BAB II
ANALISA

1. Studi Literatur.

Adapun konsep yang akan diambil adalah **Ekspresi Bangunan dari Inspirasi Game Need for Speed Underground.**

Dari judul kecil tersebut sudah dapat disimpulkan bahwa konsep yang akan diterapkan pada bangunan ini berasal dari salah satu *game* yang sedang diperbincangkan banyak kalangan terutama dari kalangan gamers. Selain itu juga penulis ingin lebih memperkenalkan kepada pembaca sebenarnya apa itu *game Need for Speed Underground.*

Setelah melakukan pengumpulan data baik berupa sistem, karakter permainan, jenis-jenis tiap track balap, dan alur cerita dari permainan *Need for Speed (NFS) Underground* didapat beberapa aspek, yaitu :

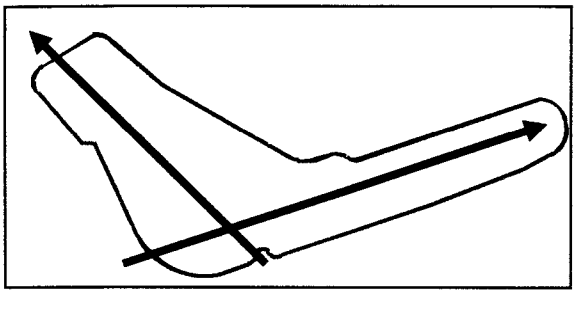
1. Dinamis
2. Setting dari NFS itu sendiri
3. Rintangan / tingkat kesulitan tiap track
4. Cara pengoperasian
5. Karakter pemain / *gamer* itu sendiri

Akan tetapi disini hanya akan diambil beberapa aspek saja untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam proses pengekspresiannya kedalam desain yaitu aspek dinamis (tidak statis atau disini diambil dari bentukan-bentukan modifikasi track balap mobil yang sesungguhnya), dan setting dari NFS (suasana, bentukan-bentukan yang ada dalam tampilan *game* NFS).

1.1 Aspek dinamis (tidak statis atau disini diambil dari bentukan-bentukan modifikasi track balap)

Sesuai dengan jenis permainan NFS yaitu balap mobil, maka tentu saja tidak lepas dari elemen penting dari sebuah permainan balap mobil. Elemen penting tersebut adalah track balap itu sendiri. Berbagai macam track pada permainan ini menyajikan berbagai macam pula tingkat kesulitan. Dan tiap track juga mempunyai karakter sendiri-sendiri. Hanya saja track yang akan dipergunakan sebagai konsep pada bangunan ini nantinya hanyalah track-track yang mempunyai keistimewaan. Adapun track yang akan dipakai sebagai acuan desain tidak saja diambil dari permainan ini yang bersifat maya (tidak benar-benar ada) akan tetapi juga mengambil dari track balap yang memang ada / sudah dibangun. Track (arena balap) yang akan dipergunakan sebagai acuan-acuan diantaranya adalah :

1. Sirkuit Monza di Italia.[8]



Gambar 19: Sirkuit Monza
Sumber : www.tpi.co.id/f1 dan diolah

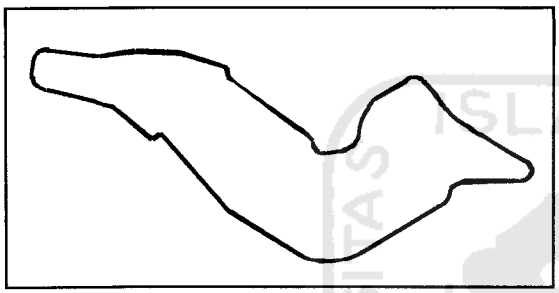
Sirkuit Monza di Italia ini mempunyai dua sumbu sebagai sumbu utama. Dari sumbu utama tersebut ditransformasikan kedalam bentuk persegi panjang.

Sirkuit ini diambil sebagai acuan karena merupakan sirkuit dengan karakter paling

[8] www.tpi.co.id/f1

cepat, sehingga memungkinkan pembalap untuk mencapai kecepatan yang paling maksimal.

2. Sirkuit Imola di Italia.[9]

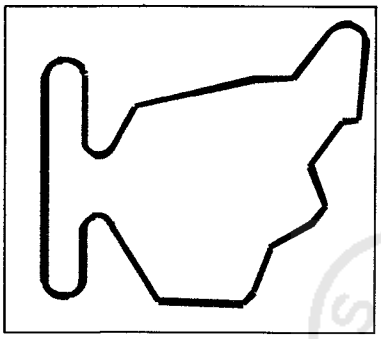


Gambar 20: Sirkuit Imola
Sumber : www.tpi.co.id/f1 dan diolah

Sirkuit ini adalah sirkuit Imola di Italia. Alasan kenapa sirkuit ini dipilih adalah treknya ganjil. Nuansa sirkuit GP klasik, tapi baru pertama kali menggelar kejuaraan F1 tahun 1980. Disinilah Ayrton Senna dan Roland Ratznburger tewas di Mei 1984. Akibatnya, ditambah 2 *chicane* di *Tamburello* dan *Villeneuve*. Meski faktor keselamatan sudah tidak diragukan lagi, sirkuit yang dulunya tergolong kencang kini menjadi lambat. Dulu untuk menaklukan bagian *lap* yang kencang dibutuhkan keberanian mengukur gas. Sekarang kuncinya ada pada suspensi kanan dan ban untuk menaklukan setiap *kreb* saat melewati 4 *chicane* per *lap*.

[9] www.tpi.co.id/f1

3. Sirkuit Hungaroring di Hungaria[10]

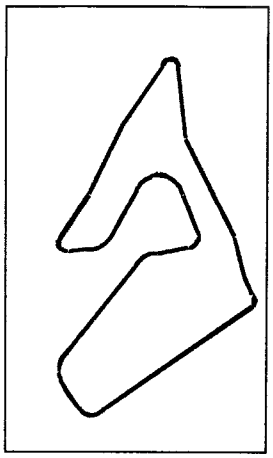


Yang ketiga mengambil acuan sirkuir di Hungaria dengan nama sirkuit Hungaroring. Alasan kenapa sirkuit ini dipilih sebagai acuan adalah polisi perbatasannya galak dan merupakan sirkuit non fly away paling jauh.

Gambar 21: Sirkuit Hungaroring
Sumber : www.tpi.co.id/f1 dan diolah

Mungkin juga karena treknya sempit dan *twisty* sehingga sulit melakukan aksi menyalip. Atau mungkin karena trek jarang dipakai sehingga pada hari Minggu masih terlihat hijau. Meski begitu banyak pembalap yang menyukainya dan sejak 2003 trek lurus *start/finish* mempermudah *manuver overtaking*. Disini juga tercipta aksi-aksi mengesankan.

4. Sirkuit A1-Ring di Austria[11]



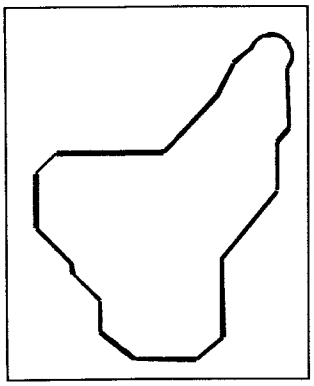
Sirkuit selanjutnya yang menjadi acuan adalah sirkuit di Austria yaitu sirkuit A1-Ring. Alasan kenapa sirkuit ini dipilih adalah keistimewaan karakter track nya yang lambat sekaligus cepat. Dimana pembalap dengan kecepatan tinggi harus hati-hati karena track yang sempit dengan setengah *lap* yang memiliki tikungan super tajam sehingga pembalap harus melambatkan

Gambar 22: Sirkuit A1-Ring
Sumber : www.tpi.co.id/f1 dan diolah

[10] www.tpi.co.id/f1
[11] www.tpi.co.id/f1

kecepatannya. Selain itu sirkuit ini adalah sirkuit yang sangat modern ditambah dengan keindahan panorama yang menakjubkan.

5. Sirkuit di *Game* NFS[12]



Gambar 23: Sirkuit NFS
Sumber : www.NFS.com dan diolah

Sirkuit selanjutnya yang akan dipergunakan sebagai acuan sebagai sumber dasar konsep denah adalah dari salah satu sirkuit yang ada dalam *Game* NFS itu sendiri. Alasan kenapa track ini yang diambil sebagai acuan adalah track ini mempunyai kesulitan dan rintangan paling tinggi.

Setelah mengalami perubahan-perubahan bentuk yang diambil dari beberapa sirkuit yang mempunyai keistimewaan atau ciri khas sendiri, maka kemudian terbentuklah bentuk utama yang mana bentuk ini sebagai dasar utama konsep denah dari bangunan ini. Adapun bentuk utama ini tentu saja tidak lepas dari **inspirasi** *game* NFS.

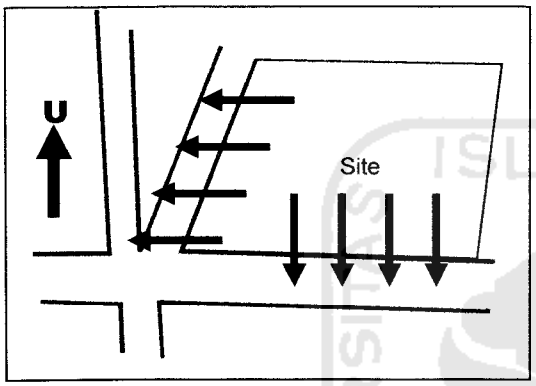
1.2 Aspek Setting

Pada aspek ini tentu saja akan dijelaskan mengenai setting apa saja yang akan menjadi bahan analisis. Setting yang akan dipakai nantinya adalah berupa bentukan-bentukan gedung yang ada pada setiap track balapan. Dan juga symbol-simbol yang terdapat pada setting track balap itu sendiri. Lebih jelasnya akan dibahas pada bab 3 yaitu bentuk –bentuk atau symbol-simbol apa saja yang dipakai sebagai bahan konsep bangunan.

[12] www.nfs.com

2. Analisa Site

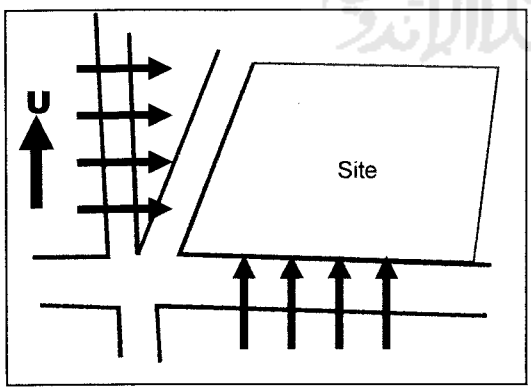
- View dari site.



Gambar 24: Analisa site 1
Sumber : Analisa penulis

View dari site ke luar bangunan berpotensi pada arah Barat dan Selatan site, yang dapat menampilkan view jalan Ringroad di arah Selatan dan jalan Pasar Concat pada arah Barat.

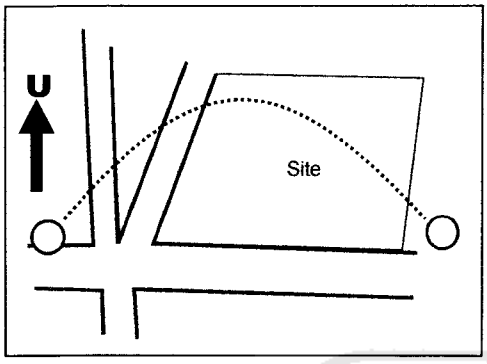
- View dari luar site.



Gambar 25: Analisa site 2
Sumber : Analisa penulis

View dari luar bangunan ke arah bangunan maksimal didapat dari sepanjang jalan Ringroad Utara dan dari jalan pasar Concat yang juga berbatasan langsung dengan tepi site.

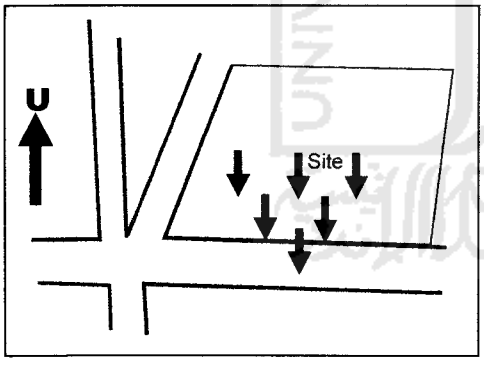
- Cahaya matahari



Cahaya matahari bersinar konstan sepanjang tahunnya pada area site. Bahkan sinar matahari masih tetap menyinari pada musim-musim penghujan sekalipun.

Gambar 26: Analisa site 3
Sumber : Analisa penulis

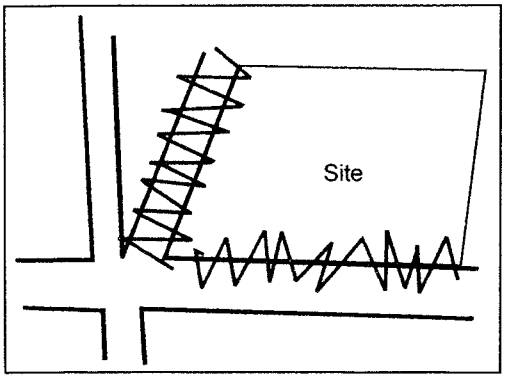
- Arah Drainase



Mengikuti arah turunnya dataran dari pegunungan Merapi, maka arah drainase pada site mengarah kebawah (kebagian Selatan site).

Gambar 27: Analisa site 4
Sumber : Analisa penulis

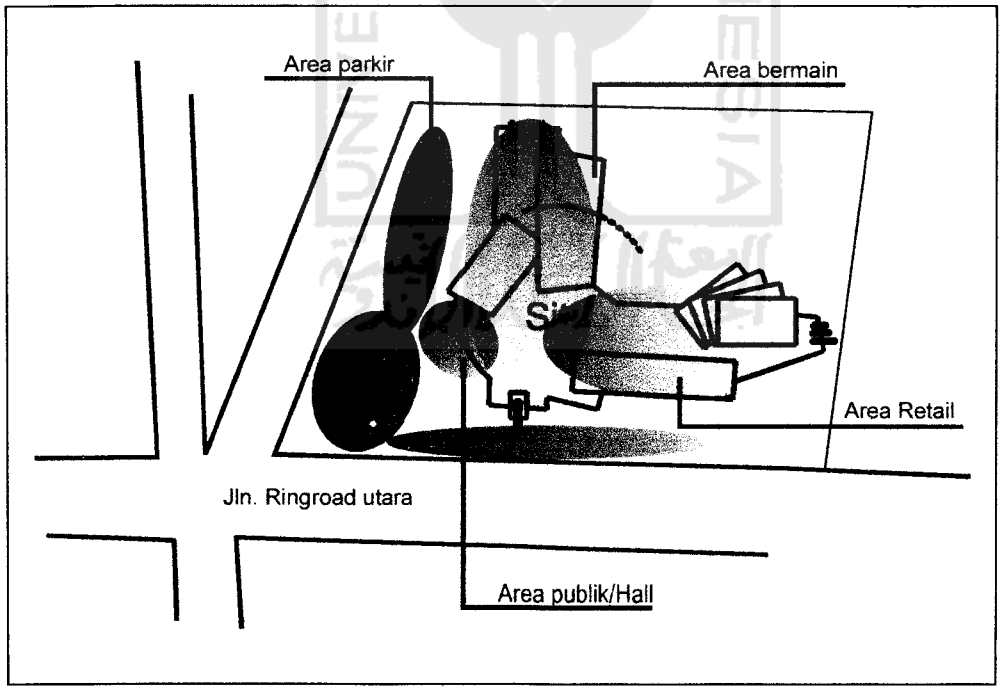
- Tingkat kebisingan pada site.



Gambar 28: Analisa site 5
Sumber : Analisa penulis

Site yang terletak pada tepi jalan Ringroad Utara dan jalan pasar Concat ini memang sangat rentan terhadap kebisingan yang datang dari banyaknya kendaraan bermotor yang melintas pada jalan tersebut.

3. Penzoningan



Gambar 29: Penzoningan
Sumber : Analisa penulis