

BAB IV. LANDASANTEORI

4.1 Landasan Pertanyaan Teori Permasalahan 1

- A. Bagaimana tata bentuk pada bangunan *E-Sports* yang memberikan ciri khas gaya arsitektur *post-modern*?

Architecture Futuristic

Arsitektur Futuristik atau futurisme dimulai pada awal abad ke 20 dengan bentuk bangunan yang ditandai oleh anti -historicism dan garis panjang mendatar, kecepatan, emosidan urgensi yang artistik dan gaya ini dimulai pada Italia dan berlangsung pada tahun 1909 sampai 1944. Gaya ini dihidupkan oleh penyair itu Filippo Tommaso Marinetti, dan dia bekerja pada tokoh arsitektur terkemuka seperti arsitek Antonio Sant'Elia dan seniman Umberto Boccioni, Giacomo Balla, Fortunato Depero, Enrico Prampolini. pendukung bangunan futuristik menyarankan kecepatan, teori pengaruh energi dan ekspresi yang kuat, didalam usahanya untuk membuat zaman arsitektur yang modern.

Setelah permulaannya, Futurism telah menjadi suatu kata yang lebih umum untuk mengangkat kecenderungan yang luas dalam disain modern yang sangat ingin menciptakan arsitektur dengan gaya masa depan ataupun sedikitnya gaya yang akan datang 10 tahun kemasa depan. Futurism modern sebagian besar mulai dengan gaya desain pada mobil ataupun kereta pada tahun 1950 di California. Futurism adalah bukanlah suatu gaya tetapi suatu pendekatan terbuka ke arsitektur, dan telah ditafsirkan kembali oleh generasi arsitek yang berbeda dari beberapa dekade, tetapi pada umumnya ditandai dengan membentuk ketajaman, bentuk dinamis, kontras kuat dan penggunaan material yang berguna.

Futuristic mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan.

- Citra futuristic pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.
- Fleksibilitas dan kapabilitas bangunan adalah salah satu aspek futuristic bangunan.

Fleksibilitas dan kapabilitas sendiri adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan dan persyaratan pada bangunan itu sendiri. Sedangkan kemampuan untuk melayani dan mengikuti perkembangan jaman hanya bias diwujudkan atau diimplementasikan dalam penapilan dan ungkapan fisik bangunan

Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980) criteria diatas adalah :

- Bangunan itu dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang senantiasa berkembang
- Bangunan tersebut senantiasa dapat melayani perubahan perwadahan kegiatan, disini perlu dipikirkan kelengkapan yang menunjang proses berlangsungnya kegiatan
- Adanya kemungkinan penambahan ataupun perubahan pada bangunan tanpa mengganggu bangunan yang ada dengan jalan perencanaan yang matang.

Futuristic sebagai core values atau nilai-nilai dasar BMW mengandung nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis dan inovatif terutama dari segi teknologi yang dipakai (dinamis, canggih dan ramah lingkungan) dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu. Dalam futuristik juga perlu dipikirkan mengenai estimasi atau perkiraan. Pengenalan akan bangunan futuristic dapat dilakukan dengan pendekatan. Pendekatan sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia

4.2 Landasan Pertanyaan Teori Permasalahan 2

B. Bagaimana tata ruang pada bangunan E-Sports dalam merespon kenyamanan spasial para pemain game?

Movement Architecture

Movement Arsitektur muncul pada awal abad ke 20 di Italia. Gaya arsitektur ini sendiri sebenarnya merupakan bagian dari Futurism.

Movement mempunyai arti bergerak dan mengarah ke masa depan. Citra pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Bangunan harus dapat mengikuti dan menampung tuntutan kegiatan yang pasti selalu berkembang.

Movement dapat juga diartikan sebagai suatu pergerakan, rancangan akhir diharapkan dapat secara tidak langsung memaksa para pengunjung untuk lebih banyak bergerak dan berolahraga.

Fleksibilitas dan kapabilitas bangunan adalah salah satu aspek futurism bangunan. Fleksibilitas dan kapabilitas sendiri adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan dan persyaratan pada bangunan itu sendiri. Sedangkan kemampuan untuk melayani dan mengikuti perkembangan jaman bias diwujudkan atau diimplementasikan dalam penapilan dan ungkapan fisik bangunan.

Movement Arsitektur sangat berkaitan dengan Futurism Architecture juga memanfaatkan kemajuan di era teknologi dengan menggunakan bahan-bahan baru seperti baja, kaca, dan alumunium.

4.3 Landasan Pertanyaan Teori Permasalahan 3

C. Bagaimana cara untuk membentuk karakter visual interior pada yang bertema kan *Esports*?

Architecture Kontemporer

Karakter visual arsitektur dapat dijabarkan dari arti kata karakter, visual, dan arsitektur.

Menurut kamus besar bahasa indonesia, karakter memiliki arti sifat – sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya. Visual memiliki arti dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata) atau berdasarkan penglihatan. Dan arsitektur berarti seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dsb atau metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. jadi, karakter visual arsitektur disini dapat dipahami sebagai ciri khas bangunan yang dapat dilihat dan membedakan sebuah bangunan dengan bangunan yang lainnya.

Terdapat lima elemen visual dari sebuah lingkungan. Kelima elemen visual itu adalah point (titik), line (garis), form (bentuk), color (warna), dan texture (tekstur). Kombinasi dan keteraturan dari kelima elemen ini menciptakan prinsip– prinsip visual, yaitu unity (kesatuan), rhythm (ritme), proportion (proporsi), scale (skala), dan balance (keseimbangan). (Motloch, J. L. Introduction to Landscape Design. 1991).

Dan untuk membentuk karakter visual arsitektur di dalam proyek *game center* ini, cara yang digunakan adalah dengan mengaplikasikan teknik – teknik sistem pencahayaan untuk menciptakan karakter, ciri, serta suasana dalam bangunan.

Berdasarkan sumbernya, cahaya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami adalah cahaya yang bersumber dari alam (matahari, bulan, bintang, dan pijaran api alam). Sedangkan cahaya buatan adalah cahaya yang dibuat oleh manusia (lampu minyak, lampu gas, lampu listrik, lilin). Cahaya buatan adalah jenis pencahayaan yang relatif dapat dikendalikan oleh manusia sesuai dengan waktu dan jumlah yang diinginkan.