BAB V

LANDASAN TEORI

5.1. Kajian Teori Masalah Desain 1

Penerapan pendekatan arsitektur futuristik yang terdapat dibangunan stadion e-sport ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya. Arsitektur Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan semakin berkembang. Sama seperti teknologi, futuristik ini merupakan upaya untuk menciptakan suatu masa depan yang lebih baik. Pemikiran akan futuristik itu sendiri jauh lebih kreatif dan inovatif ke depannya dan jauh lebih maju dari masanya.

Perancanaan yang digunakan dalam proses mendesain adalah memaparkan aplikasi karakteristik arsitektur futuristik. Menurut Rainey, Poggi, dan Wittman (2009), karakteristik arsitektur futuristik antara lain:

- Arsitektur futuristik memerlukan perhitungan matang, keberanian/tekad yang kuat untuk mencapai nilai keelastisan dan keringanan yang maksimum/
- Arsitektur futuristik tidak hanya memperhatikan kepraktisan dan kegunaan semata melainkan juga memperhatikan seni ekspresi pada tampilannya
- Arsitektur futuristik lebih memanfaatkan tipe garis-garis miring dan elips untuk menciptakan unsur dinamis
- Arsitektur futuristik tidak menggunakan seni ornamentasi didalam bangunan untuk mengekspresikan suatu bentuk yang dikehendaki
- Arsitektur futuristik merupakan kunci perubahan untuk menemukan inspirasi yang baru baik secara material maupun spiritual
- Arsitektur futuristik harus dipahami sebagai upaya yang diimplementasikan dengan kebebasan dan keberanian serta menyelaraskan manusia dan lingkungannya

Oleh karena itu, pada mendesain stadion e-sport di kota semarang, aplikasi karakteristik arsitektur futuristik diterapkan pada:

- Tapak

  Untuk mengatasi pencapaian, memaksimalkan potensi, meminimalkan kendala yang terdapat pada site, kondisi alam yang berkaitan, peraturan bangunan disekitar tapak yang seharusnya terpennuhi dan mendukung kawasan sekitar tapak.
- Program ruang

  Untuk mendapatkan besaran luas kebutuhan ruang yang seharusnya dapat terwadahi dan menjawab permasalahan kebutuhan pengguna stadion e-sport berdasarkan pada pengguna dan program kegiatan yang diwadahi serta tidak membingungkan penggunanya
- Tampilan fisik

  Untuk menghasilkan tampilan fasad bangunan yang memiliki kriteria tertentu bagi pengguna dan penikmatnya serta dapat beradaptasi dengan lokasi tapak yang sudah diterapkan.
- Struktur dan Utilitas

  Untuk mendukung keberadaan bangunan stadion e-sport dalam memfasilitasi pengguna dan aktivitas didalamnya.

5.2. Kajian Teori Masalah Desain 2

Bagaimana penataan ruang yang sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektur futuristik untuk sebuah Stadion e-Sport?

Terdapat penentu kenyamanan visual bagi pengunjung yang sudah seharusnya ada didalam stadion e-sport. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya:

- Layar pertunjukan

  Ukuuran layar akan mempengaruhi lebar sinema secara keseluruhan dan juga kenyamanan bagi penonton dalam melihat kejelasan gambar terproyeksi ke layar.

  a. Lebar layar maksimal: 20 meter untuk film 70 dan 13 meter
  b. Rasio tinggi layar: lebar layar ideal = 3:4

- Jarak pandang

  Jarak pandang yaitu jarak yang masih memungkinkan penonton untuk dapat melihat pertunjukan film dengan jelas pada layar proyektor, yaitu sekitar 25 cm.

- Garis pandang

  Garis pandang yaitu garis-garis yang menghubungkan titik-titik di layar proyektor dengan titik mata penonton. Garis mata penonton yang duduk di baris belakang tidak boleh terhalang oleh penonton yang berada di depannya. Perbedaan tinggi antara garis pandang penonton bagian belakang dengan titik mata penonton yang berada di depannya minimal 10 cm.

- Sudut pandang

  Horizontal pada obyek di panggung terhadap garis sumbu panggung dengan garis yang dihubungkan antara penonton paling tepi dengan titik tengah panggung tidak boleh lebih dari 600. Untuk penonton pada kursi paling tepi di baris terdepan, sudut pandang maksimum 300, dan bagi penonton pada kursi teratas maksimum pandangan ke bawahnya 300 dengan pertimbangan bahwa sudut pandang tidak akan mengganggu penonton, baik secara horizontal maupun vertikal.

Terdapat penentu penataan ruang yang sudah seharusnya ada didalam stadion e-sport. Berikut penataan ruang yang harus tersedia:

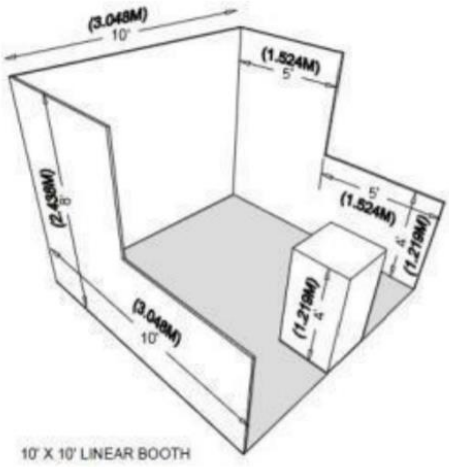
- Penataan kursi penonton

  Lay-out kursi penonton lebih kepada efisiensi ruang dan keamanan. Penataan kursi dibuat berselang-seling antara kursi depan dan belakang, untuk memperluas area pandang.

- Penataan dan jenis booth

  a. Linear booth

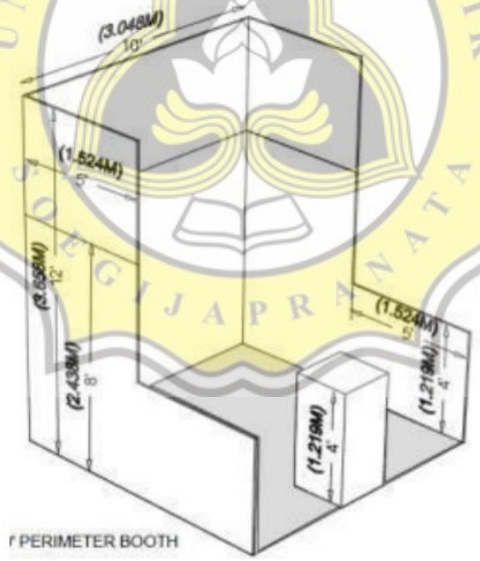
     Linear booth, umumnya ditata dalam garis lurus dan memiliki tetangga exhibitors pada sisi kiri dan kanan mereka, meninggalkan hanya satu sisi terbuka mengarah ke lorong



Gambar 3. 5 Linear booth

b. Perimeter booth

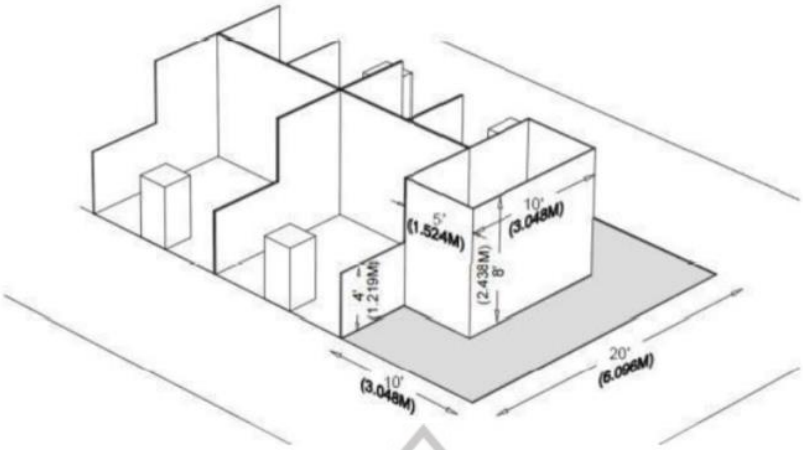
Sebuah Perimeter booth adalah linear booth yang membelakangi tembok satu dearah exhibition dengan exhibition lain



Gambar 3. 6 Perimeter booth

c. Endcap booth

Sebuah EndCap Booth memiliki ciri terbuka ke lorong pada tiga sisinya dan terdiri dari dua booth.



Gambar 3. 7 Endcap booth

5.3. Kajian Teori Masalah Desain 3

Bagaimana suasana ruang sebuah Stadion e-Sport yang dapat mengekspresikan arsitektur futuristik?

Dalam membentuk sebuah suasana ruang pada stadion e-sport dapat dibentuk oleh beberapa unsur yaitu ;

- Lampu RGB

  Tipe LED berdasarkan elemen warnanya yang ketiga adalah LED RGB atau tipe *fullcolor*. Apakah maksud RGB? Itu adalah singkatan dari *Red*, *Green*, dan *Blue*. Artinya, dalam satu lampu LED RGB, terdiri dari tiga warna, yaitu merah, hijau, dan biru. Lampu LED RGB dapat membentuk ribuan hingga jutaan warna. Bahkan, diklaim bahwa lampu LED RGB dapat membentuk 16 juta spektrum warna! Kemampuan ini sering disebut dengan istilah videotron atau megatron. Dengan kemampuan warna sebanyak itu, maka spektrumnya bisa dilihat dari berbagai sudut.

- Material

  Bukan desain futuristik namanya kalau tidak dilengkapi dengan sistem teknologi yang padu dan canggih. Pada hunian yang menerapkan desain futuristik, sistem pencahayaan dan alat-alat elektronik rumah tangga sudah bisa dikendalikan

langsung dari telepon genggam. Dengan sistem nirkabel ini, intensitas pencahayaan dan perubahan warna pada lampu LED bisa dengan mudah diatur.

- Material

  Dalam konsep desain futuristik pilihan material yang digunakan sangat penting. Kesan elegan yang muncul pada desain futuristik berasal dari penggunaan material bertekstur licin dan mengkilap. Material-material tersebut diantaranya adalah *stainless steel*, jenis-jenis kaca, batu granit, dan marmer. Refleksi cahaya dari material ini dapat menghasilkan atmosfer yang berbeda ke dalam ruangan.

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA