

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR ISTILAH

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

1. PEMAIN GAME DIJITAL DI INDONESIA
2. PEMAIN GAME DIJITAL DI JOGYA
3. ARENA PERMAINAN DIJITAL

B. LOKASI

C. MASALAH

1. MASALAH UMUM
2. MASALAH KHUSUS

D. TUJUAN

E. LINGKUP PENELITIAN

1. ARSITEKTURAL
2. NON ARSITEKTURAL

F. METODOLOGI

G. KEASLIAN PENULISAN

H. KERANGKA PIKIR

I. SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I PENDAHULUAN
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA
3. BAB III TINJAUAN DAN ANALISIS LOKASI
4. BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN
5. BAB V KONSEP PERANCANGAN

BAB II

ARENA PERMAINAN DIJITAL

A. GAME

1. PENGERTIAN GAME
2. KLASIFIKASI GAME

B. GAMER'S BASES

1. PENGERTIAN GAMER'S BASES
2. FUNGSI GAMER'S BASES
3. AKTIVITAS DALAM GAMERS' BASES
4. PRINSIP RUANG EXHIBITION CENTER SEBAGAI MEDIA PENUNJANG

C. STUDI KASUS

- 1 SCAPE SINGAPURA

BAB III

POTENSI JOGYA TERHADAP KEGIATAN PERMAINAN DIJITAL

A. TINJAUAN LOKASI

1. TINJAUAN KOTA JOGYA
2. ANALISIS SITE

ANALISIS PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

A. ANALISIS UMUM PERANCANGAN

- A.1. ANALISIS SITE
- A.2. PENCAPAIAN LOKASI
- A.3. POTENSI VIEW
- A.4. TINGKAT KEBISINGAN
- A.5. VEGETASI

B. PROGRAM DAN KEBUTUHAN RUANG

- B.1. POLA KEGIATAN PELAKU
- B.2. KEBUTUHAN RUANG
- B.3. ZONASI RUANG
- B.4. PERSYARATAN RUANG
- B.5. HUBUNGAN ANTAR RUANG

BAB V

KESIMPULAN PERANCANGAN

A. KONSEP MAKRO

B. KONSEP MESSO

C. KONSEP MAKRO

C.1. TATA MASA

C.2. ZONASI

D. KONSEP GAMER'S BASES DAN EXHIBITION CENTER DI SLEMAN

D.1. KONSEP HUBUNGAN RUANG

D.2. KONSEP BANGUNAN ARSITEKTURAL

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN