

BAB 5

LANDASAN TEORI

5.1 Arsitektur Postmodern

Pada dasarnya postmodern merupakan reaksi dari modernisme yang sudah berjalan sangat lama. Postmodern bukanlah gerakan revolusioner yang ingin lepas dan membuang nilai-nilai Modernisme (Stern, 1980). Arsitektur Postmodern merupakan gabungan konsep modern yang menerapkan unsur klasik, tradisional, terdapat ornamen-ornamen sebagai nilai estetika dan konsep modern yang menerapkan unsur kebebasan berekspresi dalam mendesain, dengan memadukan material-material dan teknologi mengikuti perkembangan zaman ke dalam desain. Adapun 10 ciri Arsitektur Post-Modern, yaitu: (Academia Edu, 2010)

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau popular.
2. Membangkitkan kembali kenangan historic
3. Berkonteks urban
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5. Bersifat representasional
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain)
7. Dihasilkan dari partisipasi
8. Mencerminkan aspirasi umum
9. Bersifat plural
10. Bersifat eklektik.

Arsitektur Postmodern memiliki tujuan menyelesaikan permasalahan di dalam era arsitektur modern yang dianggap tak mempunyai makna terhadap konteks. Kemudian memberikan kesempatan kepada bangunan untuk dapat diekspresikan dalam berbagai hal, seperti karakteristiknya, tipologinya, sculpture sehingga dari hasil tersebut akan memunculkan makna seperti paradoks, ironi, pruralisme, makna ganda, tidak skalatis, dan lainnya.

Berikut ini adalah contoh bangunan sejenis, yang menampilkan elemen - elemen dalam arsitektur postmodern.

- Game Center Poseidon Solo, menampilkan kesan klasik pada bentuk dan berkonteks urban serta terdapat ornamen-ornamen pada bangunannya. Sedangkan bagian interiornya terlihat futuristik dengan mengikuti perkembangan teknologi.



Gambar 5. 1 Eksterior Game Center Poseidon Solo
Sumber : *Google Image, 2019*



Gambar 5. 2 Interior Game Center Poseidon Solo
Sumber : *Google Image, 2019*

5.1.1 Arsitektur Postmodern Metafora

Arsitektur Postmodern Metafora merupakan aliran dari konsep arsitektur postmodern yang dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Berdasarkan *Evolutionary Tree*, Charles Jenk menyebutkan bahwa arsitektur postmodern aliran Metafora (*Metaphor and Metaphysical*) adalah konsep yang mengekspresikan eksplisit dan implicit ungkapan metafora dan metafisika (spiritual) ke dalam bentuk suatu bangunan. Adapun karakteristik Metafora yang diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini (Arsitur Media Desain, 2018):

1. Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.

3. Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda (baru).

Berikut ini adalah contoh bangunan sejenis, yang menampilkan elemen - elemen dalam Arsitektur Postmodern Metafora.

- Helix eSports, merupakan bangunan fasilitas pelatihan atlet E-Sport di Boston, berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain) pada bentuk bangunannya. Lalu penggunaan material stuktur bangunan yang terbilang mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan bagian interiornya terkesan futuristik.



Gambar 5. 3 Eksterior Game Center Helix eSport
Sumber : *Google Image, 2019*



Gambar 5. 4 Interior Game Center Helix eSport
Sumber : *Google Image, 2019*

Sebagai respon dari gaya arsitektur ini maka penerapan arsitektur *Postmodern Metaphors* yang akan diterapkan dalam proyek Pusat Komunitas Pemain Game Online di BSB City Semarang ini akan menampilkan konsep analogi dari bentuk suatu benda pada bagian fasad bangunannya (misal bentuk *Joystick*, *Console Ps* atau *Computer Mouse*) karena pada dasarnya bahwa konsep metafora adalah tentang persamaan atau perbandingan berbagai macam bentuk, yang diimplementasikan ke dalam bentuk bangunan dengan tujuan mencapai kesan yang estetik dalam

segi arsitektural maupun untuk menginterpretasikan fungsi sebuah bangunan ke dalam bentuk yang memiliki arti dan dapat berkaitan dengan fungsi bangunan tersebut contoh seperti arsitektur bangunan gereja kapel *Notre Dame*, oleh arsitek Le Corbuzier. Bangunan ini memiliki suatu bentuk bangunan yang menginterpretasikan bentuk tangan orang yang sedang berdoa. Adapun juga beberapa elemen-elemen dari arsitektur postmodern yang akan muncul pada desain proyek ini seperti mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer, bersifat representasional, berwujud metaforik, mencerminkan aspirasi umum, dan bersifat plural.

5.2 Fasilitas E-Sport Game

A. Menyediakan fasilitas Game Online yang masuk dalam kompetisi E-Sport

Macam-macam jenis E-Sports menurut dari beberapa sumber yang telah dikutip dari Wikipedia dan berikut beberapa kategori jenis permainan online, diantaranya adalah :

- *First-Person Shooter (FPS)*

Merupakan jenis game dengan genre tembak-menembak yang ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertamayang mampumengasah reflek dari pemainnya. Permainan ini dapat di mainkan dengan 1 sampai 5 orang dan dapat dimainkan lewat komputer dan *handphone*.



Gambar 5. 5 Game PUBG
Sumber: Google Image, 2019

- *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Merupakan jenis game dengan genre strategi dan dapat dimainkan oleh 5 orang dalam 1 tim. Game ini dapat dimainkan lewatkomputer dan *handphone*.



Gambar 5. 6 Game Dota
Sumber: Google Image, 2019

- *Sports Game*

Merupakan permainan yang menjadikan olahraga nyata dikonversikan ke dalam sebuah perangkat dan dikompetisikan. Dapat dimainkan 1-2 orang dalam 1 tim. Di Indonesia belum begitu banyak yang menyelenggarakan kompetisi bergenre Sports Game.



Gambar 5. 7 Game Sepak Bola
Sumber: Google Image, 2019

Dari berbagai macam jenis game tersebut nantinya juga dapat mempengaruhi dari segi estetika desain interior ruang dalam yang menggambarkan karakteristik game tersebut. Sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran tentang E-Sport game.

- B. Menyediakan fasilitas meja, kursi, dan komputer khusus dengan standar spesifikasi yang mendukung segala game online yang di kompetisikan. Sehingga terdapat ruang-ruang khusus yang membagi fasilitas utama yang bersifat privat dan untuk publik atau kelas VIP maupun Reguler.
- C. Terdapat fasilitas ruang dengan kapasitas sesuai ketentuan asosiasi E-Sport dengan menyediakan ruang yang memfasilitasi team E-Sport berdasarkan jumlah kapasitas suatu team E-Sport yang umumnya terdiri antara 5 hingga 8 orang pemain. Dilengkapi pula dengan fasilitas bertanding dan berlatih.