

BAB 6

PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

6.1. Pendekatan Konsep Umum

Pendekatan konsep umum yang digunakan dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports adalah Arsitektur Neo-futuristik. Penerapan pendekatan konsep ini bertujuan untuk mencerminkan dan memenuhi kebutuhan fungsi bangunan yang berkaitan dengan teknologi dan melingkupi pendekatan khusus sebagai solusi dari permasalahan yang diangkat. Tentunya keterkaitan tiap landasan perancangan dengan pendekatan konsep umum menjadi penting karena akan menjadi unsur fisik paling dominan dalam bangunan. Arsitektur Neo-futuristik dipilih menjadi pendekatan konsep umum bangunan ini karena elemen utama dalam Arsitektur Neo-futuristik yang menonjolkan teknologi ini sangat mencerminkan fungsi bangunan sebagai tempat berlatih dan bekerja dalam hal esports.

6.2. Pendekatan Konsep Khusus

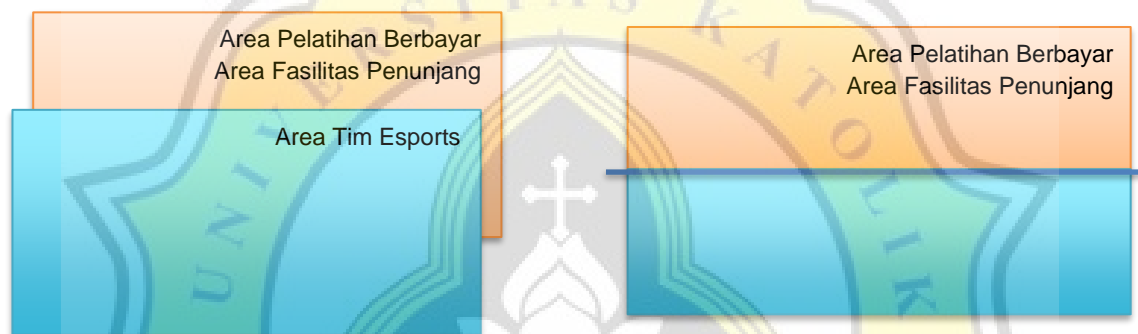
Pendekatan konsep khusus yang digunakan pada bangunan Fasilitas Pelatihan Esports adalah psikologi warna. Unsur visual memegang peran yang sangat penting dalam menciptakan kondisi yang dibutuhkan pemain esports dalam suatu bangunan pelatihan. Warna sebagai bagian penting dari unsur visual bangunan ini akan direncanakan untuk menghadirkan suasana yang membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports. Fasilitas Pelatihan Esports juga sangat menonjolkan pemilihan warna dalam mewujudkan ekspresi interior dan eksterior bangunan. Pertimbangan pemilihan warna umumnya dengan menyesuaikan warna dominan logo tim esports yang mengelola bangunan tersebut dan perwujudan suasana yang ingin dihadirkan.

6.3. Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan

Bangunan Fasilitas Pelatihan Esports adalah tempat berlatih dan bekerja bagi anggota tim esports dan pemain esports amatir yang mengikuti pelatihan esports berbayar di bawah pengelolaan tim esports tersebut. Tak lepas penataan ruang bangunan ini juga untuk membantu menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports sebagai pengguna utama Fasilitas Pelatihan Esports ini. Kegiatan berlatih dan bekerja bagi tim esports akan bersifat privat dan kegiatan berlatih bagi pemain esports amatir akan bersifat umum. Sifat kegiatan dalam bangunan ini

akan menciptakan tata ruang bangunan yang dibutuhkan terkait kenyamanan para pengguna bangunan Fasilitas Pelatihan Esports serta efektivitas sirkulasi yang terjadi di dalam bangunan.

Secara garis besar zonasi ruang dalam bangunan akan dibagi menjadi 2 yaitu privat dan publik. Zonasi privat akan digunakan oleh anggota tim esports dalam melakukan kegiatan berlatih dan bekerja. Zonasi publik akan digunakan oleh pemain esports amatir dalam mengikuti kegiatan pelatihan esports berbayar serta area fasilitas penunjang bangunan ini. Struktur organisasi ruang yang akan diterapkan adalah organisasi ruang *cluster* yang memberi kenyamanan kelompok pengguna dengan dua kegiatan berbeda dan dapat menjaga privasi dan kepentingan yang dibutuhkan. Penerapan organisasi ruang *cluster* ini dapat dilakukan dengan pemisahan lantai bangunan atau dengan pemberian sekat dan pembatasan sirkulasi seperti pada gambar 39.



Gambar 39. Gambar Skematik Opsi Tata Ruang Bangunan

sumber: analisis pribadi

Struktur organisasi ruang *cluster* yang digunakan ini akan dihubungkan oleh koridor sebagai area sirkulasi dan akses menuju tiap area ruang. Pada tiap koridor ini psikologi warna akan diterapkan setelah pada area ruang berlatih sebagai area penerapan psikologi warna yang utama. Penataan ruang bangunan juga memperhatikan sirkulasi dan hubungan kedekatan ruang sesuai studi ruang khusus yang sudah dijelaskan, seperti hubungan antara ruang *scrim* dengan ruang mini teater.

6.4. Landasan Perancangan Bentuk Bangunan

Fasilitas Pelatihan Esports adalah tempat berlatih dan bekerja dalam bidang esports. Bentuk bangunan ini akan mencerminkan fungsi bangunan dengan mengangkat bentuk yang terinspirasi dari *game* sebagai unsur utama kegiatan bangunan. Tak lepas inspirasi bentuk tersebut juga akan disesuaikan dengan karakteristik pendekatan konsep umum yang diangkat yaitu Arsitektur Neo-futuristik yang juga mencerminkan fungsi bangunan. Bentuk bangunan

akan berlandaskan karakteristik bentuk yang dihasilkan dari Arsitektur Neo-futuristik yaitu bentuk yang visioner. Bentuk plastis yang khas pada Arsitektur Neo-futuristik juga akan dipadukan dengan pemilihan warna yang dapat menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports dan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan fungsi bangunan.

Karakteristik bentuk yang akan digunakan dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports adalah bentuk plastis dan sederhana. Bentuk bidang atau ruang yang tumpul tanpa sudut dan simpel akan memberi kesan visioner. Bentuk yang diadaptasi pada bangunan akan diwujudkan dengan mengadaptasi bentuk yang terinspirasi dari *game* sebagai unsur utama kegiatan bangunan. Inspirasi bentuk yang akan digunakan adalah perpaduan bentuk bidang sederhana (lingkaran, persegi, segitiga) dengan penyesuaian bentuk yang plastis yang diambil dari sebuah *controller* konsol. Sudut yang dimiliki persegi dan segitiga akan diganti dengan sudut yang tumpul untuk mencerminkan karakteristik bentuk plastis dan visioner dari Arsitektur Neo-futuristik yang akan diangkat, sebagai berikut:



Gambar 40. Referensi dan Adaptasi Bentuk Bangunan

sumber: analisis pribadi

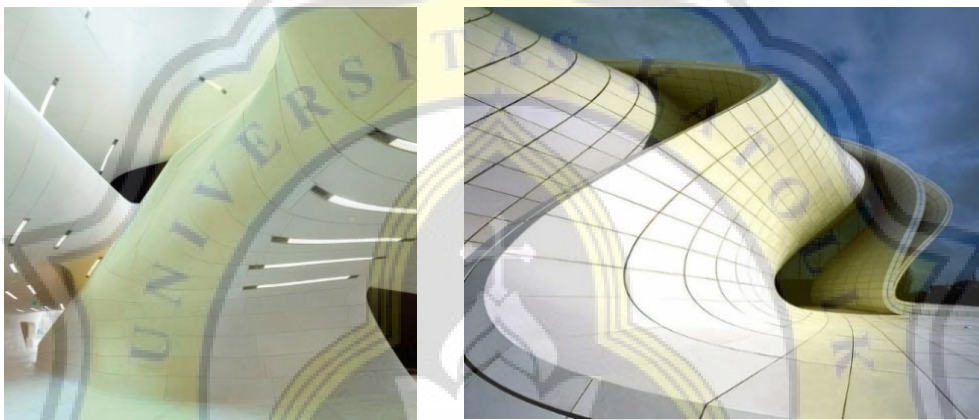
6.5. Landasan Perancangan Bahan Bangunan

Bahan bangunan yang akan digunakan dalam Fasilitas Pelatihan Esports ini akan terkait tujuan bangunan dalam menghadirkan kesan bentuk visioner yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik. Pemilihan bahan bangunan ini juga akan disesuaikan dengan pemilihan warna terkait tujuan bangunan untuk menggairahkan jiwa kompetitif dari pemain esports. Bahan dan pemilihan warna yang digunakan oleh bangunan ini akan berperan dalam kenyamanan dan estetika bangunan, serta terkait dengan penggunaan struktur pada bangunan ini.

Bahan yang dibutuhkan dalam bangunan ini adalah bahan yang memiliki kesan bersih, ringan, dan sederhana seperti halnya kebutuhan bentuk bangunan. Kondisi ini bisa diwujudkan dengan bahan yang memiliki tekstur halus dan disesuaikan dengan pemilihan warna sesuai pembahasan pada sub bab 5.1. sebelumnya. Bahan yang memiliki karakteristik tersebut dan sering digunakan pada bangunan dengan langgam Arsitektur Neo-futuristik contohnya adalah

Glass Fiber Reinforced Concrete (GFRC). GFRC akan digunakan sebagai material dinding interior dan eksterior bangunan yang dipadukan dengan material kaca seperti *Switch Glass* terutama pada fasad bangunan sebagai elemen desain yang mewujudkan kesan visioner.

GFRC berbentuk panel yang saling dirangkai dengan *finishing coating* sehingga akan memiliki tekstur yang bersih dan halus. Material ini akan dipadukan dengan warna dominan pada bangunan yang direncanakan yaitu oranye, silver, putih, dan hitam berkaitan dengan suasana bangunan dalam menggairahkan jiwa kompetitif pemain esports. Pemilihan warna ini juga sejalan dengan kesan visioner yang termasuk dalam karakteristik langgam Arsitektur Neo-futuristik. Berikut ini adalah gambaran peenggunaan GFRC sebagai dinding interior dan eksterior suatu bangunan yang mengadaptasi langgam Arsitektur Neo-futuristik:



Gambar 41. Penerapan GFRC sebagai Dinding Bangunan

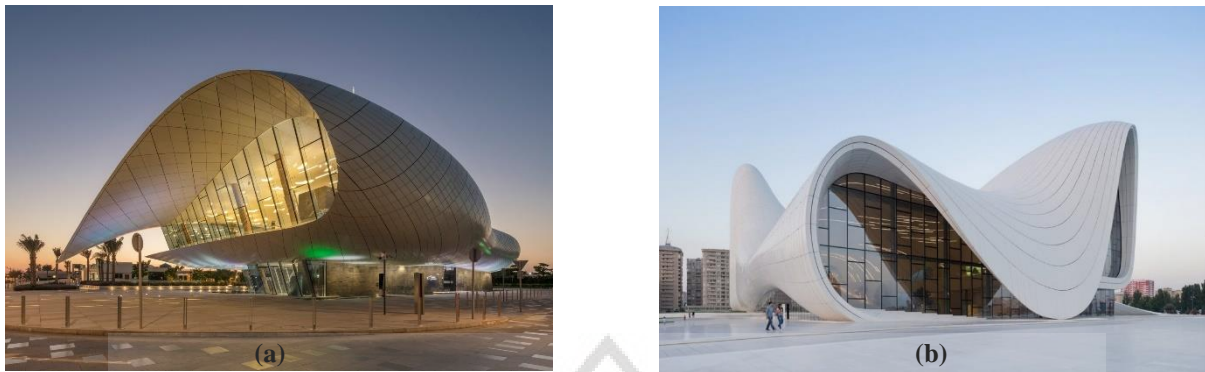
sumber: (AAS, 2022), (Petridou, 2021)

6.6. Landasan Perancangan Fasad Bangunan

Fasad bangunan Fasilitas Pelatihan Esports akan didesain sesuai dengan pendekatan konsep umum bangunan ini. Fungsi bangunan dan Arsitektur Neo-futuristik yang berhubungan erat dengan teknologi dan akan diwujudkan relasinya dalam perancangan bangunan terutama bagian fasadnya. Eksistensi fasad bangunan ini akan menjadi unsur utama pembentuk kesan bentuk bangunan yang visioner dalam perancangan bangunan ini. Bentuk yang direncanakan akan mengimplementasikan elemen esports terkait fungsi bangunan. Fasad bangunan yang mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik akan menerapkan karakteristik sebagai berikut:

- ◁ Penggunaan bentuk plastis yang dominan untuk menghadirkan kesan bentuk visioner
- ◁ Penerapan teknologi pada fasad bangunan yaitu *Switch Glass*
- ◁ Penggunaan material *advance* seperti: kaca, alumunium, dan baja
- ◁ Penerapan material prefabrikasi pada konstruksi fasad terkait kebutuhan unsur presisi
- ◁ Harmonisasi antara bentuk fasad bangunan dengan lingkungan tapak bangunan

Berikut adalah bangunan yang mengadaptasi langgam Arsitektur Neo-futuristik dan memiliki bentuk yang mencerminkan bentuk bangunan Fasilitas Pelatihan Esports ini:



Gambar 42. Bangunan Arsitektur Neo-futuristik (a) Etihad Museum (b) Heydar Aliyev Center

sumber: (Moriyama & Teshima, 2017), (Pinhome, 2021)

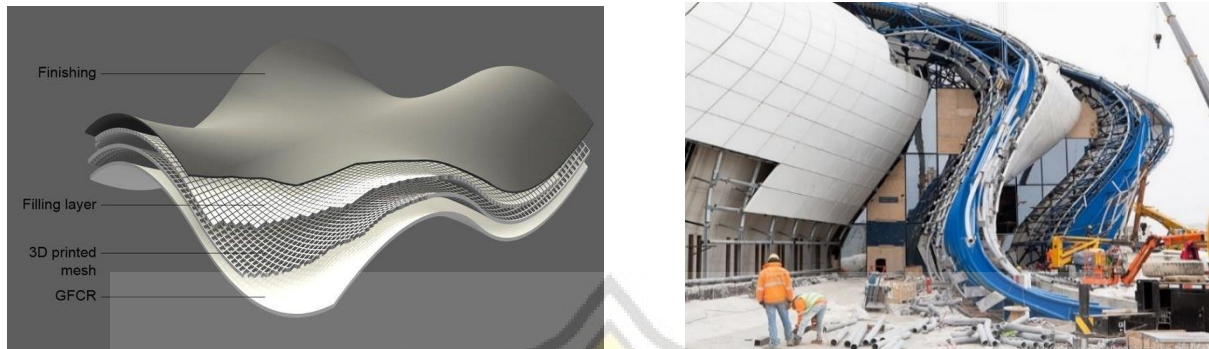
6.7. Landasan Perancangan Struktur Bangunan & Teknologi

Bangunan Fasilitas Pelatihan Esports akan mengadaptasi langgam Arsitektur Neo-futuristik sebagai pendekatan umumnya. Bentuk bangunan yang dihasilkan dari langgam ini akan memiliki kesan visioner. Dengan bentuk bangunan yang visioner akan membutuhkan elemen yang dapat mewujudkan bentuk bangunan tersebut. Di sinilah struktur bangunan dan teknologi akan bekerja dalam bangunan Fasilitas Pelatihan Esports yang akan mengekspresikan Arsitektur Neo-futuristik.

Struktur bangunan yang akan digunakan dalam mewujudkan bentuk yang visioner adalah perpaduan beton dan konstruksi baja fabrikasi. Hal ini didasarkan pada karakteristik Arsitektur Neo-futuristik yang telah dibahas pada landasan teori yaitu penggunaan material *advance* pada bangunan. Bentuk plastis yang dominan dengan tingkat presisi yang tinggi mengharuskan konstruksi bangunan ini dikerjakan oleh mesin khusus. Teknologi juga mulai bekerja terhadap bangunan mulai dari hal ini. Bentuk atap dan dinding yang umumnya menyatu jadi pertimbangan penggunaan beton dan konstruksi baja dalam menyusun bentuk bangunan.

Penggunaan konstruksi baja juga termasuk salah satu karakteristik yang dimiliki Arsitektur Neo-futuristik. Salah satu implementasi yang digunakan dalam konstruksi perpaduan beton dan baja fabrikasi ini adalah struktur *Space Frame* dan *Glass Fiber Reinforced Concrete*. Umumnya jenis struktur ini digunakan pada bangunan bentang lebar, namun eksistensinya pada Arsitektur Neo-futuristik adalah dalam mengejar bentuk yang visioner. Pada beberapa kondisi bangunan yang memanfaatkan material ini juga menerapkan penggunaan *piling foundation* sebagai pondasi bangunan. Pertimbangan pemilihan jenis pondasi tersebut adalah terkait bentuk yang ditopang memiliki sifat yang dinamis sehingga

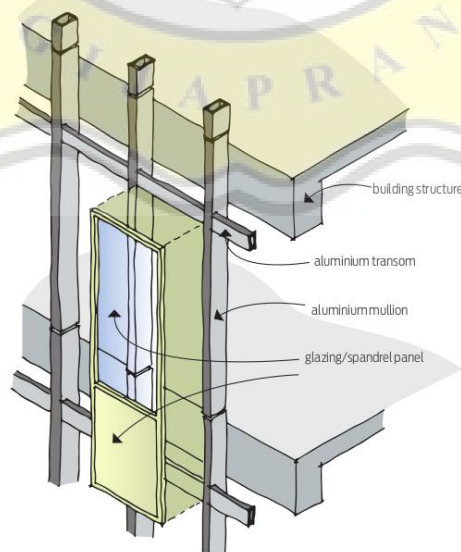
dibutuhkan pondasi yang lebih kuat dan kokoh, jangka waktu *maintenance* yang cukup lama, dan memudahkan proses konstruksi karena mengurangi luas penggalian tanah. Penerapan struktur tersebut ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 43. Konstruksi *Glass Fiber Reinforced Concrete* dan *Space Frame*

sumber: (Castaneda, 2017), (Bianchini, 2021)

Pembahasan selanjutnya adalah terkait struktur vertikal bangunan, dimana umumnya bangunan dengan langgam Arsitektur Neo-futuristik memanfaatkan sistem struktur *curtain wall*. *Curtain wall* adalah sistem struktur yang memanfaatkan kaca dan mullion sebagai dinding bangunan. Kaca dan mullion ini nantinya akan menempel pada plat lantai bangunan sebagai penyalur beban horisontal seperti angin. Jenis kaca yang akan digunakan adalah perpaduan *Switch Glass* yang sudah dijelaskan pada landasan teori dengan kaca stopsol 8 mm untuk menjaga privasi kegiatan pelatihan esports dan kegiatan kantor dalam bangunan ini serta pengkondisian panas matahari terhadap kebutuhan temperatur dalam bangunan. Bahan mullion yang akan digunakan adalah aluminium terkait karakteristik dari Arsitektur Neo-futuristik. Skema struktur *curtain wall* pada sebuah bangunan adalah sebagai berikut:



Gambar 44. Sistem Struktur *Curtain Wall*

sumber: (Pringle, 2019)

Teknologi yang menjadi poin selanjutnya pada bangunan Fasilitas Pelatihan Esports ini adalah *Kinetic Tiles* yang telah dibahas pada bab landasan teori yang masuk sebagai bagian dari Arsitektur Neo-futuristik. *Kinetic Tiles* ini akan direncanakan pada area bangunan yang memiliki tingkat sirkulasi yang tinggi, seperti: area lobi, area publik, dan koridor kelas pelatihan. Penerapan teknologi ini akan disesuaikan dengan *ambience* yang diciptakan di dalam bangunan, seperti: pemilihan material penutup panel, pemilihan warna, dan pemilihan bentuk panel lantai.

