BAB III
ELABORASI TEMA

3.1 Latar Belakang

Papua merupakan pulau paling timur di Indonesia. Papua mempunyai beraneka ragam suku dan budaya. Karena proyek bangunan multifungsi ini berada di Papua tepatnya di Kota Jayapura, maka digunakan beberapa kearifan lokal yang ada pada Kota Jayapura serta budaya yang ada di Papua. Untuk mengangkat kearifan lokal sekitar bangunan multifungsi ini mengambil bentukan dari rumah adat Tobati, penerapan ornamen patung pada plaza, penggunaan ornamen perisai dan patung pada fasade bangunan serta adanya tempat untuk kegiatan adat bakar batu pada site.

Gambar 3.1 dan 3.2 dibawah ini adalah rumah adat Tobati yang di analogikan pada bangunan multifungsi:





Gambar 3.1 dan 3.2 Rumah Adat Tobati

Suku-suku di Papua juga menggunakan patung sebagai penghubung mereka dengan arwah nenek moyang yang dipercaya dapat melindungi mereka serta menjadi simbol komunikasi antara dunia kematian dan kehidupan.

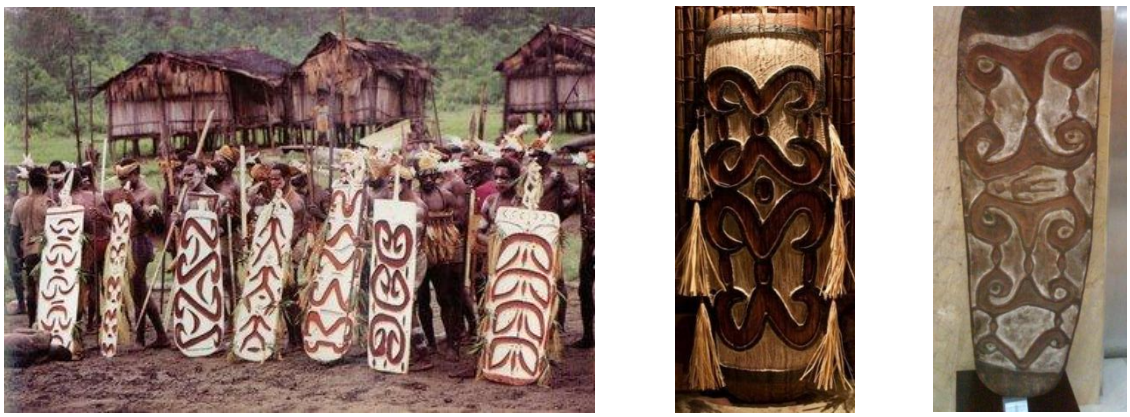
Gambar 3.3 dibawah ini merupakan contoh patung yang di pahat oleh suku-suku di Papua:



Gambar 3.3 Patung Khas Papua

Perisai juga menjadi salah satu kearifan lokal yang ada di Papua. Perisai yang di pahat dipercaya sebagai ornamen untuk pertahanan dari roh jahat serta dipercaya sebagai pelindung.

Gambar 3.4 dibawah ini merupakan contoh perisai yang dipahat dan digunakan sebai pelindung oleh masyarakat Papua :



Gambar 3.4 Perisai Khas Papua

Selain mempunyai ornamen khas,Papua juga mempunyai salah satu kegiatan adat yaitu kegiatan “Bakar Batu”. Tradisi Bakar Batu merupakan salah satu tradisi penting di Papua yang berupa ritual memasak bersama-sama warga 1 kampung yang bertujuan untuk bersyukur, bersilaturahim atau untuk mengumpulkan prajurit untuk berperang. Acara ini digunakan untuk menyambut orang-orang penting. Bahan masakan dari acara utama ini adalah babi, sedangkan untuk pedalaman Papua yang beragama islam, babi diganti dengan ayam, sapi, atau kambing.

Gambar 3.5 dibawah ini merupakan kegiatan adat Bakar Batu yang ada di Papua:



Gambar 3.5 Kegiatan Bakar Batu

Salah satu kota yang sedang berkembang di Papua adalah Kota Jayapura. Kota Jayapura sedang mengalami perkembangan pesat dengan banyaknya pembangunan infrastruktur kota serta pembangunan gedung-gedung untuk memenuhi fasilitas kota.

Kawasan ini berada di Kelurahan Wai Mhorock yang berada di Jayapura Selatan Kota Jayapura, dimana kawasan ini sedang dalam perencanaan pembangunan komersial. Sebagai suatu kawasan baru, daerah ini membutuhkan sebuah bangunan yang dapat menjadi suatu penanda serta dapat mengangkat kearifan lokal sekitar dengan desain yang modern.

Karena kurangnya bangunan multifungsi di Kota Jayapura yang memadai maka dirancang sebuah bangunan multifungsi di Kelurahan Wai Mhorock ini yang dapat mengangkat kearifan lokal sekitar serta desain yang modern tanpa menghilangkan kearifan lokal yang ada di Kota Jayapura dan juga dapat menjadi penanda pada kawasan baru ini.

Bangunan multifungsi ini tidak hanya bertujuan sebagai wadah untuk acara-acara yang ada di Kota Jayapura, tetapi juga dapat menjadi tempat ajang promosi, berkumpul, serta rekreasi bagi para pengunjung yang akan datang. Bangunan dirancang menjulang tinggi dan berbeda dari bangunan sekitar dimaksudkan untuk dapat menarik cukup banyak pengunjung.

Dari berbagai alasan yang diuraikan diatas maka bangunan multifungsi yang nantinya akan dibangun ini diharapkan menjadi potensi yang cukup besar untuk mengembangkan kawasan sekitar khususnya kawasan Wai Mhorock ini dan umumnya kawasan Kota Jayapura sendiri.

3.2 Interpretasi Tema

Arsitektur

Dibawah ini merupakan pengertian arsitektur dari beberapa ahli:

- Ching (2000): arsitektur dipikirkan (dirancang) & diwujudkan (dibangun) sebagai tanggapan terhadap sekumpulan kondisi yang ada, kadang hanya bersifat fungsional semata atau juga refleksi dari berbagai derajat sosial, ekonomi, budaya, politik dan bahkan untuk tujuan-tujuan simbolis.
- Snyder (1997) arsitektur bermula dari tempat bernaung dan berkembang dengan pandangan yang lebih luas dan meninjau faktor-faktor sosial budaya, ekonomi, teknologi, iklim/alam.
- Menurut Harris (1975) arsitektur merupakan seni dan teknologi dalam mendesain dan membangun struktur atau sekelompok besar struktur dengan pertimbangan kriteria estetis dan fungsional atau struktur dibangun merujuk pada prinsip-prinsip tertentu.

Maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur adalah lingkungan binaan yang dirancang serta diwujudkan oleh dan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang sifatnya fungsional serta berkembang pada pandangan yang lebih luas.

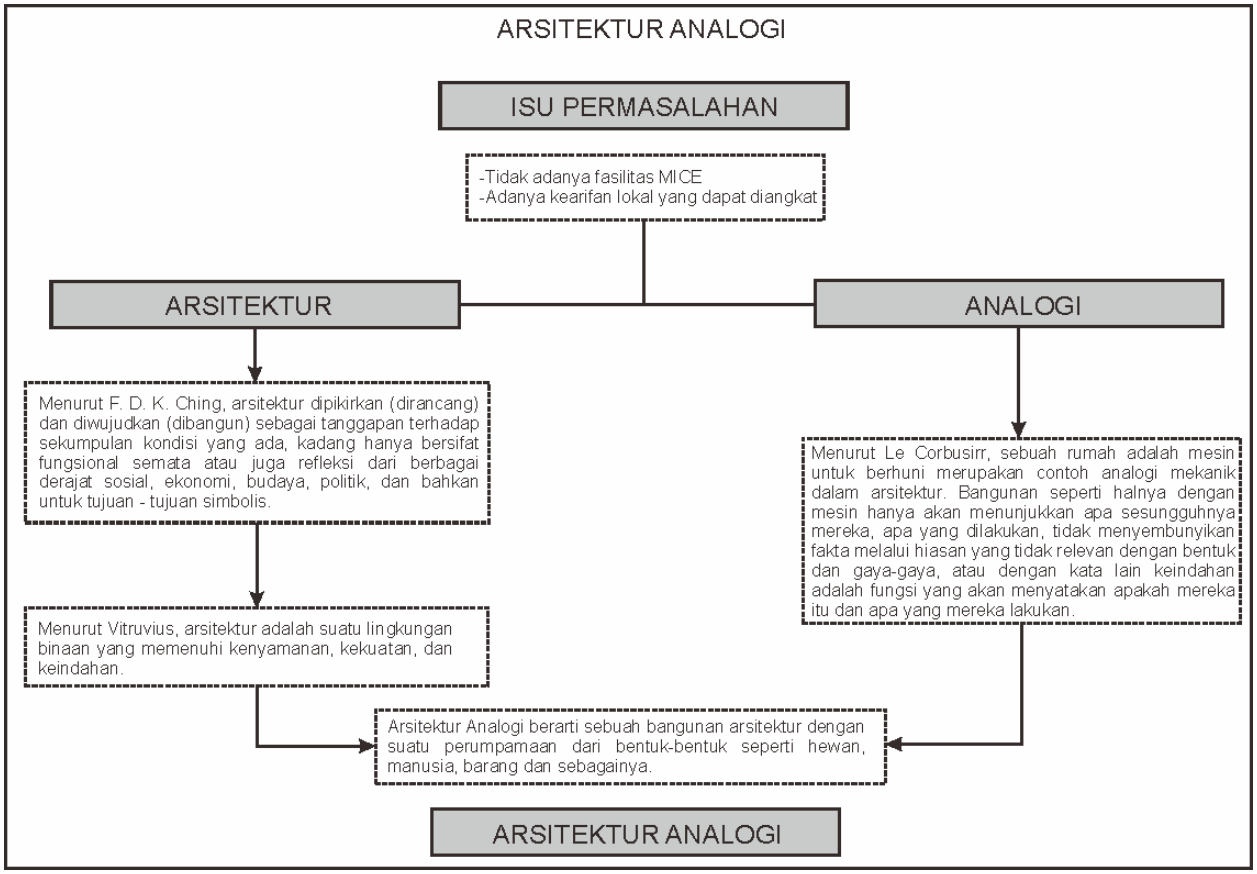
Analogi

Dibawah ini merupakan salah satu pengertian arsitektur dari seorang ahli:

- Menurut Corbusirr (1887-1965), sebuah rumah adalah mesin untuk berhuni merupakan contoh analogi mekanik dalam arsitektur. Bangunan seperti halnya dengan mesin hanya akan menunjukkan apa sesungguhnya mereka, apa yang dilakukan, tidak menyembunyikan fakta melalui hiasan yang tidak relevan dengan bentuk dan gaya-gaya, atau dengan kata lain keindahan adalah fungsi yang akan menyatakan apakah mereka itu dan apa yang mereka lakukan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) analogi sendiri berarti persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan; kesepadanan antara bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk lain; sesuatu yang sama dalam bentuk, susunan, atau fungsi, tetapi berlainan asal-usulnya sehingga tidak ada hubungan kekerabatan; kesamaan sebagian ciri antara dua benda atau hal yang dapat dipakai untuk dasar perbandingan.

Dari penjelasan diatas tentang arsitektur dan analogi, maka dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Analogi adalah Arsitektur Analogi berarti sebuah bangunan arsitektur dengan suatu perumpamaan dari bentuk-bentuk seperti hewan, manusia, barang dan sebagainya.



Gambar 3.6 Kesimpulan dari Arsitektur Analogi

3.3 Elaborasi Tema

3.3.1 Perkembangan Ruang Kota

Menurut Trancik (1986) dasar dari studi desain perkembangan ruang kota, terdapat 3 pendekatan untuk teori urban, yaitu:

1. **Teori Figure Ground**

   Merupakan studi tentang kelompok atau gugusan bangunan sehingga massa yang bersifat padat terhadap lahan kosong yang bersifat rongga. Pada kenyataannya lingkungan kota terbentuk oleh adanya kelompok bangunan dan ruang-ruang terbuka. Hasil peleburan dua dimensi antara bangunan padat dan rongga dapat memberikan informasi tentang kejelasan struktur dan keteraturan ruang kota.

2. **Teori Linkage**

   Hubungan antar elemen dalam kota yang berupa jalur sirkulasi seperti jalan raya, ruang terbuka linear, jalur pejalan kaki atau elemen-elemen lain yang secara fisik dapat menghubungkan antar bangunan kota.

3. **Teori Place**

   Aspek penting dalam teori terletak pada pemahaman akan karakter manusia dan budaya suatu ruang fisik. Teori ini merupakan gabungan dari teori *figure ground* dan teori *linkage* dengan tambahan komponen budaya, sejarah dan tautan dengan lingkungan alamiah.

3.3.2 Konteks dan Kontras

Menurut Hedman dan Jaszewski (1984) Mendesain dalam hal konteks suatu kawasan berarti memberi cukup hubungan visual antara bangunan eksisting dan proyek yang akan dibangun sehingga tercipta hubungan yang harmonis.

Penentuan suatu bangunan akan berkarakter kontekstual atau kontras terhadap suatu kawasan tergantung pada situasi sebagai berikut:

- *Optional*

Terjadi pada situasi dimana letak antar bangunan berjauhan sehingga perancang bebas mendesain. Meskipun demikian, sebaiknya ada beberapa pola yang bisa dikembangkan sehingga dapat memperkuat karakter kawasan.

- *Selective Linkages*

Pada suatu kawasan yang memiliki kualitas berbeda, pendekatan yang lebih selektif perlu dilakukan. Pola atau karakter yang positif sebaiknya diperkuat dengan meninggalkan pola atau karakter yang negatif.

- *Moderate Conformance*

Dalam lingkungan yang memiliki keanekaragaman gaya, kita dapat lebih leluasa menanggapinya dengan tujuan meperkuat karakter lingkungan.

- *Rigorous Conformance*

Dalam kawasan yang memiliki banyak bangunan bermakna tinggi dan memilki keragaman elemen yang khas diperlukan pendekatan khusus dalam memasukkan pola yang baru.

- *Replikasi*

Cara ini paling mudah dipahami dan diterima namun jarang dipakai karena dapat terjadi perbedaaan ketepatan pengulangan sehingga dapat merusak dari bangunan yang sudah ada.

Konteks dan kontras ini dapat menjadi sarana dalam desain yang dapat menjadi hal yang potensial. Seperti kontras, seringkali diperlukan dalam memberikan kefokusan dan mendramatisasi keragaman dalam kawasan kota, seperti warna, bentuk, gaya, serta material yang digunakan.

3.4 Studi Banding Kasus Tema Sejenis

3.4.1 Stasiun TGV Lyon

Ide awal karya tersebut berasal dari sketsa dan lukisan Calatrava berikut yang kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model untuk dijadikan bahan studi. Dari sana didapatkan bahwa bentuk tersebut menyerupai burung yang sedang melebarkan sayapnya. Desain kemudian dikembangkan lebih lanjut mengikuti konsep utama yang telah ditentukan. Sehingga muncul bentuk kaki burung yang menjadi pertemuan antara dua lengkungan utamanya. Dan terdapat bidang yang menyerupai paruh burung pada bagian interiornya.





Gambar 3.8 dan 3.9 Stasiun TGV Lyon
Sumber: google.com

3.4.2 Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah museum di Banda Aceh yang dirancang sebagai monument simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami Samudra Hindia 2004 sekaligus pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat andai tsunami terjadi lagi. Museum ini mengambil analogi dari kejadian tsunami Aceh dan rumah panggung khas Aceh.





Gambar 3.10 dan 3.11 Museum Tsunami Aceh
Sumber: google.com