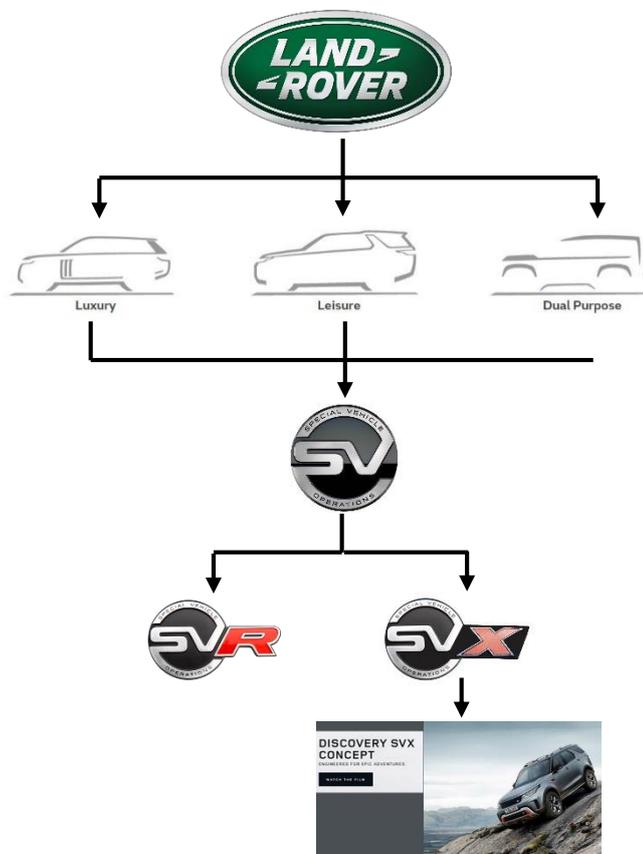


BAB III

ELABORASI TEMA

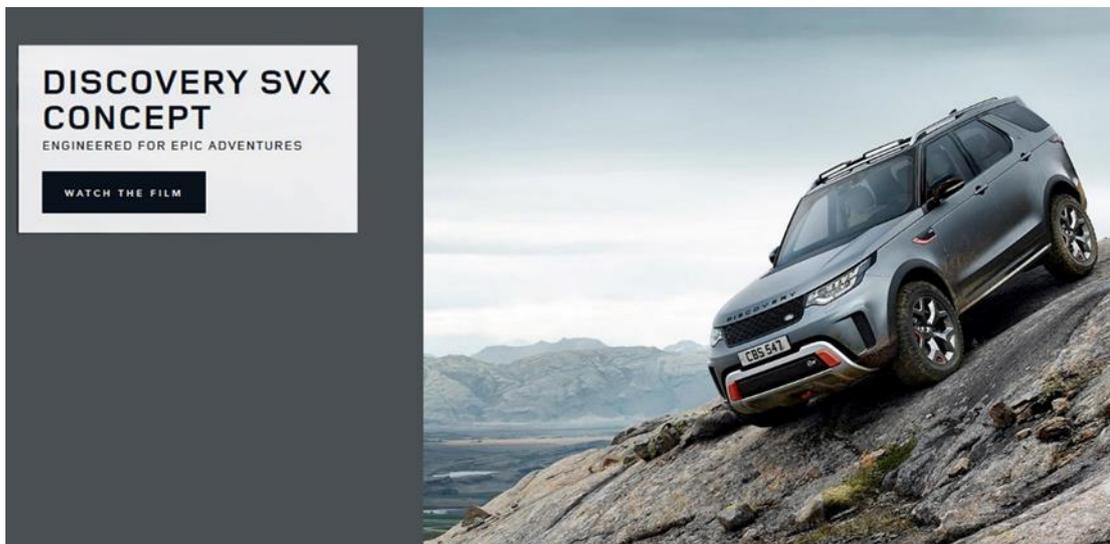
3.1 Pengertian Tema

Pada saat ini kebutuhan akan kegiatan wisata sangatlah dibutuhkan oleh masyarakat, kegiatan wisata ini bertujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan juga *stress* ketika permasalahan pekerjaan dan juga permasalahan pribadi menjadi suatu permasalahan yang kerap ditemui pada masyarakat era sekarang, sehingga dibutuhkan fasilitas wisata yang memadai dan bisa dinikmati berbagai kalangan, fasilitas tersebut selain berguna untuk kepentingan hiburan tetapi juga bermanfaat sebagai sarana edukasi dan juga pengembangan minat.



Bagan 3.1
Tema perancangan

Terlihat pada gambar 3.1 Tema yang diambil untuk perancangan “ Museum Land Rover Indonesia “ adalah *Epic adventure* kata-kata ini bersumber pada slogan kendaraan Land Rover dengan konsep SV (special Vehicle) yaitu kendaraan spesialisasi yang sudah ditingkatkan kemampuannya berdasarkan pengalaman berkendara yang maksimal, Land Rover SV ini terbagi menjadi 2 Bagian yaitu SVR (Spesial Vehicle Racing) dan SVX (Special Vehicle X-Treme) keduanya mempunyai tingkat spesialisasi berkendara yang tinggi, Kata *Epic Adventure* berasal dari salah satu spesialisasi kendaraan tersebut yaitu SVX, dengan slogan *Engineered For Epic Adventure* yang diangkat dari kegunaan kendaraan Land Rover dalam menikmati setiap petualangan.

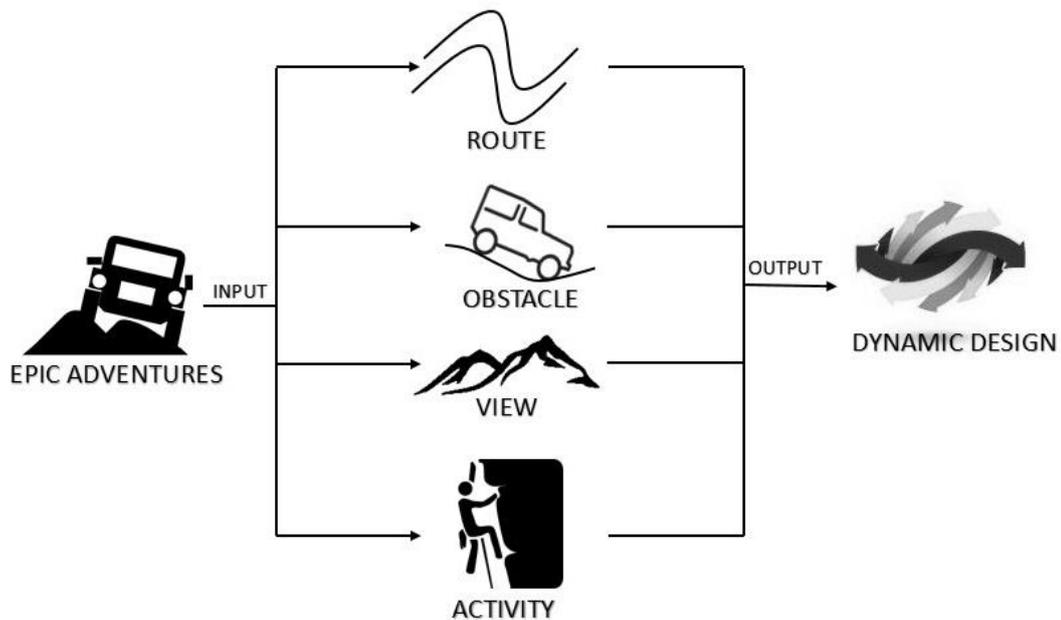


Gambar 3.1
Inspirasi Tema

Epic Adventures merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesan takjub atau mengagumkan dan pengalaman yang tidak biasa, baik dari kegiatan yang dilakukan maupun suasana yang ditimbulkan sehingga masyarakat yang melakukan kegiatan ini tidak hanya merasa bahagia tetapi juga dapat merasakan kesan setelah meninggalkan kegiatan tersebut.

3.2 Interpretasi Tema

Epic Adventures adalah suatu sikap atau pengalaman yang menunjukkan suatu kekaguman dari hasil yang telah dilakukan. *Epic* merupakan suatu pengungkapan suatu kekaguman, dipadukan dengan *adventures* yang berkaitan dengan pengalaman yang menarik dan juga kegiatan yang sangat tidak biasa dilakukan seseorang. Hal tersebut memberikan keterkaitan dengan kata kunci desain project ini yaitu Arsitektur yang Dinamis. *Epic Adventures* lahir dari suatu kebutuhan masyarakat akan wisata yang memberikan pengalaman yang tidak biasa dan juga kekaguman akan sumber daya alam Indonesia.



Bagan 3.2
Diagram Konsep

3.3 Keterkaitan Tema Dengan Judul

Land Rover Experience Center memberikan pemahaman terhadap masyarakat sehingga masyarakat lebih mengenal kehadiran jenis kendaraan roda empat merek Land Rover yang identik dengan kendaraan off-road. Jenis kendaraan tersebut biasanya dipakai untuk kegiatan yang tidak biasa dilakukan oleh semua orang misalnya seperti olahraga off-road, bantuan kemanusiaan di daerah terpencil, sebagai

sarana transportasi antar desa yang terisolir. Land Rover Experience Center ingin mengadaptasi kegiatan-kegiatan tidak biasa itu ke dalam suatu fasilitas yang dapat menjadi sarana edukasi dan juga hiburan kepada masyarakat.

3.4 Studi Banding Dengan Tema Sejenis

1. Land Rover Experience

Land Rover Experience merupakan suatu fasilitas yang ditawarkan oleh Land Rover agar masyarakat bisa merasakan ketangguhan kendaraan-kendaraan Land Rover yang sesungguhnya dengan di uji coba pada fasilitas off-road dengan rintangan-rintangan seperti tanjakan, kemiringan, lumpur, kayu, bebatuan. Selain itu Land Rover menawarkan fasilitas *Adventure Travel* yaitu kegiatan *adventure* yang melewati daerah Namibia di Afrika atau melewati jalanan es di Swedia. Selain itu juga Land Rover menawarkan wisata untuk menikmati perakitan mobilnya di Solihull dan juga koleksi mobil-mobil classic Land Rover.



Gambar 3.1
Jaguar and Land Rover Experience