

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

***E-SPORTS TRAINING CENTER* DI DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
PERILAKU**



DISUSUN OLEH:

LEONARDO PUTERA DWIFANGGA S

170116902

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMAJAYA YOGYAKARTA

2021

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTURAL

E-SPORTS TRAINING CENTER
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU,
DI KECAMATAN DEPOK, KABUPATEN SLEMAN
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LEONARDO PUTERA DWIFANGGA S

NPM: 17.01.16902

Telah dipereksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta,

2021



Dosen Pembimbing

Noor Zakiy M, S.T.Ars., M.T.Ars,

SURAT PERNYATAAN

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan ilmiah ini. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul **"E-Sports Training Center dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta"** ini dapat diselesaikan dengan bantuan bimbingan serta dukungan dari orang – orang sekitar. Seminar Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penyusunan Seminar Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, arahan dan dukungan semangat yang diberikan dari berbagai pihak. Pada Kesempatan ini, ijin penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu menyemangati, membimbing dan membiayai seluruh kegiatan perkuliahan hingga penulisan Seminar LKPPA ini.
2. Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah menerima penulis untuk menempa ilmu dan belajar banyak hal.
3. Bapak Noor Zakiy M, S.T.Ars., M.T.Ars, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas segala dukungan, arahan, serta masukan - masukan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini.
4. Segenap dosen dan staff karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta banyak pelajaran.
5. Semua teman – teman Program Studi Arsitektur Angkatan 2017 yang telah memberi banyak dukungan dalam pertemanan yang memberikan banyak pengalaman dan pelajaran.
6. Teman satu bimbingan Bapak Noor Zakiy M, S.T.Ars., M.T.Ars, yang selalu mendukung dan menemani dalam proses penulisan ini, untuk Wynne Yaptianto.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih dari segala yang telah mereka berikan kepada penulis.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam proses dan hasil penulisan, penulis berharap kritik dan saran yang dapat membangun penulis. Semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi pihak – pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juni 2018

Penulis,

Leonardo Putera Dwifangga S

INTISARI

E-Sports Training Center di Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah pusat pelatihan yang bertujuan untuk mengakomoadi atau memfasilitasi semua kegiatan atlet *e-sports* untuk mempersiapkan diri mengikuti kompetisi atau turnamen tingkat nasional maupun internasional yang akan diselenggarakan. Dalam bangunan ini diharapkan dapat melatih fisik serta mental dengan menjaga tingkat stress para atlet *e-sports* dalam berlatih, serta memberikan kenyamanan melalui suasana ruang alami dan tenang. Melalui pendekatan arsitektur perilaku desain ini diharapkan mampu memberikan kesan ruang yang nyaman dan santai pada serta mampu mendukung suasana ruang yang kalem pada ruang dalam maupun ruang luar.

Kata kunci: atlet, e-sports, perilaku, suasana, kalem.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN	2
SURAT PERNYATAAN	3
PRAKATA	4
INTISARI	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 LATAR BELAKANG.....	17
1.1.1 <i>Latar Belakang Pengadaan Proyek.....</i>	<i>17</i>
1.1.2 <i>Latar Belakang Permasalahan.....</i>	<i>21</i>
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	24
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	24
1.3.1 <i>Tujuan.....</i>	<i>24</i>
1.3.2 <i>Sasaran.....</i>	<i>24</i>
1.4 LINGKUP STUDI.....	25
1.4.1 <i>Lingkup Spasial</i>	<i>25</i>
1.4.2 <i>Lingkup Substansial</i>	<i>25</i>
1.4.3 <i>Lingkup Temporal.....</i>	<i>25</i>
1.4.4 <i>Pendekatan Studi.....</i>	<i>25</i>
1.5 METODE	25
1.5.1 <i>Pengumpulan Data.....</i>	<i>25</i>
1.5.2 <i>Metode Analisis</i>	<i>26</i>
1.5.3 <i>Metode Penarikan Kesimpulan.....</i>	<i>26</i>
1.5.4 <i>Bagan Tata Langkah.....</i>	<i>26</i>
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	28
BAB II TINJAUAN UMUM E-SPORTS TRAINING CENTER.....	29
2.1 PRINSIP PELATIHAN OLAHRAGA	29
2.2 PENGERTIAN TRAINING CENTER ATAU PUSAT PELATIHAN	30
2.3 TINJAUAN OLAHRAGA E-SPORTS.....	36
2.3.1 <i>Fasilitas Olahraga.....</i>	<i>36</i>
2.3.2 <i>Jenis Fasilitas Olahraga</i>	<i>36</i>

2.3.3	<i>Definisi E-Sports</i>	37
2.3.4	<i>Teknis Layout Umum, dan Pelaku Kegiatan Kompetisi E-Sports</i>	45
2.4	TINJAUAN TERHADAP OBJEK SEJENIS	47
2.4.1	<i>100 Thieves Training Facility</i>	48
2.4.2	<i>Kinguin Esports Performance Center</i>	55
2.4.3	<i>The Alienware Training Facility</i>	62
2.5	KOMPARASI PRESEDEN.....	69
2.6	STANDAR – STANDAR E-SPORTS TRAINING CENTER	72
2.6.1	<i>Standar Fasilitas E-Sports Training Center</i>	72
2.6.2	<i>Persyaratan Teknik Ruang Komputer</i>	75
BAB III TINJAUAN WILAYAH		77
3.1	PEMILIHAN LOKASI TAPAK	77
3.1.1	<i>Persyaratan Bangunan Prasarana dan Sarana Olahraga</i>	77
3.1.2	<i>Kriteria Pemilihan Tapak</i>	78
3.2	TINJAUAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.....	78
3.3	TINJAUAN KABUPATEN SLEMAN	78
3.4	TINJAUAN KECAMATAN DEPOK	79
3.4.1	<i>Kondisi Geografis</i>	79
3.4.2	<i>Kondisi Administratif</i>	80
3.4.3	<i>Kondisi Klimatologis</i>	80
3.4.4	<i>Tata Guna Lahan Kecamatan Depok</i>	80
3.5	TINJAUAN LOKASI.....	81
3.5.1	<i>Alternatif Tapak 1</i>	81
3.5.2	<i>Alternatif Tapak 2</i>	83
3.6	LOKASI TAPAK TERPILIH.....	84
3.6.1	<i>Skoring Tapak Terpilih</i>	84
3.6.2	<i>Kondisi Tapak Terpilih</i>	85
3.6.3	<i>Peraturan Wilayah Terkait</i>	92
BAB IV TINJAUAN LANDASAN TEORITIKAL.....		94
4.1	TINJAUAN KARAKTER KALEM	94
4.2	TINJAUAN ARSITEKTURAL.....	95
4.2.1	<i>Bentuk Dasar</i>	95
4.2.2	<i>Transformasi Bentuk</i>	96
4.2.3	<i>Prinsip Penyusunan</i>	97
4.3	RUANG LUAR	99
4.4	RUANG DALAM	104
4.5	TINJAUAN PSIKOLOGI OLAHRAGA DAN KETEGANGAN (<i>STRESS</i>)	107

4.5.1	<i>Pengertian Psikologi Olahraga</i>	107
4.5.2	<i>Aspek Ketegangan dalam Psikologi Olahraga</i>	107
4.5.3	<i>Ketegangan Pada Atlet Olahraga</i>	108
4.6	TINJAUAN ARSITEKTUR PERILAKU	109
4.6.1	<i>Perilaku dalam kajian arsitektur</i>	109
4.6.2	<i>Konsep dalam Kajian Arsitektur Perilaku dan Lingkungan</i>	110
4.6.3	<i>Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku</i>	111
4.6.4	<i>Prinsip – Prinsip Perancangan Arsitektur Perilaku</i>	112
4.6.5	<i>Penerapan Teori Arsitektur Perilaku</i>	114
4.7	STUDI KASUS BANGUNAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU	116
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		120
5.1	ANALISIS PERENCANAAN	120
5.1.1	<i>Analisis Sistem Lingkungan</i>	120
5.1.2	<i>Analisis Sistem Manusia</i>	121
5.1.3	<i>Analisis Kebutuhan Sosial</i>	147
5.2	ANALISIS PERANCANGAN	147
5.2.1	<i>Analisis Tapak</i>	147
5.2.2	<i>Kesimpulan Analisis Tapak</i>	156
5.2.3	<i>Analisis Penekanan Studi</i>	156
5.2.4	<i>Analisis Tata Bangunan dan Ruang</i>	159
5.2.5	<i>Analisis Aklimitasi Ruang</i>	161
5.2.6	<i>Analisis Struktur dan Konstruksi</i>	166
5.2.7	<i>Analisis Utilitas</i>	170
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....		178
6.1	KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN <i>E-SPORTS TRAINING CENTER</i>	178
6.2	KONSEP PERENCANAAN.....	178
6.2.1	<i>Konsep Perencanaan Ruang</i>	178
6.2.2	<i>Konsep Perencanaan Tapak</i>	184
6.3	KONSEP PERANCANGAN	185
6.3.1	<i>Konsep Perancangan Programatik</i>	185
6.3.2	<i>Konsep Penekanan Studi</i>	188
6.3.3	<i>Konsep Aklimitasi Ruang</i>	190
6.3.4	<i>Konsep Struktur</i>	193
6.3.5	<i>Konsep Utilitas</i>	194
DAFTAR PUSTAKA.....		199

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Statistik Sumber Pendapatan E-Sports di Dunia,	17
Gambar 1. 2 Grafik perkiraan perkembangan pemain E-Sports di Indonesia,	18
Gambar 1. 3 Logo Pengurus Besar E-Sports Indonesia (PBeSI).....	19
Gambar 1. 4 Pusat Pelatihan di NXL E-Sports Center	20
Gambar 2. 1 Gambar suasana Kompetisi Dota 2 The International 2019	38
Gambar 2. 2 Gambar permainan Danz Base.....	38
Gambar 2. 3 Mobile Gaming,	39
Gambar 2. 4 Console Gaming.....	39
Gambar 2. 5 Gambar Perangkat Personal Computer	40
Gambar 2. 6 Gambar Game Console,	40
Gambar 2. 7 Gambar Mobile Game	41
Gambar 2. 8 Gambar Display Unit	41
Gambar 2. 9 Tekken.....	42
Gambar 2. 10 Counter Strike : Global Offensive.....	43
Gambar 2. 11 Player Unknowns Battle Ground	43
Gambar 2. 12 DOTA 2.....	44
Gambar 2. 13 FIFA 19	44
Gambar 2. 14 Layout Umum Kompetisi PC.....	45
Gambar 2. 15 Layout Umum Kompetisi Console.....	46
Gambar 2. 16 100 Thieves Training Facility	48
Gambar 2. 17 Denah 100 Thieves Training Facility.....	48
Gambar 2. 18 Receptionist.....	49
Gambar 2. 19 Board Room	49
Gambar 2. 20 Production Studio 100T	50
Gambar 2. 21 Open Office	50
Gambar 2. 22 Practice Room	51
Gambar 2. 23 Streaming Studio	51
Gambar 2. 24 Edit Room	52
Gambar 2. 25 Main Lounge	52
Gambar 2. 26 Kitchen	53
Gambar 2. 27 Hubungan antar Ruang.....	53

Gambar 2. 28 Hubungan antar Ruang.....	54
Gambar 2. 29 Sirkulasi.....	54
Gambar 2. 30 Kinguin Esports Performance Center.....	55
Gambar 2. 31 Denah Lantai Dasar Kinguin EPC	56
Gambar 2. 32 Denah Lantai 1 Kinguin EPC.....	56
Gambar 2. 33 Denah Lantai 2 Kinguin EPC.....	57
Gambar 2. 34 Denah Lantai 3 Kinguin EPC.....	57
Gambar 2. 35 Hubungan Antar Ruang Kinguin EPC Sumber: Penulis, 2021	58
Gambar 2. 36 Ruang Pelatihan Kelas Atas	59
Gambar 2. 37 Ruang Analisis	59
Gambar 2. 38 Ruang Konferensi.....	60
Gambar 2. 39 Kamar Pemain	60
Gambar 2. 40 Bar	61
Gambar 2. 41 Restaurant.....	61
Gambar 2. 42 The Alenware Training Facility	62
Gambar 2. 43 Pembagian Ruang di Alienware Training Facility	62
Gambar 2. 44 Hubungan antar ruang	63
Gambar 2. 45 3D rendering bangunan Alienware Training Facility	63
Gambar 2. 46 Main Office Alienware Training Facility	64
Gambar 2. 47 Main Office Alienware Training Facility	64
Gambar 2. 48 War Rooms Alienware Training Facility	65
Gambar 2. 49 Perspektif War Rooms Alienware Training Facility.....	65
Gambar 2. 50 LCS Scrim Rooms.....	66
Gambar 2. 51 CS:GO Scrim Rooms	66
Gambar 2. 52 Screening Rooms	67
Gambar 2. 53 Screening Rooms	67
Gambar 2. 54 Academy / Bootcamp Room	67
Gambar 2. 55 IUP Office Room.....	68
Gambar 2. 56 Perspektif IUP Office Room	68
Gambar 2. 57 IUP Studio Room	68
Gambar 2. 58 Kitchen	69
Gambar 2. 59 Layout ruang pengelola.....	73
Gambar 2. 60 Layout ruang kerja administrasi.....	73
Gambar 2. 61 Standar layout ruang kerja administrasi	73

Gambar 3. 1 Peta Administratif Kabupaten Sleman	79
Gambar 3. 2 Peta Tata Guna Lahan Kecamatan Depok.....	81
Gambar 3. 3 Alternatif Tapak 1	81
Gambar 3. 4 Eksisting Alternatif Tapak 1	82
Gambar 3. 5 Alternatif Tapak 2	83
Gambar 3. 6 Eksisting Alternatif Tapak 2	83
Gambar 3. 7 Ukuran Tapak.....	85
Gambar 3. 8 Batas - Batas Tapak.....	86
Gambar 3. 9 Kontur Tapak	87
Gambar 3. 10 View To Site	87
Gambar 3. 11 View From Site	88
Gambar 3. 12 Vegetasi.....	89
Gambar 3. 13 Kebisingan.....	90
Gambar 3. 14 Akses Sirkulasi Menuju Tapak	91
Gambar 3. 15 Utilitas	92
Gambar 3. 16 Tata Guna Lahan Tapak Terpilih	92
Gambar 4. 1 Kerangka Pendekatan Desain.....	94
Gambar 4. 2 Karakter Desain Kalem	95
Gambar 4. 3 Bentuk Dasar dan Kombinasinya.....	96
Gambar 4. 4 Prinsip Penyusunan Sumbu dan Penerapannya.....	97
Gambar 4. 5 Prinsip Penyusunan Simetri dan Contoh Penerapannya	98
Gambar 4. 6 Prinsip Penyusunan Hirarki dan Contoh Penerapannya.....	98
Gambar 4. 7 Prinsip Penyusunan Irama dan Contoh Penerapannya.....	98
Gambar 4. 8 Prinsip Penyusunan Datum dan Contoh Penerapannya	99
Gambar 4. 9 Prinsip Penyusunan Transformasi dan Contoh Penerapannya.....	99
Gambar 4. 10 Visualisasi Bidang Pembatas Ruang Luar	99
Gambar 4. 11 Alas dan Dinding sebagai Pembatas Ruang Luar	100
Gambar 4. 12 PERbedaan Material Lantai sebagai Sirkulasi Ruang Luar.....	100
Gambar 4. 13 Skala sebagai Elemen Ruang Luar.....	101
Gambar 4. 14 Tekstur memisahkan Ruang Gerak dengan Ruang Statis	101
Gambar 4. 15 Tekstur pada kawasan menciptakan kesan rekreatif	102

Gambar 4. 16 Pola Sirkulasi dalam Pencapaian Ruang	103
Gambar 4. 17 UBM Housing	116
Gambar 4. 18 Denah UBM Housing.....	117
Gambar 4. 19 Denah Peletakan Tangga.....	117
Gambar 4. 20 Ruang Komunal Indoor.....	118
Gambar 4. 21 Ruang Komunal Outdoor	118
Gambar 4. 22 Fasad UBM Housing.....	119
Gambar 4. 23 Hubungan Ruang Makro	144
Gambar 5. 1 Struktur Organisasi Dispora Kabupaten Enrekang	122
Gambar 5. 2 Struktur Organisasi E-Sport Training Center Yogyakarta	122
Gambar 5. 3 Organisasi Ruang Pelatihan	145
Gambar 5. 4 Organisasi Ruang Pengelola	145
Gambar 5. 5 Organisasi Ruang Fasilitas	146
Gambar 5. 6 Organisasi Ruang Tamu/Pengunjung.....	146
Gambar 5. 7 Organisasi Ruang Servis	146
Gambar 5. 8 Organisasi Ruang Makro.....	147
Gambar 5. 9 Dimensi Site Terpilih	148
Gambar 5. 10 Kontur Site	149
Gambar 5. 11 Respon Kontur Site	150
Gambar 5. 12 View From Site	151
Gambar 5. 13 Respon View To Site	151
Gambar 5. 14 Akses menuju Site.....	152
Gambar 5. 15 Respon Akses Sirkulasi.....	153
Gambar 5. 16 Sumber Kebisingan pada Tapak.....	153
Gambar 5. 17 Respon Kebisingan.....	154
Gambar 5. 18 Data eksisting pencahayaan dan penghawaan.....	154
Gambar 5. 19 Respon pencahayaan dan penghawaan	155
Gambar 5. 20 Kesimpulan Analisis Tapak	156
Gambar 5. 21 Kompilasi Respon Analisis Tapak.....	160
Gambar 5. 22 Contoh aplikasi Pencahayaan Alami pada Bangunan.....	162
Gambar 5. 23 Cross Ventilation.....	163
Gambar 5. 24 Analisis Kebisingan Tanpa Barrier	165

Gambar 5. 25 Analisis Kebisingan menggunakan Barrier	165
Gambar 5. 26 Struktur Rigid Frame.....	167
Gambar 5. 27 Pondasi Batu Kali.....	168
Gambar 5. 28 Pondasi Foot Plat.....	168
Gambar 5. 29 Struktur atap baja I-WF.....	169
Gambar 5. 30 Skema Distribusi Air Bersih Down Feet.....	170
Gambar 5. 31 Skema Distribusi Air Bersih Down Feet.....	171
Gambar 5. 32 Contoh Pemanas Air Listrik.....	171
Gambar 5. 33 Bio Septic Tank.....	172
Gambar 5. 34 Skema Distribusi Air Kotor	172
Gambar 5. 35 Grass Block	173
Gambar 5. 36 Skema Distribusi Drainase	173
Gambar 5. 37 Skema Distribusi Aliran Listrik	174
Gambar 5. 38 Jaringan Internet.....	174
Gambar 5. 39 Penangkal Petir tipe Franklin	175
Gambar 5. 40 AC Split.....	175
Gambar 5. 41 Hidrant indoor dan outdoor	176
Gambar 5. 42 Jenis - Jenis Kamera CCTV	177
Gambar 6. 1 Rincian Pelaku pada E-Sports Training Center	179
Gambar 6. 2 Analisis Hubungan Kedekatan Ruang Secara Makro	181
Gambar 6. 3 Organisasi Ruang Zona Pelatihan	182
Gambar 6. 4 Organisasi Ruang Zona Pengelola	182
Gambar 6. 5 Organisasi Ruang Zona Pengunjung/Tamu	183
Gambar 6. 6 Organisasi Ruang Zona Fasilitas.....	183
Gambar 6. 7 Organisasi Ruang Zona Servis	183
Gambar 6. 8 Analisis Organisasi Ruang Secara Makro.....	184
Gambar 6. 9 Konsep Pengolahan Tapak	186
Gambar 6. 10 Perancangan Massa Bangunan	187
Gambar 6. 11 Alternatif Hubungan Antar Ruang	188
Gambar 6. 12 Konsep Desain Pasif Pencahayaan Alami.....	191
Gambar 6. 13 Konsep Desain Pasif Penghawaan Alami	192
Gambar 6. 14 Konsep Perancangan Akustika Alami.....	193

Gambar 6. 15 Konsep Penerapan Akustika Buatan	193
Gambar 6. 16 Skema Distribusi Air Bersih	195
Gambar 6. 17 Skema Distribusi Air Kotor	195
Gambar 6. 18 Skema Distribusi Drainase	195
Gambar 6. 19 Skema Distribusi Aliran Listrik	196
Gambar 6. 20 Jaringan Internet.....	196
Gambar 6. 21 Penangkal Petir Tipe Franklin.....	197
Gambar 6. 22 Fire Alarm	198
Gambar 6. 23 Spesifikasi Hydrant Luar.....	198
Gambar 6. 24 Kamera CCTV Indoor dan Outdoor.....	198

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Transformasi Bentuk Dasar	97
Tabel 4. 5 Jenis Jalur dan Penjelasannya	102
Tabel 4. 6 Jenis Pencapaian dan Penjelasannya.....	103
Tabel 4. 7 Jenis Hubungan Antar Ruang	106
Tabel 4. 8 Jenis Organisasi Ruang	107
Tabel 4. 9 Jenis Game dan Jumlah Atlet.....	123
Tabel 5. 1 Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pelaku	130
Tabel 5. 2 Zoning Ruang.....	131
Tabel 5. 3 Analisis Program Ruang	141
Tabel 5. 4 Rekapitulasi Besaran Ruang	142
Tabel 5. 5 Hubungan Ruang Mikro	144
Tabel 5. 6 Perwujudan Desain Arsitektur Perilaku.....	157
Tabel 5. 7 Perwujudan Ruang Luar yang Kalem	158
Tabel 5. 8 Perwujudan Ruang Dalam yang Kalem	159
Tabel 5. 9 Standar Kebisingan	164
Tabel 6. 1 Area/Zonasi Ruang	180
Tabel 6. 2 Rekapitulasi Besaran Ruang	182
Tabel 6. 3 Konsep Perencanaan Tapak	184
Tabel 6. 4 Penekanan desain Arsitektur Perilaku.....	189
Tabel 6. 5 Penekanan Desain Ruang Luar	190
Tabel 6. 6 Penekanan Desain Ruang Dalam	190