BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Pengertian

Kota Bandung adalah salah satu kota dengan beraneka ragam komunitas didalamnya yang tersebar di kota Bandung. Masyarakat kota Bandung, khususnya mereka yang mempunyai hobi atau kegiatan beraktifitas diakhir pekan di area kawasan Bandung Utara sangat membutuhkan suatu wadah seperti sarana dan pra-sarana yang bisa membantu mereka menyalurkan hobi mereka tersebut. Karena kegiatan dan hobi mereka yang berkaitan dengan alam (nature) seperti *off roader, motor trail, mountain bike* dan *running in the forest.*

Karena aktifitas komunitas-komunitas yang ada pada saat akhir pekan menimbulkan masalah seperti kemacetan dan tidak teraturnya para pedagang aksesoris, juga disebakan oleh faktor lain yaitu tidak adanya tempat bagi mereka untuk berkumpul dan beristirahat (*cekpoint/rest area*).

Maka jalan keluar atau solusi untuk menanggapi dan merespon aktifitas yang ada di kawasan Bandung Utara oleh para pelaku pecinta hobi dan komunitas tersebut, "*Dago Community Center*" sebagai jalan keluar atau solusi untuk mewadahi kegiatan dari komunitas-komunitas yang ada baik dari aspek sarana dan prasarana. *Dago Community Center* merupakan salah bentuk wadah untuk mereka yang memiliki hobi, baik mereka yang terikut dalam salah satu club komunitas atau non anggota. Agar kegiatan dan aktifitas mereka tertata dengan baik maka *Dago Community Center* hadir sebagai wadah untuk menampungnya. Karena komunitas-komunitas yang memiliki kecintaan dan perhatian khusus terhadap alam di sekitar kawasan Bandung Utara. Tema yang diusung oleh *Dago Community Center* adalah *"SHARING (Strength and Refreshing)"* dengan konsep "*Adventure dan Nature*".

3.1.1 Tinjaun Terhadap Pengertian

Pengertian dan arti kata dari *SHARING (Strength and Refrshing)*:

- ***Sharing*** *: unselfishly willing to share with others*

Tanpa pamrih bersedia untuk berbagi dengan orang lain. Definisi lainnya adalah berbagi; pembagian; hal berbagi; dan pembagian; untuk berbagi; menyebarkan; likuidasi; bagi; (artikata.com, 2015)

- ***Strength*** *: the property of being physically or mentally strong*

Yang menjadi kuat secara fisik atau mental. Definisi lainnya adalah kekuatan; kuat; kekuatan yang; kekuatanmu; penguatan; keperkasaan; kekuatanku; tenaga; kekuatannya; kekuatan tenaga; kekayaannya; intensitas; (artikata.com, 2015)

- ***Refreshing*** : become or make oneself fresh again

Menjadi atau membuat dirinya segar lagi. Definisi lainnya adalah segar; menyegarkan; menghibur diri sendiri. (artikata.com, 2015)

Jadi yang dimaksud Sharing (Strength and Refreshing) disini adalah berbagi antara kekuatan yang diterapkan pada struktur bangunan dan hiburan yang menyenangkan dan menghibur yang diterapkan pada kegiatan didalamnya.

3.2 Interpretasi Tema

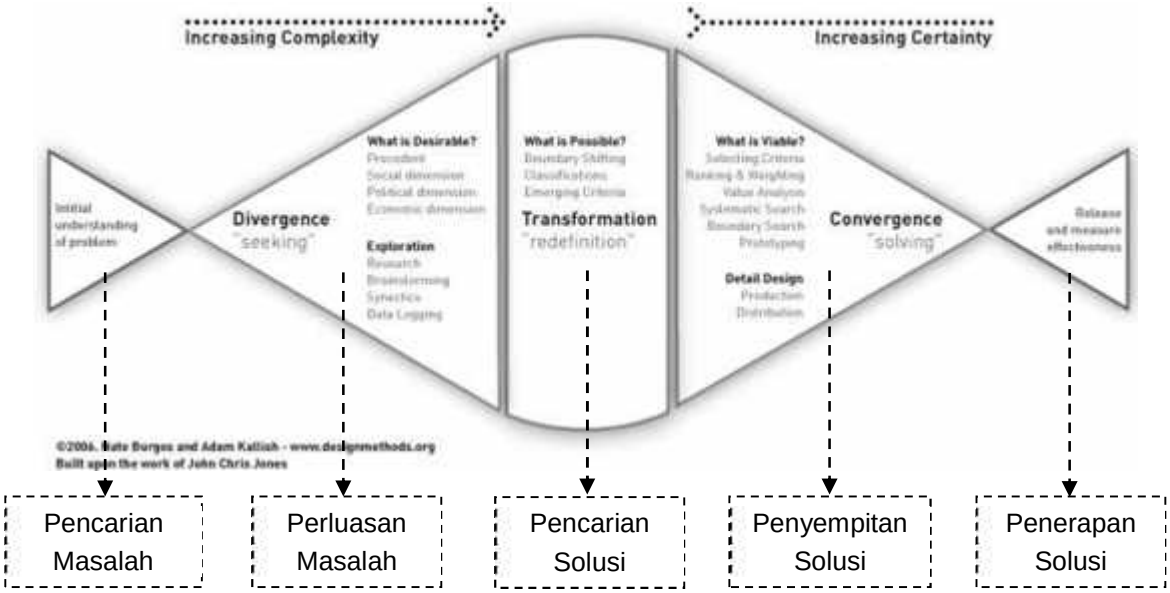
Sharing (Strength and Refreshing) adalah suatu sikap atau tindakan dan karakter dari komunitas-komunitas yang ada di kawasan Bandung Utara. Ini terlihat dari konsep komunitas seperti *off roader, motor trail, mountain bike dan running in the forest* yang mempunyai konsep *adventure (petualang) dan nature (alam)*. Hal ini memberikan keterkaitan antara satu sama lain dengan kata kunci *Komunitas, Pusat Kawasan, Adventure and Nature.*

Dago Community Center lahir dengan tema *Sharing (Strength and Refreshing)* dari suatu tuntutan keadaan karena aktifitas yang sudah ada di area kawasan Bandung Utara. Dengan bagaimana cara menyatukan aktifitas-aktifitas yang ada untuk dapat berbagi satu sama lain. Sehingga ada interaksi terhubung antara satu sama lain, yang menjadikan komunitas-komunitas tersebut menjadi kuat dan kokoh walau berbeda-beda.

Dalam merancang dan memecahkan suatu masalah dalam konteks arsitektur dibutuhkan pemograman = penyusunan program, karena Desain = Rancangan yang BAIK tidak begitu saja terjadi, akan tetapi direncanakan agar terlihat baik dan berfungsi baik.

IDEA	**PEMROGRAMAN**	**PERANCANGAN = DESAIN**
	Atau PENYUSUNAN PROGRAM = Merencanakan segala hal yang diperlukan dalam dan selama proses desain, agar DESAIN terlihat dan dapat berfungsi lebih baik.	Dalam konteks arsitektur = Hasil berupa ruang atau gedung bahkan kota.
	ANALISIS = SEEKING	**SINTESIS = SOLVING**

Tabel 3.1
Metoda Pemograman Arsitektur
Sumber : Matakuliah Metoda Pemograman Arsitektur I



Gambar 3.1
Diagram Metoda Pemograman Arsitektur
Sumber: Artikel Kuliah Metoda Perencanaan Arsitektur I

- Pencarian Masalah: Mencari masalah utama yang menjadi *"Emerging Issue"* fungsi arsitektur yang akan di bangun.
- Perluasan Masalah: Memperluas lingkup masalah yang ada mulai analisis pola aktifitas sampai dengan kendala serta potensi negatif tapak.
- Pencarian Solusi: Mencari sebanyak mungkin potensi-potensi yang ada dari masalah dan kendala yang ada.
- Penyempitan Solusi: Mencari solusi-solusi yang terbaik untuk dipertahankan dan mengeliminasi potensi kurang maksimal dan efisien.
- Penerapan Solusi: Menerapkan solusi desain yang terbaik dan diaplikasikan atau diterapkan kedalam desain rancangan mulai dari massa bangunan, *landscape*, sampai dengan alur sirkulasi di dalam site, dan lain-lain.

3.3 Keterkaitan Tema dengan Judul

Dago Community Center hadir dan memberikan sarana dan pra-sarana bagi aktifitas-aktifitas dari berbagai komunitas yang telah ada di area Bandung Utara. Dengan memberikan pemahaman *Sharing (Strength and Refreshing)* merupakan cermin dari karakter komunitas-komunitas tersebut yang berjiwa petualang *(adventure)* dan mencintai alam *(nature)*. Sehingga dapat dinikmati oleh anggota (member) komunitas yang ada atau dari bukan anggota atau simpatisan komunitas tersebut. Tidak hanya itu tentunya juga dapat dinikmati untuk masyarakat umum yang ingin mengetahui dan mengenal aktifitas komunitas tersebut, dan sebagai tempat untuk menghilangkan penat atau tempat untuk menghibur diri.

3.4 Studi Banding Tema Sejenis

Squamish Adventure Centre adalah sebuah rancangan arsitektur, dengan mengusung konsep dan tema petualang *(Adventure)*. Dengan fungsi utama sebagai tempat budaya, museum dan portal ke tempat rekreasi outdoor. Berletak di daerah pinggiran kota Squamish, Kanada. *Squamish Adventure Centre* dapat ditempuh dari kota Vancouver dan kota Whistler. Dengan pengunjung 2juta orang tiap tahunnya, yang melakukan perjalanan darat, *Squamish Adventure Centre* merupakan situs bersama untuk Olimpiade 2010 dan *Paralympic Winter Games*.



Gambar 3.2
Eksterior Squamish Adventure Centre
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*

Bentuknya bangunan yang elips dan atapnya yang serupa dengan bentuk sayap kupu-kupu ditopang dengan kolom kayu dan dinding kaca transparan. Tujuannya agar desainya dapat menginspirasi pengunjung yang datang dengan semangat pegunungan dan pesisir pantai. *Squamish Adventure Centre* merupakan program kerja dari pemerintah kota Squamish untuk menarik pengunjung untuk membangkitkan pariwisita setempat. Tidak hanya itu bangunannya sengaja di desain mencolok dengan berusaha dan sengaja menggunakan material dan bahan lokal untuk membangkitkan kesadaran akan potensi sumber daya alam dan perekonomian daerah setempat.

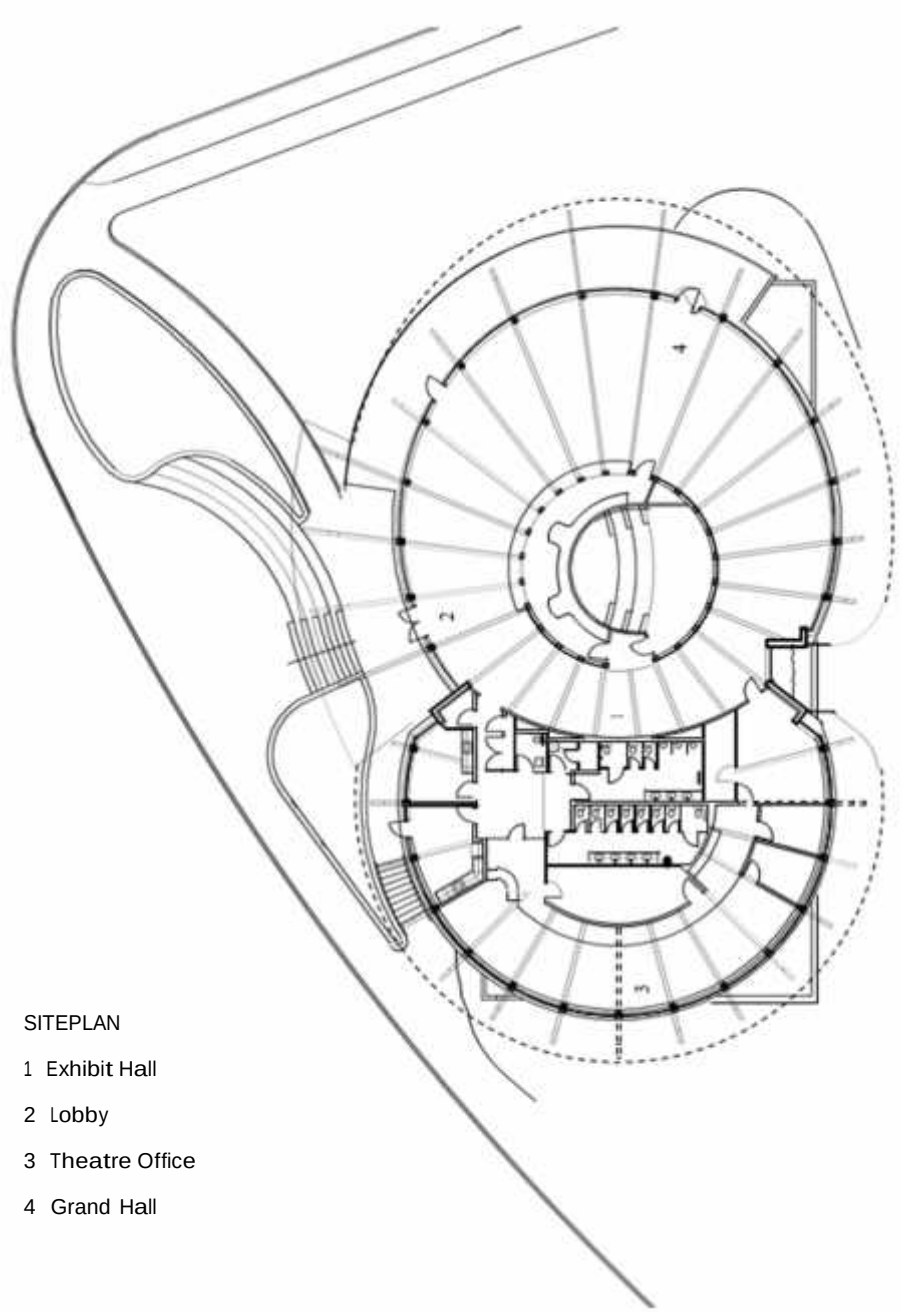


Gambar 3.3
Eksterior & Interior Squamish Adventure Centre
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*

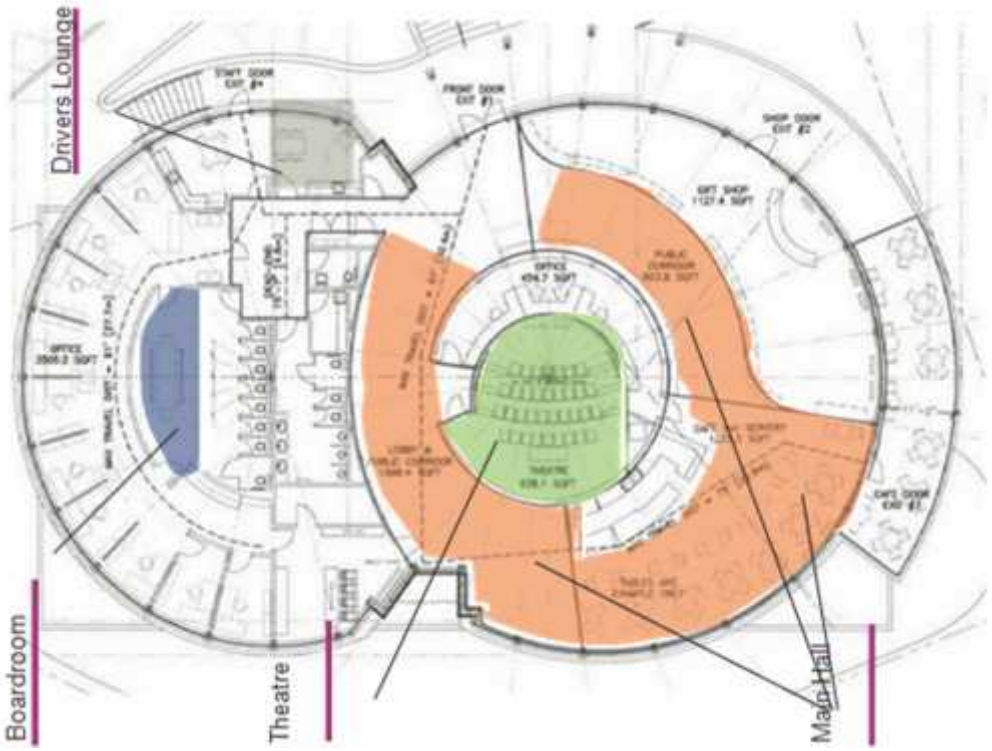
Bentuk geometri elips dari *Squamish Adventure Centre* terbentuk dari 1.000 unit kayu yang berat, semuanya berasal dari bahan dan material lokal yang diambil dan dipanen dari hutan lokal yang dikelola secara lestari dan dioperasikan oleh *Squamih First Nation*. *Squamish Adventure Centre* juga sangat memanjakan pengunjungnya dengan memberikan pelayanan dan fasilitas menarik seperti *outdoor space, cafe, private meeting room, kids play area, movie theater* sampai tempat khusus beristirahat untuk pengemudi baik yang menggunakan kendaraan roda 2 dan roda 4.



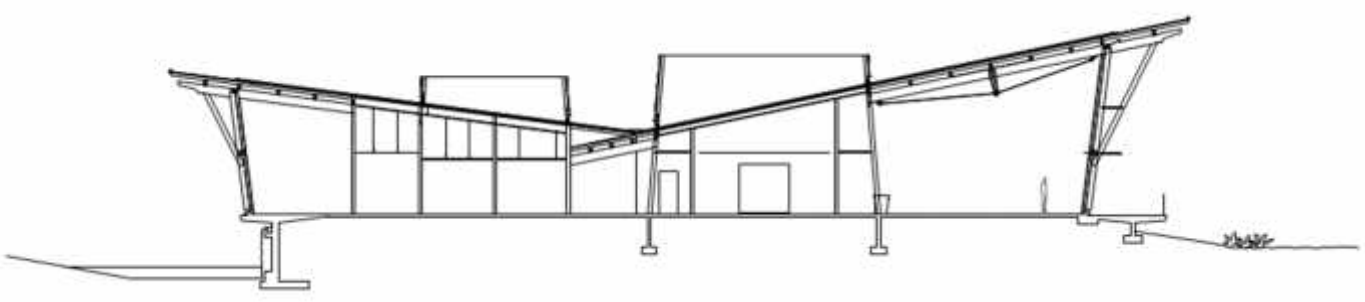
Gambar 3.4
Fasilitas *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*



Gambar 3.5
Siteplan Squamish Adventure Centre
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*



Gambar 3.6
Denah *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*



Gambar 3.7
Potongan *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*



Gambar 3.9
Proses Pengerjaan *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*

Squamish Adventure Centre memiliki sistem struktur yang unik mulai dari bahan dan material yang digunakan merupakan dari hasil sumber daya alam setempat (lokal) dengan menggunakan 1.000 unit potongan kayu dan dikombinasikan dengan 35 unit potong kayu berat sebagai kolom membentuk perisai serta menggunakan sambungan baja dan dinding kaca transparan untuk memberikan kesan alam disekitar bagi pengunjungnya.



Gambar 3.10
Kolom Kayu *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*



Gambar 3.10
Proses Pengerjaan *Squamish Adventure Centre*
Sumber: *Journal of Squamish Adventure Centre*

Fakta unik lainnya dalam pembangunan *Squamish Adventure Centre* hanya membutuhkan waktu 8 bulan deadline untuk pengerjaannya. Selain itu karena material dan bahan kayu adalah hasil buatan pabrikan jadi proses pengerjaan untuk pemasangannya (perakitannya) langsung dilakukan di lokasi dengan menggunakan 2 mobil *crane* serta membuat pekerjanya seperti bermain teka-teki dalam membangun dan menyusun potongan-potongan kayu hasil pabrikan tersebut.