

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Kerangka Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN TEORI	5
2.1 Architectural Space from Within: The Body, Space and the Brain.....	5
2.2 Empathy Architecture; Arsitektur Sebagai Muara Pemikiran	6
2.3 Esport.....	7
2.4 Pengakuan <i>ESport</i> Sebagai Cabang Olahraga.....	8
2.5 Kesehatan Atlet E-sport.....	9
2.6 Digital Kontemporer.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Kriteria Lokasi	12
3.2 Pendekatan Peneliatan	12

3.3	Metode Pengolahan dan Analisis Data.....	13
3.4	Metode Desain.....	13
BAB IV PEMBAHASAN.....		14
4.1	Analisis Makro	14
4.2	Studi Preseden: T1 Esport Empire, Korea Selatan	16
4.3	Studi Preseden: TSM Esports Performance Center, Los Angles.....	18
4.4	Analisis Karakter dan Kebutuhan User	20
BAB V PEMBAHASAN		21
5.1	Konsep Perancangan	21
5.2	Strategi Desain	21
5.3	Konsep Bentuk Gubahan Massa.....	22
5.4	Zoning dan Organisasi Ruang	22
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		23
6.1	Kesimpulan.....	23
6.2	Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....		24
LAMPIRAN		