

Desain Interior Wahana Edukasi Permainan Tradisional Bali “Maplalian” di Denpasar

Ida Bagus Made Giri Wirawan¹, I Made Pande Artadi², Ni Made Resi Kerdiati³

^{1,2,3}Jurusan/Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Denpasar

E-mail : 1Bagusgiri190@gmail.com, 2M.Artadi@Yahoo.com, 3obuvu@Gmail.com.

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat terutama media sosial pada telepon genggam membuat interaksi antara manusia serta kehidupan bersosialisasi masyarakat menjadi berubah. Kenyataan ini memberikan pengaruh terhadap minat masyarakat pada permainan tradisional Bali, terutama generasi Y dan Z yang hidup pada era teknologi. Desain interior wahana edukasi permainan tradisional Bali “Maplalian” di Denpasar merupakan wadah bagi masyarakat yang ingin mengenal kembali permainan tradisional Bali. Metode yang digunakan dalam memecahkan permasalahan ini yakni dengan 5 tahapan yang dilakukan agar dapat mengimplementasikan desain secara baik. Tahapan tersebut diantaranya tahap definisi, tahap penelitian, tahap penggagasan, tahap pengembangan, tahap implementasi. Pengembangan desain didasarkan pada konsep megoak-goak yang memberikan nuansa keceriaan, kebersamaan, serta ketenangan di dalam ruangan. Implementasi konsep pada ruangan dilakukan pada pola garis, strategi spasial, kriteria, warna, material, dan volume spasial yang dihubungkan dengan pola permainan megoak-goak. Terdapat enam belas ruangan pada wahana edukasi permainan tradisional Bali diantaranya ruang lobi & tiket, ruang klinik, ruang istirahat pegawai, ruang audio, ruang pusat informasi, ruang edukasi, ruang kantor, pantry, ruang manager, ruang direktur, ruang rapat, *restroom*, serta Gudang/ruang penyimpanan, ruang café & area souvenir, area bermain, *restroom*, dan ruang klinik, serta taman sebagai areal sirkulasi udara. Wahana edukasi permainan tradisional Bali sebagai media promosi dengan pengembangan pada era *new normal* diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat luas.

Kata Kunci: Teknologi, Permainan tradisional Bali, Wahana Edukasi

Abstract

The very rapid development of technology, especially social media on mobile phones, has changed the interaction between humans and the social life of society. This fact has an influence on people's interest in traditional Balinese games, especially generations Y and Z who live in the technological era. The interior design of the traditional Balinese game educational vehicle "Maplalian" in Denpasar is a place for people who want to get to know traditional Balinese games again. The method used in solving this problem is with 5 stages carried out in order to implement the design properly. These stages include the definition stage, the research stage, the initiation stage, the development stage, and the implementation stage. The design development is based on the megoak-goak concept which gives a feeling of joy, togetherness, and serenity in the room. The implementation of the concept in the room is carried out on line patterns, spatial strategies, criteria, colors, materials, and spatial volumes that are connected to the pattern of the game of megoak-goak. There are sixteen rooms on the Balinese traditional game educational vehicle including the lobby & ticketing room, clinic room, employee break room, audio room, information center room, education room, office room, pantry, manager's room, director's room, meeting room, restroom, and Warehouse/storage room, café room & souvenir area, play area, restroom, and clinic room, as well as a garden as an air circulation area. Educational vehicle for traditional Balinese games as a promotional media with development in the new normal era is expected to be able to contribute to the wider community.

Keywords : Technology, Balinese Traditional Games, Educational Vehicle

Artikel ini diterima pada : dan Disetujui pada :

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada periode akhir membuat komunikasi antar individu tidak lagi terkukung oleh batasan ruang dan waktu. Salah satu teknologi yang mendukung telekomunikasi adalah telepon genggam/telepon seluler (Hendrastoo, 2008). Hiburan seperti musik, video, permainan dan lainnya dapat diakses melalui aplikasi. Manusia cenderung lebih banyak berinteraksi menggunakan media sosial. Lebih-lebih muncul wabah Covid-19 dengan gagasan *new normal* yang membatasi manusia untuk berinteraksi secara langsung, sehingga media sosial menjadi pilihan manusia dalam berinteraksi. Hal tersebut sejalan dengan meningkatnya pengguna internet pada tahun 2021 yakni sebanyak 202,6 juta pengguna (Agustini, 2021). Kenyataan ini menurunkan minat masyarakat terhadap permainan tradisional Bali yang merupakan budaya dan cara interaksi sosial yang dilakukan dalam bermasyarakat. Permainan tradisional Bali mulai kehilangan eksistensinya, terutama bagi generasi Y dan Z yang tumbuh dan berkembang pada era teknologi.

Revitalisasi permainan tradisional Bali merupakan upaya yang perlu dilakukan dalam rangka mendukung kampanye pemerintah tentang pelestarian permainan tradisional Bali. (Arya, 2015) menyatakan bahwa revitalisasi yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan eksistensi permainan tradisional Bali.

Promosi yang dilakukan untuk eksistensi permainan tradisional sangat berperan penting. Wahana edukasi permainan tradisional Bali diharapkan mampu menarik masyarakat lokal, maupun turis mancanegara untuk berkunjung pada wahana edukasi permainan tradisional Bali tentunya dengan pengembangan pada era *new normal*.

Perkembangan pada era *New normal* meliputi perubahan perilaku dalam menjalankan aktivitas normal, namun ditambah dengan penerapan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan virus Covid-19 (Nurhanisah DKK, 2021). Hal tersebut memberikan dampak bagi pengembangan desain interior. (Matin, 2021) menyatakan bagaimana virus Covid-19 mempengaruhi kehidupan normal, sehingga perlu diperhatikan beberapa hal penting dalam desain yakni 1) teknologi tanpa sentuhan (*touchless technology*), 2) ruang yang lebih fleksibel, 3) bahan produk yang higienis (mudah dibersihkan). Sehingga menjadi tantangan bagi mahasiswa dalam merancang wahana edukasi permainan tradisional Bali "Maplalian".

Perancangan interior wahana edukasi permainan tradisional Bali ini, didesain lebih modern namun tetap berpijak kepada pengembangan pada permainan tradisionalnya. Permainan tradisional Bali dalam revitalisasinya akan dibagi menjadi dua bagian, yakni wahana bermain serta wahana edukasi. Jumlah permainan tradisional Bali yang dimainkan dibatasi dengan pertimbangan jumlah pemain, kemudahan permainan, dan jenis permainan. Pengunjung nantinya dapat bermain maupun belajar mengenai permainan tradisional Bali dengan arahan pemandu wahana edukasi, tentunya dengan gagasan *new normal* karena pandemi Covid-19.

METODE

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa cara diantaranya dengan metode pengamatan atau observasi yakni melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi kasus, metode dokumentasi dengan mengumpulkan foto-foto terkait kasus, serta studi literatur yakni dengan mengumpulkan berbagai data yang didapatkan dari jurnal, buku, serta website terkait kasus. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan buku catatan, internet, serta perangkat lunak seperti laptop dan ponsel.

Metode desain yang digunakan berdasarkan buku berjudul "Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia". Dijelaskan bahwa terdapat 5 tahapan desain yang dilakukan agar dapat mengimplementasikan desain secara baik, selain menguasai proses penciptaan

Potensi site lokasi kasus antara lain 1) Bagian utara lokasi kasus terdapat hamparan tanah yang berpotensi sebagai pembawa udara alami yang baik pada pagi hingga sore hari. 2) Bagian Selatan lokasi kasus merupakan areal pedagang serta akses jalan menuju wahana edukasi permainan tradisional Bali, dengan akses kendaraan bermotor sedang. 3) Bagian Barat lokasi merupakan areal toko kecil, tempat tersebut dapat berpotensi sebagai areal penanda lokasi kasus. 4) Bagian Timur lokasi berpapasan langsung dengan Jalan Bypass Ngurah Rai dengan kepadatan Kendaraan yang tinggi, sehingga wahana edukasi "Maplalian" mudah untuk dikenali.

2. Pengembangan Wahana Edukasi

Wahana edukasi permainan tradisional Bali, diharapkan menjadi tempat belajar, bermain, serta rekreasi pada masyarakat sekitar khususnya anak-anak atau gen Z. Wahana edukasi permainan tradisional Bali dirancang dengan 2 bagian utama dan 1 areal sebagai kantor. Lantai 1 wahana edukasi terdapat, teras, ruang tiket dan lobi, area edukasi, ruang Kesehatan/klinik, ruang audio, ruang pusat informasi dan keamanan, taman, ruang penyimpanan, ruang istirahat pegawai serta restroom. Lantai 2 terdapat wahana bermain, area pusat oleh-oleh, café dan area bersantai, restroom. Serta bangunan terpisah yang terdiri dari kantor pegawai, ruang direktur, ruang manger, ruang rapat, pantry, dan restroom pegawai.

Pengunjung yang mendatangi wahana edukasi permainan tradisional akan dibantu oleh pemandu wisata dalam melakukan aktivitas khususnya areal wahana edukasi dan wahana bermain. Areal bermain nantinya akan dikhususkan dengan beberapa permainan terpilih yang dapat dimainkan, dengan pertimbangan jumlah pemain, jenis permainan, serta kebutuhan areal bermain. Permainan yang dapat dimainkan pada wahana edukasi permainan tradisional Bali dimuat dalam table berikut ini.

Tabel 1: Jenis Permainan pada areal wahana bermain

(Sumber: <https://www.permainantradisionalbali.com> & Permainan Rakyat Daerah Bali(Suwondo DKK, 1984))

No.	Nama Permainan	Asal	Keterangan
1.	<i>Gondre</i>	Badung	Berkelompok
2.	<i>Teng-teng nyer</i>	Badung	Berkelompok
3.	<i>Mecag-cag</i>	Badung	Berkelompok
4.	<i>Maganding sambuk</i>	Bangli	Berkelompok
5.	<i>Mepanah-panahan</i>	Bangli	Berkelompok/individu
6.	<i>Magasing</i>	Buleleng	Berkelompok/individu
7.	<i>Pris-prismog</i>	Buleleng	Berkelompok
8.	<i>Megoak-goak</i>	Buleleng	Berkelompok
9.	<i>Kolang-kaling</i>	Gianyar	Berkelompok
10.	<i>Tali merdeka</i>	Giayar	Berkelompok
11.	<i>Duplak kau</i>	Jembrana	Berkelompok/individu
12.	<i>Mablungsutan</i>	Karangasem	Berkelompok
13.	<i>Bale bunder</i>	Karangasem	Berkelompok

14.	<i>Perang pandan</i>	Karangasem	Berkelompok
15.	<i>Siap-siapan</i>	Klungkung	Berkelompok
16.	<i>Ngalih pis di juuke</i>	Tabanan	Berkeompok
17.	<i>Dakep Nyongkok</i>	Tabanan	Berkelompok
18.	<i>Tajog</i>	Umum di Bali	Berkelompok/individu
19.	<i>Megala-gala</i>	Umum di Bali	Berkelompok
20.	<i>Meong-meongan</i>	Umum di Bali	Berkelompok

3. Konsep

a. Penjabaran Konsep

Analisa permasalahan kasus Desain Interior Wahana Edukasi Permainan Tradisional Bali “*Maplalian*” di Denpasar memberikan pemahaman akan kebutuhan dan kriteria desain pada kasus terpilih. Konsep utama yang diusung penulis yakni “*megoak-goak*”. Pemilihan konsep didasarkan pada permainan “*megoak-goak*” merupakan permainan yang fleksibel dan dapat dimainkan oleh semua kalangan, dimana penerapan pola garis serta strategi ruang diambil dari pola permainan tersebut. Filosofi permainan ini, merupakan wujud purusa pradana yakni laki-laki melawan perempuan berbaris seperti ular, selincah rusa betina memegang pinggang atau selendang di depannya erat-erat agar tidak lepas (Wijaya, 2018). Filosofi ini memberikan inspirasi dalam penerapan warna dan bentuk bangunan yang tidak monoton dan memiliki bentuk yang organik. Filosofi tersebut memberikan gambaran pada mahasiswa mengenai bagaimana mewujudkan ruangan dengan nuansa keceriaan dan kebersamaan di dalamnya yang tentunya disukai oleh anak-anak.

Jenis konsep yang digunakan yakni konsep esensi, dimana *megoak-goak* dapat diaplikasikan dalam desain interior sebagai sebuah perlambangan dari kesenangan dan kebudayaan dalam permainan. Megoak-goak menjadi perlambangan dari nilai sosial budaya serta kesenangan yang akan dituangkan dalam desain interior. Secara umum konsep Desain Interior Wahana Edukasi Permainan Tradisional Bali “*Maplalian*” di Denpasar yakni “revitalisasi permainan tradisional Bali pada era digital dan new normal melalui Desain Interior”.

b. Penggalan Ide, Eksplorasi Kreatif secara Visual



Gambar 3 Penggalan Ide & Eksplorasi kreatif
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Pemilihan pola sirkulasi untuk perancangan interior dilakukan dengan sistem memutar atau spiral dimana hal tersebut diambil dari pola permainan yang akan terus membentuk irama yang berputar putar. Hubungan antar ruang yang diambil yakni ruang yang dihubungkan dengan ruang yang diambil dari kelompok ular dalam permainan megoak-goak, dimana setiap pemain akan saling terhubung sehingga terdapat kerjasama permainan di dalamnya. Strategi interior yang diangkat yakni sirkulasi menembus ruang diambil dari pola permainan dimana goak yang ingin mengincar ekor dari kelompok pemain ular. Pola garis yang diangkat yakni fleksibel dan konsisten dimana hal tersebut diambil dari pola permainan yang fleksibel baik dari jumlah maupun cara pemain goak dalam memenangkan permainan, dengan peraturan yang tegas, dan setiap pemain yang konsisten dalam mendalami perannya. Kriteria desain yang diangkat yakni bersifat universal, mengangkat kebudayaan, serta melatih kreatifitas, dimana permainan megoak goak merupakan permainan yang bisa dilakukan oleh siapa saja, serta merupakan permainan kebudayaan asli Bali. Pemilihan warna yang dilakukan yakni Biru sebagai perlambangan air dan ketenangan yang diambil dari areal bermain megoak-goak dan setiap pemain yang harus tenang agar memenangkan permainan, warna merah muda sebagai perlambangan semangat dan kesetiakawanan yang diambil dari hormatnya pasukan Ki Barak Panji Sakti kepada beliau, serta warna kuning yang menggambarkan keceriaan dalam permainan megoak-goak.

c. *Mood Board*

Desain wahana edukasi “*Maplalian*” dengan nuansa keceriaan serta kebersamaan di dalamnya tentu erat kaitannya dengan pemilihan warna, bentuk dan desain. Perpaduan warna dapat memberikan nuansa tersebut di dalam ruangan, ditambah dengan bentuk yang organik akan memberikan nuansa ruangan yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan. *Mood board* di bawah merupakan gambaran ekspresi ruang yang akan diterapkan pada wahana edukasi “*Maplalian*”.



Gambar 4 Image inspirasi atau *moodboard*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

d. *Material Board*

Pemilihan material disesuaikan dengan fungsi ruang. Khusus ruangan dengan aktivitas anak-anak bermain akan menggunakan material yang tidak mudah licin pada lantainya. Beberapa material dipilih agar aman digunakan anak-anak bermain seperti penggunaan parket pada lantai. Material lain yang digunakan pada wahana edukasi yakni keramik, kayu, besi, serta bambu.



Gambar 5 Jenis bahan yang digunakan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

4. Wujud Karya
a. Denah



Gambar 6 Gambaran Denah Wahana Edukasi "Maplalian"
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 8 Gambar Potongan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Potongan A-A menunjukkan potongan bangunan pada bagian Selatan yang merupakan areal pertama yang dikunjungi pengunjung. Potongan A-A menunjukkan ruang audio, lobi, serta ruang klinik pada lantai satu serta memperlihatkan café & area souvenir pada lantai dua. Potongan B-B pada lantai satu menunjukkan area teras, ruang lobi & tiketing, *restroom*, ruang edukasi, serta ruang kantor pegawai. Lantai dua pada potongan B-B menunjukkan ruang café & area souvenir, serta ruang wahana bermain.

Potongan C-C menunjukkan potongan pada bagian Utara bangunan yang menunjukkan ruang pantry pegawai, serta ruang kantor pegawai. Potongan D-D pada lantai satu menunjukkan ruang audio, ruang pusat informasi, ruang edukasi, ruang manager, serta ruang rapat. Potongan D-D pada lantai dua bangunan menunjukkan ruang wahana bermain.

c. Perspektif 3D



Gambar 9 Gambaran area lobi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Ruang lobi dan tiketing memiliki beberapa fasilitas diantaranya 1) pengunjung dapat memesan tiket sendiri untuk menuju ke wahana edukasi 2) area tunggu dengan 2 pilihan fasilitas yakni sofa (*bench*) serta *stool* dan terdapat area untuk memesan minuman 3) dilengkapi dengan fasilitas charging station. 2 layangan khas bali sebagai *point of view* pada ruangan digunakan untuk merepresentasikan permainan tradisional serta sebagai partisi untuk menutup area *restroom* di belakangnya.



Gambar 10 Ruang wahana edukasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Ruang wahana edukasi dilengkapi dengan display untuk menunjukkan alat bermain permainan tradisional Bali. Dokumentasi berupa foto mengenai permainan tradisional Bali dipajang diseluruh bagian ruangan, sehingga pengunjung dapat menikmati ruangan secara keseluruhan. Pengunjung nantinya akan dibatasi dan ditemani seorang pemandu saat memasuki ruangan wahana edukasi.



Gambar 11 Gambaran Café & Area Souvenir
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Ruang café dan area souvenir berada di lantai 2. Ruangan ini ditunjukkan kepada pengunjung yang menunggu anak bermain pada wahana bermain maupun pengunjung yang telah mengunjungi wahana edukasi. Ruangan ini dilengkapi dengan display souvenir permainan tradisional Bali yang dapat dibeli oleh pengunjung.



Gambar 12 Ruang Wahana Bermain
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Ruang wahana bermain terletak di lantai 2 dekat dengan café dan area souvenir. Ruangan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas permainan tradisional Bali, sehingga pengunjung dapat mencoba langsung memainkan permainan tradisional. Dinding ruang wahana bermain dilengkapi dengan gambar yang merepresentasikan permainan yang dapat dimainkan pada wahana edukasi permainan tradisional Bali. Wahana bermain menyediakan 20 jenis permainan tradisional Bali yang dapat dimainkan (perhatikan tabel 1), sehingga pengunjung bukan hanya mengetahui permainan tradisional Bali namun dapat merasakan bagaimana permainan tradisional Bali dilakukan.



Gambar 13 Gambaran Kantor
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Ruang kantor dirancang dengan berbagai fasilitas penunjang karyawan seperti rak penyimpanan, komputer, dan *refrigerator*.

Unsur teknologi diterapkan dengan menggunakan lampu pintar (*smart lamp*), penggunaan saklar pintar (*smart switch*), serta soket pintar (*smart socket*) pada setiap ruangan, sehingga mempermudah staf dalam mengoperasikan pengelolaan pencahayaan buatan melalui gawai pintar (*smart phone*). Penggunaan keran air tanpa sentuhan (*touchless*) pada area wastafel yang disediakan akan memberikan kenyamanan pada civitas dalam ruangan pada era *new normal*. Setiap ruangan publik pada wahana edukasi “*Maplalian*” dilengkapi dengan CCTV, sehingga dapat staf dapat mengawasi setiap ruangan, sehingga memberikan rasa aman pada pengguna ruangan.

SIMPULAN

Desain interior wahana edukasi Permainan Tradisional Bali “Maplalian” merupakan sebuah wadah yang digunakan untuk revitalisasi permainan tradisional Bali dengan konsep *meogoak-goak*. Tujuan dari dibuatnya wahana edukasi permainan tradisional Bali “Maplalian” agar generasi Y dan Z dapat mengenal lebih dalam mengenai tradisi dan kebudayaan lokal di Bali. Sebagai media promosi wahana edukasi permainan tradisional Bali dirancang dengan fasilitas, warna, aksesoris yang memiliki kesan menyenangkan sehingga memberikan kesan keceriaan dan kebersamaan hal tersebut yang diambil dari representasi konsep meogoak-goak. masyarakat yang datang pada wahana edukasi “Maplalian” diharapkan dapat mempelajari dan mengenal kembali permainan tradisional Bali, yang dapat dirasakan pada wahana edukasi serta wahana bermain sebagai ruangan utama. Wahana edukasi dirancang agar pengunjung dapat menikmati ruang dengan berbagai alat permainan yang dipajang serta gambaran permainan tradisional melalui foto pada dinding. Wahana Bermain dirancang agar pengunjung dapat mencoba permainan tradisional Bali. Ruang dirancang agar dapat digunakan sesuai dengan era *new normal* dengan pembatasan pengunjung dalam ruangan serta penggunaan teknologi yang memungkinkan pengunjung mengurangi sentuhan pada beberapa fasilitas. Desain interior wahana edukasi permainan tradisional Bali dirancang dengan 2 ruangan utama yakni ruang wahana edukasi serta ruang wahana bermain, serta 13 ruangan penunjang diantaranya ruang lobi dan tiketing, ruang audio, ruang pusat informasi, ruang klinik, ruang istirahat pegawai, ruang kantor pegawai, ruang rapat, ruang manager, ruang direktur, café & area souvenir, *restroom*, pantry, dan Gudang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. (2021, September 12). *Warganet Meningkat, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet*. Aptika.Kominfo.Go.Id.
<https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>
- Arya, P. (2015). REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL BALI SEBAGAI BAGIAN DARI ATRAKSI WISATA BUDAYA DI KOTA DENPASAR. *ojs.unud.ac.id*, 1(Permainan Tradisional Bali), 83–99.
- Enst, N., & Tjahjadi, S. D. (1996). *Data Arsitek: Vol. I* (Edisi 33). PT. Gelora Aksara Pratama.
- Hendrastomo, G. (2008). Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial. *Universitas Negeri Yogyakarta, Teknologi*, 18.
- Matin, A. (2021). *Seminar Prodi Desain Interior FSRD IKJ*. Seminar.
<https://www.youtube.com/watch?v=BTFUAWuaU2Q&t=1905s>
- Nugroho DKK, A. (2019). *Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Badan Ekonomi Kreatif Deputi Riset, Edukasi, dan Pengembangan.

Nurhanisah DKK, Y. (2021). *Bersiap Hadapi New Normal Tidak Boleh Sembarangan*.

indonesiabaik.id. <https://indonesiabaik.id/infografis/bersiap-hadapi-new-normal-tidak-boleh-sembarangan>

Suwondo DKK, B. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Wijaya, T. (2018). *Orientasi, Arah kebijakan, dan Program Pembangunan Budaya Bali di Masa Datang. Kebudayaan*. <https://docplayer.info/72502844-Orientasi-arrah-kebijakan-dan-program-pembangunan-budaya-bali-di-masa-datang.html>