

## **BAB 5**

### **LANDASAN TEORI**

#### **5.1. Psikologi Warna**

Psikologi warna adalah bidang yang mempelajari pengaruh warna terhadap kondisi psikologis seseorang. Pemilihan warna dengan tujuan tertentu pada ranah arsitektur perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna bangunan.. Berdasarkan jurnal oleh (Cherry, 2020) psikologi warna penting untuk diterapkan pada bangunan terutama dalam hal interior karena sangat berpengaruh pada mood, perasaan, dan emosi pengguna. Hal ini menjadi salah satu solusi terkait suasana bangunan yang menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports dalam Fasilitas Pelatihan Esports ini.

Jiwa kompetitif pemain esports berkaitan dengan ambisi untuk memenangkan setiap pertandingan yang dihadapi. Rasa semangat dan percaya diri para pemain penting untuk digairahkan agar jiwa kompetitif dan ambisi tetap dan terus terjaga. Kesan segar juga sangat dibutuhkan agar tiap pemain bisa *me-reset* mental dan pikiran pada tiap awal pertandingan. Pemanfaatan alat elektronik dan teknologi yang dominan juga harus diseimbangkan dengan suasana yang mendukung kondisi ini. Keterkaitan kebutuhan suasana dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports dengan psikologi warna ditunjukkan melalui pemilihan warna dengan pertimbangan sebagai berikut:

##### ◁ **Oranye**

Warna sekunder hasil kolaborasi dua warna primer, yaitu: merah yang melambangkan kekuatan serta kuning yang melambangkan warna kebahagiaan dan enerjik. Oranye sendiri menghadirkan suasana keberanian, percaya diri, dan kesuksesan; dimana ini adalah suasana yang dibutuhkan bagi pemain esports dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports ini.

##### ◁ **Silver**

Warna yang berasal dari warna abu-abu dan termasuk dalam warna netral. Silver bersifat merepresentasikan teknologi karena warna utama yang sering digunakan pada alat elektronik. Silver juga memberi kesan kekuatan dan fokus yang dibutuhkan oleh pemain esports di setiap pertandingan dalam kegiatan pelatihan.

##### ◁ **Putih**

Warna netral selanjutnya yang menghadirkan kesan segar dan ringan sehingga pemain dapat *me-reset* mental dan pikiran pada tiap awal pertandingan.

## < Hitam

Warna netral selanjutnya yang menghadirkan kesan martabat, kehormatan, dan berkelas. Kesan ini dibutuhkan untuk memancing ambisi pemain terkait keinginan dalam mempertahankan kemenangan untuk menjaga martabat dan kehormatan tim.

Berikut ini adalah beberapa gambar yang menerapkan perpaduan warna antara oranye, silver, putih, dan hitam dalam ruang:



**Gambar 35. Ruang dengan Perpaduan Warna Oranye, Silver, Putih, dan Hitam**

sumber: (Daniels, 2021), (Tradeline, 2021)

## 5.2. Arsitektur Neo-futuristik

Arsitektur Neo-futuristik adalah suatu langgam arsitektur yang mulai populer pada akhir abad 20 dan awal abad 21. Arsitektur Neo-futuristik berawal dari sebuah gerakan seni futuristik yang pertama kali dicetuskan oleh Filippo Tommaso Marinetti, seorang penyair Italia melalui artikel yang ditulisnya dengan judul “*The Manifesto of Futurism*”. Gerakan ini kemudian berkembang menjadi sebuah langgam arsitektur futuristik yang dipelopori oleh Antonio Sant’Elia, seorang arsitek Italia melalui buku yang ditulisnya dengan judul “*The Futurist Architecture Manifesto*”.

Arsitektur Neo-futuristik mulai berkembang pada awal tahun 1960 setelah seorang arsitek Prancis, Denis Laming, mengubah nama *futurism* menjadi *neo-futurism* dengan tujuan membuat perbedaan yang jelas antara langgam arsitektur futuristik (1910-1920) dengan langgam Arsitektur Neo-futuristik pada awal tahun 1960 (Farhan, 2018, 4). Langgam ini kemudian dipopulerkan kembali pada tahun 2007 melalui “*The Neo-futuristic City Manifesto*”, dengan membawa semangat elaborasi antara seni dan teknologi untuk mewujudkan kualitas kehidupan yang lebih baik.

Arsitektur Neo-futuristik berfokus pada bentuk lengkung, dinamis, bidang yang tak berujung, dan gelombang. Langgam ini menekankan gaya desain melalui elaborasi antara emosi dalam kehidupan manusia, konsep keberlanjutan dengan lingkungan, dan penggunaan

teknologi serta material yang baru. Keterkaitan Arsitektur Neo-futuristik dengan bangunan bertujuan untuk mencerminkan karakteristik tersebut dan dielaborasi dengan fungsi bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang memiliki karakteristik serupa. Terdapat beberapa karakteristik Arsitektur Neo-futuristik (Asim & Shree, 2018), sebagai berikut:

- ◁ Didasarkan pada unsur presisi dalam penggunaan material
- ◁ Memanfaatkan intuisi arsitek untuk menghadirkan bentuk lengkung dan bergelombang yang berkesan visioner
- ◁ Penerapan dan adaptasi bangunan dengan perkembangan teknologi secara berkala
- ◁ Penggunaan material *advance* sebagai elemen desain, seperti: fasad kaca, konstruksi aluminium, dan struktur baja
- ◁ Bangunan ramah terhadap lingkungan dan berkesinambungan dengan alam

Karakteristik yang dimiliki Arsitektur Neo-futuristik menunjukkan elaborasi antara bangunan dengan teknologi yang memegang peran penting di dalamnya. Kesan visioner yang dihadirkan diwujudkan melalui pemilihan material dan intuisi arsitek dalam mengolah bentuk bangunan. Berikut adalah contoh bangunan yang mengadaptasi langgam Arsitektur Neo-futuristik:



**Gambar 36. Bangunan dengan Langgam Arsitektur Neo-futuristik**

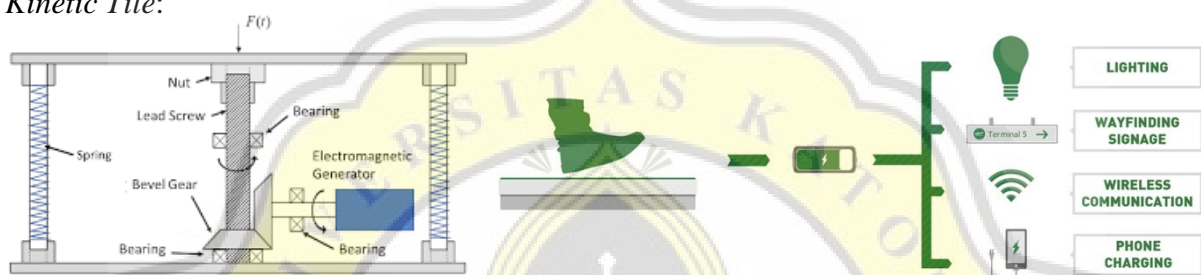
sumber: (Shironeko, 2020)

### 5.2.1. *Kinetic Tile*

*Kinetic Tile* adalah teknologi terbaru yang berkaitan dengan material lantai dalam dunia arsitektur. Teknologi ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi dari Inggris dan secara resmi diperkenalkan secara global pada tahun 2009. Prinsip dari *Kinetic Tile* adalah memanfaatkan kegiatan berjalan pengguna dan mengkonversikannya menjadi listrik yang dapat digunakan bangunan. Konversi gaya yang dihasilkan dari kegiatan berjalan menjadi energi listrik ini menggunakan generator sebagai komponen utama di dalamnya. Generator ini menghasilkan energi kinetik dari induksi elektromagnetik yang menjadi cikal bakal energi

listrik yang dihasilkan melalui teknologi ini. Dasar penerapan teknologi ini adalah untuk menghadirkan kesan visioner dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports ini.

Berdasarkan (Creighton, 2016), *Kinetic Tile* dapat menghasilkan energi listrik sebesar 5 W dari 1 pijakan kegiatan orang berjalan. Energi listrik yang dihasilkan ini kemudian akan disimpan dalam sebuah baterai yang kemudian dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan bangunan. Komponen yang terdapat pada *Kinetic Tile* adalah: pegas, sekrup timah, bantalan, gigi miring, generator elektromagnetik, dan baterai. Pada beberapa kondisi, cara kerja teknologi ini juga dapat diterapkan pada kegiatan berjalan kendaraan dengan beberapa penyesuaian material dan bahan. Berikut adalah cara kerja dan pemanfaatan dari teknologi *Kinetic Tile*:



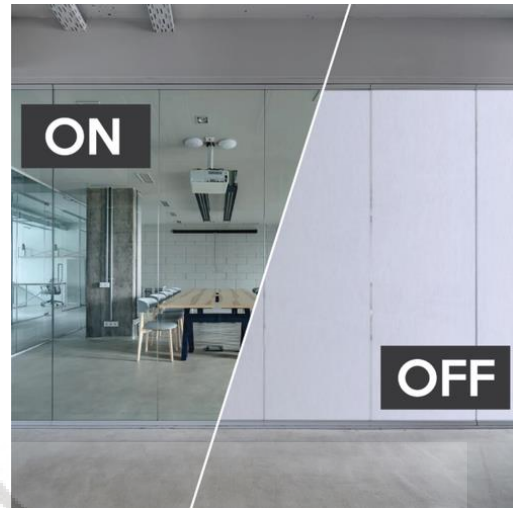
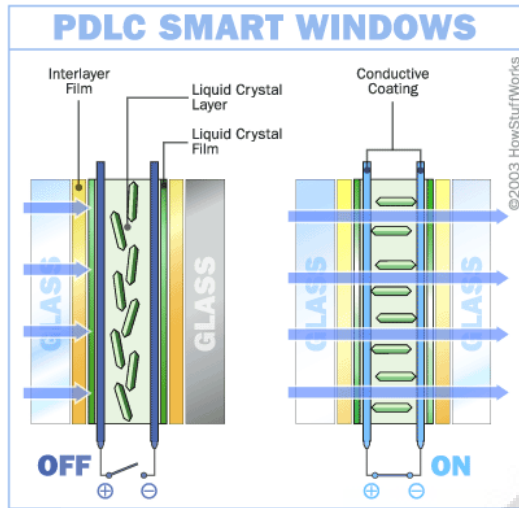
**Gambar 37. Cara Kerja dan Pemanfaatan *Kinetic Tile***

sumber: (Jintanawan et al., 2020)

### 5.2.2. *Switch Glass*

*Switch Glass* adalah teknologi selanjutnya yang dapat digunakan dan sesuai dengan karakteristik langgam Arsitektur Neo-futuristik terkait penggunaan material *advance* sebagai elemen desain dalam penerapan kaca pada fasad bangunan. Prinsip dari *Switch Glass* ini adalah dengan memanfaatkan teknologi elektrokromik untuk mengubah tingkat transparansi kaca. Material utama yang menyusun teknologi ini adalah lembaran kaca film yang dilapiskan pada dua sisi masing-masing kaca. Tegangan listrik menjadi indikator yang dapat dikendalikan oleh pengguna ruang atau bangunan terkait tingkat transparansi yang diinginkan pada kaca.

*Switch Glass* umumnya digunakan sebagai dinding interior bangunan untuk menjaga tingkat privasi ruang dan pengguna di dalamnya. Pada beberapa kondisi, teknologi ini juga diterapkan pada dinding eksterior bangunan karena sifatnya yang seperti material kaca biasa. Kondisi normal awal pada *Switch Glass* atau saat mode *off*, kaca akan memiliki tingkat transparansi 100 dan saat diganti mode *on*, kaca akan memiliki tingkat transparansi 0. Komponen utama yang menyusun teknologi *Switch Glass* ini adalah: film PET, film konduksi, dan PDLC (Polymer-Dispersed Liquid Crystals). Cara kerja teknologi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 38. Cara Kerja Switch Glass

sumber: (Dashdoor, 2022)

