 2.....	20
II.4.4 Peralatan- Peralatan di Game Counter Strike 2.....	23
II.4.5 Map (Peta) di Game Counter Strike 2.....	25
II.5 Studi Mengenai E-Sport.....	28
II.5.1 Pengertian E-Sport.....	28
II.5.2 Sejarah Pertandingan E-Sport.....	28
II.5.3 Layout Pertandingan E-Sport berdasarkan Device.....	30

II.5.4	Bagan Pertandingan E-Sport	31
II.6	Studi Mengenai Arena	32
II.6.1	Pengertian Arena Secara Umum	32
II.6.2	Pengertian Game Arena	32
II.6.3	Jenis- Jenis Game Arena	32
II.7	Studi Atropometri	33
II.7.1	Atropometri untuk Area PC	33
II.7.2	Atropometri untuk Area Console	33
II.7.3	Atropometri untuk Area Game Arena	34
II.8	Studi <i>Image</i> Terkait Ide/ Gagasan Awal Perancangan	36
II.9	Studi Lapangan	36
II.10	Studi Banding	37
II.11	Studi Site.....	39
II.11.1.	Bandung	39
BAB III	KONSEP PERENCANAAN.....	41
III.1	Deskripsi Proyek Perancangan	41
III.2	Lokasi.....	41
III.3	Kepemilikan, Visi Misi, dan Struktur Organisasi.....	42
II.3.1	Kepemilikan	42
II.3.2	Visi dan Misi	42
II.3.3	Struktur Organisasi.....	43
III.4	Data dan Karakteristik User Utama	43
III.4.1	Pengunjung.....	43
III.4.2	Tim E-Sport.....	43
III.4.3	Pengelola	44
III.5	Kompleksitas Alur Sirkulasi Pengguna	44
III.5.1	Pengelola	44
III.5.2	Pengunjung.....	45
III.5.3	Tim E-Sport.....	45
III.6	Tabel Aktivitas dan Fasilitas.....	45
III.7	Program Kedekatan Antar Ruang	47
III.8	Zoning dan Blocking	48
III.8.1	Zoning	48
III.8.2	Blocking	48

BAB IV KONSEP PERERNCANAAN	49
IV.1.1 Deskripsi Tema.....	49
IV.1.2 Konsep.....	49
IV.1.3 Konsep Bentuk.....	50
IV.1.4 Konsep Warna.....	50
IV.1.5 Konsep Material.....	50
IV.1.6 Penghawaan.....	51
IV.1.7 Pengcahayaan	51
IV.1.8 Keamanan	51
IV.1.9 Implementasi Konsep	52
DAFTAR PUSTAKA	54