BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 Pengertian Tema

Masyarakat membutuhkan fasilitas yang memadai untuk dipergunakan oleh berbagai kalangan dengan tujuan agar dapat menikmati keindahan alam sehingga tercipta rasa aman dan nyaman tanpa disertai rasa jenuh dan stress. Fasilitas tersebut selain untuk dipergunakan sebagai hiburan juga dapat bermanfaat untuk dijadikan ajang pengembangan minat dan bakat sehingga bentuk hiburan tersebut dapat memacu adrenalin.

Salah satu bentuk fasilitas yang dapat menarik minat dan bakat, sekaligus dapat dijadikan solusi untuk mengurangi sebuah permasalahan kerusakan alam yaitu dengan kegiatan "*Fun Adventure*" yang ditawarkan oleh Suzuki.

Fun Adventure merupakan salah satu bentuk kegiatan dari Suzuki jenis GPV dan SUV yang memadukan unsur kombinasi dari berbagai aspek kebutuhan di kalangan masyarakat, yaitu selain sebagai ajang hiburan dan pelestarian alam juga dapat memenuhi kebutuhan dari beberapa pengguna Suzuki jenis GPV dan SUV. Dengan demikian bentuk hiburan tersebut memiliki tema "***Fun Adventure***" yang diangkat dari berbagai jenis dan bentuk kegiatan masyarakat khususnya pecinta *adventure.*

3.1.1 Tinjauan Terhadap Pengertian

1. *Fun*

Fun **:** *Someone or something that is amusing or enjoyable : an enjoyable experience. an enjoyable or amusing time*

seseorang atau sesuatu yang lucu atau menyenangkan: pengalaman yang menyenangkan. Waktu yang menyenangkan atau menghibur.

Sumber : Artikata.com

2. *Adventure*

Adventure ***:*** *To risk, or hazard; jeopardy; to venture* ***.*** *To try the chance; to take the risk.*

Untuk risiko, atau bahaya; bahaya; untuk menjelajah. Untuk mencoba kesempatan; mengambil risiko.

Hal ini identk dengan suatu petualangan untuk dapat merasakan dunia luar ataupun rintangan-rintangan yang ada.

Fun Adventure adalah suatu petualangan yang menyenangkan, meliputi hiburan ataupun rintangan.

Sumber : Artikata.com

3.2 Interpretasi Tema

Fun Adventure adalah suatu sikap atau tindakan yang menunjukan suatu kebahagiaan dari hasil yang telah dilakukan. *Fun* merupakan suatu pengungkapan perasaan bahagia, dipadukan dengan *adventure* yang identik dengan petualangan ketegangan dan rasa semangat. Hal tersebut memberikan keterkaitan dengan kata kunci desain project ini yaitu Arsitektur yang Dinamis.

Fun adventure lahir dari suatu tuntutan kebutuhan masyarakat pada masa kini yang menciptakan rasa bahagia dan juga menambah pengalaman. *Fun adventure* sejalan dengan perkembangan dari hasil analisis bahwa seseorang melakukan kegiatan harus memberikan pemahaman dan juga interaksi yang kuat antara informasi dengan tindakan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat.

3.3 Keterkaitan Tema Dengan Judul

Suzuki GPV, SUV Adventure & Education Centre memberikan pemahaman terhadap masyarakat sehingga masyarakat lebih mengenal kehadiran jenis kendaraan roda empat Suzuki jenis GPV dan SUV, yang identik dengan kendaraan *off-road*. Medan atau kawasan yang mereka lalui adalah lahan luas yang penuh dengan bebatuan, lumpur atau jalan tanpa aspal. Selain dari itu juga dapat dijadikan wilayah petualangan untuk menyalurkan bakat dan hobi demi sebuah kesenangannya tanpa adanya kesenjangan.

3.4 Studi Banding Arsitektur dengan Tema Sejenis

1. *Skywalker Adventure Builders*

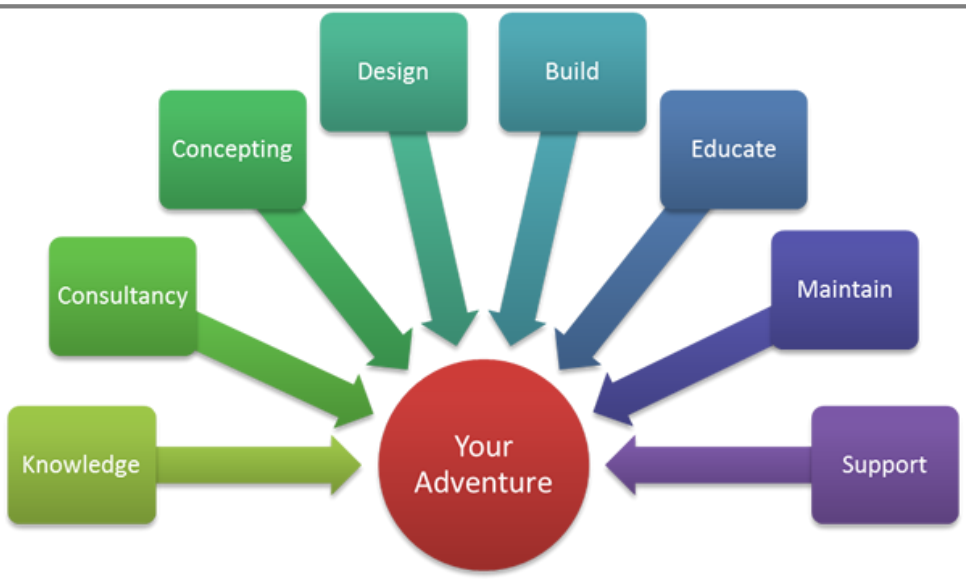
Rancangan itu adalah rancangan dengan konsep yang menarik untuk dapat di kunjungi. Konsep pada rancangan itu menekankan kepada pengembangan pengunjung untuk berpetualang dan lebih merasakan kegiatan yang disuguhkan, selain itu juga desain digarap dengan konsep alami sehingga pengunjung dapat merasakan nuansa yang disuguhkan.





Gambar 3.1
Skywalker Adventure Builders

Harapan pelanggan di sektor Leisure & Recreation telah berubah secara dramatis selama beberapa tahun terakhir. Setiap kegiatan di luar ruangan komersial sekarang perlu untuk memenuhi lebih dari sekedar memberikan orang kesempatan untuk mendapatkan aktif secara fisik. Oleh karena itu memperhatikan lokasi itu sendiri merupakan prasyarat untuk memaksimalkan potensi keuntungan dari fasilitas di luar ruangan. Fasilitas ini memikat lingkungan sekitarnya untuk dapat mengikuti kegiatan yang di sediakan dengan pengalaman pendakiannya



Sumber: http://www.skywab.com/en/

2. **Chicago Children's Museum**

Owner: Chicago Children's Museum

Exhibit Design: Architecture Is Fun, Inc.

Location: Chicago/Illinois

Status: Concept 2005





Gambar 3.2
Interior *Chicago Children's Museum*

Desain pada museum ini memberikan cerita – cerita yang menyenangkan hati. Setiap keluarga bisa membawa anak – anaknya ke tempat petualangan dengan desain pada ruangan yang lebih menarik dan memberikan pengalaman juga edukasi kepada anak – anak usia 3 – 8 tahun..

Sumber : http://www.architectureisfun.com/chicago-childrens-museum-adventure-with-babar-king-of-the-elephants/