PENERAPAN TEMA ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BENTUK PUSAT KOMUNITAS PERMAINAN DARING DI SURABAYA

Ade Setya Wijayanti[1], Ika Ratniarsih[2], dan Amir Mukmin Rachim[3]
Jurusan Teknik Arsitektur[1], Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan[2], ITATS[3]
e-mail: adesetyawijaya15@gmail.com

ABSTRACT

In development architecture follows the spatial order in buildings, structures, science, and building utilities. The writing of the report on the Building of the Online Game Lovers Community Center in Surabaya aims to serve as a forum for the Online Game Lovers Community in Surabaya to gather and develop creativity as well as a means of festivals and competitions for online gamers and as a means of education / learning various types of online game creativity. This research was conducted based on field surveys and literature using descriptive methods. The Online Game Lovers Community Center in Surabaya will be located on Jl. Dr. Ir. H. Soekarno Surabaya with an area of 27,530.65 m² or 2.7 Ha. The application of the theme of Futuristic Architecture which is related to the design which has a meaning that is leading to or towards a future that follows the development of the times is shown through building expressions. The application of the theme to the form takes the form of a game console from the side and on the 2 towers there is a shape like a game joystick with a glass facade and colorful lights. Macro application of attractive concept which aims at a building must have an attractive appeal to visitors, be fun, and be agile. The application of the micro concept of representative form which explains the condition of the building is how to reflect the development of the times and technological advances that are oriented towards the future with the use of decorative lights that are luminous and change colors so that they show technological progress, the benefit of designing this object is as a forum for Community of Lovers Online Games in Surabaya to gather and develop creativity as well as a means of festivals and competitions for online player enthusiasts.

Keywords: *Architecture, Online, Futuristic, Game, Community, Representative.*

ABSTRAK

Dalam Arsitektur pembangunan mengikuti tatanan ruang dalam bangunan, struktur, sains, dan utilitas bangunan. Penulisan laporan Bangunan Pusat Komunitas Pecinta Permainan Daring Di Surabaya ini bertujuan untuk sebagai wadah para Komunitas Pecinta Permainan Daring di Surabaya untuk berkumpul dan mengembangkan kekreatifitasan juga sebagai sarana festival dan pertandingan untuk para peminat pemain daring dan sebagai sarana edukasi / pembelajaran berbagai jenis kekreatifitasan permainan daring. Penelitian ini dilakukan berdasarkan survei lapangan dan literatur dengan menggunakan metode deskriptif. Pusat Komunitas Pecinta Permainan Daring Di Surabaya akan direncanakan berada pada Jl. Dr. Ir. H. Soekarno Surabaya dengan luas 27.530,65 m² atau 2,7 Ha. Penerapan tema Arsitektur Futuristik yang terkait pada desain yang mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan yang mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Penerapan tema pada bentuk mengambil bentuk konsol *game* dari samping dan pada 2 tower terdapat bentuk seperti joystick *game* dengan fasad kaca dan lampu warna-warni. Penerapan Makro konsep atraktif yang betujuan sebuah bangunan harus mempunyai daya tarik yang menarik pengunjung, bersifat menyenangkan, dan kelincahan. Penerapan konsep mikro bentuk representative yang menjelaskan tentang keadaan bangunan tersebut bagaimana mencerminkan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang berorientasi pada masa depan dengan penggunaan hiasan lampu yang bercahaya dan berubah-ubah warna sehingga menampakan kemajuan teknologi, Manfaat dari perancangan objek ini yaitu sebagai wadah para Komunitas Pecinta Permainan Daring di Surabaya untuk berkumpul dan mengembangkan kekreatifitasan juga sebagai sarana festival dan pertandingan untuk para peminat pemain daring.

Kata kunci: Arsitektur, Daring, Futuristik, *Game*, Komunitas, Representatif.

PENDAHULUAN

Pusat komunitas permainan daring jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sehingga penerapan bentuk futuristic pada bangunan memiliki ciri khas tersendiri.

Adapun permasalahan adalah Bagaimana menciptakan tempatan sarana dan fasilitas Aktivitas Pusat Komunitas Permainan Daring di Surabaya yang dapat mewadahi seluruh kebutuhan pengunjung dan bagaimana menciptakan bentuk yang kreatif sehingga menjadi icon kota.

Rancangan pusat komunitas permainan daring di Surabaya diharapkan dapat mewadah para Komunitas Pecinta Permainan Daring di Surabaya untuk berkumpul dan mengembangkan kekreatifitasan juga sebagai sarana festival dan pertandingan untuk para peminat pemain daring dan sebagai sarana edukasi / pembelajaran berbagai jenis kekreatifitasan permainan daring.

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur Futuristik

Arsitektur Futuristik 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

dan adanya kemungkinan penambahan ataupun perubahan pada bangunan tanpa mengganggu bangunan yang ada dengan jalan perencanaan yang matang [1] [2].

Futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan. Citra futuristic pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bagunan 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 futuristik bangunan [5].

Pusat Komunitas Permainan Daring

Pusat komunitas merupakan tempat atau lokasi publik di mana anggota komunitas cenderung berkumpul untuk kegiatan kelompok, dukungan sosial, informasi publik, dan keperluan lainnya. Mereka kadang-kadang terbuka untuk seluruh masyarakat atau untuk kelompok khusus dalam masyarakat yang lebih besar. Pengertian permainan daring adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang *Tahun 1970-1977* diinginkan, yang didukung oleh computer [3] [4] [6].

METODE

Metedologi yang akan digunakan merupakan metode deskriptif dengan cara penelitian studi lapangan dan studi literatur. Diharapkan dari pembahasan ini akan mendapatkan sebuah alur berpikir yang jelas yang dijadikan dasar bagi peneliti untuk menjalani langkah-langkah penelitian dalam memecahkan permasalahan. Programming merupakan tahapan penetapan masalah dalam perencanaan proses desain. Pra desain yang diuraikan dalam dokumen program berisi kondisi analisis existing dan usulan kondisi yang akan direncanakan sesuai dengan konsep awal, idea atau gagasan termasuk proses-proses pemecahan akan masalah tersebut.

TRANSFORMASI
Dari tatanan lahan, bentuk bangunan menyesuaikan kebutuhan dan fungsi yang informatif, edukatif, rekreatif dan komunikatif dengan memperhatikan kondisi lingkunan sekitar dan fungsi bangunan

KONSEP RANCANGAN
Sebuah Perencanaan dan Perancangan Pusat Komunitas Pecinta Permainan Daring di Surabaya yang menerapkan futuristik.

Gambar 1 Diagram Alur
Sumber: Data Pribadi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Rancangan Bentuk Komunitas Permainan Daring

Berdasarkan pembahasan dengan menerapkan tema Arsitektur Futuristik pada Bentuk. Maka dihasilkan sebuah desain rancangan tempat sarana dan fasilitas Aktivitas Komunitas Permainan Daring di Surabaya yang dapat mewadahi seluruh kebutuhan pengunjung.

Penerapan Tema Arsitektur Futuristik pada bangunan mengambil bentuk konsol *game* dari samping dan pada 2 tower terdapat bentuk seperti joystick *game* dengan fasad kaca dan lampu warna-warni. Penerapan Konsep Makro pada kaki bangunan yaitu terdapat bentuk taman yang menarik. Penerapan Konsep Mikro bentuk representative dengan penggunaan hiasan lampu yang bercahaya dan berubah-ubah warna sehingga menampakan kemajuan teknologi.

Lokasi Tapak Komunitas Peermainan Daring

Gambar 2 Peta Lokasi Lahan
Sumber: Google Maps 18 oktober2019 13.38

Lokasi tapak pada Jl. Dr. Ir. H. Soekarno pada Peraturan Walikota Surabaya. KDB (Koefisiensi Dasar Bangunan) 40% dari Keseluruhan Luas Lahan 40% x 27.531m² "2,7 Hektar" adalah 11.012.4 m². Adapun batasan tapak pada Batas Barat

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno Surabaya, Batas Utara Pemukiman. Batas Timur Jl. Penjaringan. Batas Selatan Zero Up Car Wash.

Hasil Rancangan

Konsep Arsitektur Futuristik pada pusat komunitas komunitas permainan daring di Surabaya sebagai bentuk pada rancangan bangunan ini menggunakan pendekatan metafora dengan cirri-ciri sebagai berikut :

- Memiliki bentuk yang mengikuti perkembangan jaman yang memiliki citra bahwa bangunan selalu mengikuti perkembangan dengan dari ekspresi bangunan.
- Penggunaan warna putih, merah dan biru pada fasad.
- Menggunakan atap dome untuk lebih memperlihatkan futuristiknya.
- Penerapan konsol game dan joystick pada fasad bangunan.
- Pengaplikasian bidang kaca lebar

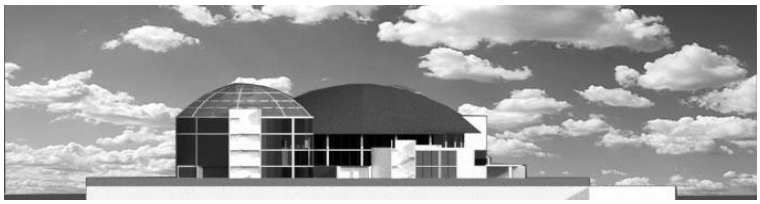
Bentuk Depan

Tampak depan site terlihat area ME dan SE, juga bangunan guest house, stadium, dan parkir. yang penuh dengan lekukan dengan khas dari futuristic yaitu dari sebuah bentuk konsol game dan joystick

Gambar 3 Tampak Depan Keseluruhan
Sumber: Data Pribadi 7 Februari 2021

Bentuk Samping Kiri

Tamapak samping kiri bangunan terlihat seperti konsol game dan joystick pada tampak samping dengan bangunan battle area dan guset house serta di belakangnya terlihat bangunan stadium.



Gambar 4 Tampak Samping Kiri Keseluruhan
Sumber: Data Pribadi 7 Februari 2021

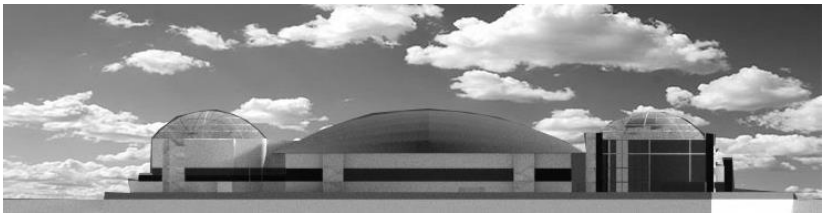
Bentuk Samping Kanan

Tampak samping bangunan terlihat seperti konsol game dan joystick dan pada site dari sisi selatan parkir dan food court di lantai dasar

Gambar 5 Tampak Samping Kanan Keseluruhan
Sumber: Data Pribadi 7 Februari 2021

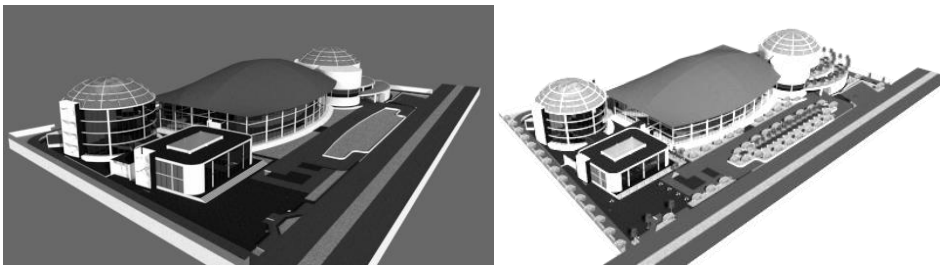
Bentuk Belakang

. Tampak belakang terlihat bangunan parkir, stadium, dan battle area. dari sebuah bentuk konsol game dan joystick



Gambar 6 Tampak Belakang Keseluruhan
Sumber: Data Pribadi 7 Februari 2021

Prespektif



Gambar 7 Perspektif
Sumber: Data Pribadi 7 Februari 2021

Desain Arsitektur Futuristik di aplikasikan pada bentuk bangunan pusat komunitas permainan daring yang mirip dengan konsol game dengan warna putih, merah dan biru. Yang menjadikan focal point pada bangunan tersebut.

KESIMPULAN

Penerapan tema Arsitektur Futuristik yang terkait pada desain yang mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan yang mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Penerapan tema pada bentuk mengambil bentuk konsol *game* dari samping dan pada 2 tower terdapat bentuk seperti joystick *game* dengan fasad kaca dan lampu warna-warni. Penerapan Makro konsep atraktif yang betujuan sebuah bangunan harus mempunyai daya tarik yang menarik pengunjung, bersifat menyenangkan, dan kelincahan. Penerapan konsep mikro bentuk yang menjelaskan tentang keadaan bangunan tersebut bagaimana mencerminkan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang berorientasi pada masa depan dengan penggunaan hiasan lampu yang bercahaya dan berubah-ubah warna sehingga menampakan kemajuan teknologi, Manfaat dari perancangan objek ini yaitu sebagai wadah para Komunitas Pecinta Permainan Daring di Surabaya untuk berkumpul dan mengembangkan kekreatifitasan juga sebagai sarana festival dan pertandingan untuk para peminat pemain daring.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Castronova, Edward. (2006). Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Game. University Of Chicago Press.
[2] Safitri, Diwani (2017) "Prinsip Desain Arsitektur Neo Futuristik Pada Bangunan Komersial Karya Eero Saarinen" Universitas Medan
[3] N.K., Adaman. (2005). *The Developmental History of Online Gaming Design.* McGraw-Hill.
[4] Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall
[5] Futuristikarchitecture. “Bangunan Futuristik”. www.futuristarchitecture.com. Diakses tanggal 10 Oktober 2019
[6] SumberPengertian.ID. “Pengertian Komunikasi Daring (Dalam Jaringan)”. https://www.sumberpengertian.id/pengertian-komunikasi-daring. Diakses tanggal 10 Oktober 2019