BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Pengertian *Double Coding*

Tema yang diambil dalam perancangan ini adalah *double coding. Double coding* adalah suatu paduan dari 2 gaya atau *style*. Penerapan *style* yang digunakan antara arsitektur tradisional dengan gaya lampau (Art Deco). Pengambilan tema didasari pada desain arsitektur yang merespon dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.

Pengertian Art Deco itu sendiri adalah gaya/ *Style* yang lahir setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II. Art Deco sering diterapkan dalam berbagai bidang, misalnya: eksterior, interior, *Sclupture* dan lain sebagainya. Popularitas Art Deco memuncak pada tahun 1920-an. Meskipun banyak gerakan desain mempunyai akar atau maksud politik dan filsafat, Art Deco murni bersifat dekoratif. Menurut Hartono (2014), awal Arsitektur Art Deco di Kota Bandung ini cenderung memperlihatkan arah desain bangunan modern dengan diterapkannya ornamentasi pada fasade bangunan. Salah satu contoh diantaranya adalah dengan menampilkan patung tubuh manusia disertai dengan memperlihatkan keindahan anatominya. Ada beberapa bangunan yang sangat indah di Jalan Braga, yang menampilkan ornamentasi seperti ini, pertama adalah gedung ex toko buku Van Dorp yang kini menjadi bangunan serba guna yang bernama Landmark. Bangunan yang kedua adalah ex *Theatre* Majestic. Kedua bangunan ini adalah karya arsitek C.P Wolff Schoemaker yang menerapkan elemen dekoratif kepala kala pada fasade bangunan. Penampilan elemen estetika lainnya adalah berbentuk pahatan batu dengan ornamentasi berpola sulur tanaman pada mahkota setiap kolom bangunan. Kedua bangunan tersebut adalah karya tahun 1920.

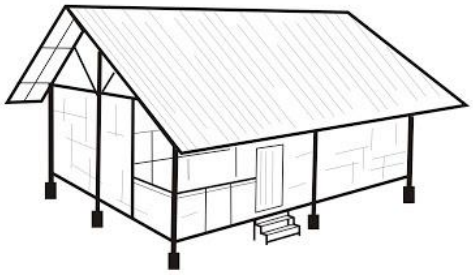
Sedangkan arsitektur sunda adalah kampung – kampung adat yang masih dilestarikan oleh masyarakat pendukungnya sehingga makna dan keharmonisan masih terasa didalamnya. Menurut Nuryanto (2006), bentuk rumah masyarakat Sunda adalah panggung, yaitu rumah berkolong dengan menggunakan pondasi *umpak.* Di samping itu, panggung merupakan bentuk yang paling penting bagi masyarakat Sunda, dengan *suhunan* panjang dan *jur*e. Bentuk panggung yang mendominasi sistem bangunan Sunda yang mempunyai fungsi teknik dan simbolik. Secara teknik rumah panggung memiliki tiga fungsi, yaitu: tidak mengganggu bidang resapan air, kolong sebagai media pengkondisian ruang dengan mengalirnya udara secara silang baik untuk kehangatan dan kesejukan, serta kolong juga dipakai untuk menyimpan persediaan kayu bakar dan lain sebagainya. Fungsi secara simbolik didasarkan pada kepercayaan Orang Sunda, bahwa dunia terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: *buana larang, buana panca* tengah, dan *buana nyuncung*. *Buana panca* tengah merupakan pusat alam semesta dan manusia menempatkan diri sebagai pusat alam semesta, karena itulah tempat tinggal manusia harus terletak di tengah-tengah, tidak ke *buana larang* (dunia bawah/bumi) dan *buana nyuncung* (dunia atas/langit). Dengan demikian, rumah tersebut harus memakai tiang yang berfungsi sebagai pemisah rumah secara keseluruhan dengan dunia bawah dan atas. Tiang rumah juga tidak boleh terletak langsung di atas tanah, oleh karena itu harus di beri alas yang berfungsi memisahkannya dari tanah yaitu berupa batu yang disebut *umpak*. Berikut atap – atap yang digunakan dalam arsitektur sunda :

- Atap *Jolopong*

  menurut Koentjaraningrat (1981) bentuk *jolopong* adalah bentuk rumah (bangunan) yang memiliki suhunan yang sama panjangnya di kedua bidang atap yang sejajar. Bentuk *jolopong* memiliki dua bidang atap. Kedua bidang ini

dipisahkan oleh jalur suhunan di tengah bangunan rumah, bahkan jalur suhunan itu sendiri merupakan sisi bersama dari kedua bidang atap .

Bentuk atap *jolopong* merupakan bentuk atap yang sederhana dan dari bentuk ini berkembang bentuk-bentuk atap yang lain. Bentuk atap *jolopong* banyak digunakan pada atap saung di sawah di Tatar Sunda. Saung umumnya dibangun di sawah dan dipergunakan sebagai tempat petani menunggu tanamannya dan beristirahat sejenak melepas lelah, sambil menghirup udara segar.



Gambar 3.1 Atap *Jolopong*
Sumber: Pepep. (2010)

- Atap *Julang Ngapak*

Menurut Pont (1933) bentuk atap *julang ngapak* adalah bentuk atap yang melebar di kedua bidang sisi bidang atapnya. Jika dilihat dari arah muka rumahnya bentuk atap demikian menyerupai sayap burung julang (nama sejenis burung) yang sedang merentang.



Gambar 3.2 Atap *Julang Ngapak*
Sumber: Pepep. (2010)

- Atap *Capit* Gunting

  menurut Koentjaraningrat (1981), atap *capit* gunting, yaitu bentuk bangunan rumah yang atap (suhunan) bagian ujung belakang atas dan depan atas menggunakan kayu atau bambu yang bentuknya menyilang dibagian atap.



Gambar 3.3 Atap *Capit* Gunting
Sumber : Pepep. (2010)

- Atap perahu *kumerep*

  menurut Koentjaraningrat (1981), bentuk atap ini memiliki empat buah bidang atap. Sepasang bidang atap sama luasnya, berbentuk trapesium sama kaki. Letak kedua bidang atap ini sebelah menyebelah dan dibatasi oleh garis suhunan yang merupakan sisi bersama. Jadi kedua bidang atap ini menurun masing-masiing dari garis suhunan itu. Batang suhunan yang merupakan sisi bersama lebih pendek dari sisi alasnya. Sepasang bidang atap lainnya berbentuk segitiga sama kaki dengan kedua titik ujung suhunan merupakan titik puncak segitiga itu. Kaki-kakinya merupakan sisi bersama dengan kedua bidang atap rapesium.



Gambar 3.4 Atap Perahu *Kumerep*
Sumber : Pepep. (2010)

- Atap *Badak Heuay*

  Menurut Koentjaraningrat (1981), bangunan dengan atap bentuk *badak heuay* sangat mirip dengan bentuk atap *tagog* anjing. Perbedaanya hanya pada bidang atap belakang. Bidang atap ini langsung lurus ke atas melewati batang suhunan sedikit. Bidang atap yang melewati suhunan ini dinamakan rambu.



Gambar 3.5 Atap *Badak Heuay*
Sumber : Pepep. (2010)

- Atap *Tagog* Anjing

  Menurut Koentjaraningrat (1981), atap *tagog* anjing, yaitu bentuk atap yang mirip dengan bentuk *badak heuay*, tetapi ada sambungan kebagian depan dan sedikit turun.



Gambar 3.6 Atap *Tagog* Anjing
Sumber: Pepep. (2010)

3.2 Intepretasi Tema

Menciptakan hotel yang merespon alam lingkungan dan menghormati bangunan – bangunan bersejarah serta konteks yang ada pada sekitar site. Lokasi tapak berada pada kota Bandung maka budaya

akan tetap dipertahankan sehingga hubungan antara tapak, bangunan dan kondisi site akan menjalin hubungan denga baik dan saling menguntungkan.

Desain dibuat dengan skala yang ramah terhadap manusia agar manusia dapat beraktifitas dengan aman dan nyaman. Selain itu hotel didesain agar manusia yang ada didalam dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan material-material alami mengitrepetasikan kearifan akan lokalitas. Desain arsitektur tentunya harus selaras dengan alam, memelihara keseimbangan dengan subjek utama adalah manusia.

3.3 Studi Kasus Tema Sejenis

3.3.1 *The* Jayakarta *Suites* Hotel Bandung

The Jayakarta *Suites* Hotel Bandung berada di jalan IR. H Juanda 381, Bandung 40135, Lokasinya berada di sebelah utara kota Bandung. Lokasi ini sangat strategis karena dekat dengan pasar C*ity Resort Hotel* yang telah tersohor dengan berbagai area rekreasinya. Lokasinya yang berada di kawasan dago atas sehingga kualitas udara pada Jayakarta Hotel cukup bagus sehingga cocok untuk dijadikan tempat berlibur.



Gambar 3.7 *The* Jayakarta *Suites* Hotel Bandung

Secara keseluruhan fasade bangunan didominasi pengulangan jendela dan balkon pada setiap unit. Penggunaan material alumunium pada kusen pintu dan jendela memberikan kesan modern, Material yang lain berupa dinding beton yang dicat. Perpaduan warna abu putih dan kuning menjadikan kesan hotel ini terlihat ramah, rapih dan menyenangkan, sehingga membuat pengunjung betah.



Gambar 3.8 Eksterior *The* Jayakarta *Suites* Hotel Bandung