

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	
1.2.1. Permasalahan Umum	3
1.2.2. Permasalahan Khusus	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Lingkup Pembahasan	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
1.6. Keaslian Penulisan	5

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. <i>Game Center</i>	8
2.1.1. Permainan Papan	8
2.1.2. Biliard	14
2.1.3. Bowling	15
2.1.4. Permainan Konsol	18
2.1.5. <i>Personal Computer</i>	20
2.2. Arsitektur Perilaku	22
2.2.1. Pengaruh Antara Perilaku dan Arsitektur	22
2.2.1.1. Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia	22
2.2.1.2. Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur	23
2.2.2. Perilaku	24
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	25



2.2.4. Ruang	26
2.2.5. Ruang Publik	27
2.2.6. Teritori	29
2.2.7. Interaksi Perilaku Manusia dengan Lingkungan	30
2.2.8. Crowding	33
2.3. Studi Preseden	33
2.3.1. Studi Preseden Fungsi	33
2.3.1.1. Fusion Arena	33
2.3.1.2. Alaloum Board Game Café	35
2.3.2. Studi Preseden Pendekatan	37
2.4. Rangkuman Preseden	42

BAB III

METODA PEMBAHASAN

3.1. Metoda Pengumpulan Data	44
3.2. Metoda Penyelesaian Masalah	44

BAB IV

ANALISIS

4.1. Lokasi	45
4.2. Site	47
4.2.1. Ukuran	47
4.2.2. Lingkungan Sekitar Site	49
4.2.3. Suara	50
4.2.4. Sirkulasi	51
4.3. Budaya	52
4.4. Pelaku	54
4.5. Kegiatan	56
4.6. Ruang	58
4.6.1. Program Ruang	58
4.6.2. Besaran Ruang	59
4.6.3. Sirkulasi	62
4.6.4. Zonasi	63
4.7. Struktur	64

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Site	66
5.2. Konsep Ruang	66
5.2.1. Peletakan	66



5.2.2. Hubungan	68
5.2.3. Zonasi	69
5.2.4. Penataan Ruang Permainan	72
5.2.4.1. Biliar	72
5.2.4.2. Boling	72
5.2.4.3. Catur	73
5.2.4.4. Komputer	74
5.2.4.5. Konsol	75
5.2.4.6. Permainan Papan	76
5.3. Konsep Struktur	77
5.4. Konsep Penataan Massa Bangunan	78
5.5. Konsep Sensori	79
5.6. Konsep Ruang Luar	80
 DAFTAR PUSTAKA	 82

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 : Papan Catur	9
Gambar 2.2 : Pengaturan Meja Permainan Catur	10
Gambar 2.3 : Susunan Meja Pada Arena Bermain Catur	11
Gambar 2.4 : Ukuran Meja Berdasarkan Kondisi Pemain	11
Gambar 2.5 : Ular Tangga	12
Gambar 2.6 : Ludo	13
Gambar 2.7 : Monopoly	14
Gambar 2.8 : Arena Biliar	15
Gambar 2.9 : Jenis Permainan Bowling	15
Gambar 2.10 : Arena Permainan Bowling	16
Gambar 2.11 : Dimensi Ruangan Permainan Bowling	17
Gambar 2.12 : Setting Ukuran Pada Xbox	18
Gambar 2.13 : Ukuran Stik Xbox	19
Gambar 2.14 : Ukuran Stik PS4	19
Gambar 2.15 : Posisi Penggunaan Komputer	21
Gambar 2.16 : Posisi Duduk Didepan Komputer	21
Gambar 2.17 : Layout Meja Komputer	22
Gambar 2.18 : Skema Hubungan Desain Arsitektur dan Perilaku Manusia 1	23
Gambar 2.19 : Skema Hubungan Desain Arsitektur dan Perilaku Manusia 2	24
Gambar 2.20 : Faktor Yang Mempengaruhi Ruang Publik	28
Gambar 2.21 : Skema Interaksi Manusia dengan Setting Fisiknya	31
Gambar 2.22 : Desain Fasad Fusion Arena	34
Gambar 2.23 : Podium Pada Stadium Arena Pertandingan	34
Gambar 2.24 : Arena Pelatihan Permainan	35
Gambar 2.25 : Alaloum Boar Game Café Interior	35
Gambar 2.26 : Denah Lantai Dasar Alaloum Board Game Café	36
Gambar 2.27 : Denah Lantai Dua Alaloum Board Game Café	37
Gambar 2.28 : Skema Metode Konsep Redesain Pasar Panggungrejo	38

Gambar 2.29 : Lokasi Site Pasar (Kiri) dan Pelaku Kegiatan yang Diwadahi (kanan)	39
Gambar 2.30 : Fixed feature space	39
Gambar 2.31 : Semifixed feature space	40
Gambar 2.32 : Ruang Informal	40
Gambar 2.33 : Penerapan Desain Kontinuitas Jalur Pada Sirkulasi	41
Gambar 2.34 : Penerapan Desain Nodes Pada Jalur Sirkulasi	41
Gambar 2.35 : Penerapan Desain Edges Pada Lantai Jalur Sirkulasi	41
Gambar 2.36: Transformasi Persepsi Umum Pasar Pada Desain Tampilan Bangunan Pasar Panggungrejo	42
Gambar 2.37 : Transformasi Persepsi Bangunan Sekitar Pada Desain Tampilan Bangunan Pasar Panggungrejo	42

BAB IV

Gambar 4.1 : Peta Lokasi Site Game Center	45
Gambar 4.2 : Pemetaan Bangunan Sekitar Lokasi	46
Gambar 4.3 : Perempatan Terdekat Lokasi	46
Gambar 4.4 : Jalan Depan Lokasi	47
Gambar 4.5 : Jalan Seberang Lokasi Saat Padat Kendaraan	47
Gambar 4.6 : Pengukuran Panjang Site	48
Gambar 4.7 : Pengukuran Lebar Site	48
Gambar 4.8 : Ukuran Site	49
Gambar 4.9 : Pemetaan Lingkungan Sekitar Site	49
Gambar 4.10 : Neighborhood Depan Site	50
Gambar 4.11 : Neighborhood Kiri Site	50
Gambar 4.12: Neighborhood Kanan Site	50
Gambar 4.13 : Arah Kebisingan Pada Site	51
Gambar 4.14 : Sirkulasi Kendaraan Pada Site	52
Gambar 4.15 : Jenis Atap Bangunan Melayu Riau	53
Gambar 4.16 : Tabel Warna Selembayung Melayu	53
Gambar 4.17 : Kegiatan Pengunjung	57

Gambar 4.18 : Kegiatan Petugas Servis	57
Gambar 4.19 : Kegiatan Pekerja	58
Gambar 4.20 : Skema Sirkulasi Ruangan	63
Gambar 4.21 : Skema Zonasi pada Game Center	64
Gambar 4.22 : Ilustrasi Pemasangan Pondasi Tiang Pancang	65

BAB V

Gambar 5.1 : Konsep Site	66
Gambar 5.2: Skema Zona Site	66
Gambar 5.3: Skema Peletakan Ruang Site	67
Gambar 5.4 : Skema Hubungan Ruang Site	68
Gambar 5.5 : Skema Hubungan Ruang Site	68
Gambar 5.6 : Skema Penghubung Ruang Site	69
Gambar 5.7 : Skema Zonasi Ruang Site	71
Gambar 5.8 : Ruang Biliar	72
Gambar 5.9 : Ruang Boling	73
Gambar 5.10 : Ruang Catur	74
Gambar 5.11 : Ruang Komputer	75
Gambar 5.12 : Ruang Konsol	76
Gambar 5.13 : Ruang Permainan Papan	77
Gambar 5.14 : Tahapan Pondasi Tiang Pancang	77
Gambar 5.15 : Gubahan Massa Game Center	78
Gambar 5.16 : Pemasangan Panel Akustik	79
Gambar 5.17 : Panel Akustik Wood Wool	79
Gambar 5.18 : Tatahan Ruang Luar Game Center	80
Gambar 5.19 : Penggunaan Tensile Sun Shading	81

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 : Ukuran dan Jarak Penggunaan Layar TV	20
Tabel 2.2 : Persepsi Warna Bagi Manusia	26
Tabel 2.3 : Tipologi Teritori Altman	30

BAB IV

Tabel 4.1 : Tabel Pelaku Pada Game Center	54
Tabel 4.2 : Tabel Jenis Kegiatan Dalam Game Center	56
Tabel 4.3 : Tabel Luas Ruang Bermain	60
Tabel 4.4 : Tabel Luas Ruang Bermain	61