



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Fenomena dan Stigma Esport di Indonesia .....	1
1.1.2 Ranah Profesional ESport .....	3
1.1.3 Esport dan Komunitasnya di Indonesia .....	4
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.2.1 Permasalahan Umum.....	5
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	5
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	5
1.4 Lingkup Penelitian .....	5
1.5 Metode Pencarian Data .....	6
1.5.1 Studi Pustaka .....	6
1.5.2 Studi Preseden .....	6
1.6 Metode Penulisan .....	6
1.7 Keaslian Penulisan .....	7



1.8 Kerangka Berpikir .....	9
<b>BAB II: STUDI PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Olahraga Elektronik ( <i>E-Sport</i> ) .....	10
2.1.1 Perangkat <i>E-Sport</i> .....	10
2.1.2 Jenis Permainan <i>E-Sport</i> .....	13
2.2 Training Facility (Pusat Pelatihan).....	17
2.2.1 Pengertian Training Facility .....	17
2.2.2 Jenis Pelatihan pada Training Facility.....	18
2.2.3 Pertimbangan Desain pada Training Facility .....	19
2.3 Perusahaan E-Sports.....	22
2.3.1 Pengertian Perusahaan E-Sports.....	22
2.3.2 Struktur Organisasi Perusahaan E-Sports.....	22
2.3.3 Struktur Tim Perusahaan E-Sports .....	22
2.3.4 Pekerjaan dalam Perusahaan E-Sports .....	23
2.3.3 Profil Organisasi Boom E-Sport.....	24
2.4 Arena <i>E-Sport</i> .....	26
2.5 Gaming Cafe.....	27
2.6 Studi Preseden terkait Tipologi <i>E-Sport Training Facility</i> .....	28
2.6.1 Team Liquid's Alienware Training Facility EU, Utrecht .....	28
2.6.2 TSM Performance Center, Los Angeles.....	34
2.6.3 Evos Integrated Training Facility, Jakarta .....	42
2.8 Studi Preseden terkait Tipologi <i>Arena E-Sports</i> .....	47
2.7.1 Esports Stadium Arlington + Expo Center, Arlington .....	47
2.7.2 Fortress Melbourne, Melbourne .....	53
2.7.3 HighGrounds ICafe Indonesia, Jakarta .....	58
<b>BAB III: TINJAUAN LOKASI.....</b>	<b>61</b>



3.1 Konteks Lokasi .....	61
3.2 Kriteria Pemilihan Tapak .....	61
3.3 Alternatif Tapak .....	62
3.4 Analisis Pemilihan Tapak.....	64
3.5 Tapak Terpilih .....	65
<b>BAB IV: ANALISIS PERMASALAHAN .....</b>	<b>67</b>
4.1 Analisis Tapak .....	67
4.1.1 Analisis SWOT Site Pilihan .....	67
4.1.2 Analisis Kondisi Site dan Peraturan .....	68
4.1.3 Analisis Zoning Site .....	74
4.2 Analisis Pendekatan Keruangan .....	75
4.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang .....	75
4.2.2 Analisis User dan Pola Aktivitas .....	78
4.2.3 Analisis Organisasi Ruang .....	80
<b>BAB V: KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Konsep Utama .....	82
5.2 Konsep Perencanaan .....	82
5.2.1 Konsep Site .....	82
5.2.2 Konsep Pola Ruang dan Sirkulasi .....	83
5.3 Konsep Tata Massa Bangunan .....	84
5.3.1 Konsep Letak dan Orientasi Bangunan .....	84
5.3.2 Konsep Zoning pada Tapak .....	85
5.4 Konsep Penampilan Bangunan .....	86
5.4.1 Konsep Bukaan .....	86
5.4.2 Konsep Bentuk dan Gubahan Massa .....	86
5.4.3 Konsep Fasad dan Material .....	88



5.5 Konsep Ruang dan Interior .....	88
5.6 Konsep Sistem Struktur .....	89
5.7 Konsep Sistem Utilitas .....	90
5.7.1 Sistem Jaringan Air Bersih .....	90
5.7.2 Sistem Jaringan Air Kotor .....	90
5.7.3 Sistem Penghawaan .....	91
5.7.4 Sistem Jaringan Listrik .....	91
5.7.5 Sistem Jaringan Telekomunikasi .....	92
5.7.6 Sistem Evakuasi .....	92
5.7.7 Sistem Proteksi Api .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>