



TUGAS AKHIR - RI141501

DESAIN INTERIOR “THE SHIP BILLIARD BALI” DENGAN KONSEP WISATA KELUARGA BERNUANSA KONTEMPORER TRADISIONAL BALI

TJOK GEDE ADITYA BUDHI KURNIAWAN
NRP 3813100028

Dosen Pembimbing :

Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19710819 200112 2 001

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2017



TUGAS AKHIR - RI141501

**DESAIN INTERIOR “THE SHIP BILLIARD BALI” DENGAN KONSEP
WISATA KELUARGA BERNUANSA KONTEMPORER TRADISIONAL BALI**

TJOK GEDE ADITYA BUDHI KURNIAWAN
NRP 3813100028

Dosen Pembimbing :
Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19710819 200112 2 001

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINAL PROJECT - RI141501

**“THE SHIP BILLIARD BALI” INTERIOR DESIGN WITH FAMILY TOURISM
CONCEPT IN A CONTEMPORARY BALINESE TRADITIONAL STYLE**

TJOK GEDE ADITYA BUDHI KURNIAWAN
NRP 3813100028

Advisor :

Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19710819 200112 2 001

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR “THE SHIP BILLIARD BALI” DENGAN
KONSEP WISATA KELUARGA BERNUANSA KONTEMPORER
TRADISIONAL BALI

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Tjok Gede Aditya Budhi Kurniawan
NRP. 3813100028

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Angгри Indraprasti, S.Sn., M.Ds.
NIP 19710819 200112 2001



SURABAYA,
JULI 2017

DESAIN INTERIOR “THE SHIP BILLIARD BALI” DENGAN KONSEP WISATA KELUARGA BERNUANSA KONTEMPORER TRADISIONAL BALI

Nama : Tjok Gede Aditya Budhi Kurniawan
NRP : 3813100028
Departemen : Desain Interior, FTSP - ITS
Pembimbing : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

ABSTRAK

Bali merupakan salah satu daerah tujuan wisata favorit untuk berlibur bagi wisatawan asing maupun domestik. Selain terkenal dengan keanekaragaman budayanya dan kekayaan alamnya yang indah, Bali juga terkenal dengan tempat-tempat pariwisata hiburannya. Seiring dengan perkembangan Global pariwisata Bali, saat ini semakin banyak tempat-tempat pariwisata yang kini bermunculan di Bali. Akan tetapi kemunculan tempat-tempat pariwisata hiburan ini, tidak diiringi dengan perkembangan pelestarian kebudayaan Bali itu sendiri khususnya dalam bentuk karakteristik seni bangunan dan interior Bali namun sudah jauh lebih baik dengan inovasi teknologi khususnya dalam bidang rancang bangunan. The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan salah satu tempat pariwisata hiburan yang menyediakan fasilitas rumah olah raga billiard sebagai fasilitas utamanya, yang terletak di kota Denpasar. Saat ini, The Ship Billiard Bali ini mengalami penurunan jumlah pengunjung, dikarenakan banyak munculnya pesaing-pesaing baru dan *image* sebuah tempat billiard saat ini selalu diidentikan dengan hal-hal yang berbau negatif seperti perjudian dan prostitusi terselubung. Hal itu dikarenakan kondisi ruangan pada tempat billiard yang cenderung gelap dan remang serta mayoritas pengunjung yang didominasi oleh kaum laki-laki. Padahal tidak seluruh tempat billiard memiliki kondisi yang seperti ini.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada diatas, penulis akan mengoptimalkan melalui pendekatan desain interior sebuah tempat billiard yang ada di Bali khususnya di kota Denpasar yaitu The Ship Billiard Bali. Dengan menghadirkan konsep desain interior “Wisata Keluarga bernuansa Kontemporer Tradisional Bali”, diharapkan mampu memberikan suasana baru dan berbeda pada sebuah tempat billiard dan sekaligus dapat menghilangkan kesan negatif pada tempat billiard tersebut. Dengan menghadirkan konsep tersebut, diharapkan nantinya tempat billiard ini dapat dimanfaatkan menjadi salah satu tujuan destinasi

keluarga untuk berlibur dan sarana bagi anak-anak untuk berlatih dalam bermain billiard, dengan memanfaatkan inovasi-inovasi yang lebih kontemporer atau masa kini namun tetap menjaga serta melestarikan kebudayaan Bali itu sendiri.

Metodelogi desain meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Data primer diperoleh melalui survei lapangan di The Ship Billiard Bali untuk mengetahui kondisi eksisting. Selain itu wawancara dan analisa kuisisioner bertujuan untuk mengetahui keinginan dan harapan pengunjung. Data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber baik buku, majalah maupun jurnal sebagai data pelengkap.

Konsep yang dihadirkan pada tempat billiard ini adalah terdapat sebuah penambahan area fasilitas billiard yang dikhususkan untuk keluarga beserta anak-anak yang memiliki karakter desain ceria / *Fun* dan menjabarkan suasana kebudayaan tradisional bali, baik dari segi aktivitas tradisional masyarakat Bali, seni tradisional Bali, bentuk bangunan dan aksentuasi bangunan tradisional Bali yang menekankan kesan yang natural, lebih dinamis dan menambahkan inovasi-inovasi masa kini pada seni bangunan Bali guna menghadapi perkembangan masa modernisasi saat ini.

Kata kunci : *Pariwisata Bali, The Ship Billiard Bali, Wisata Keluarga, Kontemporer, Tradisional Bali*

“THE SHIP BILLIARD” BALI INTERIOR DESIGN WITH FAMILY TOURISM CONCEPT IN A CONTEMPORARY BALINESE TRADITIONAL STYLE

Name : Tjok Gede Aditya Budhi Kurniawan
NRP : 3813100028
Department : Interior Design, FTSP - ITS
Advisor : Anggri Indraprasti, S.Sn., M.Ds.

ABSTRACT

Bali is one of the favorite tourist destination for foreign and domestic tourists. In addition to known by its natural beauty and cultural richness, Bali is also famous with its tourism attractions. Along with the changing global conditions, the more tourism attractions that are now popping up in Bali. But the advent of tourism attractions, not accompanied by the development of Balinese culture preservation itself in particular in the form of the building and interior art characteristic of Bali. The Ship Billiard & Entertainment is one of Bali's tourism entertainment in Denpasar which provides sports facilities and billiard are the main offer. At this time, The Ship Billiard Bali experienced a decrease in the number of visitors, due to the emergence of new competitors and the image of a billiard is always synonymous with negative things like gambling and prostitution. It is due to the condition of the room on a billiard place tend to be dark and twilight as well as the majority of the visitors are dominated by men. But not all over the place billiard has such conditions.

Based on these problems, the author will maximize the use of the approach to interior design a billiard in Bali especially in Denpasar city, namely The Ship Billiard Bali. By presenting the interior design concept "Family Tourism Concept in a Contemporary Balinese Traditional Style", are expected to provide new and different atmosphere at a billiard and simultaneously can eliminate the negative impression on the billiard venue. In addition, it is expected also this billiard place can be exploited to become one of the goals of the family for a vacation destination and a place for children to practice playing billiard, utilizing innovations more contemporary or modern times while still maintaining and preserving the culture of Bali itself.

Data collection is done directly and indirectly. Primary data obtained through field survey in The Ship Billiard Bali to know the existing condition. In addition to

this interview and questionnaire analysis aims to know the wishes and expectations of the visitors. Secondary data obtained through various sources such as books, magazines or journals as complementary data

The concept presented in this billiard is the addition of billiard facilities and is devoted to families and children who have cheerful design character and showcase the traditional Balinese culture, both in terms of traditional Balinese activities, traditional Balinese art, building form and accentuation of traditional Balinese buildings Emphasize the natural impression, more dynamic and add innovation of the present innovation in Balinese building art to face the development of modernization today.

Keyword : *Bali Tourism, The Ship Billiard Bali, Family Tourism, Contemporary, Traditional Balinese*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena berkat kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir (RI141501) dengan judul **“DESAIN INTERIOR “THE SHIP BILLIARD BALI” DENGAN KONSEP WISATA KELUARGA BERNUANSA TRADISIONAL BALI”** ini. Tujuan dari dibuatnya laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, sangat banyak pihak yang membantu penulis. Berkat bantuan, semangat, doa, dan hal-hal pendukung lainnya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, kemampuan untuk melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir (RI141501) dengan baik.
2. Orang tua serta saudara kandung penulis yang selalu memberikan semangat dan doanya.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember periode 2015 – 2019 dan sekaligus menjadi Dosen Penguji penulis selama sidang Tugas Akhir (RI141501) ini.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir (RI141501).
5. Ibu Anggri Indraprasti, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing penulis pada mata kuliah Tugas Akhir (RI141501) yang selalu sabar dalam membimbing serta membantu penulis dan terus memberikan semangat.
6. Bapak Triadi selaku Manajer pada objek Tugas Akhir ini yaitu The Ship Billiard & Entertainment Bali yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi terkait objek.
7. Teman-teman Departemen Desain Interior ITS angkatan 2013 yang selalu kompak, semangat dan tidak kenal lelah untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir (RI141501) ini.

8. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan laporan ini yang belum penulis sebutkan di atas, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai kegiatan Perancangan Desain Interior pada sebuah tempat Billiard. Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran demi perbaikan laporan Tugas Akhir ini kedepannya. Semoga laporan ini dapat dengan mudah dimengerti dan bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2017

Tjok Gede Aditya Budhi Kurniawan

NRP. 3813100028

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Definisi Judul	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Manfaat	6
1.4 Permasalahan	7
1.4.1 Identifikasi Masalah	7
1.4.2 Batasan Masalah	7
1.4.3 Rumusan Masalah	8
1.5 Lingkup Desain	8
1.6 Metode Desain	9
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data	9
1.6.2 Tahap Identifikasi Permasalahan	10
1.6.3 Tahap Analisa	10
1.6.4 Tahap Konsep	11
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Billiard	13
2.1.1 Sejarah Singkat Billiard	13
2.1.2 Sejarah Billiard di Indonesia	15
2.1.3 Jenis Permainan Billiard	16
2.1.4 Elemen Pendukung Billiard	18

2.1.5 Studi Kebutuhan Fasilitas Pendukung Tempat Billiard	24
2.2 Kajian Wisata Keluarga	34
2.2.1 Definisi Wisata Keluarga.....	34
2.2.2 Jenis Wisata Keluarga	35
2.3 Kajian Kontemporer	40
2.3.1 Sejarah Kontemporer.....	40
2.3.2 Pengertian Desain Kontemporer.....	40
2.3.3 Karakteristik Desain Kontemporer	42
2.3.4 Acuan Desain Interior Kontemporer	42
2.4 Kajian Tradisional Bali.....	48
2.4.1 Pengertian	48
2.4.2 Macam-macam Bagunan Tradisional Bali	50
2.4.3 Jenis-jenis aktivitas masyarakat Tradisional Bali.....	51
2.4.4 Ciri-ciri Konsep Tradisional Bali	51
2.4.5 Ornamen dan Motif khas Tradisional Bali	52
2.4.6 Material-material Tradisional Bali	63
2.4.7 Warna-warna Khas Tradisional Bali	66
2.5 Studi Khusus.....	68
2.5.1 Lighting	68
2.5.2 Warna.....	76
2.6 Studi Anthropometri	82
2.6.1 Definisi Ergonomi	82
2.6.2 Studi Ergonomi Area Billiard.....	84
2.6.3 Studi Ergonomi Area Cafe	84
2.6.4 Studi Ergonomi Area Bar	86
2.7 Studi Eksisting.....	88
2.7.1 Sejarah The Ship Billiard & Entertainment.....	88
2.7.2 Deskripsi The Ship Billiard & Entertainment Bali.....	89
2.7.3 Visi dan Misi	91
2.7.4 Struktur Organisasi	92
2.7.5 Fasilitas The Ship Billiard & Entertainment Bali.....	92

2.7.6 Site Plan The Ship Billiard & Entertainment Bali	99
2.7.7 Denah Eksisting	100
2.8 Studi Pemandangan	101
2.8.1 Paradiso Bowling and Billiard Centre, Bali	102
2.8.2 Galaxy Pool & Karaoke, Surabaya	104
BAB III METODELOGI DESAIN	109
3.1 Alur Metodologi Desain	110
3.2 Tahap Pengumpulan Data	111
3.2.1 Data Primer	111
3.2.2 Data Sekunder	112
3.3 Tahap Analisa Data	113
BAB IV ANALISA DATA	117
4.1 Data	117
4.2 Data Analisa Hasil Observasi Objek	117
4.2.1 Analisa Ruangan	117
4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung	124
4.2.3 Analisa Sirkulasi Ruangan	126
4.3 Data Analisa Hasil Kuisisioner Konsumen	127
4.3.1 Analisa Variabel Demografi	127
4.3.2 Analisa Perilaku dan Aktivitas	135
4.3.3 Analisa Eksisting Layout	136
4.3.4 Analisa Data Konsep Desain	137
4.4 Data Analisa Hasil Wawancara	146
4.5 Rangkuman Hasil Analisa	149
4.5.1 Rangkuman Analisa Hasil Wawancara	149
4.5.2 Rangkuman Analisa Hasil Kuisisioner	150
4.6 Konsep Desain (Konsep Makro)	153
4.7 Transformasi Konsep Perancangan (Konsep Mikro)	157
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	165
5.1 Alternatif Layout	165
5.1.1 Alternatif Layout 1	165
5.1.2 Alternatif Layout 2	167

5.1.3 Alternatif Layout 3	169
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout	171
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	172
5.3 Pengembangan Desain Area Terpilih 1	173
5.3.1 Layout Furnitur dan Deskripsinya	174
5.3.2 Gambar 3D dan Deskripsinya.....	175
5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis.....	176
5.4 Pengembangan Desain Area Terpilih 2.....	178
5.4.1 Layout Furnitur dan Deskripsinya	178
5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsinya.....	179
5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis.....	180
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	183
6.1 Kesimpulan.....	183
6.2 Saran.....	184
LAMPIRAN	187
DAFTAR PUSTAKA	243
BIODATA PENULIS	245

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Awal Mula Permainan Billiard.....	15
Gambar 2. 2	Jenis Permainan Billiard pada saat ini : Eight – Ball (1) dan Nine – Ball (2)	18
Gambar 2. 3	Contoh Stick billiard Predator	19
Gambar 2. 4	Contoh Stick McDermott.....	20
Gambar 2. 5	Contoh Stick billiard Viking.....	20
Gambar 2. 6	Contoh Stick billiard Sterling	20
Gambar 2. 7	Contoh Stick billiard Kaiser	21
Gambar 2. 8	Contoh Meja Billiard Carom	22
Gambar 2. 9	Contoh Meja Billiard Pool.....	23
Gambar 2. 10	Contoh Meja Billiard English / Snooker	24
Gambar 2. 11	Taman Bermain Anak Indoor (Dalam Ruangan).....	35
Gambar 2. 12	Contoh penerapan Desain Kontemporer pada Sebuah Lobby	42
Gambar 2. 13	Penerapan Pencahayaan alami pada Interior Kontemporer	43
Gambar 2. 14	Penerapan warna cerah sebagai aksentuasi pada Interior Kontemporer	44
Gambar 2. 15	Penerapan material alami pada Interior Kontemporer.....	44
Gambar 2. 16	Penerapan furnitur pada Interior Kontemporer.....	45
Gambar 2. 17	Penerapan lantai pada Interior Kontemporer	46
Gambar 2. 18	Penerapan konsep openplan pada Interior Kontemporer.....	46
Gambar 2. 19	Penerapan elemen garis lurus pada Interior Kontemporer	47
Gambar 2. 20	Penerapan detail kontemporer pada Interior Kontemporer	47
Gambar 2. 21	Penerapan eksplorasi imajinasi pada Interior Kontemporer	48
Gambar 2. 22	Tradisi Kebudayaan Bali : Tari Kecak Bali.....	50
Gambar 2. 23	Contoh Gambar Motif Geometris.....	54
Gambar 2. 24	Contoh Gambar Motif Tumbuhan	54
Gambar 2. 25	Contoh Gambar Motif Binatang	55
Gambar 2. 26	Contoh Gambar Motif Binatang	55
Gambar 2. 27	Contoh Gambar Karang Boma	57
Gambar 2. 28	Contoh Gambar Karang Sae	58
Gambar 2. 29	Contoh Gambar Karang Asti (Karang Gajah)	59
Gambar 2. 30	Contoh Gambar Karang Goak	59
Gambar 2. 31	Contoh Gambar Karang Tapel.....	60
Gambar 2. 32	Contoh Gambar Karang Bentulu	60
Gambar 2. 33	Contoh Gambar Keketusan Tradisional Bali	61
Gambar 2. 34	Contoh Gambar Patra Punggel	62
Gambar 2. 35	Contoh Gambar Patra Cina.....	62
Gambar 2. 36	Contoh Gambar Patra Samblung	63
Gambar 2. 37	Contoh Penerapan Batu Bata Bali pada Interior & Arsitektur	64

Gambar 2. 38	Contoh Penerapan Batu Paras Bali	65
Gambar 2. 39	Contoh Material Rotan dan Furnitur Rotan	66
Gambar 2. 40	Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Poleng	67
Gambar 2. 41	Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Tridatu.....	67
Gambar 2. 42	Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Batik Penari Bali....	67
Gambar 2. 43	Contoh Gambar Penerangan Umum (General Lighting)	71
Gambar 2. 44	Contoh Gambar Penerangan Setempat (Task Lighting)	72
Gambar 2. 45	Contoh Gambar Penerangan Terarah (Accent Lighting)	73
Gambar 2. 46	Pencahayaan pada Meja Billiard.....	76
Gambar 2. 47	Teori Warna Kobayashi	78
Gambar 2. 48	Tampak Depan The Ship Billiard & Entertainment Bali	88
Gambar 2. 49	Lokasi dari The Ship Billiard & Entertainment Bali	90
Gambar 2. 50	Logo dari The Ship Billiard & Entertainment Bali.....	90
Gambar 2. 51	Bagan Struktur Organisasi The Ship Billiard & Entertainment Bali	92
Gambar 2. 52	Foto Tampak Area Billiard Depan The Ship Billiard Bali	93
Gambar 2. 53	Foto Tampak Area Billiard Belakang The Ship Billiard Bali.....	93
Gambar 2. 54	Foto Tampak Area Billiard Lt. 2 The Ship Billiard Bali	94
Gambar 2. 55	Foto Tampak Area Billiard VIP Room The Ship Billiard Bali.....	95
Gambar 2. 56	Foto Tampak Area Kasir The Ship Billiard Bali	96
Gambar 2. 57	Foto Tampak Area Bar & Café The Ship Billiard Bali.....	96
Gambar 2. 58	Foto Tampak Area Stage & Seating Area The Ship Billiard Bali	97
Gambar 2. 59	Foto Tampak Area Permainan Dart The Ship Billiard Bali	98
Gambar 2. 60	Siteplan dari The Ship Billiard & Entertainment Bali	99
Gambar 2. 61	Denah Eksisting Lt. 1 The Ship Billiard & Entertainment Bali..	100
Gambar 2. 62	Denah Eksisting Lt. 2 The Ship Billiard & Entertainment Bali..	101
Gambar 2. 63	Paradiso Bowling and Billiard Centre.....	102
Gambar 2. 64	Area Bowling Paradiso Bali.....	103
Gambar 2. 65	Area Billiard Paradiso Bali	104
Gambar 2. 66	Galaxy Billiard Centre Surabaya	104
Gambar 2. 67	Area Billiard Galaxy Pool & Karaoke Surabaya	105
Gambar 2. 68	Area Bar & Cafe Galaxy Pool & Karaoke Surabaya	106
Gambar 2. 69	VIP Karaoke Room Galaxy Pool & Karaoke Surabaya.....	107
Gambar 3. 1	Alur Metodologi Riset Desain.....	110
Gambar 4. 1	Area Billiard Depan The Ship Billiard Bali	117
Gambar 4. 2	Area Billiard Belakang The Ship Billiard Bali	118
Gambar 4. 3	Area Billiard Lantai 2 The Ship Billiard Bali	119
Gambar 4. 4	Area Kasir The Ship Billiard Bali	120

Gambar 4. 5 Area Bar The Ship Billiard Bali	121
Gambar 4. 6 Area Panggung The Ship Billiard Bali	122
Gambar 4. 7 VIP Room The Ship Billiard Bali.....	123
Gambar 4. 8 Hasil Analisa Hubungan Ruang (Matriks Hubungan Ruang)	126
Gambar 4. 9 Hasil Analisa Sirkulasi Ruang (Bubble Diagram).....	127
Gambar 4. 10 Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung The Ship Billiard Bali.	128
Gambar 4. 11 Hasil Analisa Usia Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	129
Gambar 4. 12 Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung The Ship Billiard Bali.	130
Gambar 4. 13 Hasil Analisa Domisili Pengunjung The Ship Billiard Bali.	131
Gambar 4. 14 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	132
Gambar 4. 15 Hasil Analisa Lama Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.	133
Gambar 4. 16 Hasil Analisa Rekan yang diajak Pengunjung The Ship Billiard Bali.	134
Gambar 4. 17 Hasil Analisa Suasana yang diharapkan Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	137
Gambar 4. 18 Hasil Analisa Penerapan Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.....	138
Gambar 4. 19 Hasil Analisa Daya Tarik Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard.....	139
Gambar 4. 20 Hasil Analisa Pengaruh Nuansa Tradisional Bali pada Kenyamanan Pengunjung.....	141
Gambar 4. 21 Hasil Analisa Perpaduan Konsep Desain dengan Nuansa Tradisional Bali	142
Gambar 4. 22 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Batu Bata Bali	143
Gambar 4. 23 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain	144
Gambar 4. 24 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Bentuk Furnitur	145
Gambar 4. 25 Logo dari The Ship Billiard & Entertainment Bali	147
Gambar 4. 26 Rangkuman Analisa Hasil Wawancara	149
Gambar 4. 27 Rangkuman Analisa Hasil Kuisisioner	150
Gambar 4. 28 Rangkuman Analisa Konsep.....	153
Gambar 4. 29 Transformasi Konsep Perancangan	157
Gambar 5. 1 Layout Alternatif 1 Lantai 1	165
Gambar 5. 2 Layout Alternatif 1 Lantai 2	166
Gambar 5. 3 Layout Alternatif 2 Lantai 1	167
Gambar 5. 4 Layout Alternatif 2 Lantai 2	168
Gambar 5. 5 Layout Alternatif 3 Lantai 1	169

Gambar 5. 6	Layout Alternatif 3 Lantai 2.....	170
Gambar 5. 7	Denah Keseluruhan Lt. 1 Terpilih.....	173
Gambar 5. 8	Denah Keseluruhan Lt. 2 Terpilih.....	173
Gambar 5. 9	Denah Area Terpilih 1.....	174
Gambar 5. 10	Gambar 3D Area Terpilih 1	175
Gambar 5. 11	Detail Furnitur Area Terpilih 1	176
Gambar 5. 12	Detail Elemen Estetis Area Terpilih 1	177
Gambar 5. 13	Denah Area Terpilih 2.....	178
Gambar 5. 14	Gambar 3D Area Terpilih 2	179
Gambar 5. 15	Detail Furnitur Area Terpilih 2	180
Gambar 5. 16	Detail Elemen Estetis Area Terpilih 2	181

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Temperatur Warna.....	70
Tabel 2. 2 Tabel Warna dan Arti Warna	80
Tabel 2. 3 Hasil Analisa Studi Ergonomi Anthropometri Area Billiard.	84
Tabel 2. 4 Hasil Analisa Studi Ergonomi Anthropometri Area Cafe.....	85
Tabel 2. 5 Hasil Analisa Studi Ergonomi Anthropometri Area Bar.....	86
Tabel 4. 1 Studi Aktivitas Pengunjung Area Depan (A. Kasir, Billiard Depan & Café).....	124
Tabel 4. 2 Studi Aktivitas Pengunjung Area Tengah (Bar, Dapur, Panggung, Dart Arcade).....	125
Tabel 4. 3 Studi Aktivitas Pengunjung Area Depan (A. Kasir, Billiard Depan & Café).....	125
Tabel 4. 4 Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung The Ship Billiard Bali.	128
Tabel 4. 5 Hasil Analisa Usia Pengunjung The Ship Billiard Bali.	129
Tabel 4. 6 Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung The Ship Billiard Bali.	130
Tabel 4. 7 Hasil Analisa Domisili Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	131
Tabel 4. 8 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	132
Tabel 4. 9 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	133
Tabel 4. 10 Hasil Analisa Rekan yang diajak Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	134
Tabel 4. 11 Hasil Analisa Perilaku dengan penerapan pada Interior	135
Tabel 4. 12 Hasil Analisa koresponden pada Eksisting Layout	136
Tabel 4. 13 Hasil Analisa Suasana yang diharapkan Pengunjung The Ship Billiard Bali.....	138
Tabel 4. 14 Hasil Analisa Pemerapan Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.....	139
Tabel 4. 15 Hasil Analisa Daya Tarik Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.....	140
Tabel 4. 16 Hasil Analisa Pengaruh Nuansa Tradisional Bali pada Kenyamanan Pengunjung.....	141
Tabel 4. 17 Hasil Analisa Perpaduan Konsep Desain dengan Nuansa Tradisional Bali	142
Tabel 4. 18 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Batu Bata Bali	143
Tabel 4. 19 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain	144
Tabel 4. 20 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Bentuk Furnitur	145

Tabel 5. 1 Weighted Method	171
---	-----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bali merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang masih menjadi tempat tujuan wisata favorit, bagi wisatawan asing maupun wisatawan domestik untuk berlibur yang terdapat di Indonesia. Bali terkenal dengan pariwisata kebudayaannya yang kental dengan nuansa agama Hindu di Bali dan pariwisata alamnya yang indah. Dengan kekayaan Budaya dan keindahan alam yang dimiliki Bali ini, setiap tahunnya Bali dibanjiri oleh wisatawan-wisatawan yang ingin berlibur, belajar kebudayaan Bali dan menikmati keindahan alam Bali. Baik itu dari wisatawan asing maupun domestik. Menurut data yang didapat dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, pada tahun 2015 tercatat sebanyak 3.923.949 orang wisatawan mancanegara yang datang berkunjung ke Bali. Jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 3.766.638 orang wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Bali.

Seiring dengan perkembangan Global pariwisata Bali, semakin banyak tempat-tempat pariwisata hiburan yang kini bermunculan di Bali. Kemunculan tempat-tempat pariwisata hiburan baru yang saling bersaing menyediakan fasilitas-fasilitas yang lengkap dan desain tempat yang menarik, membuat tempat-tempat pariwisata hiburan yang sudah lama ada kini mulai sepi dikunjungi. Akan tetapi, kemunculan tempat-tempat pariwisata hiburan di Bali ini, tidak diiringi dengan perkembangan pelestarian kebudayaan Bali itu sendiri. Saat ini, tempat-tempat pariwisata hiburan di Bali sangat sedikit yang menonjolkan sisi kebudayaan Balinya, baik itu dari segi arsitektur bangunan maupun desain interiornya. Padahal, menurut Peraturan Daerah (PERDA) Provinsi Bali No. 2 Tahun 2012 tentang Kepariwisata Budaya Bali, pada Pasal 27 ayat 3 tertulis : “setiap pengusaha pariwisata wajib : (a) melestarikan



kebudayaan Bali, menjaga dan menghormati norma agama, adat istiadat, budaya dan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat setempat; (b) membangun sarana kepariwisataan dengan langgam arsitektur Bali atau sekurang-kurangnya diperindah dengan menonjolkan ciri-ciri seni budaya Bali, tata ruang dan komponen-komponennya”. Hal ini menyebabkan tidak adanya lagi ciri khas dari pariwisata Bali yang berdasarkan Kebudayaan Bali dengan nuansa adat agama Hindu yang kental dan kemunduran dari pelestarian Kebudayaan Bali itu sendiri. Padahal, Bali terkenal dengan seni kebudayaannya yang banyak dan sangat kental dengan nuansa filsafat agama Hindu yang mayoritas keberadaannya di Bali.

Salah satu tempat wisata hiburan yang terdapat di Bali dan sudah lama bergerak, yaitu The Ship Billiard & Entertainment Bali. The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan sebuah tempat pariwisata hiburan yang terletak di pusat kota Denpasar, tepatnya di jalan Teuku Umar No. 39, Denpasar. The Ship Billiard & Entertainment Bali ini merupakan sebuah tempat pariwisata hiburan yang menyediakan fasilitas arena / rumah permainan Billiard sebagai fasilitas utamanya yang didasarkan dalam Peraturan Walikota Denpasar (Perwali) No. 23 Tahun 2013 tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata, tertuang dalam pasal 30 ayat 1 : “jenis usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi meliputi : (a) Gelanggang Olahraga”; dan juga pasal 30 ayat 2 : “Jenis usaha gelanggang olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat 1 huruf a meliputi : rumah billiard”. Biliard adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Selain menyediakan fasilitas billiard, The Ship Billiard & Entertainment Bali juga menyediakan fasilitas hiburan lainnya seperti karaoke, bar dan lain-lain. Tempat pariwisata hiburan ini didirikan dan bergerak pada tahun 2003. The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan salah satu



tempat fasilitas billiard terbesar dan terfavorit bagi masyarakat Bali khususnya masyarakat di kota Denpasar. Baik wisatawan asing maupun domestik, sering datang berkunjung ke The Ship Billiard & Entertainment Bali ini. Tidak hanya orang dewasa yang gemar dalam bermain billiard, para remaja yang gemar bermain billiard yang terdapat di kota Denpasar sering mengunjungi The Ship Billiard & Entertainment Bali ini baik dari kalangan remaja SMP, SMA ataupun Mahasiswa. Saat ini, The Ship Billiard & Entertainment Bali mengalami penurunan jumlah pengunjung, akibat dari munculnya pesaing-pesaing baru yang juga menyediakan fasilitas billiard sebagai fasilitas utama dari tempat wisata hiburan tersebut. Selain itu juga, image sebuah tempat billiard kini seringkali diidentikkan dengan sesuatu yang bernuansa negatif, seperti contohnya perjudian, prostitusi terselubung dan berbau minuman keras. Padahal, tidak semua tempat billiard seperti itu. Dan juga, rasa bosan terhadap suasana ruang yang dihadirkan pada sebuah tempat billiard dan fasilitas-fasilitas yang disediakan merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan menurunnya jumlah pengunjung pada sebuah tempat billiard.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada diatas tentang minimnya tempat pariwisata hiburan di Bali yang memasukkan unsur Kebudayaan Bali dalam pelestarian kebudayaan Bali itu sendiri baik itu dari segi arsitektur bangunannya maupun desain interiornya, serta menghilangkan *image* negatif pada sebuah tempat pariwisata hiburan khususnya tempat billiard di Bali. Peneliti akan mengoptimalkan melalui pendekatan desain interior pada sebuah sarana atau tempat wisata hiburan yang khususnya terdapat di kota Denpasar yaitu The Ship Billiard & Entertainment Bali dengan konsep “Wisata Keluarga bernuansa Kontemporer Tradisional Bali”. Perancangan desain interior ini bertujuan tidak hanya untuk membuat interior dari The Ship Billiard & Entertainment Bali menjadi lebih menarik dan berbeda dari tempat billiard lainnya, namun juga untuk membantu program pemerintah dalam melestarikan kebudayaan Bali pada sebuah tempat pariwisata dan menghilangkan kesan negatif pada sebuah tempat billiard tersebut. Maka dari itu, konsep “Wisata



Keluarga bernuansa Kontemporer Tradisional Bali” ini diharapkan mampu mewujudkan tujuan-tujuan tersebut dan mampu mengoptimalkan inovasi serta sentuhan-sentuhan tradisional Bali yang lebih masa kini agar tidak terkesan kuno namun tetap melestarikan kebudayaan Bali.

1.2 Definisi Judul

Desain Interior The Ship Billiard & Entertainment Bali dengan konsep Wisata Keluarga bernuansa Kontemporer Tradisional Bali memiliki definisi judul sebagai berikut :

1. **Desain Interior** merupakan ilmu yang mempelajari perancangan suatu karya seni yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di dalam ruang yang akan dirancang.
2. **The Ship Billiard & Entertainment Bali** adalah sebuah tempat atau wahana bermain billiard yang terletak di Jalan Teuku Umar No. 39, Denpasar, Bali. The Ship Billiard Bali ini merupakan fasilitas billiard yang cukup ramai dikunjungi masyarakat Bali khususnya di Kota Denpasar. Fasilitas yang disediakan antara lain, fasilitas billiard, karaoke, *seating area* yang biasanya digunakan untuk pengunjung Bar dan nonton bareng, area panggung untuk *live music* atau *live DJ* setiap minggunya dan tentunya area café / Bar. The Ship Billiard Bali memiliki misi yaitu menjadi tempat billiard no. 1 di Bali. Nama “The Ship” ini dalam bahasa Indonesia artinya adalah sebuah kapal, jadi arti dari nama “The Ship” pada tempat billiard ini adalah sang pemilik ingin menyediakan sebuah transportasi atau fasilitas bagi para penggemar billiard khususnya di Kota Denpasar sebagai tempat untuk berkumpul dan bermain bersama untuk memajukan cabang olahraga billiard di Bali.



3. **Wisata Keluarga** merupakan sebuah perjalanan wisata yang dilakukan oleh rombongan keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak dan lain-lain yang masih memiliki hubungan kekerabatan satu sama lain.
4. **Kontemporer** dapat digambarkan sebagai desain masa kini yang mengandalkan pada permukaan halus dan dipoles, garis yang bersih, terlihat sederhana dan rapi. Konsep ini berfokus pada warna, tekstur, furniture dan pencahayaan. Desain kontemporer berfokus pada warna-warna netral, seperti krim, putih, coklat, kulit hitam dan kelabu tua. Warna-warna berani, seperti merah atau kuning, adalah untuk aksen. Sutra, beludru, linen dan wol yang hangat.
5. **Tradisional Bali** adalah sebuah nuansa yang menggambarkan suatu kebudayaan Tradisional di Bali, baik dari segi aktivitas tradisional masyarakat Bali, seni Tradisional Bali, bentuk bangunan dan aksentuasi bangunan Tradisional Bali pada masa sebelum masuknya zaman modern atau Tradisional dengan menekankan kesan natural yang lebih dinamis dan menambahkan kekhasan seni bangunan Bali guna menghadapi masa modernisasi saat ini.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Untuk membantu program pemerintah daerah dalam melestarikan Kebudayaan Daerah Bali pada sebuah tempat pariwisata yang ada di Bali khususnya kota Denpasar, melalui pendekatan Desain Interior sebuah tempat billiard yang terdapat di Kota Denpasar tersebut.
2. Untuk menciptakan sebuah tempat billiard yang dapat dinikmati atau dikunjungi oleh segala kalangan mulai dari dewasa sampai dengan anak-anak baik itu laki-laki maupun perempuan sehingga kesan positif pada sebuah tempat billiard akan tercipta.



3. Merubah *image* sebuah tempat billiard yang negatif menjadi positif, sehingga tempat billiard dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan keluarga untuk berlibur khususnya keluarga-keluarga yang terdapat di kota Denpasar.
4. Untuk memahami perbedaan material-material yang lebih terkesan tradisional meskipun hadir dikemas dengan konsep yang lebih masa kini untuk memberikan rasa nyaman kepada pengguna tempat billiard namun tetap melestarikan kebudayaan daerah.

1.3.2 Manfaat

1. Manfaat bagi Mahasiswa :

Memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai elemen-elemen interior pembentuk ruang yang terkesan tradisional meskipun hadir dikemas dengan konsep yang lebih masa kini menjadi suatu inovasi dalam penerapan konsep Tradisional Bali, serta mampu memberikan ide-ide kreatif dalam merancang suatu desain yang berdasarkan analisa, riset dan observasi pada objek nyata.

2. Manfaat bagi The Ship Billiard Bali :

Menawarkan alternatif desain baru kepada The Ship Billiard Bali dengan memberikan nuansa yang sesuai dengan tempat ini di buka, keinginan dan kebutuhan tempat billiard sehingga mampu mewujudkan misi dari tempat ini yaitu menjadi tempat billiard yang berbeda dari tempat billiard lainnya dan menjadi tempat billiard No. 1 di Bali.

3. Manfaat bagi pengunjung The Ship Billiard Bali :

Merancang desain interior yang optimal dan sesuai dengan keinginan para pengunjung dengan memperhatikan standard yang ada dan mampu memberikan nuansa kebudayaan tradisional Bali dengan inovasi-inovasi yang modern sehingga nantinya mampu membangkitkan semangat para pengunjung untuk tetap melestarikan kebudayaan



tradisional Bali tanpa menghilangkan rasa nyaman dan betah pada saat berada di tempat billiard dengan desain interior yang kreatif.

1.4 Permasalahan

1.4.1 Identifikasi Masalah

1. Perkembangan tempat-tempat pariwisata hiburan di Bali saat ini sangat sedikit yang memasukkan unsur kebudayaan Bali pada konsep tempat tersebut, baik itu dari segi arsitektur bangunannya maupun desain interiornya.
2. Desain keseluruhan bangunan yang cukup modern, tetapi tidak ada ciri khas dan perbedaan antara tempat billiard lainnya, dan kurangnya identitas atau unsur kebudayaan dari daerah tempat ini didirikan yaitu Bali.
3. Fasilitas duduk pada area bar masih sangat sedikit sehingga tidak dapat mencukupi kebutuhan pengunjung yang ada pada area bar tersebut.
4. Pada area VIP Room masih terlihat sederhana dan kurang menonjolkan bahwa ruangan tersebut merupakan ruang VIP.
5. Sirkulasi Jarak antar meja billiard yang masih berdekatan sehingga pada saat bermain billiard terkadang masih terbentur dengan pengguna meja di sebelahnya.
6. Pencahayaan yang seluruhnya hanya memanfaatkan pencahayaan buatan karena tidak adanya cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan, cenderung gelap atau remang sehingga menimbulkan kesan negatif pada tempat billiard ini.

1.4.2 Batasan Masalah

1. Redesain dilakukan pada The Ship Billiard Bali
2. Konsep perancangan tidak merubah struktur asli bangunan.



3. Topik pembahasan adalah seputar pengeksploasian elemen-elemen interior yang akan menampilkan kesan / nuansa Kontemporer Budaya Tradisional Bali.
4. Fokus desain adalah area bermain billiard, VIP Room, serta bar & café pada The Ship Billiard & Entertainment Bali.

1.4.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membantu program pemerintah dalam melestarikan kebudayaan Bali pada sebuah tempat wisata hiburan yang ada di Kota Denpasar yaitu tempat billiard ?
2. Bagaimana cara menciptakan sebuah tempat billiard yang dapat dinikmati dan dikunjungi oleh semua kalangan ?
3. Bagaimana solusi desain untuk memunculkan dan menghidupkan kembali kesan positif pada sebuah tempat billiard ?

1.5 Lingkup Desain

1. Melakukan studi dan analisa mengenai :
 - a. Kondisi fisik bangunan dan interior beserta rencana pengembangannya pada masa yang akan datang.
 - b. Kondisi dan kegiatan pengunjung tempat billiard.
 - c. Furnitur dan elemen estetis yang mendukung desain interior tempat billiard.
2. Pengembangan desain dilakukan melalui :
 - a. Interior ruang (*Ceiling, Wall, Floor*) yang memenuhi kriteria yang ada dan sesuai dengan tema yang diterapkan yaitu Tradisional Bali pada era modernisasi.



- b. Komponen Interior lainnya seperti furniture, material, furnishing, dan elemen estetis.
- c. Orientasi menampilkan kesan interior modern tradisional Bali pada tempat billiard di Bali yang berinovasikan sehingga tercipta kesan yang dinamis, tidak membosankan, nyaman, kreatifitas tinggi pada tempat billiard dengan menjaga kelestarian budaya Bali.

1.6 Metode Desain

Merupakan cara untuk menghasilkan suatu konsep interior yang mampu menjawab permasalahan yang dirasakan pada jaman modernisasi ini tanpa melupakan Kebudayaan Tradisional Bali untuk mengedukasi para pengunjung bahwa pentingnya menjaga kelestarian kebudayaan tradisional daerah khususnya pada generasi muda / kalangan remaja.

Metode ini dilakukan dengan cara pendekatan kasus dan pengamatan secara langsung di lapangan, yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan di lapangan pada saat ini, serta kondisi dan suasana di The Ship Billiard Bali.

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam kegiatan mendesain ulang tempat billiard ini :

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

- a. Primer : melakukan survey di lapangan dan mendapatkan data dari menyebarkan kuisisioner kepada pengunjung The Ship Billiard Bali.
- b. Sekunder : berupa kepustakaan dimana diperoleh literatur tentang konsep Kebudayaan Tradisional Bali secara keseluruhan seperti ciri-ciri, prinsip, material, aktivitas tradisional dan warna-warna identik khas Bali serta penerapan dan dampak pada interior The Ship Billiard Bali.



1.6.2 Tahap Identifikasi Permasalahan

Diperoleh dari observasi dan survey lapangan dan nantinya ruang lingkup akan ditentukan oleh *problem identification*.

1.6.3 Tahap Analisa

Pada tahap ini permasalahan akan diuraikan melalui gambaran obyek desain, yaitu dalam hal ini adalah The Ship Billiard Bali dengan konsep Modern bernuansa Tradisional Bali yang memiliki kesan natural khas Bali, dinamis dan fleksibel yang mampu merikan kesan positif terhadap sebuah tempat billiard. Dimana uraian tadi akan menjadi tolak ukur keberhasilan dalam menghasilkan suatu interior di sebuah tempat billiard. Oleh karena itu, dilakukan analisa terhadap premis-premis yang mempengaruhi dari suatu desain, yaitu :

a. Analisa Variable Demografi

Variable demografi digunakan untuk mengetahui karakteristik pengunjung tempat billiard di daerah Bali. Analisa hasil perhitungan kuisisioner masing-masing sub-variable dalam variable demografi dapat diuraikan sebagai berikut : jenis kelamin, usia, pekerjaan, lama bermain billiard dan rekan yang diajak.

b. Analisa Aktivitas dan Perilaku Pengunjung

Yaitu cara untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan dan mengetahui tingkat kenyamanan pengunjung selama melakukan aktivitas di tempat billiard ini.

c. Analisa Minat Pengunjung

Dengan mengetahui tingkat ekspektasi pengunjung maka pengunjung akan merasa puas. Hal ini merupakan hal penting dikarenakan sebuah tempat billiard merupakan salah satu jenis akomodasi yang mengutamakan keinginan, kenyamanan dan kepuasan pengunjung yang



gemar bermain billiard pada saat bermain billiard di sebuah sarana billiard.

d. Analisa Elemen-elemen Interior

Dengan menganalisa gaya yang telah terpilih yaitu modern, natural, dan tidak melupakan aspek tradisional khususnya Kebudayaan Bali.

1.6.4 Tahap Konsep

Menuangkan semua ide berdasarkan studi pustaka dan literature untuk menjawab permasalahan yang ditetapkan diawal maupun timbul selama proses berlangsung.

1.7 Sistematika Penulisan

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang yang mendasari pemilihan judul, definisi judul, tujuan dan manfaat penelitian, permasalahan, ruang lingkup serta sistematika penulisan laporan.

- **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang kajian objek desain, tema desain, studi anthropometri, studi eksisting, dan studi pembandingan sebagai referensi dan acuan dalam proses mendesain.

- **BAB III : METODELOGI DESAIN**

Berisi mengenai bagaimana cara mendapatkan data keseluruhan.

- **BAB IV : ANALISA DATA**

Berisi tentang analisa data dari metodologi yang telah dikumpulkan, dan proses memecahkan permasalahan berdasarkan analisa studi pustaka,



data dilapangan dan konsep awal sehingga menjadi jawaban terhadap permasalahan yang diangkat.

- **BAB V : PROSES DAN HASIL DESAIN**

Berisi tentang hasil teknis penerapan konsep desain ke dalam objek desain berupa layout ruang, visualisasi 3D, serta detail furnitur dan elemen estetik.

- **BAB VI : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan jawaban dari rangkaian proses desain yang dilakukan terhadap permasalahan desain yang ada serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Billiard

Billiard merupakan suatu permainan yang menggabungkan pada ketepatan mata dan sentuhan, dan tindakan fisik yang lebih dekat melibatkan pendekatan mekanis ; kesuksesan yang berlebihan akan menguasai pencapaian [1]. Biliard adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil [2].

Tempat billiard adalah sebuah tempat atau fasilitas dimana di dalamnya terdapat olah raga memukul, menembak (*Shoot*) bola yang memiliki nomor dalam jumlah yang banyak dan dilengkapi dengan *stick* pemukul khusus dan meja billiard, serta biasanya tempat billiard dilengkapi dengan beberapa fasilitas pendukung seperti *café* dan bar dengan fasilitas *wifi* untuk mendukung dan menambah daya tarik pengunjung atau konsumen. Saat ini tempat billiard tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olah raga dan tempat untuk menyalurkan hobi saja, namun juga dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkumpul dan bersantai bersama teman-teman maupun keluarga.

Tempat billiard modern pada saat ini sudah sangat berbeda, terdapat beberapa fasilitas tambahan lainnya di dalamnya, diantaranya seperti tempat karaoke yang bertujuan untuk menyediakan fasilitas bagi pengunjung yang bosan dengan bermain billiard, mereka juga dapat menyalurkan hobi menyanyinya atau hanya untuk sekedar melepas penat dan kebosanan.

2.1.1 Sejarah Singkat Billiard

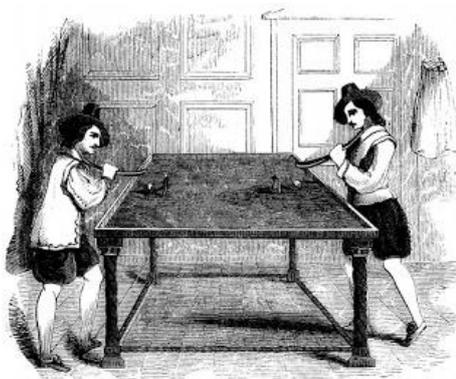
Pada tahun 1470, billiard mulai dimainkan di dalam ruangan. Di tahun 1609, billiard adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan dengan

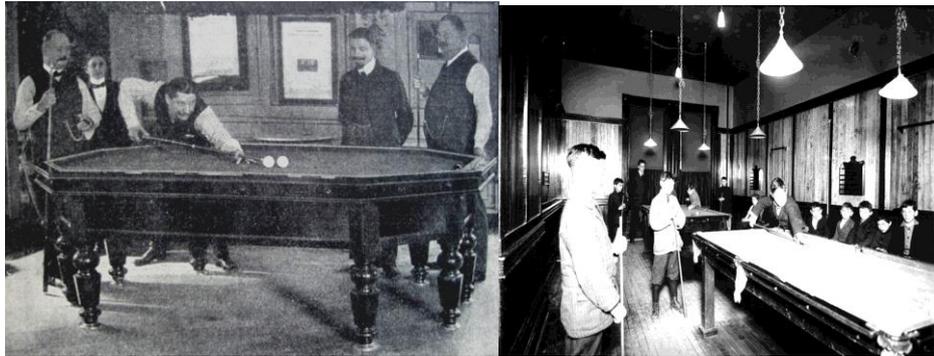


menggunakan bola dan tongkat. Kemudian permainan billiard dibagi menjadi 3 macam, yaitu *pocket billiard* atau yang lebih akrab dikenal dengan sebutan *pool*, *carom billiard* dan yang terakhir adalah *snooker*.

Asal-usul billiard memang tidak ada yang tahu pasti keberadaanya dimulai sejak kapan. Namu diduga billiard berasal dari Cina, Italia atau Spanyol. Banyak yang percaya billiard berasal dari Perancis, billiard sama dengan kriket versi *indoor* atau kriket sama dengan billiard versi *outdoor*. Beberapa catatan membuktikan bahwa billiard memang datang dari Perancis. Berasal dari kata “*billart*” yang artinya *stick*, atau “*bille*” yang berarti bola. Untuk pertama kali billiard didokumentasikan sekitar abad ke-15. Dimainkan dengan mendorong bola dengan menggunakan *stick*, sama dengan kriket. *Stick* ini dikenal dengan naman *mace* atau *queue*, dan sampai sekarang terkenal dengan istilah *cue*.

Sementara itu, seorang penulis Inggris yang seringkali disebut sebagai salah satu sastrawan terbesar di Inggris yaitu William Shakespeare, menyebutkan bahwa billiard sudah ada sejak jaman Antony dan Cleopatra. Pada saat itu disebut dengan *old Egyptian sport*. Baru pada tahun 1675 billiard terkenal di Inggris. Pada tahun yang sama, diterbitkan sebuah buku tentang peraturan billiard, selanjutnya billiard dipopulerkan sebagai olahraga ilmiah oleh Captain Mingaud, seorang politik pemerintahan ketika terjadi revolusi Perancis. Karena rasa cintanya terhadap billiard, beliau menolak untuk dibebaskan dari penjara ketika masa hukumannya berakhir [3].





Gambar 2. 1 Awal Mula Permainan Billiard
Sumber : google.com (2016)

Pada perkembangan jaman yang semakin modern, didirikan area billiard harus dilengkapi dengan kursi-kursi penonton maupun kursi bagi pemain, jumlahnya minimal 2 kursi bagi tiap meja billiard. Biasanya fasilitas seperti itu, ad ajika terjadi pada pertandingan atau *event* perlombaan. Lantai biasanya menggunakan lantai vinyl atau lantai dengan finishing karpet [4].

2.1.2 Sejarah Billiard di Indonesia

Permainan billiard di Indonesia pertama kali justru dipopulerkan oleh masyarakat kebanyakan, bukan golongan tertentu. Mereka kebanyakan punya banyak waktu senggang karena tidak punya pekerjaan yang tetap. Maka billiard sering dikonosasikan secara negatif. Namun setelah masyarakat mengetahui bila billiard merupakan permainan untuk kalangan atas di Eropa, maka masyarakat juga mulai tertarik memainkannya. Apalagi setelah ada beberapa pejabat dari dinas olahraga yang memperkenalkan cara bermain billiard melalui berbagai macam kompetisi atau kejuaraan. Maka permainan billiard makin berkembang, bahkan sudah punya organisasi resmi yang diakui oleh KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia).

Sejarah perkembangan olahraga billiar di Indonesia pertama kali muncul dari kalangan masyarakat lapisan bawah. Masyarakat tersebut sebagian besar merupakan orang-orang yang tidak mempunyai pekerjaan (pengangguran bahkan pekerja kasar) dan lokasi tempat bermainnya identik dengan tempat-tempat kumuh, sehingga pandangan negatif melekat pada



olahraga itu. Hal ini sangat berbeda dengan asal perjalanan bilyar yang ditemukan abad ke 15 di Eropa Utara yang mengalami kemajuan pesat, sehingga menjadi kegiatan olahraga yang dilakukan oleh semua kalangan baik raja, presiden, pengusaha, dan anggota masyarakat lainnya.

Pada waktu Negara-negara Eropa melakukan penjajahan di daratan Asia, mereka (penjajah) membawa “kebiasaannya” tersebut yaitu bermain billiard ke lingkungan tempat mereka menjajah, diantaranya Indonesia, Philipina dan Negara Asia lainnya. Hal tersebut justru membuat olahraga billiard sangat populer di Asia sekarang ini dibandingkan di Negara-negara Eropa, bahkan para pemain-pemain professional billiard justru didominasi oleh orang-orang Asia. Hal ini terlihat dari munculnya pemain-pemain Asia yang sering menjuarai pertandingan billiard bergengsi. Seperti Efren Reyes, Fransisco Bustamante (Philipina), Cho Fong Pang (Taiwan). Bahkan yang lebih hebat lagi, pada tahun 2005 juara dunia billiard bola 9 dan bola 8 yaitu Wu Chia Ching, bocah berumur 16 tahun dari Taiwan. Serta masih sangat banyak lagi pemain-pemain Asia yang menjadi juara dunia atau menjadi pemain professional [3].

2.1.3 Jenis Permainan Billiard

Hingga tahun 1870, permainan biliar Amerika yang sering dimainkan adalah *American Four - Ball Billiards*, biasa dimainkan di meja yang berukuran 11 - 12 kaki, empat kantong dengan empat bola - dua putih dan dua merah, merupakan perpanjangan langsung dari *English Billiards*. Nilai didapatkan jika bola dimasukan ke dalam kantong atau melakukan *Carom*. *Carom* adalah gerakan menyentuh dua atau tiga bola dalam sekali pukulan. Dengan jumlah bola yang banyak, cara mendapatkan nilai pun beragam. Bahkan sangat dimungkinkan untuk mendapatkan 13 poin sekaligus dalam satu pukulan. Dari *American Four - Ball* terciptalah dua permainan, yang kemudian menjadi populer di akhir tahun 1870. Yang pertama adalah *Carom* sederhana yang dimainkan dengan tiga bola di meja yang tidak berkantong,



kadang lebih dikenal dengan "*Straight Rail*", pelopor dari seluruh permainan *Carom*. Permainan populer lainnya adalah *American Fifteen - Ball Pool*, pendahulu dari permainan biliar modern.

Kata "*Pool*" berarti taruhan bersama atau putaran. Banyak permainan non biliar, seperti poker yang melibatkan kata "*Pool*" tapi nama tersebut lebih terikat dengan permainan biliar. Kata "*Poolroom*" sendiri sekarang berarti tempat di mana permainan bola sodok ini dimainkan, namun pada abad ke-19 "*Poolroom*" merupakan tempat taruhan untuk pacuan kuda. Meja biliar dipasang supaya para tamu bisa menyibukan diri selama jeda pacuan. Oleh masyarakat, keduanya menjadi saling berhubungan tetapi kesan negatif dari kata "*Poolroom*" timbul bukan dari permainan biliar tetapi dari taruhan yang terjadi di sana. *Fifteen - Ball Pool* dimainkan dengan 15 bola yang diberi nomor dari satu hingga 15. Jika pemain berhasil memasukan bola, ia akan menerima sejumlah nilai yang sesuai dengan nilai bolanya. Jumlah total dari semua bola adalah 120. Jadi, pemain pertama yang mendapatkan nilai lebih dari setengah jumlah total atau 61 maka dialah pemenangnya. Permainan ini disebut juga dengan "*61 - Pool*", yang diadakan pertama kali di kejuaraan biliard pertama pada tahun 1878 yang dimenangkan oleh Cyrille Dion, orang Kanada.

Di tahun 1888, peraturan penilaian. Tidak lagi berdasarkan nilai bola tetapi nomor yang ada pada bola yang berhasil dimasukan dalam kantong oleh pemain. Oleh sebab itu, *Continuous Pool* menggantikan *Fifteen - Ball Pool* sebagai permainan kejuaraan. Pemain yang memasukan bola terakhir akan mendapatkan giliran pertama untuk melakukan break pada permainan selanjutnya dan nilainya akan diakumulasikan ke permainan selanjutnya. Permainan *Eight - Ball* diciptakan pada tahun 1900an, *Straight Pool* pada tahun 1910. Permainan *Nine - Ball* mulai berkembang di sekitar tahun 1920an [3].



Gambar 2. 2 Jenis Permainan Billiard pada saat ini : Eight – Ball (1) dan Nine – Ball (2)
Sumber : google.com (2016)

2.1.4 Elemen Pendukung Billiard

2.1.4.1 *Stick* Billiard

Stick Billiard merupakan sebuah tongkat pemukul yang berfungsi untuk memukul bola ke dalam lubang. Bentuknya memanjang dan mengecil pada bagian ujung tongkat. Dan *stick* billiard ini merupakan elemen wajib yang harus ada dalam permainan billiard, karena perannya yang sangat penting.

Tongkat biliar / *stick* billiard baru dikembangkan pada akhir tahun 1600an. Ketika bola berada di dekat pinggiran meja, tongkat tersebut sulit untuk digunakan karena ujung tongkat yang besar. Jika hal tersebut terjadi maka para pemain biasanya akan menggunakan ujung lain dari tongkat untuk memukul bola. Ujung tongkat yang dipegang disebut "*queue*" yang berarti ekor, dari sana kemudian didapatkan kata "*cue*". Untuk beberapa lama, hanya laki - laki saja yang diperbolehkan untuk menggunakan cue; para wanita dipaksa menggunakan mace karena ditakutkan mereka akan merobek bahan pelapis meja dengan cue yang lebih tajam.

Terdapat 2 jenis tipe *stick* billiard, yaitu diantaranya adalah *one-piece stick* dan *two-piece stick*. *One-piece stick* biasanya memiliki



kualias yang lebih bagus (harga juga lebih mahal), tetapi sangat sulit untuk membawanya berpergian dengan jenis *stick* seperti ini, karena jenis *stick* ini tidak dapat dilepas atau dipisah menjadi 2 bagian, sehingga mau tidak mau harus dibawa dengan rasa percaya diri yang tinggi. Sedangkan *two-piece stick* adalah jenis *stick* yang dapat dilepas atau dipisah menjadi 2 bagian. *Stick* ini dapat dengan mudah dibawa secara terpisah dan mudah dipasang kembali ketika akan digunakan.

Selain pertimbangan diatas, terdapat 2 pilihan lain yang harus menjadi pertimbangan, yaitu *stick* yang terbuat dari bahan kayu atau *stick* yang terbuat dari bahan *fiberglass*. *Stick* yang terbuat dari jenis bahan kayu memiliki kualitas yang jauh lebih tinggi, dan *stick* jenis ini mempunyai banyak pilihan, karena terbuat dari berbagai jenis kayu, seperti maple, kenari, mahoni dan lain-lain. Sedangkan *stick* yang terbuat dari jenis bahan *fiberglass* sebenarnya bahan dasarnya terbuat dari kayu, namun yang membedakannya dengan *stick* kayu lainnya adalah bahan pelapis luarnya menggunakan lapisan bahan *fiber*. *Stick* jenis ini biasanya memiliki harga yang lebih mahal dari *stick* lainnya, namu memiliki kualitas yang sebanding dengan harganya, karena *stick* ini memiliki berat yang lebih ringan dari *stick* lainnya, lebih stabil, dan banyak dipakai para atlit billiard dunia. Berikut beberapa contoh macam-macam *merk stick* yang berkualitas :

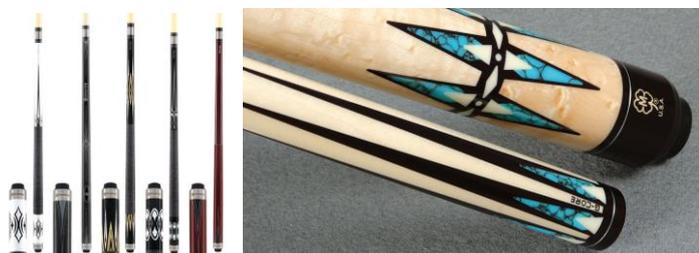
1. Predator



Gambar 2. 3 Contoh Stick billiard Predator
Sumber : www.predatorcues.com (2016)



2. Mc Dermott



Gambar 2. 4 Contoh Stick McDermott
Sumber : www.google.com (2016)

3. Viking



Gambar 2. 5 Contoh Stick billiard Viking
Sumber : www.google.com (2016)

4. Sterling



Gambar 2. 6 Contoh Stick billiard Sterling
Sumber : www.google.com (2016)



5. Kaiser



Gambar 2. 7 Contoh Stick billiard Kaiser
Sumber : www.google.com (2016)

2.1.4.2 Meja Billiard

Meja billiard merupakan meja yang dilapisi karpet berwarna biasanya berwarna hijau atau biru dan memiliki 6 buah lubang dibagian tengah dan sudut meja sebagai tempat masuknya bola. Ukuran meja berkisar antara 2,81 x 1,54 meter. Ketentuan jarak minimal antar meja adalah 150 cm antar sisi dan 170 cm jarak antar sisi meja dengan dinding.

Setiap jenis permainan billiard memiliki jenis meja yang berbeda. Ada tiga jenis permainan billiard yang terkenal di dunia, yakni jenis Carom, English dan jenis Pool. Jenis Carom adalah jenis billiard yang berbeda dari jenis billiard lainnya, karena tidak memerlukan lubang pada mejanya. Sedangkan jenis English Billiard dan Pool adalah jenis umum yang biasa kita lihat, dimainkan di atas meja dengan lubang sebanyak 6 buah di setiap sudutnya dan di setiap sisi panjangnya. Meski demikian, meja untuk English Billiard lebih luas dari pada untuk jenis Pool. Berikut macam-macam jenis meja billiard berdasarkan jenis permainan Billiard [5] :

1. Meja Billiard Carom

Permukaan meja untuk Billiard Carom memiliki panjang 2,84 meter dan lebar 1,42 meter, dengan kelonggaran 5 mm. umumnya tinggi meja adalah 75 – 80 cm. Seperti disebutkan diatas, di sisi meja ini tidak terdapat lubang. Papan alas permainannya memiliki ketebalan 45 mm dan sering kali



dipanaskan 5 derajat celcius di atas suhu ruangan, agar papan tetap lembab sehingga bola dapat bergulir dan memantul dengan stabil. Dengan demikian permainan billiard akan lebih cepat selesai. Tradisi memanaskan papan alas permainan ini sebenarnya sudah lama dilakukan. Ratu Victoria (1819 – 1901) di Inggris selalu memanaskan papan billiardnya menggunakan pipa timah.



Gambar 2. 8 Contoh Meja Billiard Carom

Sumber : <http://www.anneahira.com/meja-billiard.htm> (2016)

2. Meja Billiard Pool

Meja dengan 6 buah lubang di tepiannya ini dahulunya hanya memiliki 4 lubang sudut. Namun seiring berkembangnya billiard, 2 lubang tambahan dibuat agar permainan lebih menarik. Meja untuk billiard jenis Pool ini datang dalam berbagai ukuran. Namun biasanya meja ini berukuran panjang 2,7 meter, 2,4 meter, atau 2,1 meter dengan masing-masing perbandingan 2 : 1 dengan lebarnya. Setiap negara menggunakan ukuran meja yang berbeda-beda.

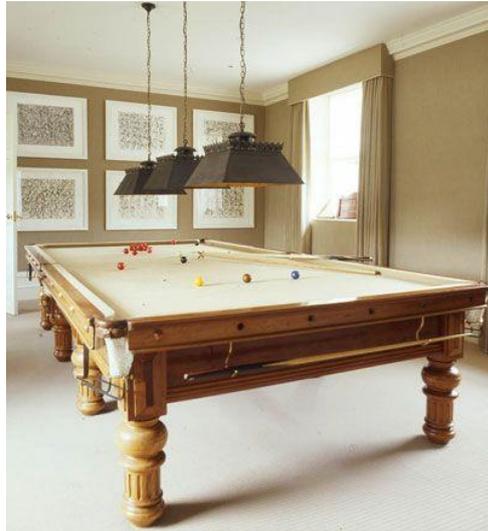
Lubang-lubang pada meja ini biasanya dilapisi dengan kain, kulit, atau plastic. Ukuran lubang ini menyesuaikan dengan ukuran bola billiard, dengan diameter antara 51-57 mm. Papan alas permainan billiard Pool memiliki ketebalan lebih dari 2,5 cm.



Gambar 2. 9 Contoh Meja Billiard Pool
Sumber : <http://www.anneahira.com/meja-billiard.htm> (2016)

3. Meja Billiard English / Snooker

Ukuran papan alas permainan meja ini adalah 356,9 cm x 177,8 cm dengan toleransi 13 mm. namun beberapa tempat, ukuran meja ni bisa lebih kecil, hingga 85,1 cm x 87,6 cm. Seperti meja untuk permainan billiard Pool, meja ini memiliki 6 lubang, empat di sudut dan 2 di sisi samping. Ukuran lubangnya sekitar 86 mm, tetapi ini tidak mutlak. Di beberapa ukurannya bisa lebih kecil, terutama di turnamen-turnamen billiard Internasional. Peralnya, lubang yang lebih kecil membuat tingkat kesulitan permainan semakin tinggi.



Gambar 2. 10 Contoh Meja Billiard English / Snooker
Sumber : <http://www.anneahira.com/meja-billiard.htm> (2016)

2.1.5 Studi Kebutuhan Fasilitas Pendukung Tempat Billiard

2.1.5.1 Entrance

Entrance adalah sebutan dari pintu masuk utama dari sebuah gedung, baik itu Hotel, rumah dan lain-lain.

- Fasilitas :
 - a. Pintu Masuk Utama
 - b. Doorman.
- Fungsi :
 - a. Pintu Masuk Utama berfungsi sebagai gerbang untuk masuk ke dalam sebuah gedung atau objek lainnya.
 - b. Doorman berfungsi sebagai orang yang membukakan pintu masuk utama dan menyambut tamu.
- Syarat Kelayakan :
 - a. Memiliki pintu masuk yang cukup luas dari pintu lainnya agar mudah diakses oleh pengunjung.



- b. Biasanya terdapat sign / tanda identitas dari sebuah gedung.
- c. Mudah diakses oleh pengunjung.
- Sarana Tambahan :
 - a. Terdapat sebuah sign yang menunjukkan identitas dari gedung tersebut.
 - b. Terdapat beberapa tanaman hias atau ornament lainnya yang berfungsi sebagai elemen estetika untuk membentuk daya tarik kepada pengunjung pada kesan pertama memasuki gedung.

2.1.5.2 Receptionis / Kasir

Receptionis merupakan sebuah area dimana para pengunjung melakukan pemesanan, pembayaran atau mencari / menanyakan informasi.

- Fasilitas :
 - a. Meja Receptionis / kasir.
 - b. Mesin Kasir.
 - c. Kursi pegawai.
 - d. Komputer.
 - e. Telepon.
 - f. Alat tulis.
- Fungsi :
 - a. Meja Receptionist berfungsi sebagai tempat meletakkan segala keperluan staff receptionist.



- b. Mesin kasir berfungsi untuk membantu staff receptionist dalam menghitung segala pemasukan dan pengeluaran serta pencatatan transaksi.
 - c. Kursi pegawai berfungsi untuk fasilitas duduk bagi staff receptionist.
 - d. Komputer berfungsi sebagai media untuk mengelola, menyimpan, memindahkan data & sebagai control.
 - e. Telepon berfungsi untuk media untuk melakukan dan menerima panggilan telepon.
 - f. Alat tulis berfungsi untuk mencatat hal-hal penting maupun catatan kecil.
- Syarat Kelayakan :
 - a. Mudah diakses oleh pengunjung.

2.1.5.3 Area Billiard

Area billiard merupakan area dimana para pengunjung bermain billiard.

- Fasilitas :
 - a. Meja Billiard.
 - b. Stool.
 - c. Coffee table.
- Fungsi :
 - a. Meja Billiard berfungsi sebagai media pengunjung bermain billiard.
 - b. Stool berfungsi untuk fasilitas duduk bagi pengunjung sembari menunggu giliran bermain billiard atau beristirahat.



- c. Coffee Table berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan, serta meletakkan barang bawaan dari pengunjung.
- Syarat Kelayakan :
 - a. Memiliki penerangan yang cukup baik untuk menunjang penerangan bagi pengunjung pada saat bermain billiard.
 - b. Sirkulasi jarak antar meja billiard harus benar-benar ergonomi sesuai dengan standar bermain billiard.
- Sarana Tambahan :
 - a. Terdapat colokan sebagai fasilitas pendukung untuk pengunjung yang ingin mengisi battery HP sembari bermain billiard.
 - b. Terdapat asbak, disediakan bagi pengunjung yang merokok agar abu bekas rokok tidak berserakan.

2.1.5.4 Cafe

Café merupakan sebuah area fasilitas yang biasanya disediakan pada sebuah tempat billiard, dimana café ini biasanya digunakan oleh pengunjung yang hanya ingin bersantai sembari menikmati makanan dan minuman yang disediakan dan biasanya dengan diiringi live musik / live DJ.

- Fasilitas :
 - a. Meja dan Kursi.
 - b. TV dan Sound System.
 - c. Lampu Hias.



- Fungsi :
 - a. Meja dan kursi sebagai fasilitas duduk dan meletakkan makanan dan minuman dari para pengunjung café.
 - b. TV dan Sound System berfungsi sebagai media hiburan dari para pengunjung café sembari menikmati makanan dan minuman.
 - c. Lampu hias berfungsi sebagai penerangan area café dan elemen estetika pada area café.
- Syarat Kelayakan :
 - a. Café dibuka untuk publik.
 - b. Memiliki sirkulasi yang nyaman.
 - c. Penataan cahaya dan penghawaan yang sempurna.
- Sarana Tambahan :
 - a. Terdapat sebuah LED screen yang dapat digunakan untuk nonton bareng bagi pengunjung café.

2.1.5.5 Bar

Café merupakan sebuah area fasilitas yang biasanya disediakan pada sebuah tempat billiard, dimana Bar merupakan bagian dari café tetapi bar ditujukan untuk pengunjung yang ingin menikmati minuman-minuman yang biasanya disajikan pada Bar.

- Fasilitas :
 - a. Bar Counter / Meja Bar.
 - b. Bar Stool
 - c. Shelves.



- d. Wash up dan Draining board.
- Fungsi :
 - a. Bar Counter / Meja Bar berfungsi sebagai tempat pengunjung memesan minuman yang diinginkan.
 - b. Bar stool berfungsi sebagai fasilitas duduk para pengunjung bar untuk bersantai menikmati minuman yang dihidangkan.
 - c. Shelves berfungsi sebagai media penyimpanan bar, baik itu minuman dan lain-lain.
 - d. Wash up dan Draining board merupakan fasilitas pembersih peralatan bar seperti gelas dan lain-lain
- Syarat Kelayakan :
 - a. Lokasi sebuah bar harus strategis.
 - b. Penerangan yang tidak terlalu terang.
 - c. Ruangannya yang cukup menampung beberapa set meja dan kursi yang nyaman.

2.1.5.6 VIP Room

VIP Room merupakan sebuah fasilitas tambahan yang disediakan sebuah tempat billiard untuk memfasilitasi pengunjung yang menginginkan suasana yang lebih privat. Kelebihan pada VIP room ini, selain terdapat meja billiard di dalamnya, biasanya disediakan fasilitas karaoke sebagai tambahannya.

- Fasilitas :
 - a. Meja Billiard.
 - b. Sofa.
 - c. Coffee table.



- d. Karaoke.
- e. Televisi.
- Fungsi :
 - a. Meja Billiard berfungsi sebagai media pengunjung bermain billiard.
 - b. Sofa berfungsi sebagai fasilitas duduk pengunjung VIP room ini sekaligus bersantai.
 - c. Coffee table berfungsi sebagai tempat meletakkan makanan, minuman, maupun barang-barang milik pengunjung.
 - d. Karaoke berfungsi sebagai fasilitas tambahan jika pengunjung merasa bosan, serta memfasilitasi pengunjung yang memiliki hobi bernyanyi.
 - e. Televisi berfungsi sebagai media untuk berkaraoke.
- Syarat Kelayakan :
 - a. Kedap suara.
 - b. Penerangan yang tidak terlalu terang, kecuali pada area meja billiard.
 - c. Penghawaan yang nyaman.

2.1.5.7 Dapur

Dapur merupakan sebuah ruangan khusus yang terdapat pada sebuah tempat billiard sebagai tempat untuk mengolah makanan yang dipesan oleh pengunjung melalui café, bar maupun kasir / receptionist.

- Fasilitas :
 - a. Kompor.



- b. Sink.
- c. Cabinet.
- d. Kulkas.
- e. Alat-alat memasak.
- Fungsi :

 - a. Kompor berfungsi sebagai media untuk memasak.
 - b. Sink berfungsi sebagai media untuk mencuci / membersihkan peralatan memasak atau peralatan makan.
 - c. Cabinet berfungsi untuk menyimpan bahan-bahan makanan kering, maupun alat-alat memasak.
 - d. Kulkas berfungsi sebagai media penyimpanan bahan-bahan makanan basah, seperti daging, sayur dan lain-lain.
 - e. Alat-alat memasak berfungsi sebagai media bantu koki untuk mempermudah pekerjaan di dapur yaitu memasak.

- Syarat Kelayakan :

 - a. Sirkulasi ruang dapur harus sesuai dengan standar agar terhindar dari kecelakaan kerja.
 - b. Pencahayaan pada ruang dapur harus benar-benar sesuai dengan standar pada dapur, agar terhindar dari kecelakaan kerja.
 - c. Sistem sirkulasi udara harus benar-benar diperhatikan, agar udara pada ruang dapur tetap terjaga.



2.1.5.8 Office / Kantor

Office / Kantor merupakan sebuah ruangan khusus yang disediakan untuk para pegawai tempat billiard, seperti operational manager, accounting manager dan lain-lain.

- Fasilitas :
 - a. Meja dan Kursi Kerja.
 - b. Storage dan Cabinet.
 - c. Komputer.
 - d. Printer.
 - e. Televisi.
 - f. Sofa.
- Fungsi :
 - a. Meja dan Kursi kerja berfungsi sebagai sarana duduk dan menulis maupun mengetik para pegawai dalam menjalankan pekerjaannya.
 - b. Storage dan Cabinet berfungsi sebagai media penyimpanan berkas-berkas dan laporan.
 - c. Komputer berfungsi sebagai media penyimpanan elektronik dari data-data perusahaan.
 - d. Printer berfungsi sebagai sarana untuk mencetak dokumen.
 - e. Televisi berfungsi sebagai media hiburan bagi para pegawai.
 - f. Sofa berfungsi sebagai sarana duduk untuk menerima tamu dan bersantai.



- Syarat Kelayakan :
 - a. Workstation pada Kantor harus sesuai dengan standar ergonomi agar para pegawai terasa nyaman.
 - b. Pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi harus sangat diperhitungkan agar dapat membentuk semangat kerja bagi para pegawai.

2.1.5.9 Toilet

Toilet berfungsi sebagai fasilitas bagi pengunjung yang hendak buang air kecil, buang air besar maupun hanya sekedar mencuci tangan.

- Fasilitas :
 - a. Closet.
 - b. Wastafel.
 - c. Urinoir.
 - d. Cermin.
- Fungsi :
 - a. Closet berfungsi sebagai sarana pengunjung buang air kecil atau besar.
 - b. Wastafel berfungsi sebagai sarana pengunjung mencuci tangan atau muka.
 - c. Urinoir berfungsi sebagai sarana bagi pengunjung pria untuk buang air kecil.
 - d. Cermin berfungsi sebagai sarana untuk berias atau berkaca.



- Syarat Kelayakan :
 - a. Sirkulasi udara yang baik, agar toilet tetap harum dan tidak berbau.
 - b. Kebersihannya harus selalu dijaga.
 - c. Toilet selalu dibagi menjadi 2, toilet pria dan wanita.

2.2 Kajian Wisata Keluarga

2.2.1 Definisi Wisata Keluarga

Menurut Soetomo (1994:25) yang di dasarkan pada ketentuan WATA (World Association of Travel Agent = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia), wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun di luar negeri.

Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan daerah wisata, pengembangan diri dalam kurun waktu yang singkat atau sementara (UU RI No. 10 tahun 2009)

Keluarga adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran, dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari tiap anggota keluarga (Duvall dan Logan, 1986).

Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan (Departemen Kesehatan RI, 1988)



Jadi, wisata keluarga merupakan sebuah perjalanan wisata yang dilakukan oleh rombongan keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak dan lain-lain yang masih memiliki hubungan kekerabatan satu sama lain.

2.2.2 Jenis Wisata Keluarga

Perusahaan riset pasar berbasis survei terbesar kedua di dunia, Ipsos, menyebutkan Indonesia termasuk 23 negara lainnya di dunia yang menyukai wisata berorientasi pada keluarga dan anak-anak.

Managing Director IPSOS Indonesia, Iwan Murty mengatakan, sebanyak 39% warga Indonesia paling banyak mengunjungi taman bermain, perjalanan satu hari ke kota, berenang, menginap di hotel yang mempunyai program untuk anak-anak sehingga wisata keluarga berjalan lancar.

Berikut adalah studi jenis-jenis tempat wisata keluarga yang banyak dikunjungi oleh masyarakat yang ada di Indonesia :

2.2.2.1 Taman Bermain

Taman bermain adalah tempat dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan seperti wahana lintas-gunung (roller coaster) dan balap air. Biasanya taman hiburan memiliki pilihan sejumlah jenis wahana permainan yang berbeda, bersama dengan toko, restoran, dan gerai (outlet) hiburan lainnya . Taman hiburan dapat dinikmati oleh kaum tua maupun muda [6].



Gambar 2. 11 Taman Bermain Anak Indoor (Dalam Ruangan)
Sumber : google.com (2016)



- Jenis-jenis Taman Bermain Anak

Kreativitas dan imajinasi perancang taman bermainb anak-anak ditunjukkan dalam ribuan cara yang berbeda dengan hasil yang berbeda pula. Beberapa ruang bermain dan komponennya terlihat terperinci tetapi beberapa yang lain tidak rumit bahkan terlihat sangat sederhana. Meskipun terlihat sederhana akan tetapi memberikan pengalaman eksperimental bermain yang menghasilkan perkembangan positif bagi anak. Mendesain ruang rekreasi haruslah menjawab sesuai kebutuhan, siapa target sasaran penggunaanya serta jenis permainan yang ingin ditampilkan.

Perkembangan anak-anak melalui tahapan-tahapan berbeda yang ditandai dengan cara bermain yang berkembang saat mereka tumbuh. Saat kita butuh untuk mengerti setiap tahapan untuk menciptakan ruang bermain yang nyaman untuk setiap kelompok umur, juga penting untuk mengingat bahwa semua anak-anak itu berbeda dan pilihan-pilihan dibuat sesuai kebutuhan yang beragam terutama setiap kelompok umur. Berikut tahapan-tahapan pertumbuhan anak-anak berdasarkan hasil observasi kebiasaan bermain anak pada setiap fase perkembangan (Almano, 2002) :

- a. 0-3 tahun

Anak belajar pengalaman-pengalaman formatif dan belajar mengendalikan pergerakannya dalam tiga tahun pertama dalam hidupnya. Mereka biasanya bermain sendiri dan cenderung bereksperimen dengan sentuhan, penglihatan dan suara. Bermain di pasir, lempung, air, ayunan dan seluncuran sangat cocok atau sesuai untuk fase ini.



b. 3-6 tahun

Antara umur 3 sampai 6 tahun merupakan awal mula anak mempunyai kesadaran social, sehingga anak bisanya bermain secara berkelompok dimana akan membantu perkembangan hubungan interpersonal dan kemampuan social anak. Anak-anak pada kelompok umur ini sangat menikmati aktivitas yang mana merepresentasikan sesuatu yang lain, sebagai contoh mereka bermain dengan elemen abstrak, meja, kursi, sebaik mereka bermain dengan seluncuran dan peralatan bergerak lainnya.

c. 6-8 tahun

Dari umur 6 sampai 8 tahun cenderung menuju aktivitas-aktivitas yang menyertakan pergerakan dan aksi yaitu aktivitas yang membangun kemampuan organisasional dan fisik. Anak-anak pada kelompok umur ini sangat menikmati untuk menguji ketangkasan / keterampilan dengan elemen seperti dengan memanjat jarring dan lebih banyak atau sedikit elemen yang kompleks yang merangsang motor respon yang berbeda.

d. 8-10 tahun

Mendekati usia remaja, anak-anak tetap beraktivitas secara bersama-sama atau berkelompok tetapi tanpa pengawasan atau tanpa campur tangan dari anak-anak yang lebih muda. Struktur permainan dengan aturan permainan yang obyektif dimainkan secara berkelompok



atau tim merupakan kecenderungan yang menonjol di usia ini.

Berdasarkan kebiasaan-kebiasaan cara bermain diatas, dapat dikategorikan beberapa jenis permainan yang diakomodasikan didalam taman bermain anak (Almano, 2002) diantaranya :

a. Permainan Fisik (*Phisical Games*)

Permainan ini menuntut pemain untuk selalu aktif bergerak seperti melompat, berlari, bersepeda, merangkak, merayap, memanjat atau meluncur. Dalam beraktivitas sering tidak membutuhkan peralatan yang memadai kecuali pelindung akan tubrukan dan jatuh. Meskipun demikian permainan ini selalu disarankan untuk menjamin beberapa bentuk modular peralatan permainan, struktur, dan varisai lapang dimana semua dapat disediakan kemungkinan yang lebar untuk interaksi dan permainan-permainan yang dinamis sehingga aktivitas motorik anak dapat berkembang dengan baik.

b. Permainan Kreatif (*Creative Games*)

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan imajinasi dan khayalan. Material yang dapat dibentuk atau ditransformasikan seperti pasir, rumput, air, gravel, atau lempung digunakan dalam tipe permainan ini. Sulit bagi anak-anak untuk tetap mempertahankan bentuk ketika bermain dengan material diatas sehingga merangsang anak untuk terus berimajinasi sehingga pada akhirnya melatih anak untuk terus kreatif.



c. Permainan Sosial (*Social Games*)

Permainan yang menitikberatkan pada social dan hubungan antar pemain diantaranya adalah kejar-kejaran, bersembunyi, dan permainan tim dengan aturan dimana imajinasi merupakan alat utama yang digunakan dalam seluruh aktivitas. Dimulai dengan permainan dasar yang dibutuhkan untuk mendorong imajinasi, hal ini lebih efektif untuk memberikan elemen abstrak, sugesti dimana anak-anak mampu beradaptasi dengan teman sebayanya melalui cara mereka sendiri.

d. Permainan Indra (*Sensorial Games*)

Meskipun semua indra (*Sense*) digunakan dalam semua aktivitas manusia, anak-anak merupakan *pioneer* sesungguhnya dalam bereksperimen dengan hal tersebut. Hal ini mengapa jenis permainan yang melibatkan indra selalu dibutuhkan dan diaplikasikan dalam taman bermain. Elemen yang didesain untuk menstimulasi indra peraba, pendengaran, penglihatan, dan penciuman akan memperkaya rekreasi anak-anak.

e. Permainan dalam ketenangan

Penyediaan kemungkinan untuk beristirahat dan berpikir dalam taman bermain merupakan kegiatan yang sama-sama penting seperti stimulasi aktivitas fisik. Anak-anak diberikan pilihan untuk bermain sendiri dengan suasana tenang, oleh karena itu harus dihormati dengan penyediaan fasilitas pembatas. Suasana-suasana tenang dan damai membuat anak-anak dapat berkonsentrasi dengan aktivitasnya, bebas dari



gangguan luar. Pada area ini juga dapat didesain kotak pasir, meja dan kursi serta juga area yang cukup terlindungi dari sengatan matahari.

2.3 Kajian Kontemporer

2.3.1 Sejarah Kontemporer

Desain Kontemporer ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek Bauhaus School of Design, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bias diartikan sebagai sesuatu yang serba uptodate, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang di pakai.

Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekininan. Biasanya desain arsitektur lebih kompleks, inovatif, variatif dan fleksibel. Beberapa Arsitek yang terkenal yang termasuk dalam gaya ini adalah Frank Gehry, dengan karyanya Museum Guggenheim di Bilbao, Jean Nouvel dengan karyanya Museum Quai Branly di Paris dan masih banyak lagi. Di Indonesia arsitektur kontemporer lebih banyak di pengaruhi oleh arsitek seperti Mies Van de Rohe, Le Corbusier dan Charles Eames, pengaruh ini terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk dalam konteks negara tropis, dan cocok dengan iklim di Indonesia kekinian [9].

2.3.2 Pengertian Desain Kontemporer

Kontemporer pada dasarnya adalah gaya desain yang sedang ‘ngetren’ atau sedang diproduksi pada masa sekarang. Jadi, kontemporer bisa saja eklektik. Apapun yang sedang terjadi saat ini kontemporer lebih dinamis, tidak terikat oleh suatu era.

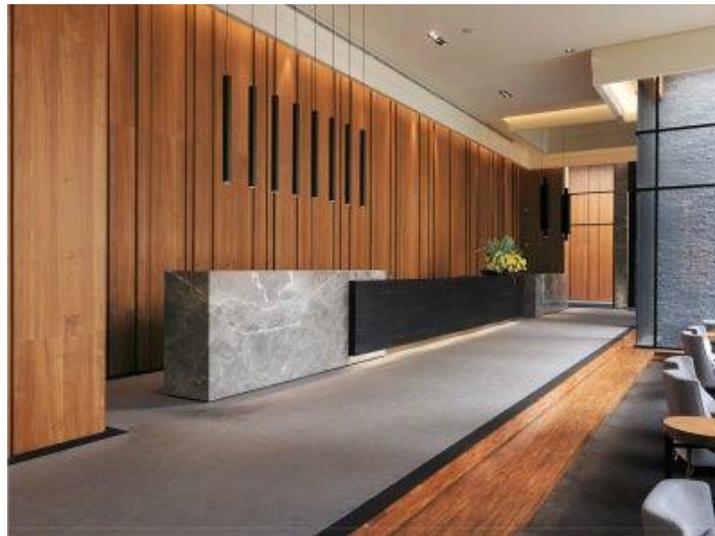


Dalam Arsitektur maupun Interior Gaya kontemporer didefinisikan secara luas sebagai gaya bangunan kekininan, atau hari ini. Gaya kontemporer selalu berubah, hidup dan bernapas.

Kontemporer dalam konsep arsitektur dapat diartikan sebagai "suatu desain yang lebih maju, variatif, fleksibel, dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, bentuk asimetris maupun teknologi yang digunakan dan menjadi trend pada tahun-tahun terakhir. Desain yang kontemporer menampilkan gaya yang lebih baru. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda dari keiasaan. Kontemporer menyajikan kombinasi gaya seperti, modern kontemporer, klasik kontemporer, etnik kontemporer, dan lainnya [10].

Seni kontemporer yang lahir setelah era seni modern sangat mewakili kekinian baik dalam konsep maupun produk akhir yang dihasilkan. Para seniman atau arsitek yang menggeluti konsep kontemporer ini menuangkan ide dan konsep modern dalam karya-karya mereka serta menggabungkan antara idealisme dan trend yang diyakininya. Arsitektur kontemporer bisa juga dikatakan dengan istilah arsitektur non-vernakular dimana konsep kontemporer ini sangat memaksimalkan penggunaan produk atau material yang baru non-lokal secara aspiratif, inovatif dan memiliki resiko yang tinggi [11].

Untuk menciptakan suatu desain kontemporer yang unik perlu diperhatikan harmonisasi bentuk, warna, dan material yang digunakan didalam suatu bangunan agar terkesan menyatu". konsep kontemporer ini ingin menyajikan sesuatu yang baru bagi orang-orang yang telah jenuh dengan sesuatu yang "biasa".



Gambar 2. 12 Contoh penerapan Desain Kontemporer pada Sebuah Lobby
Sumber : www.google.com (2016)

2.3.3 Karakteristik Desain Kontemporer

Ciri-ciri yang mendasar pada gaya kontemporer terlihat pada konsep ruang yang terkesan terbuka atau open plan, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang terbuka. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih.

Penggunaan jendela besar, serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Banyak menggunakan material alam. Detail detail bergaris lurus. Kenyamanan dan awet tahan lama merupakan nilai penting dalam bangunan kontemporer. Selain itu, dalam hal interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar, sebisa mungkin selalu selaras dengan perkembangan desain kekinian [9].

2.3.4 Acuan Desain Interior Kontemporer

Desain interior bergaya kontemporer sudah menjadi gaya favorit banyak orang untuk huniannya. Desainnya yang elegan, sederhana, dan tampilannya yang uptodate berhasil memikat banyak orang untuk diaplikasikan pada



hunian mereka. Berikut adalah beberapa langkah-langkah yang dapat dijadikan acuan untuk mendapatkan desain interior bergaya kontemporer :

1. Membawa masuk cahaya alami ke dalam ruangan

Ketika periode desain modern muncul di tahun 1920-1960an, rumah huni biasanya tampil gelap dengan ruangan kecil dan jendela kecil. Sekarang dengan desain interior modern kontemporer, ruangan dibuat terbuka dan terang dengan memasukkan cahaya alami dalam ruangan. Pilih material lantai warna putih agar cahaya bisa dipantulkan ke seluruh penjuru ruangan dalam rumah. Gunakan juga material kaca sebagai ganti dinding, jendela besar transparan, dan skylight untuk membawa masuk cahaya alami sebanyak-banyaknya dalam ruangan.



Gambar 2. 13 Penerapan Pencahayaan alami pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

2. Menggunakan percikan warna cerah

Palet warna gaya desain interior kontemporer memang didominasi dengan palet warna netral seperti abu-abu, coklat, hitam, dan putih. Penggunaan warna-warna ini untuk elemen interior seperti dinding, lantai, plafond, dan sisakan tempat untuk percikan warna cerah pada aksesoris dan perabotan ruangan. Imajinasi interior diperlukan untuk lebih kreatif



mengolah pola dan tekstur untuk memberikan keindahan yang mencolok pada ruangan.



Gambar 2. 14 Penerapan warna cerah sebagai aksentuasi pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

3. Penggunaan material alami pada interior

Material alami membawa rasa baru yang menyegarkan pada hunian bergaya kontemporer. Bahan organik seperti kayu, batu alam, slate, jati, cotton, wool, dan lainnya bisa tampil mengesankan pada desain interior rumah huni kontemporer.



Gambar 2. 15 Penerapan material alami pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

4. Rasa ringan dengan pemilihan perabot untuk memberikan nuansa relax.

Perabotan yang didesain untuk gaya desain kontemporer memiliki ciri khas yang menarik. Gaya desain perabotannya memberikan kesan yang ringan dan sederhana pada tampilan akhir ruangan. Hal ini bisa didapatkan dengan penggunaan garis halus yang lurus sampai penggunaan warna putih supaya perabotan terkesan ringan dan bersih. Material lain



yang digunakan adalah material kaca yang trasparan dan reflektif untuk memberikan kesan yang lebih modern.



Gambar 2. 16 Penerapan furnitur pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

5. Lantai polos dengan *finishing* cantik

Era kontemporer telah membuka kesempatan bagi material yang digunakan untuk desain interior tampil stand out apa adanya. Kesan yang terasa dalam desain interior kontemporer adalah garis minimal dan suasana “kurang barang”. Lantai dengan material seperti kayu, keramik, ubin porselen, dan marmer berhasil masuk dalam kategori kontemporer. Berikan finishing yang cantik seperti karpet untuk tambahan kesan mewah sekaligus untuk memcah ruangan visual. Trik ini paling ideal digunakan untuk memisahkan antara ruang makan dan ruang keluarga yang biasanya tampil bersebelahan.



Gambar 2. 17 Penerapan lantai pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

6. Menggunakan konsep *Openplan*

Rumah huni bergaya kontemporer tampil dengan ciri seakan menyatukan semua ruangan dalam hunian. Batas kabur antara ruangan yang satu dengan yang lainnya adalah konsep open plan sempurna untuk gaya kontemporer. Sebuah denah terbuka sangat ideal dan ikonik untuk rumah bergaya kontemporer.



Gambar 2. 18 Penerapan konsep openplan pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

7. Dominasi elemen garis lurus

Selain berfokus pada material dan warna, interior yang bergaya kontemporer juga dapat dikenali dengan adanya elemen garis lurus. Salah satu ciri desain kontemporer adalah penggunaan permainan garis lurus yang berulang baik dalam posisi vertikal maupun horizontal. Elemen garis



ini dapat diperoleh dari furniture, bukaan, warna atau sengaja ditambahkan elemen garis pada ruangan.



Gambar 2. 19 Penerapan elemen garis lurus pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

8. Detail kontemporer pada ruangan

Detail tampil sangat penting untuk menunjukkan desain kontemporer pada hunian. Yang membedakan gaya desain interior minimalis dan kontemporer adalah unsur halus yang tampak sedikit berbeda. Contohnya seperti penggunaan pegangan tangga pada desain interior minimalis biasanya menggunakan bahan kayu batangan panjang. Sedangkan pada gaya desain kontemporer, pilihan material lebih beragam dengan memasukkan unsur industrial seperti kabel, baja, kaca, atau bahan industrial lainnya.



Gambar 2. 20 Penerapan detail kontemporer pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)



9. Eksplorasi imajinasi pada desain

Desain kontemporer memberikan kebebasan bagi setiap orang untuk melepaskan aturan formal menjadi lebih terbuka dan dinamis. Lepaskan imajinasi untuk memberikan sentuhan personal pada desain interior suatu ruang. Tambahkan gaya desain eklektik, klasik, atau apapun yang menjadi ciri khas dan tercermin sempurna pada desain interior yang dirancang.



Gambar 2. 21 Penerapan eksplorasi imajinasi pada Interior Kontemporer
Sumber : www.google.com (2016)

2.4 Kajian Tradisional Bali

2.4.1 Pengertian

Tradisional Bali memiliki 2 suku kata yang masing-masing memiliki arti sebagai berikut :

- **Tradisional** : Kata tradisional berasal dari kata tradisi yang secara etimologis istilah ini berasal dari kata latin "traditum" yang artinya diteruskan (*transmitted*) dari masa lalu ke masa sekarang. Tradisi (Bahasa Latin: *traditio*, "diteruskan") atau kebiasaan, dalam pengertian yang paling sederhana adalah sesuatu yang telah dilakukan untuk sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, biasanya dari suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama. Hal yang paling mendasar dari tradisi adalah adanya informasi yang diteruskan dari



generasi ke generasi baik tertulis maupun (sering kali) lisan, karena tanpa adanya ini, suatu tradisi dapat punah [12].

- **Bali** : Bali adalah nama sebuah pulau di Indonesia. Bali terutama terkenal di antara para wisatawan mancanegara karena lokasi ini dilengkapi banyak fasilitas yang mampu memanjakan para pelancong antara lain pemandangan alam sawah dan hutan yang terletak di antara jurang-jurang gunung yang membuat alam sangat indah. Selain itu Bali dikenal karena seni dan budaya yang berkembang sangat pesat dan maju. Denyut nadi kehidupan masyarakat Bali khususnya daerah Ubud tidak bisa dilepaskan dari kesenian. Kesenian yang terkenal antara lain seni tari, musik, lukis, pahat dan bangunan.

Jika ditarik kesimpulan, Tradisional Bali dalam segi arsitektur dan interior antara lain:

Sebuah nuansa yang menjabarkan sebuah budaya atau tradisi dari suatu daerah khususnya Bali tepatnya di daerah perkotaan yaitu dalam hal ini Kota Denpasar (Eksisting). Baik itu dari aktivitas tradisional yang telah dilakukan sejak lama, dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat. Biasanya dari kebudayaan atau agama yang sama, yang dilakukan secara turun temurun dari nenek moyang dan diteruskan dari generasi ke generasi baik tertulis maupun lisan, pada masa sebelum zaman modern atau tradisional dengan menekankan kesan yang natural dan menambahkan kekhasan seni bangunan Bali.

Tradisional dalam Arsitektur Tradisional Bali beranjak dari aturan-aturan serta pedoman tradisional yang mengandung nilai-nilai ergonomis, religi dan manusiawi, oleh karena segala perwujudannya tak pernah lepas dari konsepsi hakekat kehidupan dan bersumber dari ajaran-ajaran agama Hindu [13].



Tradisi dari daerah Bali sangatlah beragam. Dari tradisi interior yang bersifat kental dengan prinsip-prinsip, tradisional minimalis, tradisional kontemporer, hingga tradisional yang modern.



Gambar 2. 22 Tradisi Kebudayaan Bali : Tari Kecak Bali
Sumber : www.google.com (2016)

2.4.2 Macam-macam Bagunan Tradisional Bali

1. Bangunan Bali memiliki fase-fase yang berubah seiring dengan perkembangan zaman terdapat tiga arsitektur tradisional Bali [14], yaitu:
 - Daerah Bali yang corak bangunannya sedikit dipengaruhi Hindu;
 - Daerah Bali yang corak bangunannya separuh dipengaruhi Hindu;
 - Daerah Bali yang seluruhnya dipengaruhi Hindu.
2. Perumahan tradisional Bali dapat diklasifikasikan dalam 2 tipe [15] antara lain:
 - Tipe Bali Aga merupakan perumahan penduduk asli Bali yang kurang dipengaruhi oleh Kerajaan Hindu Jawa. Lokasi perumahan ini terletak di daerah pegunungan yang membentang membujur di tengah-tengah Bali, sebagian beralokasi di Bali Utara dan Selatan. Bentuk fisik pola perumahan Bali Aga dicirikan dengan adanya jalan utama berbentuk linear yang berfungsi sebagai ruang terbuka milik komunitas dan sekaligus sebagai sumbu utama desa.



- Tipe Bali Dataran merupakan perumahan tradisional yang banyak dipengaruhi oleh Kerajaan Hindu Jawa. Perumahan tipe ini tersebar di dataran bagian selatan Bali yang berpenduduk lebih besar dibandingkan tipe pertama. Ciri utama perumahan ini adalah adanya Pola perempatan jalan yang mempunyai 2 sumbu utama, sumbu pertama adalah jalan yang membujur arah Utara-Selatan yang memotong sumbu kedua berupa jalan membujur Timur-Barat (Parimin dalam Dwijendra, 2003).

2.4.3 Jenis-jenis aktivitas masyarakat Tradisional Bali

Berikut merupakan aktivitas masyarakat Bali yang gemar dilakukan sebelum mendapatkan pengaruh dari Hindu Jawa :

1. Masyarakat Bali terkenal dengan seni tari dimana tari-tarian mereka menggunakan pakaian dengan warna-warna yang khas hijau, kuning, pink, biru.
2. Selain terkenal dengan seni tari, Bali juga terkenal dengan musik gamelan dan rindik. Rindik merupakan alunan musik yang terbuat dari bambu.
3. Masyarakat Bali gemar merajut atau menganyam, contoh penjor yang terbuat dari daun kelapa (busung/janur) selain janur masyarakat Bali juga menggunakan material rotan sebagai bahan dasar kerajinan tangan.
4. Sabung ayam pada jaman dahulu merupakan permainan yang digemari oleh masyarakat Bali, sebelum permainan dimulai ayam tersebut ditaruh di dalam sangkar. Sangkar tersebut terbuat dari anyaman rotan.
5. Masyarakat Bali gemar berkumpul dengan orang-orang kampung dalam satu desa disebut bale. Dimana bale merupakan tempat bersifat semioutdoor dan masyarakat duduk secara lesehan.

2.4.4 Ciri-ciri Konsep Tradisional Bali

Suasana yang ditampilkan memiliki kesan yang **natural** dan **tradisional**.



- Konsep natural adalah konsep yang menonjolkan keaslian karakteristik dari bahan bangunan yang digunakan pada setiap elemen yang ada pada interior. Konsep ini biasa menggunakan bahan-bahan alam seperti batu alam, kayu, bambu atau rotan dengan finishing hanya plitur yang memberi kesan alami. Konsep natural memfokuskan pada kesederhanaan, kemanfaatan tiap ruangan, namun tanpa mengabaikan sisi elegansi dan keindahannya.
- Penghawaan pada kesan natural berasal dari penghawaan alami melalui bukaan-bukaan yang besar.
- Pencahayaan yang khas pada suasana Tradisional Bali adalah ketika pada pagi hari hingga sore daerah setempat sangat memanfaatkan pencahayaan alami ketimbang dengan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami mempunyai karakter bukaan-bukaan yang lebar sehingga cahaya mampu masuk ke dalam bangunan bahkan pencahayaan alami yang baik menentukan bukaan dengan memerhatikan aspek arah mata angin (terbit hingga terbenamnya matahari). Sedangkan pada malam hari pencahayaan buatan dibuat sangat hangat sehingga orang nyaman dan betah berada pada tempat tersebut.
- Karakteristik pada warna natural adalah warna-warna yang hangat berasal dari material yang alami, menghindari warna yang kontras terlalu banyak dan menggunakan warna yang mencolok hanya sebagai pemanis atau elemen estetika.

2.4.5 Ornamen dan Motif khas Tradisional Bali

2.4.5.1 Definisi

Ornamen berasal dari bahasa Latin yaitu dari kata “ornare” yang artinya menghias / hiasan atau perhiasan. Menurut Gustami (1978) Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan menghias. Jadi berdasarkan pengertian



itu, ornamen merupakan produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat dalam sebuah objek seni dengan tujuan awal hanyalah menghias. Fungsi utama pada ornamen adalah menjadikan objek seni tersebut lebih memiliki makna dan estetika yang lebih.

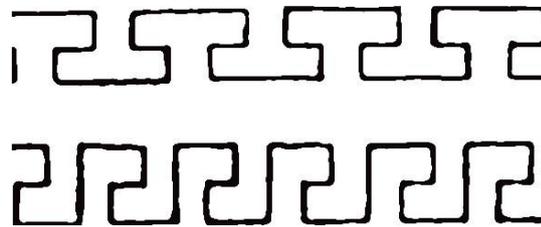
Motif merupakan unsur pokok sebuah ornamen. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasat mata. Ada pula yang merupakan hasil khayalan semata, karena itu bersifat imajinatif, bahkan karena tidak dapat dikenali kembali, gubahan-gubahan suatu motif kemudian disebut bentuk abstrak. Jenis-jenis ornamen Nusantara berdasarkan motif hiasnya dapat dikelompokkan menjadi motif geometris, motif manusia, motif binatang, motif tumbuh-tumbuhan, motif benda-benda alam, motif benda-benda teknologis dan kaligrafi. Dari segi perkembangan historis terdapat ornamen prasejarah, tradisional klasik atau kerakyatan pengaruh Hindu-Budha, Islam, Kolonial dan lain-lain. Dari segi kekhususan motif hias atau langgam yang berlatar belakang kedaerahan atau kesukuan ada motif Jawa, Bali, Kalimantan dan lain-lain. Dari segi gaya bentuknya ada motif bergaya realis, dekoratif dan abstrak [16]. Berikut macam-macam motif secara umum :

1. Motif Geometris

motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak jaman prasejarah. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit. Hampir di seluruh wilayah nusantara ditemukan motif ini. Bentuk ornamen geometris antara lain meander, pilin, lereng, banji, kawung, jlamprang dan tumpal. Motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukir seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segi



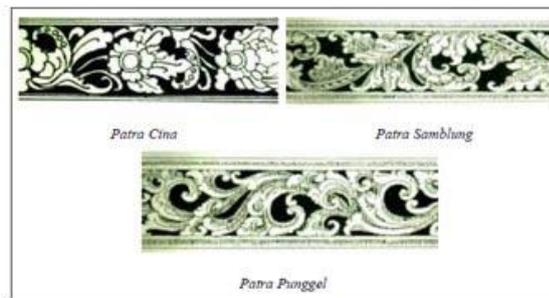
empat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir
“L/T” dan lain-lain.



Gambar 2. 23 Contoh Gambar Motif Geometris
Sumber : www.google.com (2016)

2. Motif tumbuh-tumbuhan

Penggambaran motif tumbuh-tumbuhan dalam seni ornament dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun stilirisasi sesuai dengan keinginan senimannya. Demikian juga dengan jenis tumbuhan yang dijadikan obyek/inspirasi juga berbeda, tergantung dari lingkungan (alam, sosial, dan kepercayaan pada waktu tertentu) tempat motif tersebut diciptakan.

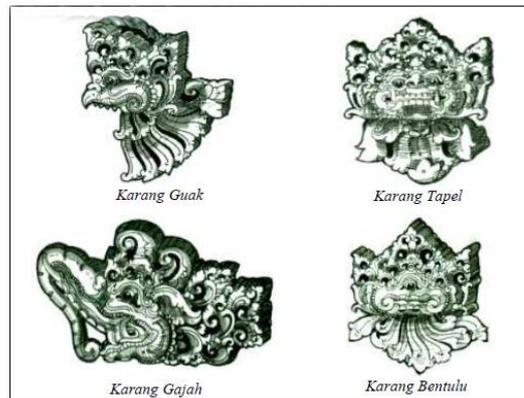


Gambar 2. 24 Contoh Gambar Motif Tumbuhan
Sumber : www.google.com (2016)

3. Motif Binatang

Penggambaran motif binatang dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan / stilirisasi, jarang berupa binatang secara natural. Tetapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang digubah, dalam

visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain, burung, singa, ular, kera, gajah dan lain-lain.



Gambar 2. 25 Contoh Gambar Motif Binatang
Sumber : www.google.com (2016)

4. Motif Manusia

Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif ornament mempunyai beberapa unsur, baik secara terpisah seperti kedok atau topeng, dan secara utuh seperti bentuk-bentuk dalam pewayangan.



Gambar 2. 26 Contoh Gambar Motif Binatang
Sumber : www.google.com (2016)



2.4.5.2 Ragam Hias Ornamen Tradisional Bali

Ornamen Tradisional Bali merupakan perwujudan keindahan manusia dan alamnya yang mengeras kedalam bentuk-bentuk dan bangunan dengan identitas Ragam hiasnya. Bentuk-bentuk yang memiliki variasi yang menjadikan ciri kebudayaan bali, karena ragam hias juga merupakan sebuah hasil dari sebuah kebudayaan yang menjadi ciri khas dari masyarakatnya. Oleh karena itu, masyarakat Bali yang mayoritas menganut agama Hindu memiliki ciri khas yang berbeda dengan kebudayaan lain yang memiliki kepercayaan mayoritas yang juga berbeda.

Bentuk-bentuk dari tatanan motif yang diterapkan dalam Arsitektur Tradisional Bali merupakan sebuah transformasi bentuk dari alam dan juga mitologi dalam agama hindu, secara estetika bentuk-bentuk tersebut sudah mengalami semacam gubahan yang menonjolkan estetika dan serta maksud-maksud tertentu yang disesuaikan dengan penempatannya nanti.

Ciri khas utama dari Ornamen Tradisional Bali secara visual mengalami batasan yang signifikan dalam bagiannya. Bagian tersebut Nampak pada ornamen yang dikhususkan pada keindahan saja namun terdapat pula yang merepresentasikan sebuah kepercayaannya tersendiri.

2.4.5.3 Jenis Ragam Hias Kekarangan

Binatang merupakan makhluk yang hidup sejajar dan bersamaan dengan aktifitas manusia, binatang terkadang merupakan makhluk yang mampu membantu aktifitas manusia namun ada juga yang justru mampu membahayakan manusia itu sendiri. Paradigma tersebut yang menjadikan berbagai motif dalam ornamen dengan mentransformasikan bentuk binatang tersebut dengan sifat atau makna simbolis yang sama dengan keadaan binatang itu sendiri.



Agama Hindu merupakan kepercayaan yang merepresentasikan makhluk tersebut dalam dinding-dinding relief candi, sehingga motif tersebut mampu menjadi identitas agama Hindu dengan tema cerita maupun legenda.

Fauna dalam kaitannya dengan Arsitektur Tradisional Bali selain sebagai hiasan juga mampu sebagai simbol-simbol ritual yang ditampilkan dalam bentuk patung yang disebut Pratima. Hal ini yang menjadikan bahwa motif fauna sebagai pelengkap atau identitas dalam kepercayaan agama Hindu.

Kekarangan memiliki bentuk yang ekspresionis, selalu meninggalkan bentuk sebenarnya dari fauna yang di ekspresikan dalam bentuk abstrak. Kekarangan yang mengambil bentuk gajah atau asti, burung Goak dan binatang-binatang khayalan. Berikut beberapa jenis kekarangan tradisional Bali :

1. Karang Boma

Berbentuk kepala raksasa yang dilukiskan dari leher keatas lengkap dengan hiasan dan mahkota [17]. Karang boma diturunkan dari cerita Baomantaka yang memiliki tangan lengkap maupun tanpa tangan. Karang boma ditempatkan sebagai hiasan diatas lubang pintu dari Kori Agung, tempat Bale wadah maupun lainnya.



Gambar 2. 27 Contoh Gambar Karang Boma
Sumber : www.google.com (2016)



2. Karang Sae

Berbentuk kepala kelelawar raksasa seakan bertanduk dengan gigi-gigi runcing. Karang Sae umumnya dilengkapi dengan tangan-tangan seperti pada karang Boma. Hiasan ini biasanya ditempatkan pada atas pintu Kori atau pintu rumah tinggal.



Gambar 2. 28 Contoh Gambar Karang Sae
Sumber : www.google.com (2016)

3. Karang Asti

Sering disebut pula sebagai Karang Gajah karena Asti adalah gajah. Bentuknya mengambil bentuk gajah yang diekspresikan dengan bentuk kekarangan. Karang asti berbentuk kepala gajah dengan belalai dan taring gading dengan mata bulat. Hiasan ini biasanya ditempatkan sebagai hiasan sudut-sudut bebatuan dibagian bawah.



Gambar 2. 29 Contoh Gambar Karang Asti (Karang Gajah)
Sumber : www.google.com (2016)

4. Karang Goak

Bentuknya menyerupai kepala burung gagak atau goak atau sering disebut sebagai karang manuk karena serupa dengan kepala ayam dengan penekanan pada paruhnya. Hiasan ini ditempatkan pada sudut-sudut bebatasan dibagian atas. Karang goak dilengkapi dengan hiasan patra punggol yang umumnya disatukan dengan karang simbar.



Gambar 2. 30 Contoh Gambar Karang Goak
Sumber : www.google.com (2016)

5. Karang Tapel

Serupa dengan Karang Boma dalam bentuk yang lebih kecil hanya dengan bibir atas gigi datar memiliki taring runcing dengan



mata bulat dan hidung kedepan lidah menjulur. Hiasan ini ditempatkan pada peralihan bidang dibagian tengah.



Gambar 2. 31 Contoh Gambar Karang Tapel
Sumber : www.google.com (2016)

6. Karang Bentulu

Bentuknya serupa dengan Karang Tapel namun lebih kecil dan lebih sederhana. Umumnya ditempatkan pada bagian peralihan bidang tengah. Bentuk karang bentulu terkesan abstrak dengan bibir berada di atas gigi datar dengan taring runcing dan lidah menjulur. Hanya memiliki satu mata ditengah dengan tanpa hidung. Bentuk-bentuk lainnya yang tidak semua dapat dijelaskan disini adalah karang Simbar, Karang batu, Karang Bunga.



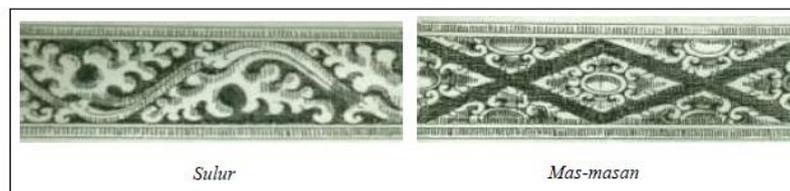
Gambar 2. 32 Contoh Gambar Karang Bentulu
Sumber : www.google.com (2016)



2.4.5.4 Jenis Ragam Hias Keketusan

Mengambil bagian terpenting dari suatu tumbuh-tumbuhan yang dipolakan berulang dengan pengolahan untuk memperindah penonjolannya. Keketusan dalam ragam hias tradisional sangat banyak jenisnya, seperti:

1. keketusan wangga yang menggambarkan bunga-bunga besar yang mekar dari jenis tanaman yang berdaun lebar.
2. keketusan bungan tuwung adalah hisan berpola bunga terung dalam bentuk liku-liku segi banyak berulang atau bertumpuk menyerupai bunga terung.
3. keketusan bun-bunan adalah hiasan berpola tumbuh-tumbuhan jalar atau jalar bersulur.
4. Keketusan lainnya seperti: mas-masan, kakul-kakulan, batun timun, pae, ganggong, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 33 Contoh Gambar Keketusan Tradisional Bali
Sumber : www.google.com (2016)

2.4.5.5 Jenis Ragam Hias Papatraan

Jenis ragam hias ini berwujud gubahan-gubahan keindahan hiasan dalam patern-patern yang juga disebut patra. Ide dasar papatran banyak diambil dari bentuk-bentuk keindahan flora. Keindahan flora diambil sedemikian rupa sehingga jalur daun, bunga, putik dan ranting dibuat berulang-ulang. Masing-masing papatra memiliki identitas yang kuat dalam penampilannya, sehingga mudah diketahui, seperti:



1. Patra Punggel yang ide dasarnya diambil dari potongan tumbuh-tumbuhan menjalar, terutamanya ujung daun paku yang masih muda. Punggel berarti potongan.



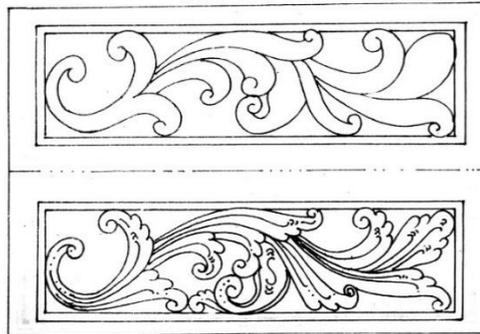
Gambar 2. 34 Contoh Gambar Patra Punggel
Sumber : www.google.com (2016)

2. Patra Cina. Karena namanya, kehadiran dari patra ini diyakini oleh masyarakat Bali sebagai pengaruh dari kebudayaan Cina. Patra Cina merupakan stiliran dari tumbuhan kembang sapatu yang dalam pengolahan batang, daun dan bunganya dibuat dengan garis tegas sehingga mencerminkan pola yang konstruktif.



Gambar 2. 35 Contoh Gambar Patra Cina
Sumber : www.google.com (2016)

3. Patra Samblung ide dasarnya diambil dari tanaman Samblung, yakni tanaman menjalar dengan daun-daun yang lebar. Dalam pematran tanaman samblung ini dibuat berupa tanaman yang ujung-ujungnya menjalar dan melengkung harmonis. Dalam bangunan tradisional Bali, jenis pematran ini menempati bidang-bidang yang panjang karena polanya yang berulang dan memanjang.



Gambar 2. 36 Contoh Gambar Patra Samblung
Sumber : www.google.com (2016)

2.4.6 Material-material Tradisional Bali

Selain dikenal dengan kecantikan pulau dan pantainya, pesona Bali juga kental dengan ciri khas arsitekturnya yang berbeda dan punya unsur kuat. Hampir semua bangunan bernuansa Bali memperlihatkan material yang kental dengan nuansa alami dan juga pahatan yang indah pada pintu. Tidak heran bila arsitektur Bali sangat digemari oleh seluruh pelosok Indonesia maupun mancanegara.

2.3.6.1 Batu Bata Bali

Batu bata ini biasa dikenal dengan nama Bata Gosok Bali. Dinamai Batu Bata Gosok dikarenakan pada saat menempelkan batu bata ini tidak menggunakan semen, melainkan cukup digosok-gosokkan ke sesamanya menggunakan sedikit air sehingga tanah liat pembentuknya akan merekat.

Batu bata ini diekspose menggunakan nat-nat yang sangat tipis. Harga batu bata ini memang lebih mahal dari batu bata biasa namun kualitasnya jauh lebih baik. Batu bata ini memiliki serat dan agregat yang lebih halus, sehingga setelah dipasang dapat diukir sesuai keinginan.

Adapun cara penggunaannya, sebelum dipasang, batu bata ini dibelah menjadi dua bagian sehingga menjadi lebih efisien dan hemat. Setelah dibelah, keduanya diserut menjadi ukuran yang ditentukan.



Untuk menempelkan seperti yang telah diungkapkan di atas, tidak menggunakan semen, melainkan cukup digosok-gosokkan ke sesamanya menggunakan sedikit air sehingga tanah liat pembentuknya akan merekat. Cara ini telah berlangsung selama ratusan tahun dan menjadi salah satu ciri khas bangunan tradisional Bali.

Bata gosok bali dihasilkan di daerah Tulikup Kabupaten Klungkung Bali, sekitar 40 km timur kota Denpasar.

Pada saat sekarang ini sudah mulai ada pergeseran dalam menggunakan bata expose di Bali. Yang digunakan akhir-akhir ini bukanlah bata gosok Tulikup. Yang digunakan adalah bata biasa dengan kualitas yang baik terutama dalam segi presisi ukurannya. Ukuran bata yang digunakan adalah ukuran bata jenis tebal. Cara pemasangannya hampir sama dengan bata gosok, tetapi tidak diserut dan masih tanpa nat. Kelihatannya lebih alami [18].

Dalam buku Sketsa Rumah Urban (Jakarta : Gramedia, 2010) karya Yoyok Trihono memaparkan mengenai kolaborasi material antara batu bata bali dengan batu candi membentuk suatu kesan unik pada fasad rumah. Selain itu batu bata bali juga dapat dimanfaatkan di dalam hunian sebagai aksen pada salah satu dinding yang menjadi spot dalam suatu ruang keluarga.



Gambar 2. 37 Contoh Penerapan Batu Bata Bali pada Interior & Arsitektur
Sumber : www.google.com (2016)



Gambar diatas menjelaskan batu bata bali sebagai spot dalam ruangan untuk mempercantik interior ruangan dengan kesan yang lebih modern (kiri). Pemanfaatan batu bata bali juga dapat digunakan dalam arsitektur bangunan yaitu sebagai fasad rumah (kanan).

2.3.6.2 Batu Alam

Sudah sejak lama batu alam digunakan untuk hiasan interior maupun exterior pada bangunan bali. Bahan ini banyak digemari orang karena memiliki nilai lebih diantaranya dapat digunakan untuk desain tradisional hingga modern, kemudian batu alam dapat diaplikasikan dalam bentuk vertical seperti dinding atau horizontal sebagai lantai, dan lebih istimewa lagi batu alam dapat dipadu dengan sesame batu alam sendiri. Perpaduan bisa didasarkan pada perbedaan warna, tektur, motif, dan serat.



Gambar 2. 38 Contoh Penerapan Batu Paras Bali
Sumber : www.google.com (2016)

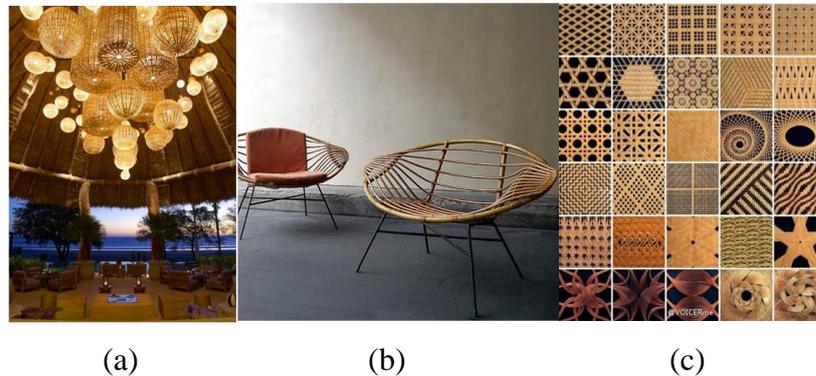
Batu alam yang diukir akan memberikan kekhasan Bali karena Bali terkenal dengan seni pahat atau yang sering dikenal dengan Patra Bali. Sedangkan batu alam yang disusun akan menonjolkan sisi natural dari batu alam tersebut.

2.3.6.3 Rotan

Rotan merupakan material yang memiliki kesan yang natural dan tradisional karena telah ada sejak jaman dahulu, selain itu rotan sedang maraknya untuk dikembangkan pada dunia industry kreatif.



Berikut merupakan elemen-elemen pembentuk ruang yang berasal dari rotan :



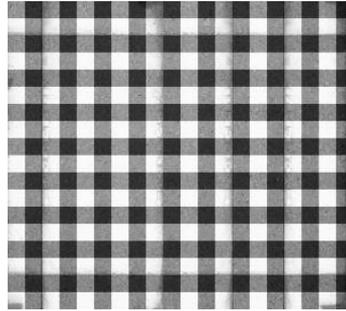
Gambar 2.39 Contoh Material Rotan dan Furnitur Rotan
Sumber : www.google.com (2016)

Pada **Gambar 2.38** mengimplementasikan rotan kedalam aksesoris ruangan seperti armatur lampu membuat megah namun tetap menarik kesan natural dan tradisional (a). Material rotan dapat dikombinasi dengan material logam seperti tampak pada single sofa diatas (b). Berikut merupakan macam-macam anyaman yang dapat diterapkan pada furnitur maupun aksesoris interior lainnya (c).

2.4.7 Warna-warna Khas Tradisional Bali

Warna-warna kas bali terdiri dari 3 macam, antara lain berdasarkan 2 berdasarkan filosofi dan warna berdasarkan budaya, berikut merupakan penjelasannya:

1. Jika berdasarkan filosofi Rwa Bineda maka warna yang ditampilkan adalah putih dan hitam karena warna tersebut merupakan warna yang sangat bertolak belakang seperti yang dipercaya orang Bali khususnya Hindu. Warna ini biasa dapat dilihat di kain poleng.



Gambar 2. 40 Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Poleng
Sumber : www.google.com (2016)

2. Warna Tridatu merupakan warna-warna dari tiga Dewa Utama Agama Hindu yang disebut dengan Tri Murti. Warna-warna tersebut antara lain: warna merah melambangkan Brahma, warna hitam melambangkan Dewa Wisnu, dan warna putih melambangkan Dewa Siwa.



Gambar 2. 41 Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Tridatu
Sumber : www.google.com (2016)

3. Sedangkan warna dari kebudayaan Bali sendiri berasal dari warna-warna pakaian penari Bali. Warna-warna yang biasa digunakan antara lain pink, kuning, hijau, jingga, biru, ungu dengan motif berwarna emas.



Gambar 2. 42 Contoh Warna Khas Tradisional Bali : Kain Batik Penari Bali
Sumber : www.google.com (2016)



2.5 Studi Khusus

2.5.1 Lighting

2.5.1.1 Deskripsi

Pencahayaan dalam dunia desain interior adalah salah satu faktor penting. Terdapat 2 jenis sumber cahaya, yaitu cahaya alami yang berasal dari matahari dan cahaya buatan yang berasal dari lampu. Pada waktu siang hari, sifat penerangan yang diberikan oleh matahari adalah penyinaran yang merata dan terus menerus. Oleh sebab itu, dalam aplikasinya sering dilakukan pengendalian terhadapnya, yaitu dengan menggunakan elemen tertentu seperti jendela kaca yang dilengkapi dengan *horizontal blind*. Dengan begitu, jumlah cahaya yang masuk dapat diatur.

Sedangkan pada malam hari, cahaya matahari digantikan dengan cahaya buatan yaitu lampu. Seiring berjalannya waktu, cahaya buatan tidak hanya berfungsi sebagai penerang yang membantu penglihatan saja, namun juga sebagai elemen dekorasi yang atraktif. Efek dari cahaya buatan (lampu) dapat menonjolkan sisi keindahan dari suatu benda dan menciptakan suasana tertentu pada sebuah ruang. Terdapat 2 jenis peranan pencahayaan pada sebuah desain arsitektur dan interior, diantaranya adalah [19] :

1. Secara fungsional untuk mengenali bangunan. Pada malam hari, kehadiran lampu akan membantu indera penglihatan untuk mengidentifikasi benda-benda. Karena, tanpa cahaya, keunikan suatu arsitektur bangunan, unsur dekoratif pada elemen fasad, detail tekstur, ornamen, dan warna bangunan akan hilang atau tidak tampak.
2. Cahaya dapat meningkatkan kualitas estetika bangunan dan ruang. Detail dan elemen arsitektur dan interior serta ruang yang spesifik, dapat ditonjolkan dengan jenis pencahayaan tertentu. Sehingga



obyek tersebut menjadi dominan dan lebih indah. Cahaya lampu dapat menciptakan nuansa dan karakter ruang yang diinginkan.

Cahaya merupakan elemen terpenting bagi desain interior, karena ruang hanya dapat dirasakan apabila terjadi sebuah interaksi antara manusia dengan obyek melalui indera visual. Indera visual tersebut dapat diperoleh melalui cahaya. Efek cahaya juga bisa menimbulkan kesan ruang yang lebih luas, atau memberi kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa penghuninya. Contohnya yaitu cahaya biru dipercaya dapat menenangkan pikiran, cahaya hijau cocok untuk relaksasi dan menyeimbangkan emosi, dan cahaya merah berkesan eksotik, dan lain sebagainya.

Seperti yang diungkapkan F.D.K. Ching didalam bukunya “*Ilustrasi Desain Interior*” :

1. Intensitas Cahaya

Intensitas cahaya berkurang mengikuti pangkat 2 dari jarak terhadap sumbernya.

$$\text{Kandela kaki} = \frac{\text{kekuatan pencahayaan (CP)}}{\text{Jarak}^2}$$

2. Sistem Elektrikal dan Penerangan

Cahaya merupakan energy radiasi. Cahaya memancar dalam jumlah yang sama ke semua arah dan menyebar ke daerah yang lebih luas pada saat memancar. Pada saat memancar, sumber cahaya juga mengurangi intensitas cahayanya sesuai dengan kuadrat dan jarak terhadap sumbernya.



3. Kuat Terang Cahaya

Kuat terang cahaya suatu bidang harus sama dengan latar belakangnya atau sedikit lebih terang.

4. Warna Cahaya

Tabel 2. 1 Skala Temperatur Warna.

°K	Sumber Cahaya
10.000	Biru langit cerah (s/d 25.000°K)
8.000	Cahaya dari utara
6.500	Lampu TL siang hari
6.000	Langit mendung
5.000	Cahaya tengah hari
	Lampu TL putih sejuk
4.000	Lampu pijar sejuk
	Lampu TL putih hangat
	Lampu pijar
3.000	Lampu pijar
2.000	Matahari terbit

Sumber : www.sitaro.wordpress.com/2010/08/15/temperatur-warna-kelvin/

5. Silau

Terdapat 2 jenis silau, yaitu silau langsung dan tidak langsung. Silau langsung disebabkan oleh kuat terang sumber cahaya yang terjadi dalam bidang pandangan normal manusia.

2.5.1.2 Prinsip-prinsip dalam Pencahayaan Buatan

Pencahayaan merupakan kebutuhan estetika yang dapat diolah untuk menghasilkan nuansa dramatis dan khas baik pada interior maupun pada eksterior untuk menunjang aktifitas kita sehari-hari. Secara umum terdapat 3 tipe pencahayaan utama pada pencahayaan buatan, diantaranya adalah [20] :



1. Penerangan Umum (*General Lighting*)



Gambar 2.43 Contoh Gambar Penerangan Umum (General Lighting)
Sumber : <http://vano-architect.blogspot.co.id/> (2016)

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.

Tujuan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau downlight. Selain itu, dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu *indirect* adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana hangat pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.



2. Penerangan Setempat (*Task Lighting*)



Gambar 2. 44 Contoh Gambar Penerangan Setempat (*Task Lighting*)
Sumber : <http://vano-architect.blogspot.co.id/> (2016)

Task lighting merupakan sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas.

Contoh task lighting adalah ruang kerja yang dilengkapi dengan lampu meja untuk membaca sehingga mata tidak cepat lelah. Contoh lain adalah lampu di atas counter table yang memungkinkan orang untuk membaca resep masakan ketika akan memasak. Atau, lampu gantung yang diletakkan di atas ruang makan yang mengarah pada meja makan. Selain diperuntukkan sebagai lampu penegas fungsi, task lighting juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

3. Penerangan Terarah (*Accent Lighting*)



Gambar 2. 45 Contoh Gambar Penerangan Terarah (*Accent Lighting*)
Sumber : <http://vano-architect.blogspot.co.id/> (2016)

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan accent lighting pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (artwork) atau menyorot lukisan.

Accent lighting biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi wall lamp juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.

2.5.1.3 Contoh Penggunaan Jenis Lampu pada Interior

1. Lampu dinding : *Wall Lamps*

Lampu dinding biasa digunakan untuk tujuan menjadi hiasan dinding, atau memberi penerangan yang agak remang ketika malam tiba dan lampu lain dimatikan. Lampu dinding juga bisa digunakan untuk memperkuat sebuah area, misalnya area duduk. Bisa juga digunakan untuk memberi petunjuk arah, seperti pada lobi-lobi hotel.



2. Lampu Lantai : *Floor Lamps*

Lampu lantai bisa digunakan untuk memberikan penerangan lebih, atau memperkuat keindahan sebuah desain interior. Jenis ini bisa digunakan untuk lampu baca di sebelah kursi baca atau sofa, bahkan menjadi penghias ruang tamu.

3. Lampu Meja : *Desk Lamps*

Lampu meja banyak digunakan untuk kegiatan membaca atau kegiatan lain di meja, dan sebagian besar merupakan lampu untuk area meja saja. Lampu jenis ini sebaiknya bisa diatur dari segi kuantitas cahaya dan bisa diatur arah cahayanya sesuai kebutuhan.

4. Lampu Langit-langit : *Ceiling Lamp*

Jenis lampu ini dipasang dibawah langit-langit dengan berbagai bentuk aksesoris yang bisa didapatkan di toko-toko lampu atau supermarket bahan bangunan dan peralatan rumah tangga. Jenis ini biasanya dipasang dengan tempat lampu yang berfungsi sebagai reflektor, dan banyak digunakan untuk perkantoran.

5. Lampu Gantung : *pendant fixtures*

Lampu jenis ini paling banyak digunakan untuk rumah tinggal, karena kemudahan memasang jaringan kabel. Lampu gantung lantai dasar dengan langit-langit dari dak beton biasanya menggunakan lampu gantung. Lampu gantung juga biasa digunakan untuk ‘mengisi’ langit-langit yang cukup tinggi. misalnya di area void, tangga, dan sebagainya. Cahayanya bisa digunakan untuk menerangi sebuah area khusus, misalnya meja makan [20].



2.5.1.4 Standar Pencahayaan Tempat Billiard

Menurut Ashton & Gill (1992) bahwa sangat penting apabila pencahayaan pada suatu ruangan memiliki standar tertentu. Cahaya yang cukup akan sangat berperan dalam pembentukan kinerja pekerjaan yang memiliki tingkat detil yang tinggi. Pencahayaan yang rendah pada tempat kerja tidak hanya akan menyebabkan mata lelah tetapi juga bisa mengakibatkan terjadinya kesalahan bahkan kecelakaan kerja. Perubahan kuat cahaya yang terjadi akan menghasilkan kinerja yang berbeda pula.

Standar Intensitas cahaya yang dipakai dalam olahraga billiard telah diatur oleh WPA (World Pool Association), yaitu adalah sebesar 5.000 lux (465 footcandle) atau sekurang-kurangnya sebesar 520 lux (48 footcandle). Besarnya cahaya yang dipakai pada meja billiard ini harus sama, baik ditengah meja ataupun dipinggir meja. Pemakaian reflektor disarankan untuk dipakai sehingga bagian tengah-tengah meja tidak mendapatkan cahaya yang lebih banyak dari bagian tepi atau sudut meja. Apabila tempat lampu dapat dipindahkan (wasit), maka tinggi minimum dari meja tidak boleh kurang dari 40 inch (1.016 m). Untuk penyangga lampu yang tetap, tinggi minimum tidak boleh kurang dari 65 inch (1,65 m) dari permukaan meja. Intensitas cahaya yang diterima pemain saat bermain harus sama. Sedangkan diluar itu paling tidak menerima 50 lux (5 footcandles) [21].



Gambar 2. 46 Pencahayaan pada Meja Billiard
Sumber : www.google.com (2017)

Dalam permainan billiard, seorang pemain dituntut memiliki kemampuan melihat (*vision performance*) yaitu dapat mengenali objek (bola) yang dipantulkan oleh sinar secara detil. Maksudnya adalah bahwa seorang pemain itu harus tahu betul permukaan bola yang akan dipukul, bola sasaran, jarak antara bola putih dan bola sasaran, jarak antara bola sasaran dan lobang, serta persepsi akan permukaan bola putih yang berbenturan dengan bola sasaran dan akan membentuk sudut arah bola sasaran ke lobang (Hecht & Proffit, 2000).

2.5.2 Warna

Pada dasarnya, warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina berekasi yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia. Warna bersifat subjektif karena memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Dalam hubungannya dengan pembuatan suatu desain, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam peranannya sebagai media pengingat.

Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian, dan

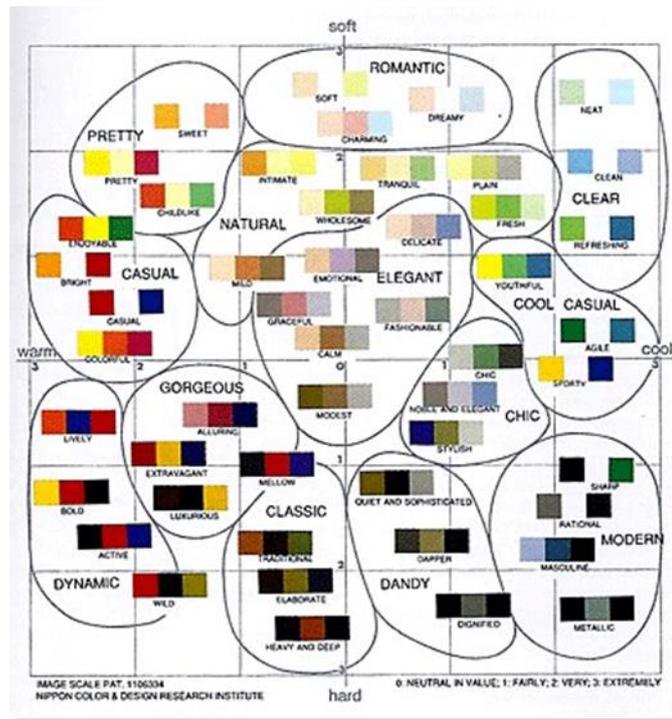


minat seseorang. Lebih lanjut, J. Linschoten dan Drs. Mansyur menguraikan bahwa warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang dapat diamati saja, melainkan warna juga memengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis, dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

2.5.2.1 Teori Warna Kobayashi

Suatu warna jika dipadukan dengan warna lain akan membentuk suatu nuansa terutama di interior. Sehingga untuk menciptakan nuansa yang pas pada interior harus memahami betul teori-teori yang ada. Contoh teori warna yang menjelaskan nuansa-nuansa yang ditimbulkan oleh warna adalah teori warna Kobayashi dalam buku “*Colorist: A Practical Handbook for Personal and Professional use*”. (Japan: Kodansha International. 1998).

Kobayashi Shigenobu Kobayashi merupakan seorang ahli yang memiliki fokus dan riset tentang kombinasi warna. Shigenobu Kobayashi bekerja sama dengan *Nipon Color & Design Research Institute* untuk melakukan riset pada kombinasi warna untuk menyesuaikan penggunaan warna terhadap beberapa skenario, segmen, dan target berdasarkan dari sebuah kata kunci. Pada diagram kombinasi warna menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tipis antara kombinasi warna. Berdasarkan pada sebuah kata kunci dan diagram kombinasi warna, maka kombinasi warna berbeda akan tercipta dan bisa mendapatkan kategori warna apakah warna tersebut merupakan warna sejuk atau panas, lembut atau keras, jelas atau cenderung keabuan. Kombinasi warna cenderung mirip dengan satu sama lain dan dikumpulkan menjadi satu kategori seperti *pretty* dan *casual*, sehingga setiap perbedaan karakteristik pada kombinasi warna membuatnya mudah dibedakan dan dilihat.



Gambar 2. 47 Teori Warna Kobayashi
Sumber : www.google.com (2016)

2.5.2.2 Teori Warna Munsell

Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat dilihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, interior ruangan, bahkan alam sekitar manusia merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia, warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

- 1) Warna sebagai elemen estetika; disini warna memerankan dirinya sebagai “warna” yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai “keindahan” semata. Melainkan sebagai unsur eksisensial benda-benda yang ada disekeliling manusia. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan



dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial / perbedaan antara obyek satu dengan obyek lainnya.

- 2) Warna sebagai representasi dari alam; warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun dan rumput sedangkan warna biru untuk menggambarkan laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dan lain-lain.
- 3) Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi; warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari symbol. Warna merupakan lambing atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagai komunikasi seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, fashion, dan lain-lain. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme, seksualitas. Kemudian warna putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan dan lain-lain.

2.5.2.3 Psikologi Warna

Psikologi warna mempelajari dan mengidentifikasi persepsi manusia terhadap warna-warni benda yang ada di alam. Suasana hati



seseorang juga dapat terpengaruh dengan adanya warna yang tertangkap indera penglihatan.

Konon warna memiliki korelasi dengan karakter seseorang. Sehingga sebuah institusi bisnis biasanya mempunyai corporate color, sebuah negara juga memiliki *color of nation* yang umumnya tercermin pada bendera nasional mereka. Demikian juga partai-partai politik menggunakan simbol-simbol warna untuk menunjukkan identifikasi dan eksistensi di benak para pengikutnya.

Orang menyebut dengan istilah psikologi warna untuk mengartikulasi persepsi manusia terhadap warna yang terlihat oleh mata. Setiap warna akan memberikan kesan dan kemudian dipersepsikan secara unik oleh pikiran orang yang sedang melihatnya. Demikian juga warna-warna alam yang ada di sekeliling, seakan mampu berbicara dan mempengaruhi suasana hati seseorang.

Darwis Triadi, seorang fotografer terkenal di negeri ini di dalam bukunya “*Color Vision*” mengungkapkan bahwa: “Warna dapat menciptakan keselarasan dalam hidup. Dengan warna kita bisa menciptakan suasana teduh dan damai. Dengan warna pula kita dapat menciptakan keberingasan dan kekacauan.”

Konon warna-warna yang ada di alam, mampu memunculkan persepsi psikologis yang unik sebagai berikut [22] :

Tabel 2. 2 Tabel Warna dan Arti Warna

No.	Warna	Arti Warna
1.	 Merah	Merah adalah warna api, mentari pagi, dan darah. Memberi kesan kehangatan, bahagia, keberanian, semangat, kekuatan, kegairahan, tanda peringatan (berhenti untuk <i>traffic light</i>).



2.	 Pink	Pink atau merah muda adalah warna yang melambangkan cinta, romantisme, dan eksentrik. Warna pink sering dipersepsikan sebagai warna wanita atau feminim.
3.	 Orange	<i>Orange / Jingga</i> merupakan kombinasi antara warna merah dengan kuning. <i>Orange</i> melambangkan keceriaan, kehangatan, persahabatan, dan optimisme. Warna ini memiliki daya tarik yang kuat, karena mampu merangsang pandangan mata.
4.	 Biru	Biru adalah warna langit dan laut. Warna biru memberi kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai, dan menenangkan pikiran.
5.	 Kuning	Warna kuning memberi kesan kegembiraan, tenang, cerah, bersinar, dan ketegasan. Warna kuning dapat menstimulus pandangan mata seperti warna jingga / <i>Orange</i> .
6.	 Hijau	Warna hijau adalah warna alam dan kesuburan. Warna hijau melambangkan kesegaran, ketenangan, alami, dan kesehatan.
7.	 Ungu	Warna ungu merupakan perpaduan antara warna merah dan biru. Warna ungu adalah warna bangsawan, aristokrat, spiritualitas, kekuasaan, kecanggihan, keagungan, keindahan dan kelembutan.
8.	 Abu-abu	Kesan yang ditimbulkan warna abu-abu ini adalah ketenangan, keteduhan, dan elegan. Warna abu-abu mudah dikombinasikan dengan berbagai macam warna lainnya, karena bersifat tidak kontras dan netral.



9.	 Hitam	Warna hitam mengandung kesan misteri, kegelapan, independen, dramatis, dan juga terkesan sunyi. Warna hitam adalah warna yang tegas, solid dan kuat.
10.	 Cokelat	Warna coklat menumbuhkan kesan tua, sederhana, kaya, dan hangat.
11.	 Cream	Warna <i>cream</i> / krem mempresentasikan sebuah kelembutan dan klasik.
12.	 Silver	Warna silver ini menciptakan kesan <i>glamour</i> , mahal, dan kemilau sesuai dengan karakter silver atau perak.
13.	 Emas	Warna emas memberikan kesan kemakmuran, aktif, dan dinamis.

Sumber : http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara (2017)

2.6 Studi Anthropometri

2.6.1 Definisi Ergonomi

International Ergonomis Association menjelaskan bahwa Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain perancangan.

Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia, fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya. (Nurmianto,



2008). Ergonomi merupakan studi tentang aspek-aspek manusia di dalam lingkungan kerja, dimana suatu fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi satu sama lain. Manusia merupakan salah satu faktor utama dalam hal perancangan, karena segala sesuatu yang berkaitan dengan perancangan akan berpusat pada manusia itu sendiri. Salah satu aspek kajian ergonomi yang sangat berkaitan dengan perancangan produk berdasarkan dimensi tumbuh manusia adalah antropometri. Antropometri berisi kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia (ukuran, bentuk dan kekuatan), dari data tersebut dapat menciptakan lingkungan kerja yang efisien, nyaman, aman, sehat dan efektif (Nurmianto, 2008).

Dalam perkembangannya, ergonomi dikelompokkan atas empat bidang penyelidikan, menurut Iftikar Sitalaksana dalam bukunya yaitu :

1. Penyelidikan tentang tampilan (display). Tampilan (display) adalah suatu perangkat antara (interface) yang menyajikan informasi tentang keadaan lingkungan, dan mengkomunikasikannya pada manusia dalam bentuk tandatanda, angka, lambang dan sebagainya.
2. Penyelidikan tentang kekuatan fisik manusia Dalam hal ini diselidiki tentang aktivitas-aktivitas manusia ketika bekerja, dan kemudian dipelajari cara mengukur aktivitasaktivitas tersebut.
3. Penyelidikan tentang ukuran tempat kerja Penyelidikan ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan tempat kerja yang sesuai dengan ukuran (dimensi) tubuh manusia, agar diperoleh tempat kerja yang baik, yang sesuai dengan kemampuan dan keterbatasan manusia.
4. Penyelidikan tentang lingkungan kerja Penyelidikan ini meliputi kondisi lingkungan fisik tempat kerja dan fasilitas kerja seperti pengaturan cahaya, kebisingan suara, temperatur dan getaran. Yang dianggap dapat mempengaruhi tingkah laku manusia.



Studi Antropometri digunakan sebagai acuan ergonomi manusia terhadap aktifitasnya di dalam ruangan. Dalam hal ini empat ruang yang terfokus yaitu area Bar, Café, area billiard dan area VIP Karaoke room yang menyesuaikan keadaan di lapangan.

2.6.2 Studi Ergonomi Area Billiard

Pada area Billiard, analisis antropometri berfungsi untuk menentukan kenyamanan bagi pengunjung Billiard dalam bermain, sirkulasi pelayanan dan sirkulasi pengunjung lain, serta menentukan keergonomisan jarak antar meja Billiard. Berikut studi ergonomi anthropometri untuk area bermain Billiard pada area Billiard maupun VIP Room berdasarkan buku dari Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space” :

Tabel 2. 3 Hasil Analisa Studi Ergonomi Anthropometri Area Billiard.

No.	Parameter	Gambar	Ukuran
1.	Jarak Meja / jarak bersih untuk pelayanan Pramusaji dan Sirkulasi		<ul style="list-style-type: none"> Jarak bersih tepian Meja Billiard dengan dinding penghalang terdekat 152,4 – 182,9 cm. Jarak bersih zona aktivitas pemain 76,2 – 106,7 cm. Jarak bersih zona sirkulasi di belakang pemain 76,2 cm.

Sumber : Buku Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space”

2.6.3 Studi Ergonomi Area Cafe

Pada Café analisis antropometri adalah untuk menentukan keergonomisan perabot termasuk di dalamnya, meja untuk makan dan kursi, dan juga jarak antar meja makan dan ruang untuk pelayan. Berikut studi ergonomi anthropometri untuk area café berdasarkan buku dari Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space” :

Tabel 2. 4 Hasil Analisa Studi Ergonomi Antrhopometri Area Cafe.

No.	Parameter	Gambar	Ukuran
1.	Jarak Meja / jarak bersih untuk pelayanan Pramusaji dan Sirkulasi	<p>TABLES / CLEARANCE FOR WAITER SERVICE AND CIRCULATION</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jarak meja dengan garis penghalang terdekat 121,9 cm. Jarak zona pelayanan 45,7 cm. Jarak zona sirkulasi 76,2 cm.
2.	Ukuran maksimal dan minimal Meja, Kedalaman, Jarak Bersih Vertikal.	<p>TABLES / MINIMUM AND OPTIMUM DEPTHS / VERTICAL CLEARANCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ukuran Meja minimal 76,2 cm dan maksimal 101,6 cm. Ukuran ketinggian maksimal Meja 76,2 cm. Ukuran Ketinggian Kursi maksimal 43,2 cm. Jarak bersih vertikal minimal 167,6 – 198,1 cm. Jarak bersih vertikal maksimal 193,0 – 223,5 cm.
3.	Jarak Pelayanan / Jarak Bersih antar Kursi	<p>SERVICE AISLE / CLEARANCE BETWEEN CHAIRS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jalur Pelayanan antar kursi 61 cm. Jarak antar Kursi pada saat sedang bersantai / tidak mendekat ke meja 91,4 cm. Jarak antar kursi pada saat melakukan aktifitas / makan dan minum 152,4 cm. Jarak bersih keseluruhan meja 243,8 – 274,3 cm.



4.	Jarak Pelayanan / Jarak Bersih antar Meja		<ul style="list-style-type: none"> • Jalur pelayanan antar meja 61 cm. • Jarak bersih antar meja 91,4 cm.
----	---	--	---

Sumber : Buku Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space”

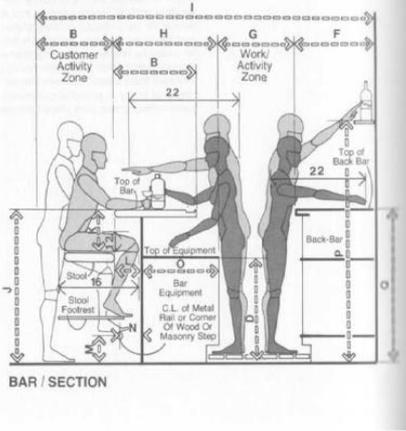
2.6.4 Studi Ergonomi Area Bar

Pada Bar analisis antropometri adalah untuk menentukan keergonomisan perabot termasuk di dalamnya, meja bar dan bar stool, juga jarak antar area bar dan ruang sirkulasi pelayanan. Berikut studi ergonomi anthropometri untuk area Bar berdasarkan buku dari Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space” :

Tabel 2. 5 Hasil Analisa Studi Ergonomi Antrhopometri Area Bar.

No.	Parameter	Gambar	Ukuran
1.	Ukuran Jarak bersih Bar Depan dan Bar Belakang		<ul style="list-style-type: none"> • Jarak bersih antara bar depan dan bar belakang yang difungsikan sebagai zona aktivitas kerja pelayan bar 91,4 cm. • Jarak bersih pelayan bar melakukan kegiatannya 75 cm. • Zona aktivitas pengunjung pada kursi bar / Bar Stool 76,2 cm. • Jarak antara Meja Bar depan dengan penghalang depan terdekatnya 137,2 cm.



			<ul style="list-style-type: none"> • Zona sirkulasi pengunjung yang lewat dibelakang kursi Bar 61 cm. • Jarak garis tengah Zona sirkulasi antar kusi Bar 61 – 76,2 cm. • Jarak tepian depan meja Bar depan dengan kursi Bar pada saat pengunjung minum / mendekat ke meja 45,7 – 61 cm.
<p>2.</p>	<p>Ukuran Meja Bar Depan dan Belakang, Kursi Bar</p>	 <p>BAR / SECTION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran panjang sisi atas Meja Bar 45,7 – 61 cm. • Ukuran panjang kabinet bawah peralatan pada meja bar depan 55,9 – 66 cm. • Ketinggian sisi atas meja bar dari lantai 106,7 – 114,3 cm. • Ketinggian Kabinet Bawah Peralatan Bar dari lantai 76,2 cm. • Ketinggian meja Bar belakang 91,4 – 106,7 cm. • Ketinggian sisi rak atas meja Bar belakang 152,4 – 175,3 cm. • Panjang meja Bar belakang 61 – 76,2 cm. • Zona aktivitas kerja pelayan bar 76,2 – 91,4 cm.

Sumber : Buku Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimention & Interior Space”



2.7 Studi Eksisting

2.7.1 Sejarah The Ship Billiard & Entertainment



Gambar 2. 48 Tampak Depan The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan salah satu tempat billiard yang terletak di Kota Denpasar yang saat ini ramai dikunjungi oleh para remaja Bali, khususnya kalangan remaja di Kota Denpasar. The Ship Billiard Bali ini didirikan dan beroperasi sejak tanggal 1 November 2003. Sebelum bernama The Ship Billiard & Entertainment, nama dari tempat billiard ini adalah Wahana Billiard Centre (WBC) Billiard & Café. Pada tahun 2013 terjadi pergantian kepemilikan dari tempat billiard ini, sehingga nama dari tempat billiard ini pun dirubah menjadi The Ship Billiard & Entertainment Bali.

The Ship Billiard Bali didirikan diatas lahan seluas 1100 m² dan memiliki luas bangunan 800 m². The Ship Billiard Bali merupakan sebuah tempat billiard yang dibuat dengan konsep Entertainment Sport. Dimana nuansa Entertainment merupakan konsep yang dikedepankan tetapi tidak meninggalkan unsur sport secara keseluruhan. Event hiburan dan sport seringkali digelar setiap bulannya baik yang berskala nasional (dengan menghadirkan artis-artis ibukota) maupun lokal dengan menggelar kerja sama



antar perusahaan sponsor dari berbagai jenis perusahaan, yang sampai saat ini mendapat tanggapan yang sangat antusias dari para member maupun pengunjung.

Selain itu, The Ship Billiard Bali juga dilengkapi dengan berbagai macam suguhan *Live Musik* dan *DJ Performance* hampir setiap harinya dan didukung dengan penyajian makanan dan minuman dari staff café untuk menu masakan *Western*, *Oriental* dan *Indonesia Cuisine* yang sangat mahir dibidangnya. Dari upaya yang telah dilakukan oleh The Ship Billiard Bali ini, membawa dampak yang sangat positif bagi kalangan entertainer dan pecinta billiard sport, tidak kurang dari 4.500 – 5.000 orang datang mengunjungi tempat billiard ini setiap bulannya.

2.7.2 Deskripsi The Ship Billiard & Entertainment Bali

2.7.2.1 Corporate Identity

- Nama : The Ship Billiard & Entertainment.
- Tanggal Didirikan : 1 November 2003
- Disahkan Oleh : Pemerintah Kota Denpasar
- Pemilik : Putu Sudiarta & Robertus Wibisono
- Jumlah Pegawai : 28 orang
- Luas Tanah : 1100 m²
- Luas Bangunan : 800 m²
- Jam Operasional : 09.00 – 24.00 wita.
- Kapasitas : 150 Pengunjung

2.7.2.2 Lokasi The Ship Billiard & Entertainment Bali

- Alamat : Jalan Teuku Umar No. 39 Denpasar, Bali.
- Telepon : 0361 – 223439



- Email : theshipbilliard@gmail.com
- Facebook : The Ship Billiard & Entertainment

2.6.2.3 Berbatasan Dengan



Gambar 2. 49 Lokasi dari The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Google Earth (2016)

- Utara : Berbatasan dengan tempat makan MM Juices.
- Selatan : Berbatasan dengan toko Fashion & Accessories Shine.
- Timur : Berbatasan dengan Pemukiman warga.
- Barat : Berbatasan dengan toko kue The Orange.

2.6.2.4 Corporate Image



Gambar 2. 50 Logo dari The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Logo dari The Ship Billiard Bali ini memakai tulisan dari nama tempat billiard ini. Pemilihan warna dari logo ini diinspirasi dari warna bola billiard no. 8, dimana bola billiard no. 8 ini biasanya dijadikan simbol atau ciri khas dari olahraga billiard. Bola billiard no. 8 ini memiliki warna hitam pada keseluruhan bola dan terdapat bulatan putih pada bagian tengah yang bertuliskan no. 8. Jadi, untuk menampilkan nuansa dari sebuah tempat billiard, warna hitam dan putih ini dipilih sebagai warna dari logo The Ship Billiard & Entertainment Bali.

2.7.3 Visi dan Misi

2.7.3.1 Visi

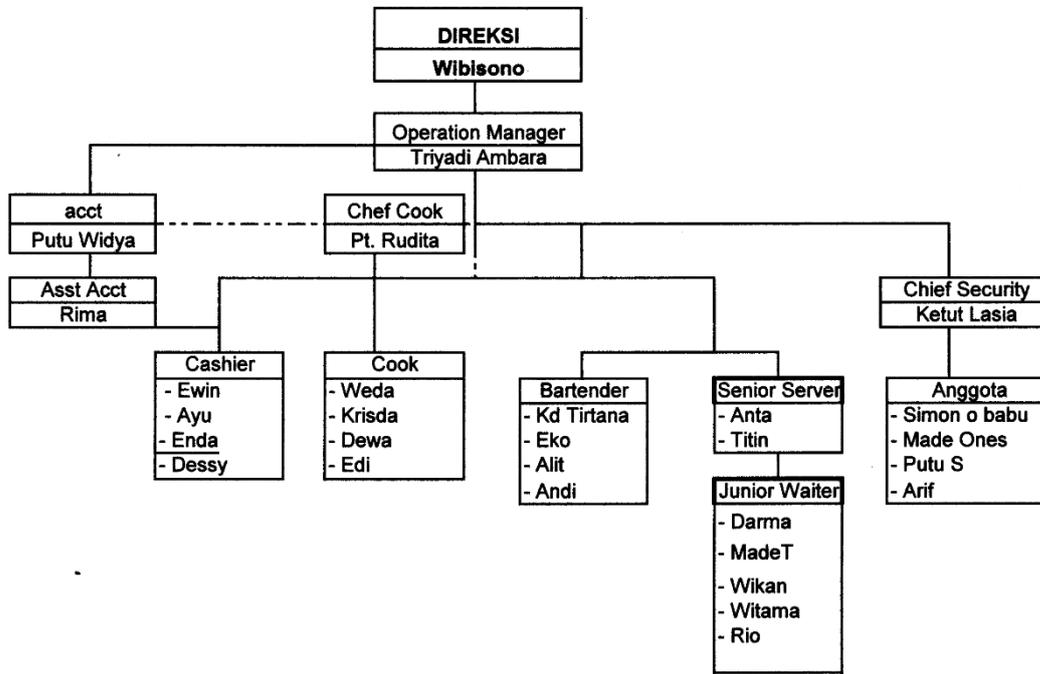
- Menjadikan The Ship Billiard & Entertainment sebagai tempat billiard yang berbeda dari tempat billiard lainnya dan menjadi No.1 di Bali.

2.7.3.2 Misi

- Menyediakan sebuah tempat billiard yang nyaman dan lengkap bagi penggemar olah raga Billiard.
- Memberikan layanan yang professional dan berkesinambungan sehingga tercipta “*Special Feeling*”.



2.7.4 Struktur Organisasi



Gambar 2. 51 Bagan Struktur Organisasi The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

2.7.5 Fasilitas The Ship Billiard & Entertainment Bali

2.7.5.1 Area Billiard

Area billiard pada The Ship Billiard & Entertainment Bali ini terbagi menjadi 3 area, yaitu area billiard depan, area billiard belakang, area billiard lantai 2 dan area billiard VIP Room. Berikut fasilitas area billiard yang terdapat pada The Ship Billiard & Entertainment Bali :



- Area Billiard Depan



Gambar 2. 52 Foto Tampak Area Billiard Depan The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area billiard depan, semuanya dilakukan sendiri oleh pengunjung seperti menata bola dan menaikan bola selama pengunjung bermain billiard pada area ini. Meja yang terdapat pada area depan memiliki kualitas standard. Fasilitas pada area billiard depan yaitu disediakannya 2 buah stool dan 1 buah coffee table.

- Area Billiard Belakang



Gambar 2. 53 Foto Tampak Area Billiard Belakang The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Pada area billiard belakang, pelayanannya berbeda dengan area billiard depan. Dari menata bola dan menaikkan bola semuanya dilakukan oleh pelayan sehingga harga yang diberikan lebih mahal dari area billiard depan. Kualitas meja pada area billiard belakang lebih bagus daripada meja billiard area billiard depan. Fasilitas pada area billiard ini tidak jauh berbeda dengan area billiard depan, terdapat 2 buah stool dan 1 buah coffee table.

- Area Billiard Lt. 2



Gambar 2. 54 Foto Tampak Area Billiard Lt. 2 The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Sedangkan pada area billiard lantai 2, pelayanannya sama dengan pelayanan pada area billiard belakang yaitu semuanya dilakukan oleh pelayan dari menata bola dan menaikkan bola. Dari segi fasilitas, berbeda dengan kedua area sebelumnya yaitu pada area ini fasilitas duduknya menggunakan sofa dan sebuah coffee table, sehingga harga yang ditawarkan lebih mahal dari kedua area billiard depan dan belakang.



- VIP Room



Gambar 2. 55 Foto Tampak Area Billiard VIP Room The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

The Ship Billiard & Entertainment Bali menyediakan 2 area billiard yang bersifat privat yaitu VIP Room A dan B. Pada VIP Room ini, selain menyediakan fasilitas bermain billiard, di dalamnya juga disediakan fasilitas lain seperti fasilitas TV dan karaoke dan beberapa sofa dan coffee table. Jadi area ini disediakan bagi para pengunjung yang mungkin ingin bermain billiard bersama teman-teman dengan suasana yang lebih privat dan ingin menghibur diri dengan fasilitas karaoke yang disediakan. Para pengunjung dari VIP Room ini juga dapat menonton film dari televise yang disediakan, jadi mereka tinggal meminta kepada pelayan ingin menonton film apa sehingga nanti para pelayan akan menyediakannya untuk para pengunjung VIP Room ini.

Dengan fasilitas yang disediakan, harga dari VIP Room ini, harga yang ditawarkan jauh lebih mahal dari area billiard lainnya. Biasanya VIP Room ini digunakan oleh para Bussnesman yang jenuh dengan aktifitas kantor mereka, dan ingin menyalurkan hobby mereka bermain billiard dengan suasana yang lebih privat.



2.6.5.2 Area Kasir



Gambar 2. 56 Foto Tampak Area Kasir The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area kasir The Ship Billiard Bali ini, dimana pengunjung melakukan segala pemesanan dan pembayaran, baik dari pemesanan dan pembayaran meja serta pembayaran makanan dan minuman yang dipesan melalui bar & café pada The Ship Billiard Bali ini. Pada area kasir ini, juga menjual beberapa asesoris billiard seperti sarung tangan, baju dan merchandise billiard serta pemesanan stick billiard. Selain itu juga pada area kasir ini menjual beberapa makanan ringan / snack dan rokok.

Pada area kasir ini juga disediakan locker penyimpanan stick billiard yang disewakan bagi pengunjung / member yang ingin menitipkan stick billiard mereka di tempat ini. Fungsinya ialah agar pengunjung yang sering bermain billiard di The Ship Billiard Bali ini tidak perlu repot membawa stick mereka.

2.6.5.3 Area Bar & Cafe



Gambar 2. 57 Foto Tampak Area Bar & Café The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Pada area Bar & Cafe The Ship Billiard Bali ini, dimana pengunjung melakukan segala pemesanan makanan dan minuman. Pada area Bar & Café ini, disediakan berbagai macam menu makanan dan minuman, baik yang beralkohol dan tidak beralkohol, seperti diantaranya disediakan berbagai macam bir, coffee mix dan cocktail. Makanan yang disediakan disini mulai dari masakan Indonesia seperti nasi goreng, mie goreng dan lain-lain, serta juga disediakan masakan western bagi pengunjung yang ingin menikmati masakan western, seperti burger, pizza, steak, spaghetti dan lain-lain.

Pada area ini, disediakan beberapa buah stool bagi pengunjung yang hanya ingin menikmati hidangan yang disediakan Bar & Café The Ship Billiard Bali ini. Disini juga disediakan sebuah televisive yang dapat menghibur para pengunjung Bar & Café pada saat menikmati hidangan mereka.

2.6.5.4 Area Stage Performance & Seating Area



Gambar 2. 58 Foto Tampak Area Stage & Seating Area The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area Stage Performance / Panggung dan Seating Area The Ship Billiard Bali ini, dimana pengunjung dapat bersantai dengan menikmati makanan dan minuman yang mereka pesan melalui Bar & café The Ship Billiard Bali. Pada area ini, biasanya setiap minggunya dihadirkan beberapa pertunjukan live musik atau live DJ performance. Jadi sembari mereka menikmati hidangan mereka, para pengunjung



juga dapat menikmati pertunjukan yang disediakan oleh The Ship Billiard Bali. Sesekali pada area ini juga diadakan acara nonton bareng seperti nonton bareng pertandingan bola maupun Moto GP.

Selain menjadi fasilitas para pengunjung Bar & Café dari The Ship billiard Bali ini, seating area juga biasanya digunakan sebagai ruang tunggu bagi pengunjung yang tidak mendapatkan meja, jadi mereka harus menunggu giliran pada area ini.



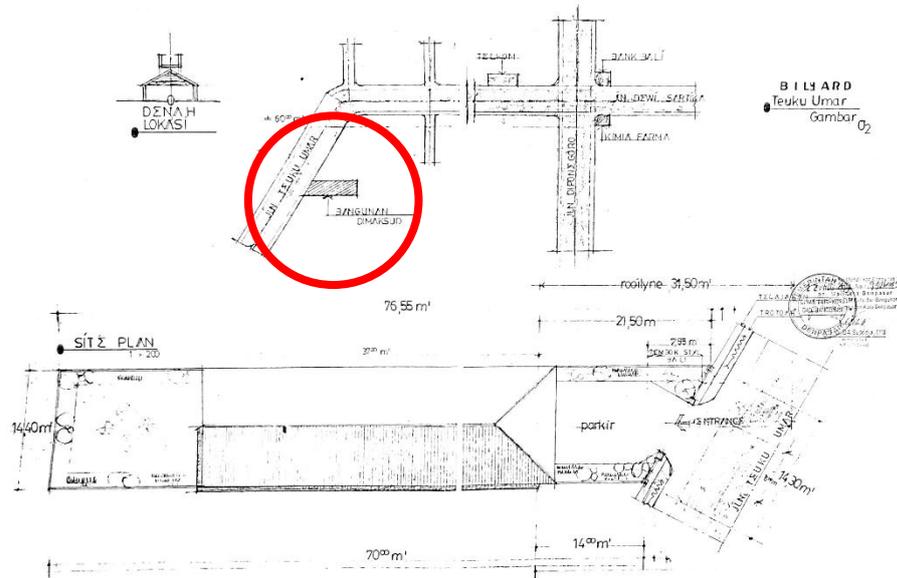
Gambar 2. 59 Foto Tampak Area Permainan Dart The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area ini, juga disediakan sarana permainan Dart digital yang dapat digunakan oleh pengunjung dari Billiard bali sembari menunggu antrian meja yang mungkin dapat membuat mereka bosan menunggu, maka dari itu disediakan fasilitas ini untuk mengatasi pengunjung yang bosan. Permainan Dart ini dapat digunakan hanya dengan memasukkan uang 20.000 kertas, pengunjung dapat bermain sesuai dengan waktu yang disediakan dari Dart Digital ini.



2.7.6 Site Plan The Ship Billiard & Entertainment Bali

Berikut adalah siteplan dari The Ship Billiard & Entertainment Bali yang diberikan oleh manajer dari tempat billiard ini :



Gambar 2. 60 Siteplan dari The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dapat dilihat dari gambar denah lokasi diatas pada bagian yang dilingkari merah, bahwa The Ship Billiard & Entertainmen Bali terletak di Jalan Teuku Umar, Denpasar. Menurut gambar siteplan diatas bahwa luas tanah dari The Ship Billiard & Entertainment Bali ini sekitar 1100 m² dengan luas bangunan 1000 m².

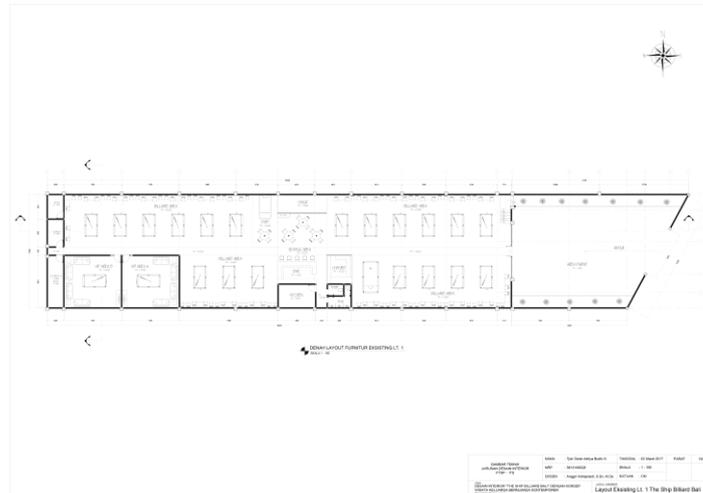
The Ship Billiard & Entertainment Bali, berbatasan dengan :

- Utara: Berbatasan dengan tempat makan MM Juices.
- Selatan : Berbatasan dengan toko Fashion & Accessories Shine.
- Timur : Berbatasan dengan Pemukiman warga.
- Barat : Berbatasan dengan toko kue The Orange.



2.7.7 Denah Eksisting

2.7.7.1 Denah Eksisting Lt. 1

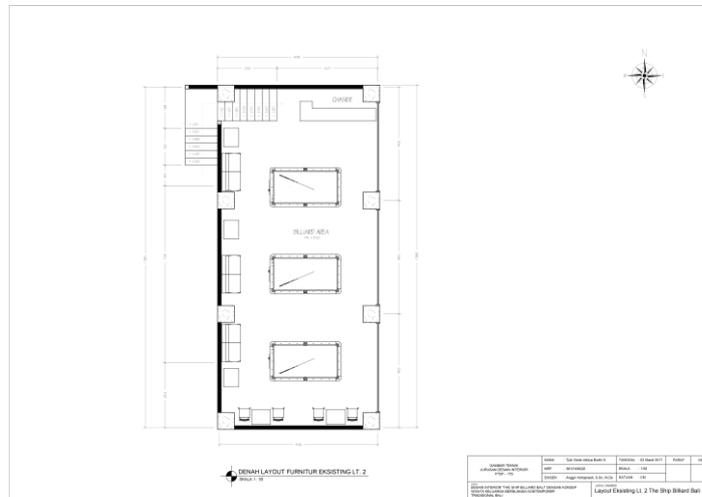


Gambar 2. 61 Denah Eksisting Lt. 1 The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada **Gambar 2.59**, yaitu denah eksisting lantai 1 dari The Ship Billiard & Entertainment Bali, dimana di dalamnya terdapat beberapa ruang dan area, diantaranya adalah area billiard depan, area billiard belakang, area kasir, area bar, area stage, area duduk, VIP Room, Kantor, Gudang / Storage, Dapur dan Toilet. Total luas eksisting Lt. 1 The Ship Billiard & Entertainment Bali ini adalah 800 m².



2.6.7.2 Denah Eksisting Lt. 2



Gambar 2. 62 Denah Eksisting Lt. 2 The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada **Gambar 2.60**, yaitu denah eksisting lantai 2 dari The Ship Billiard & Entertainment Bali, dimana di dalamnya terdapat 2 area yaitu area kasir dan area billiard. Total luas dari eksisting lt. 2 The Ship Billiard & Entertainment Bali ini adalah 82 m².

2.8 Studi Pemandangan

Studi perbandingan dilakukan dengan tujuan membandingkan objek dengan beberapa objek lain yang memiliki fasilitas Billiard sebagai fasilitas utama objek tersebut, guna untuk memberikan pedoman serata memberikan ide-ide kreatif dalam mendesain.



2.8.1 Paradiso Bowling and Billiard Centre, Bali



Gambar 2. 63 Paradiso Bowling and Billiard Centre
Sumber : google.com (2016)

Paradiso Bowling and Billiard Centre merupakan sebuah fasilitas olahraga billiard dan bowling yang sudah cukup dikenal di Bali. Berlokasi di Jalan Kartika Plaza No. 8x, Kuta, Bali. Mayoritas pengunjungnya merupakan warga negara asing (WNA). Fasilitas ini berada di tengah kawasan Hotel Paradiso dan pada awalnya merupakan fasilitas penunjang dari hotel tersebut. Namun, karena semakin banyaknya peminat dan adanya peluang bisnis, maka kemudian Paradiso Bowling and Billiard ini dibuka untuk umum, tidak hanya bagi tamu hotel saja. Total luas tapak dari bangunan Paradiso Bowling and Billiard Centre ini adalah 3610 m².

Paradiso Bowling and Billiard Centre ini termasuk tempat bowling dan billiard tertua yang terdapat di Bali, jadi sebagian bentuk bangunan dan interior masih tidak banyak yang berubah dan tetap terlihat klasik. Desain Interior dari Paradiso Bowling and Billiard Centre ini mengusung konsep desain Klasik Modern yang sangat kental. Terlihat pada gambar bagian lobby diatas, nuansa klasik sangat terlihat dari bentuk meja kasir pada area lobby dan pemakaian material kayu yang dipadukan dengan material marmer



ditambah dengan bentukan-bentukan pada bagian depan meja sangat terlihat nuansa klasik yang dibangun pada area lobby tersebut.



Gambar 2. 64 Area Bowling Paradiso Bali
Sumber : google.com (2016)

Sesuai dengan namanya, bowling merupakan salah satu fasilitas utama yang disediakan pada Paradiso Bali ini. Terdapat 18 *lanes* bowling nasional yang bersertifikat dengan tingkat *scoring system* komputerisasi. Layanan bowling ini dirancang untuk berbagai kalangan dengan jadwal tertentu, seperti pada hari senin untuk kalangan perempuan, selasa khusus untuk kalangan pelajar, Kamis untuk kalangan turis / tamu luar negeri, dan hari minggu untuk anak-anak yang hendak belajar bermain bowling pada area ini. Karakteristik ruangan pada area bowling ini terlihat sangat modern. Selain penggunaan perangkat bowling yang modern suasana modern juga terlihat dari bentuk furniture seperti tempat duduk pada area ini dan pemakaian material vinyl dan marmer pada bagian lantai. Penggunaan material fiber pada bagian plafond dan penggunaan dinding panel yang di dominasi dengan warna biru muda dan putih ini juga sangat mendukung nuansa modern yang dihadirkan pada area bowling ini.



Gambar 2. 65 Area Billiard Paradiso Bali
Sumber : google.com (2016)

Pada Paradiso Bowling and Billiard Centre ini tersedia beberapa meja billiard dengan standar internasional dari *Pro Aramith Standard Billiard Balls*. Karpas dan karet lubang meja yang diganti secara berkala memberikan kualitas permainan yang baik bagi pengunjung, meskipun terlihat meja ini sudah sangat lama dan klasik namun kualitasnya masih tetap terjaga dan terawat. Karakteristik ruangan pada area billiard ini mengusung konsep modern klasik yang sangat kental. Terlihat dari bentukan dinding kolom yang sangat klasik dan pemakaian material vinyl pada bagian lantai untuk mendukung konsep modern pada area ini.

2.8.2 Galaxy Pool & Karaoke, Surabaya

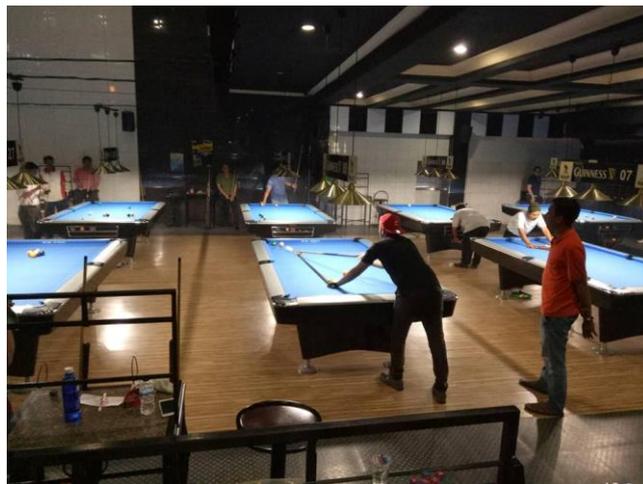


Gambar 2. 66 Galaxy Billiard Centre Surabaya
Sumber : google.com (2016)

Galaxy Pool & Karaoke ini merupakan salah satu tempat billiard terbesar yang ada di Surabaya. Tempat billiard ini didirikan pada tahun 2004 dengan pemilik bernama Bapak Tjandra Ongkowijoyo. Galaxy Pool &



Karaoke ini terletak di jalan Pandegling Surabaya dengan luas lahan 770 m² dan luas bangunan 540 m². Tempat billiard ini terdiri dari 3 lantai, lantai pertama dan ketiga digunakan sebagai tempat karaoke / karaoke room, sedangkan area billiard terletak di lantai kedua. Pada area billiard tersebut juga terdapat café dan minibar. Kapasitas dari tempat billiard ini dapat menampung sebanyak 250 orang. Seiring dengan berjalannya waktu, tempat billiard ini berkembang dengan pesat didukung dengan konsep desainnya yang mengusung konsep modern dan minimalis ini, menjadikan Galaxy Pool & Karaoke ini sebagai salah satu tempat billiard favorit dari masyarakat Surabaya itu sendiri. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Galaxy Pool & Karaoke ini terdiri dari Billiard Area, VIP Karaoke Room, Bar dan Cafe.



Gambar 2. 67 Area Billiard Galaxy Pool & Karaoke Surabaya
Sumber : google.com (2016)

Pada area billiard terdapat sebanyak 32 buah meja billiard yang disediakan. Karakteristik modern minimalis sangat terasa pada area billiard ini, terlihat dari bentuk ruangan yang *simple* dan didominasi dengan bentuk-bentuk geometris serta pemakaian material-material yang mendukung konsep modern minimalis tersebut, diantaranya adalah pemakaian material vinyl pada bagian lantai, warna dinding yang didominasi dengan warna hitam dan putih serta bentuk plafon yang desainnya sangat modern dengan ciri khasnya yaitu didominasi dengan garis lurus dan geometris. Selain itu, bentuk furniture



yang *simple* dan lebih mengutamakan fungsi juga mendukung suasana modern minimalis pada area billiard ini. Pencahayaan pada area billiard ini juga cukup nyaman sehingga pengunjung dapat bermain dengan nyaman.



Gambar 2. 68 Area Bar & Cafe Galaxy Pool & Karaoke Surabaya
Sumber : google.com (2016)

Pada area Bar & Cafe yang terdapat pada Galaxy Pool & Karaoke ini, nuansa modern sangat terlihat dari bentuk-bentuk furniture yang didominasi dengan bentuk geometris serta permainan lampu LED berwarna biru yang berfungsi sebagai aksen pada meja Bar, menjadikan area Bar & Café ini terlihat sangat modern. Bagian lantai pada area Bar & Café ini menggunakan material vinyl dengan motif kayu, sehingga kesan hangat dan modern yang diciptakan pada area ini sangat terasa. Pada bagian dinding, area Bar & Café ini menggunakan dinding plasteran semen dengan *finishing* cat dinding hitam doff untuk memunculkan kesan *casual* yang modern dan minimalis.



Gambar 2. 69 VIP Karaoke Room Galaxy Pool & Karaoke Surabaya
Sumber : google.com (2016)

VIP Karaoke Room merupakan salah satu fasilitas utama yang disediakan di Galaxy Pool & Karaoke selain fasilitas Billiard. Karakteristik modern minimalis pada ruang VIP ini sangat terlihat dari pemakaian material kaca pada dinding yang membuat ruangan ini terkesan luas dan didukung dengan penggunaan wallpaper pada sisi kanan dan kiri ruang karaoke tersebut. Pada bagian lantai menggunakan keramik *tile* berwarna hitam doff dan plafon menggunakan bahan gypsum board dengan *system drop ceiling*. Bentuk furniture yang didominasi dengan bentuk geometris, *simple* tanpa ornamen yang berlebihan dan lebih mengutamakan fungsi yang merupakan ciri khas dari konsep modern minimalis itu sendiri. Penggunaan material kulit pada sofa membuat ruangan ini terkesan elegan dan modern. Ruangan karaoke ini terlihat sangat menarik dan nyaman didukung dengan penggunaan permainan cahaya lampu berwarna biru dan kuning yang membuat ruangan ini juga terlihat harmoni.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III

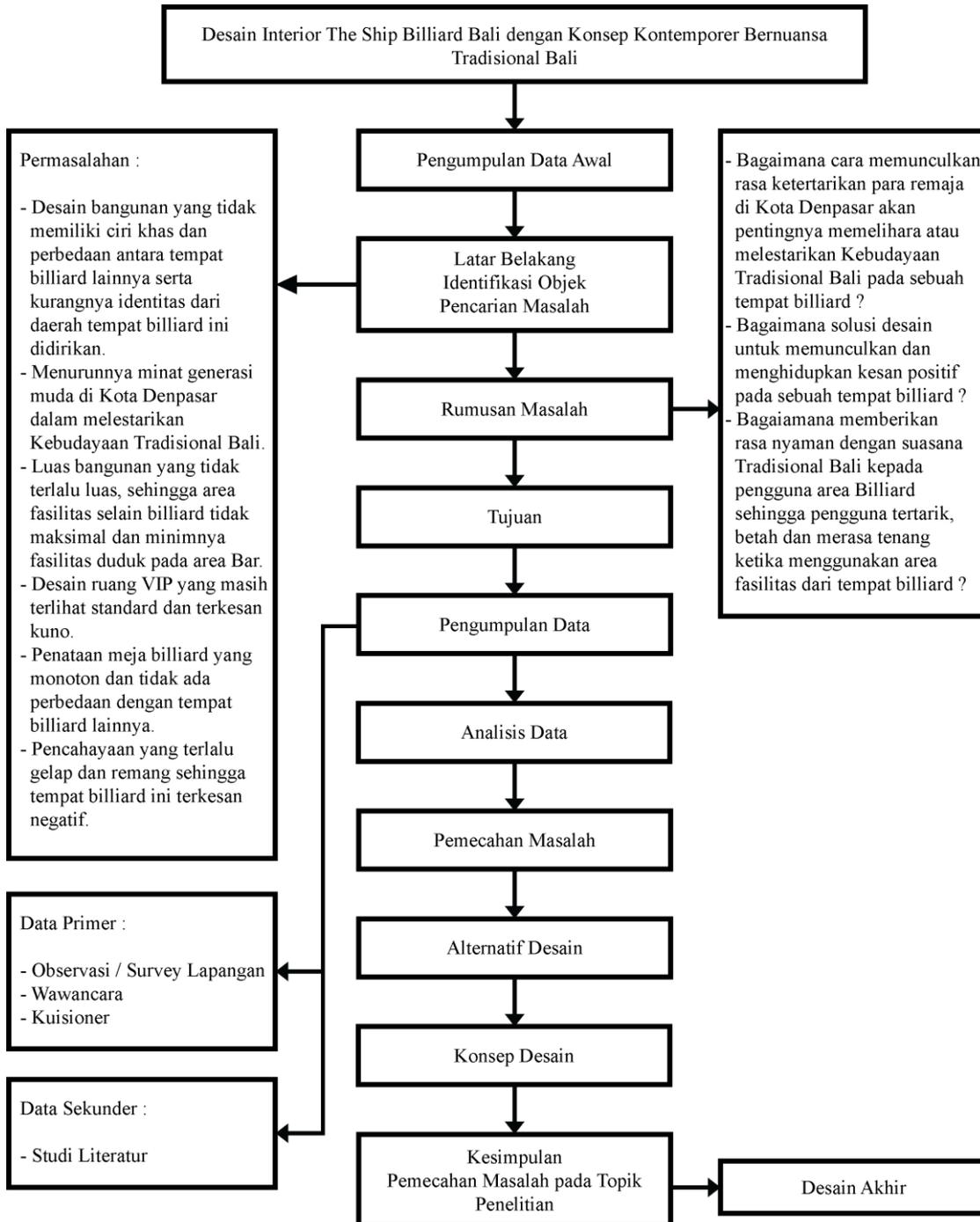
METODELOGI DESAIN

Penulisan ini adalah jenis Penelitian Karya Desain dan Seni Rupa. Penelitian ini biasanya berwujud tinjauan karya-karya seniman besar legendaris, karya-karya bermasalah, karya-karya sebagai tanda zaman, proses transformasi budaya, karya seni dan desain, karya-karya unik, karya yang mengubah peradaban, dan sebagainya (Anas, 2000, hal.3). Dalam hal penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012: 7)

Tujuan utama dari metodologi ini ialah menjelaskan suatu masalah tetapi menghasilkan generalisasi. Generalisasi ialah suatu kenyataan kebenaran yang terjadi dalam suatu realitas tentang suatu masalah yang di perkirakan akan berlaku pada suatu populasi tertentu. Dimana populasi merupakan pengunjung dari tempat billiard The Ship Billiard & Entertainment Bali.



3.1 Alur Metodologi Desain



Gambar 3. 1 Alur Metodologi Riset Desain
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



3.2 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat dibagi menjadi dua bagian antara lain Data Primer dan Data Sekunder. Berikut merupakan data yang dicari :

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi data ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan, isu, dan kondisi lapangan yang sedang terjadi pada objek yang sedang diteliti.

Tahapan pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi pada The Ship Billiard & Entertainment bertujuan untuk memperoleh data sebagai berikut :

- Karakteristik Perusahaan.
- Bentuk bangunan dan interior bangunan.
- *Layout* Eksisting.
- Dokumentasi berupa foto.
- Kelebihan dan kekurangan bangunan.
- Kebutuhan fasilitas

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada pengelola atau manajemen The Ship Billiard & Entertainment. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut :

- Sejarah berdirinya The Ship Billiard & Entertainment Bali.
- *Layout* Eksisting.



- Mengetahui *Corporate Identity*.
- Fasilitas yang disediakan oleh The Ship Billiard & Entertainment Bali.
- Aktivitas pengunjung.
- Harapan dan keinginan untuk kedepannya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data sebagai berikut :

- Foto atau gambar keadaan interior,
- Material interior,
- Konstruksi bangunan dan bentukan furniture,
- Serta menjadi bukti dari survei yang dilakukan.

d. Survei (Kuisisioner)

Survei berupa kuisisioner kepada para pengunjung dan calon pengunjung The Ship Billiard Bali untuk mengetahui fasilitas apa yang dibutuhkan dan mendalami konsep Tradisional Bali pada interior tempat fasilitas publik dan harapan-harapan terkait dengan peningkatan mutu rancangan interior The Ship Billiard & Entertainment Bali.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

Tahapan pengumpulan data sekunder yang dimaksud antarain :



a. Studi Literatur

Studi literatur adalah data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pemerolehan data bisa diperoleh dari jurnal, buku peraturan, internet, koran dan majalah berkenaan dengan :

- Studi anthropometri berkaitan dengan ukuran fasilitas tempat Billiard.
- Studi mengenai standarisasi kebutuhan ruang pada sebuah tempat Billiard.
- Studi nuansa Tradisional Bali.
- Studi mengenai elemen-elemen interior pembentuk ruang.
- Studi filosofi Bangunan Bali.

b. Modul Perusahaan

Modul perusahaan adalah data-data yang diberikan oleh perusahaan berupa file. Data-data tersebut antara lain :

- Siteplan.
- Logo perusahaan.

3.3 Tahap Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode *induktif*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literature dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu, analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.



Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul tugas akhir sesuai desain interior. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tujuan dan kepentingan tugas akhir.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek rancangan.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul tugas akhir.
5. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

Data yang diperoleh melalui wawancara, studi literature dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan lalu dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan dalam proses perancangan nantinya. Data kemudian dievaluasi, dikomparasikan dan diterapkan dalam rancangan eksisting yang telah ada. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Analisa Konsumen

Analisa mencakup segmentasi konsumen yang dituju :

1. Variabel demografi konsumen.
2. Kebutuhan konsumen.

b. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa mencakup tentang :



1. Analisa kebutuhan ruang berdasarjan studi aktivitas yang ada di tempat billiard.
2. Analisa kebutuhan ruang berdasarkan studi aktivias beberapa fasilitas yang ada di tempat billiard.
3. Analisa hubungan antar ruang.
4. Analisa standard ruangan berdasarkan aktivitasnya.
5. Analisa kebutuhan ruang dengan denah eksisting yang sudah ada.

c. Analisa Material Pembentuk Ruang

1. Dinding.
2. Lantai.
3. Plafon.

d. Analisa Warna

1. Analisa warna-warna Khas Tradisional Bali.
2. Analisa warna-warna yang berhubungan dengan *styling* dari teori warna Kobayasi dan kenyamanan pengunjung.
3. Analisa warna natural yang diberikan oleh material-material alam.

e. Analisa Material

Analisa tentang material yang sesuai dengan konsep Tradisional Bali yang disesuaikan dengan tema yang lebih masa kini dan natural sehingga tercipta suasana yang mendukung.

f. Analisa Furnitur

Analisa tentang bentukan, warna dan material furniture yang menjadi bagian dari elemen interior.



g. Analisa Ruangan

Analisa tentang ruang per ruang yang akan menjadi sifat ruangan dan urgensi apa yang harus dipecahkan tiap ruangan itu.



BAB IV

ANALISA DATA

4.1 Data

Dalam sebuah proses desain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Analisa yang dimaksudkan adalah dengan mendapatkan data-data baik secara fisik maupun non fisik. Data fisik merupakan data yang didapatkan dari literatur, buku dan jurnal. Sedangkan data non fisik didapat dari hasil observasi pada obyek desain dengan cara survei, kuisisioner dan wawancara.

Pada desain interior The Ship Billiard & Entertainment Bali, pengumpulan data non fisik dibagi dalam tiga tahapan, yaitu melakukan observasi langsung terhadap kondisi obyek desain, penyebaran kuisisioner melalui *online* kepada pengunjung tetap dan calon pengunjung dari tempat billiard ini serta dengan melakukan wawancara dengan salah satu manajer dari The Ship Billiard & Entertainment Bali.

4.2 Data Analisa Hasil Observasi Objek

4.2.1 Analisa Ruangan

4.2.1.1 Area Billiard

1. Area Billiard Depan



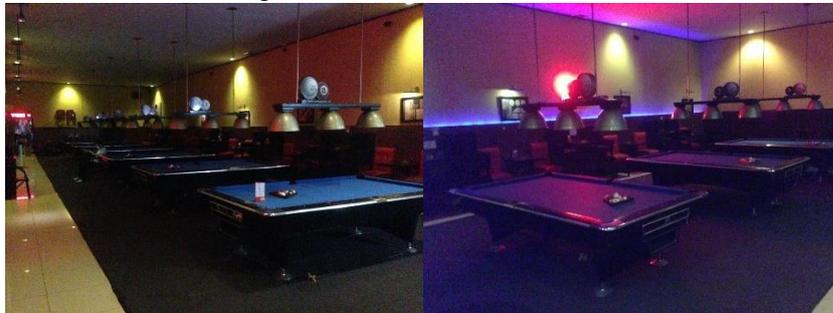
Gambar 4. 1 Area Billiard Depan The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Pada area Billiard depan ini terdapat 10 buah meja billiard disediakan. Bagian dinding pada area billiard depan ini menggunakan *finishing* cat dinding berwarna biru serta penggunaan material karpet berwarna abu-abu pada bagian lantai untuk memunculkan nuansa yang sangat modern dan entertainment. Pencahayaan yang digunakan pada area ini seluruhnya menggunakan pencahayaan buatan, karena bukaan / jendela hanya terdapat pada bagian depan bangunan sehingga ketika siang hari cahaya matahari tidak dapat masuk secara maksimal sehingga digunakan bantuan pencahayaan buatan / lampu.

Kekurangannya adalah ruangan terasa sedikit gelap karena pencahayaan hanya difokuskan pada meja billiard, sehingga pada area duduk yang disediakan di setiap area meja billiard terasa gelap. Penghawaan pada area billiard depan ini menggunakan penghawaan buatan yang dihasilkan dari AC *Central* disetiap area meja billiard.

2. Area Billiard Belakang



Gambar 4. 2 Area Billiard Belakang The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area billiard belakang terdapat 9 buah meja billiard yang disediakan. Pada sisi kanan terdapat 6 buah meja billiard sedangkan pada sisi kiri terdapat 3 buah meja billiard. Nuansa modern pada area billiard belakang ini ditunjukkan dari penggunaan material karpet sepanjang area meja billiard, penggunaan material HPL pada bagian dinding bawah dan penggunaan warna kuning pada keseluruhan dinding. Serta penggunaan lampu berwarna-warni untuk mendukung



nuansa modern entertainment pada area ini. Pencahayaan pada area ini hampir sama dengan area billiard belakang, akan tetapi pada siang hari area billiard belakang ini seluruhnya menggunakan pencahayaan buatan karena tidak terdapat bukaan / jendela pada area ini.

Karena pencahayaan hanya difokuskan pada area meja billiard, area duduk disetiap meja billiard dan keseluruhan area billiard belakang ini terasa gelap dan remang. Penghawaan pada area billiard belakang ini sama seperti pada area billiard depan, hanya menggunakan penghawaan buatan yang dihasilkan dari AC *Central* di setiap area meja billiard.

3. Area Billiard Lantai 2



Gambar 4. 3 Area Billiard Lantai 2 The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area billiard lantai 2 ini disediakan 3 buah meja billiard dengan sofa sebagai fasilitas duduknya berbeda dengan area billiard lainnya pada The Ship Billiard bali ini. Nuansa modern sangat terasa pada area billiard ini, ditunjukkan dari penggunaan kayu panel pada bagian lantainya, penggunaan wallpaper pada bagian dinding kanan dan finishing cat dinding abu pada bagian dinding kiri. Penggunaan jendela kaca yang cukup besar, sehingga pada siang hari dapat memanfaatkan pencahayaan alami untuk membantu pencahayaan pada area ini. Pada area billiard ini juga disediakan sebuah layer proyektor dengan ukuran yang cukup besar serta 2 buah televisi yang berguna untuk memfasilitasi penggunanya agar tidak bosan.



Penghawaan pada area billiard ini seluruhnya menggunakan penghawaan buatan yang berasal dari 3 AC *Split*. Jendela kaca yang ada pada area billiard ini bersifat permanen / tidak dapat dibuka sehingga seluruhnya menggunakan penghawaan buatan.

4.2.1.2 Area Kasir



Gambar 4. 4 Area Kasir The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Area kasir pada The Ship Billiard Bali ini terletak pada lantai 1 bagian tengah. Pada area kasir ini disediakan sebuah loker yang berfungsi untuk menyimpan stick billiard bagi pengguna member dari The Ship Billiard Bali ini. Jadi, pengguna member ini tidak perlu repot-repot untuk membawa stick mereka ketika ingin bermain billiard di The Ship Billiard Bali ini. Di area kasir ini juga menjual beberapa asesoris billiard seperti sarung tangan billiard, stick billiard, cas dan lain-lain. Selain menjual asesoris billiard, pada area kasir ini juga menjual rokok bagi pengguna yang merokok. Penggunaan material kayu dan HPL pada keseluruhan meja dan storage pada area kasir ini terkesan modern dan minimalis.

Kekurangannya adalah ketika ada pengguna yang datang dan ingin menanyakan ketersediaan meja billiard, mereka harus berjalan cukup jauh dan harus melewati area billiard depan. Sangat disayangkan ketika meja billiard tidak tersedia, jadi pengunjung yang datang harus jauh berjalan keluar jika mereka tidak ingin menunggu. Alangkah baiknya jika area kasir ini diletakkan di depan dekat dengan



entrance sehingga memudahkan pengunjung untuk bertanya tentang ketersediaan meja dan memudahkan dalam melakukan segala bentuk pemesanan dan pembayaran. Sehingga setelah melakukan pembayaran pengunjung bisa langsung keluar karena posisinya yang berdekatan dengan entrance / pintu keluar.

4.2.1.3 Area Bar



Gambar 4. 5 Area Bar The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Area Bar pada The Ship Billiard Bali ini terletak di lantai 1 pada bagian tengah, berdekatan dengan area kasir dan panggung. Nuansa modern pada area bar ini sangat terasa, dilihat dari penggunaan lampu halogen biru pada sisi depan meja bar, serta bar stool yang terlihat sangat modern, penggunaan material HPL dan marmer pada meja Bar, penggunaan lampu gantung yang desainnya cukup modern dengan bentuk setengah lingkaran, serta penggunaan kaca cermin pada bagian dinding belakang meja bar. Terdapat sebuah televisi pada area bar untuk memfasilitasi pengunjung bar agar tidak bosan.

Kekurangan pada area bar ini adalah fasilitas duduk yang disediakan pada area Bar ini masih sangat minim, jadi hanya disediakan 8 buah bar stool.



4.2.1.4 Area Stage Performance / Panggung



Gambar 4. 6 Area Panggung The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Area panggung pada The Ship Billiard Bali merupakan salah satu fasilitas entertainment yang disediakan pada tempat billiard ini. Area panggung ini biasanya digunakan sebagai tempat acara *live acoustic music performance* dan *DJ Performance* yang diadakan setiap minggunya di tempat billiard ini. Nuansa entertainment juga didukung dengan adanya layer proyektor dengan ukuran yang cukup besar yang berfungsi untuk menampilkan siaran nonton bareng seperti pertandingan Billiard, Sepakbola dan MotoGP. Nuansa modern dari area panggung ini terlihat dari penggunaan material kaca cermin serta HPL hitam *glossy* pada bagian *backdrop* panggung. Penggunaan material marmer pada bagian lantai juga mendukung nuansa modern pada area ini. Selain panggung, fasilitas entertainment yang disediakan pada tempat billiard ini terdapat sebuah *Dart Arcade Machine* yang terletak di sisi kiri panggung.

Pada bagian depan area panggung terdapat 4 buah meja dan 8 buah kursi yang disediakan. Gunanya kursi dan meja tersebut adalah untuk pengunjung yang ingin bersantai sambil menikmati hiburan yang diadakan di area panggung tersebut.



4.2.1.5 VIP Room



Gambar 4. 7 VIP Room The Ship Billiard Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Terdapat 2 buah ruang VIP yang disediakan oleh The Ship Billiard Bali ini. Ruang VIP ini berfungsi untuk pengunjung yang ingin bermain billiard dengan suasana yang lebih *private*. Fasilitas tambahan yang disediakan pada ruang VIP ini adalah terdapat fasilitas karaoke bagi pengunjung yang ingin bermain billiard sambil menyanyi. Kapasitas ruang VIP ini dapat menampung sampai 10 orang pengunjung. Untuk itu disediakan 3 buah sofa yang disediakan sebagai fasilitas duduk dan sebuah coffee table untuk meletakkan makanan ataupun minuman.

Nuansa modern pada ruang VIP ini terlihat dari pemakaian material karpet pada keseluruhan ruang, pemakaian material HPL pada bagian dinding bawah serta pemakaian wallpaper pada salah satu sisi dinding yang berfungsi sebagai aksen dari ruang VIP tersebut. Pada keseluruhan dinding lainnya menggunakan *finishing* cat dinding abu-abu untuk menambah kesan modern pada ruang VIP ini. *Accent lighting* pada dinding yang dihasilkan dari lampu-lampu LED membuat ruangan ini terlihat modern. Kekurangan ruang VIP ini adalah desain interior yang kurang menarik dan perpaduan warna yang kurang menyatu sehingga ruangan terlihat kuno akibat desain yang kurang dinamis. Alangkah baiknya jika ruangan ini dirancang dengan desain yang lebih dinamis dan pemilihan warna dan material yang



menyatu, sehingga ruangan ini akan terlihat lebih menarik dan kesan VIP lebih terasa.

4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang Pengunjung

4.2.2.1 Area Depan (A. Kasir, Billiard Depan dan Cafe)

Tabel 4. 1 Studi Aktivitas Pengunjung Area Depan (A. Kasir, Billiard Depan & Café)

No.	Area	Aktivitas	Waktu	Kebutuhan Furniture	Dimensi (m ²)	Ratio	Luas (m ²)
1.	A. Entrance	<ul style="list-style-type: none"> Masuk Keluar 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Signedge (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 x 2,6 x 0,15 = 0,24 m² 	1 : 2	2 x 0,24 = 0,48 m ²
2.	A. Kasir	<ul style="list-style-type: none"> Memesan Meja Memesan Makanan & Minuman Membeli Asesoris Billiard Melakukan Pembayaran Meletakkan Stick Billiard (Member) 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Meja Kasir (1) Display Merchandis (1) Locker (1) Kursi (2) Komputer (1) Cash Register (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 x 3,8 x 0,6 = 2,28 m² 1 x 1,8 x 0,6 = 1,08 m² 1 x 2,3 x 0,8 = 1,38 m² 2 x 0,5 x 0,5 = 0,5 m² 	1 : 3	2,28 + 1,08 + 1,38 + 0,25 = 5,24 m ² 3 x 5,24 = 15,72 m ²
3.	A. Billiard Depan	<ul style="list-style-type: none"> Meletakkan Barang Mengambil Stick Billiard Bermain Billiard Istirahat Makan & Minum 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Meja Billiard (5) Rak Stick (2) Meja (5) Kursi (10) 	<ul style="list-style-type: none"> 5 x 2,8 x 1,6 = 22,4 m² 2 x 1,5 x 0,3 = 0,9 m² 5 x 0,8 x 0,6 = 2,4 m² 10 x 0,5 x 0,5 = 2,5 m² 	1 : 4	22,4 + 0,9 + 2,4 + 2,5 = 28,2 m ² 4 x 28,2 = 112,8 m ²
4.	A. Cafe	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Makan & Minum Berbincang-bincang Menonton 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Meja Bundar (8) Meja Persegi (10) Kursi (26) Sofa (4) Single Sofa (16) TV (1) Monitor Proyektor (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 8 x 1,0 x 1,0 = 8,0 m² 10 x 0,6 x 0,8 = 4,8 m² 26 x 0,5 x 0,5 = 6,5 m² 4 x 2,2 x 0,8 = 7,0 m² 16 x 0,7 x 0,7 = 7,8 m² 	1 : 4	8,0 + 4,8 + 6,5 + 7,0 + 7,8 = 34,1 m ² 4 x 34,1 = 136,4 m ²
Total							265,4 m²

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



4.2.2.2 Area Tengah (Bar, Dapur, Panggung, Dart Arcade)

Tabel 4. 2 Studi Aktivitas Pengunjung Area Tengah (Bar, Dapur, Panggung, Dart Arcade)

No.	Area	Aktivitas	Waktu	Kebutuhan Furniture	Dimensi (m ²)	Ratio	Luas (m ²)
1.	A. Bar	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Makan & Minum Berbincang Menikmati Pertunjukan Menonton Meracik Minuman 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Bar Table Set (1) Bar Stool (7) Drink Display Bar (1) Meja (4) Kursi (8) TV (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 x 4,2 x 2,4 = 10,08 m² 7 x 0,4 x 0,4 = 1,12 m² 1 x 3,0 x 0,5 = 1,5 m² 4 x 1,2 x 0,7 = 3,36 m² 8 x 0,5 x 0,5 = 2,0 m² 	1 : 3	10,08 + 1,12 + 1,5 + 3,36 + 2,0 = 18,06 m ² 3 x 18,06 = 54,18 m²
2.	A. Dapur	<ul style="list-style-type: none"> Memasak Mencuci Piring 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Kitchetn-set Letter U (1) Kulkas (2) Kompor (1) Sink (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 1 x 3,3 x 3,3 = 10,9 m² 2 x 1,2 x 0,7 = 1,68 m² 1 x 0,8 x 0,6 = 0,48 m² 1 x 0,8 x 0,5 = 0,4 m² 	1 : 3	10,9 + 1,68 + 0,48 + 0,4 = 13,46 m ² 3 x 13,46 = 40,38 m²
3.	A. Panggung	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Bermain Musik Menari 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Gitar (2) Bass (1) Drum (1) Sound System (4) DJ Set Table (1) Microphone (1) 	<ul style="list-style-type: none"> 2 x 0,5 x 0,1 = 0,1 m² 1 x 0,5 x 0,1 = 0,05 m² 1 x 2,4 x 2,0 = 4,8 m² 4 x 0,7 x 0,4 = 1,12 m² 1 x 1,6 x 0,9 = 1,44 m² 	1 : 3	0,1 + 0,05 + 4,8 + 1,12 + 1,44 = 7,51 m ² 3 x 7,51 = 22,53 m²
4.	A. Dart Arcade	<ul style="list-style-type: none"> Bermain Dart 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Dart Arcade Machine 	<ul style="list-style-type: none"> 2 x 2,8 x 1,4 = 7,84 m² 	1 : 2	2 x 7,84 = 15,68 m²
Total							132,77 m²

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

4.2.2.3 Area Belakang (A. Billiard Belakang dan VIP Room)

Tabel 4. 3 Studi Aktivitas Pengunjung Area Depan (A. Kasir, Billiard Depan & Café)

No.	Area	Aktivitas	Waktu	Kebutuhan Furniture	Dimensi (m ²)	Ratio	Luas (m ²)
1.	A. Billiard Belakang	<ul style="list-style-type: none"> Meletakkan Barang Mengambil Stick Billiard Bermain Billiard Istirahat 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> Meja Billiard (9) Rak Stick (4) Meja (9) Kursi (18) 	<ul style="list-style-type: none"> 9 x 2,8 x 1,6 = 40,3 m² 4 x 1,5 x 0,3 = 1,8 m² 9 x 0,8 x 0,6 = 4,3 m² 18 x 0,5 x 0,5 = 4,5 m² 	1 : 4	40,3 + 1,8 + 4,3 + 4,5 = 50,9 m ² 4 x 50,9 = 203,6 m²



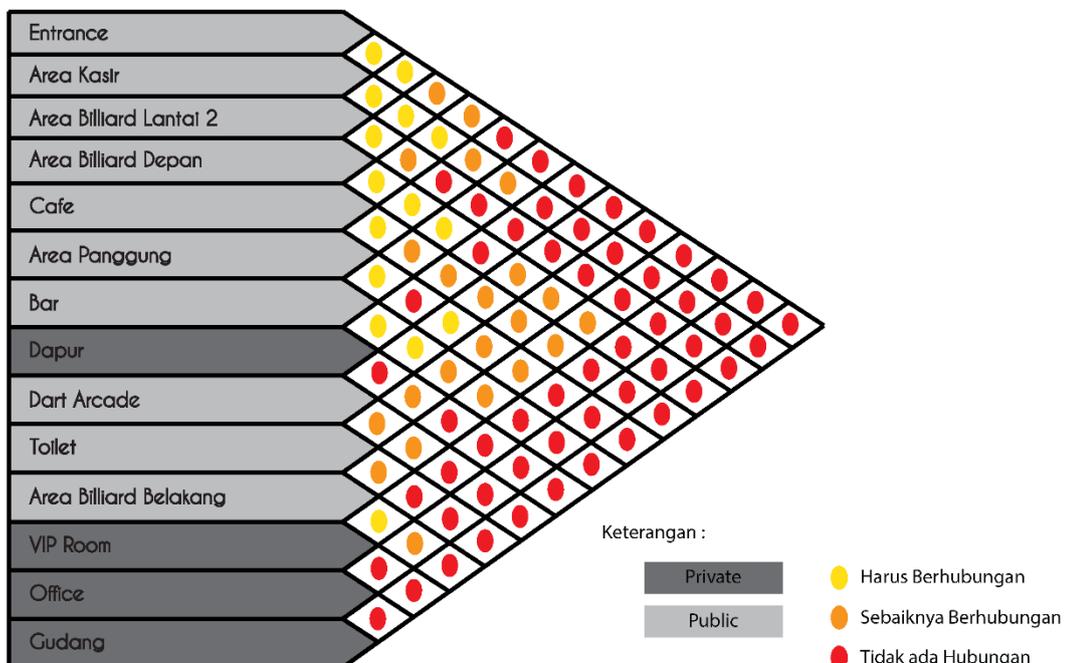
		<ul style="list-style-type: none"> • Makan & Minum 					
2.	VIP Room	<ul style="list-style-type: none"> • Meletakkan Barang • Bermain Billiard • Bernyanyi • Menonton Film • Istirahat • Makan & Minum 	09.00 – 24.00	<ul style="list-style-type: none"> • Meja Billiard (1) • Sofa (4) • Meja (1) • Rak Stick (1) • TV • Karaoke Set (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • $1 \times 2,8 \times 1,6 = 4,48 \text{ m}^2$ • $4 \times 2,0 \times 1,0 = 8,0 \text{ m}^2$ • $1 \times 1,3 \times 1,0 = 1,3 \text{ m}^2$ • $1 \times 1,5 \times 0,3 = 0,45 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$4,48 + 8,0 + 1,3 + 0,45 = 14,23 \text{ m}^2$ $3 \times 14,23 = 42,69 \text{ m}^2$
Total							242,29 m²

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

4.2.3 Analisa Sirkulasi Ruang

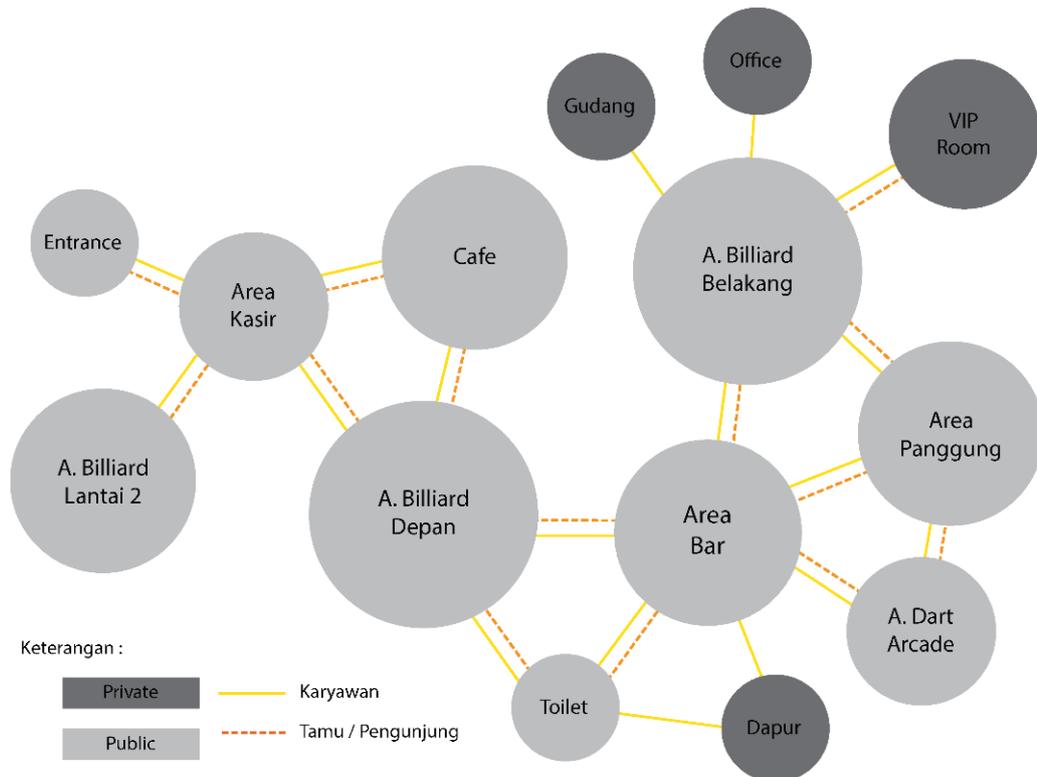
Sirkulasi yang baik memperhatikan jangkauan ruangan sesuai dengan alur aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan tidak mengganggu aktivitas lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi optimalnya penggunaan ruang pada sebuah bangunan.

Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang ada pada area-area yang ada pada The Ship Billiard Bali, didapatkan Analisa hubungan ruang sebagai berikut :



Gambar 4. 8 Hasil Analisa Hubungan Ruang (Matriks Hubungan Ruang)
 Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan hasil matriks hubungan ruang, didapatkan hubungan sirkulasi yang digambarkan pada *Bubble Diagram* sebagai berikut :



Gambar 4. 9 Hasil Analisa Sirkulasi Ruang (Bubble Diagram)
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

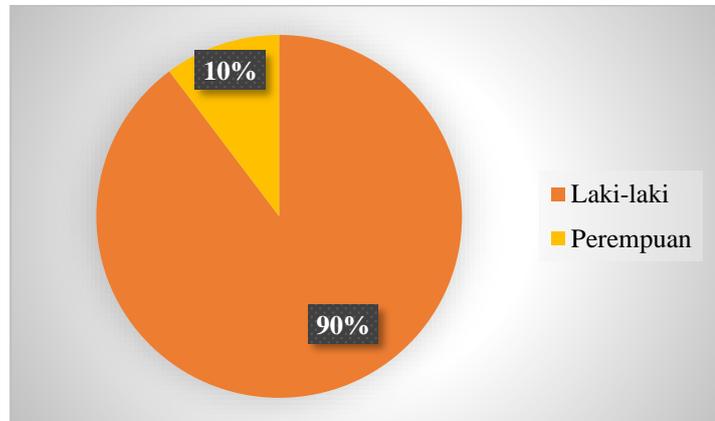
4.3 Data Analisa Hasil Kuisisioner Konsumen

4.3.1 Analisa Variabel Dermografi

Variabel dermografi digunakan untuk mengetahui karakteristik pengunjung dan calon pengunjung tempat billiard di daerah Kota Denpasar. Analisa hasil perhitungan kuisisioner masing-masing sub-variabel dalam variabel dermografi dapat diuraikan sebagai berikut :



A1. Jenis Kelamin



Gambar 4. 10 Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung The Ship Billiard Bali.
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 4 Hasil Analisa Jenis Kelamin Pengunjung The Ship Billiard Bali.

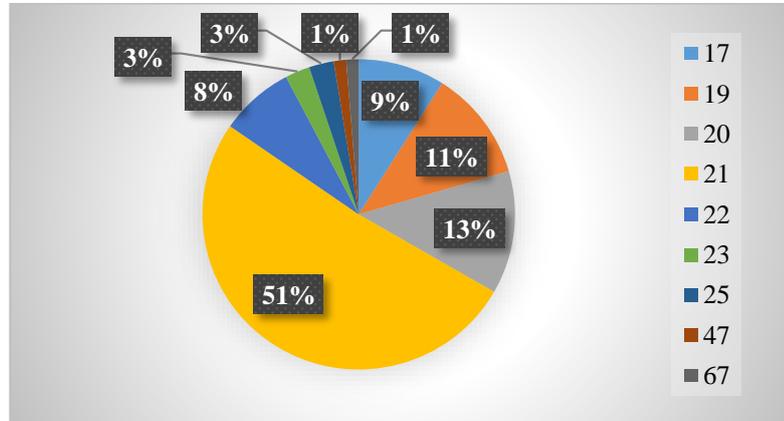
Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	70	90%
Perempuan	8	10%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Jika dilihat dari diagram dan table diatas maka dapat disimpulkan bahwa koresponden pengunjung dominan berjenis kelamin Laki-laki dengan jumlah 70 orang (90%) dan sedangkan Perempuan 8 orang (10%).



A2. Usia



Gambar 4. 11 Hasil Analisa Usia Pengunjung The Ship Billiard Bali.
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 5 Hasil Analisa Usia Pengunjung The Ship Billiard Bali.

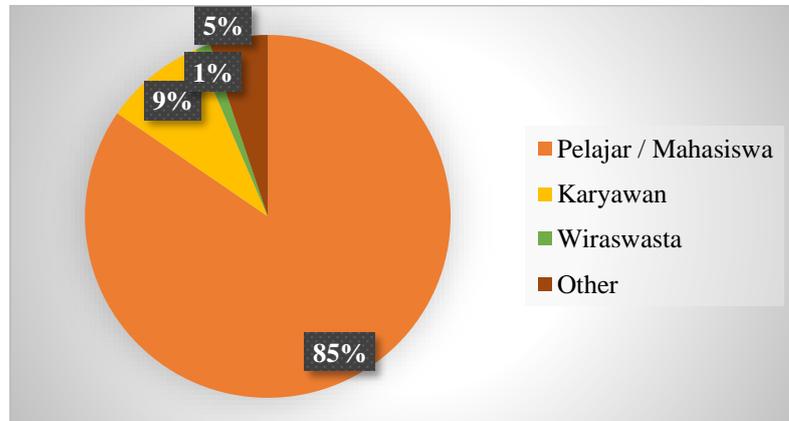
Usia	Jumlah	Persentase
17	7	9%
19	9	11%
20	10	13%
21	40	51%
22	6	8%
23	2	3%
25	2	3%
47	1	1%
67	1	1%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa usia koresponden pengunjung adalah dominan berusia 17-22 tahun atau kalangan remaja akhir yang berjumlah 72 orang.



A3. Pekerjaan



Gambar 4. 12 Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung The Ship Billiard Bali.
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

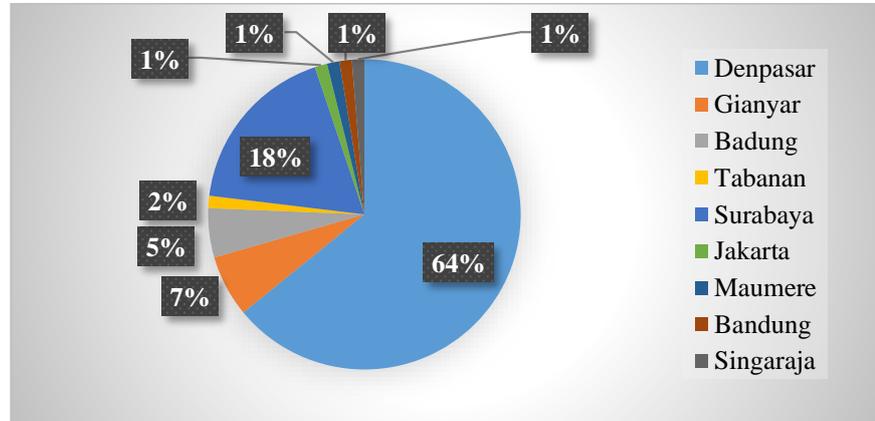
Tabel 4. 6 Hasil Analisa Pekerjaan Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Pelajar / Mahasiswa	66	85%
Karyawan	7	9%
Wiraswasta	1	1%
Other	4	5%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dilihat dari kategori pekerjaan, sebagian besar koresponden pengunjung adalah sebagai pelajar sebanyak 66 orang (85%) dari 78 koresponden, dan sisanya adalah karyawan 7 orang (9%), Wiraswasta 1 orang (1%) dan yang lainnya itu diantaranya dokter, arsitek dan lain-lain sebanyak 4 orang (5%).

A4. Domisili



Gambar 4. 13 Hasil Analisa Domisili Pengunjung The Ship Billiard Bali.
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 7 Hasil Analisa Domisili Pengunjung The Ship Billiard Bali.

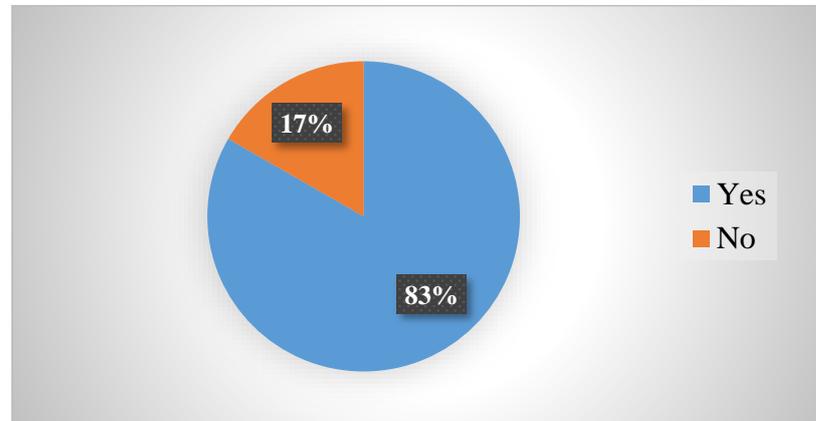
Domisili	Jumlah	Persentase
Denpasar	50	64%
Badung	4	5%
Gianyar	5	7%
Tabanan	1	2%
Singaraja	1	1%
Jakarta	1	1%
Surabaya	14	18%
Bandung	1	1%
Maumere	1	1%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dapat dilihat dari hasil analisa diagram dan table diatas, bahwa domisili dari koresponden pengunjung kebanyakan berasal dari tempat billiard itu sendiri yaitu Kota Denpasar 50 orang (64%), dan sisanya adalah dari Kabupaten Badung 4 orang (5%), Gianyar 5 orang (7%), Tabanan 1 orang (2%), Singaraja 1 orang (1%), Kota Jakarta 1 orang (1%), Surabaya 1 orang (1%), Bandung 1 orang (1%) dan Maumere 1 orang (1%).



A5. Gemar Bermain Billiard



Gambar 4. 14 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

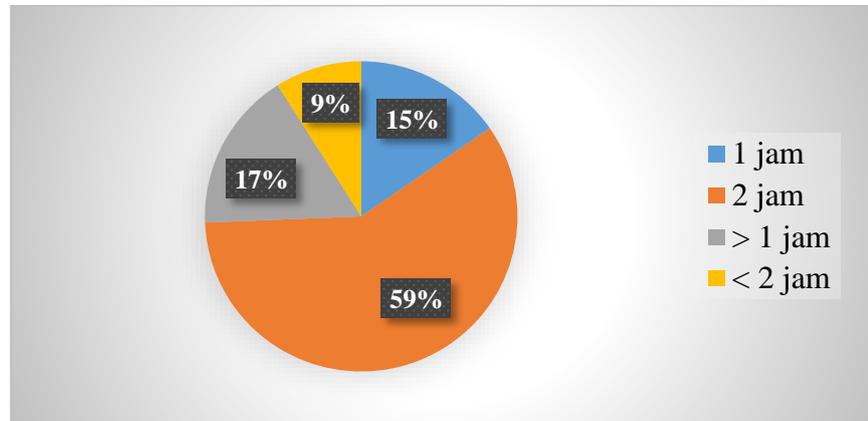
Tabel 4. 8 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Respon	Jumlah	Persentase
Yes	65	83%
No	13	17%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dapat dilihat dari hasil analisa diagram dan table diatas, hampir seluruh koresponden pengunjung adalah orang yang gemar bermain billiard sebanyak 65 orang (83%) dari 78 koresponden dan yang tidak gemar bermain billiard sebanyak 13 orang (17%).

A6. Lama Bermain Billiard



Gambar 4. 15 Hasil Analisa Lama Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 9 Hasil Analisa Gemar Bermain Billiard Pengunjung The Ship Billiard Bali.

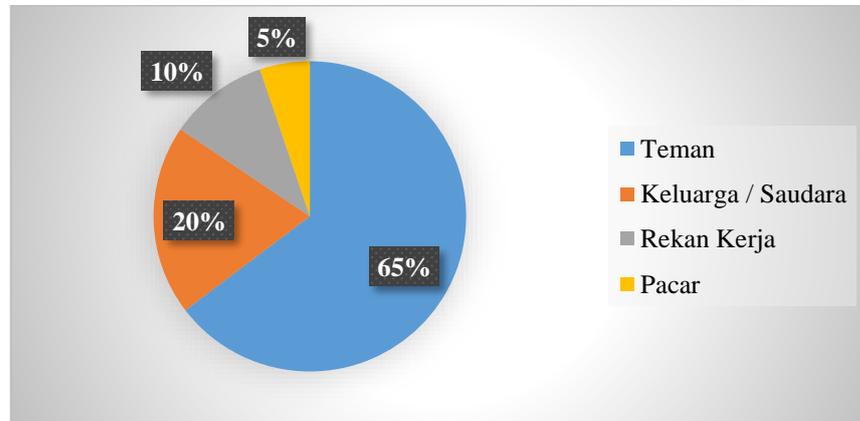
Waktu	Jumlah	Persentase
1 Jam	12	15%
2 Jam	46	59%
> 2 Jam	7	9%
< 1 Jam	13	17%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dapat dilihat dari hasil analisa diagram dan table diatas, berdasarkan dari lama koresponden pengunjung bermain billiard, paling banyak bermain dalam waktu 2 jam sebanyak 46 orang (59%) dari 78 koresponden. Di peringkat kedua adalah dengan waktu < 1 jam sebanyak 13 orang (17%), selanjutnya 1 jam 12 orang (15%), dan > 2 jam sebanyak 7 orang (9%).



A7. Rekan yang Diajak



Gambar 4. 16 Hasil Analisa Rekan yang diajak Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 10 Hasil Analisa Rekan yang diajak Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Rekan	Jumlah	Persentase
Teman	75	65%
Keluarga / Saudara	23	20%
Rekan Kerja	12	10%
Pacar	6	5%
Total	116	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Dilihat dari hasil analisa rekan yang diajak koresponden pengunjung The Ship Billiard Bali, kebanyakan menjawab adalah mengajak Teman sebanyak 75 respon (65%). Disini koresponden dapat memilih lebih dari satu, jadi jumlah total dari respon koresponden mencapai 116 respon. Diantaranya Keluarga / Saudara 23 respon (20%), Rekan Kerja 12 respon (10%) dan Pacar 6 respon (5%).

Jadi, kesimpulan dari hasil analisa kuisioner berdasarkan variabel demografi diatas menunjukkan bahwa yang berkunjung ke The Ship Billiard



Bali ini didominasi oleh kalangan pria dengan rentan usia 20-21 tahun yang berstatus sebagai mahasiswa yang gemar dalam bermain billiard dan berdomisili di Denpasar. Rata-rata mereka yang mengunjungi tempat billiard ini mengajak teman-teman dan menghabiskan waktu sekitar 2 jam untuk bermain billiard.

4.3.2 Analisa Perilaku dan Aktivitas

Berikut merupakan data dari koresponden untuk mengetahui minat koresponden pada aktivitas di sebuah tempat billiard :

Tabel 4. 11 Hasil Analisa Perilaku dengan penerapan pada Interior

No.	Pertanyaan	Jawaban	%	Jumlah	Penjelasan
B1	Apa yang menjadi pertimbangan anda dalam memilih sebuah tempat billiard untuk bermain billiard ?	a. Suasananya (Kenyamanannya)	43%	58	Untuk mengetahui faktor yang membuat ketertarikan klien dalam memilih sebuah tempat billiard.
		b. Desain Tempatnya	21%	28	
		c. Fasilitas yang disediakan	30%	40	
		d. Other - Harga - Jarak yang dekat	6%	8	
B2	Fasilitas apa saja yang anda inginkan ada pada sebuah tempat billiard selain area billiard ?	a. Bar	35%	46	Untuk mengetahui area apa saja yang akan dimasukkan ke dalam <i>layout</i> guna mendukung fasilitas tempat billiard.
		b. Café	35%	46	
		c. Pro Shop (Accesoris Billiard)	25%	32	
		d. Other	5%	6	

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Jadi, kesimpulan dari hasil analisa kuisioner berdasarkan perilaku dan aktivitas pengunjung diatas adalah pengunjung yang datang ke sebuah tempat billiard rata-rata lebih mempertimbangkan suasana (kenyamanannya) dan



fasilitas yang disediakan seperti Bar dan Café dalam memilih sebuah tempat billiard.

4.3.3 Analisa Eksisting Layout

Berikut merupakan data dari koresponden untuk mengetahui perubahan-perubahan apa saja yang diperlukan dan diinginkan oleh pengunjung pada eksisting *layout* :

Tabel 4. 12 Hasil Analisa koresponden pada Eksisting Layout

No.	Pertanyaan	Jawaban	%	Jumlah	Penjelasan
C1	Apakah sirkulasi pada The Ship Billiard Bali sudah cukup nyaman bagi anda dalam beraktivitas disana ?	a. Sudah	24%	19	Untuk mengetahui tingkat kenyamanan klien dengan keadaan sirkulasi pada eksisting.
		b. Lumayan	59%	46	
		c. Kurang	12%	9	
		d. Other - Terganggu dengan asap rokok	5%	4	
C2	Apakah desain interior dan suasana ruang pada The Ship Billiard Bali sudah cukup nyaman bagi anda dalam bermain billiard ?	a. Sudah	29%	23	Untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengunjung terhadap suasana dan interior yang dihadirkan pada eksisting.
		b. Lumayan	58%	45	
		c. Kurang	9%	7	
		d. Other	4%	3	
C3	Apakah area fasilitas yang disediakan pada The Ship Billiard Bali sudah cukup memenuhi kebutuhan anda ?	a. Sudah	33%	26	Untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengunjung terhadap area fasilitas yang
		b. Lumayan	54%	42	
		c. Kurang	9%	7	



		d. Other	4%	3	disediakan pada eksisting.
--	--	----------	----	---	----------------------------

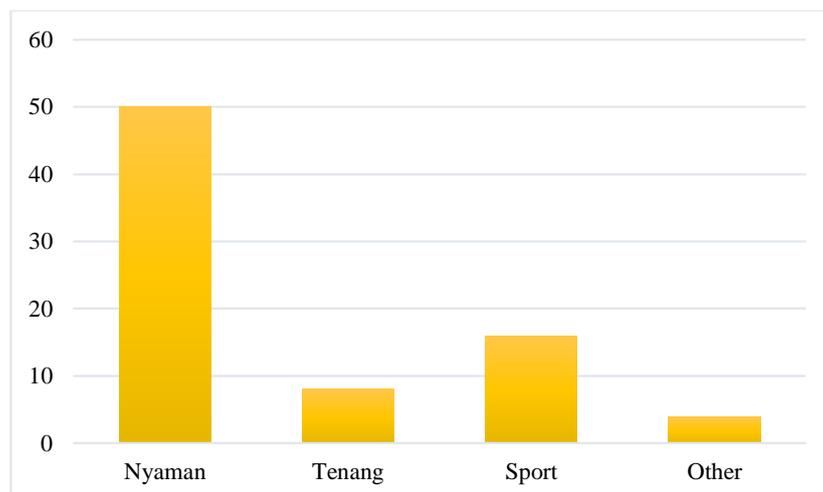
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Jadi, kesimpulan dari hasil analisa kuisisioner berdasarkan eksisting layout diatas adalah The Ship Billiard Bali memiliki sirkulasi, desain interior dan suasana yang lumayan/cukup nyaman dalam beraktivitas dan bermain billiard. Serta fasilitas yang disediakan pada The Ship Billiard Bali cukup memenuhi kebutuhan pengunjung dari tempat billiard ini.

4.3.4 Analisa Data Konsep Desain

D.1 Minat Interior

Menurut prioritas koresponden pengunjung tempat billiard, maka sebuah tempat billiard harus memiliki kenyamanan (50 orang / 64%) dan tetap menampilkan suasana sport (16 orang / 21%) di dalamnya. Selain itu, untuk mendukung konsentrasi para pengunjung dalam bermain billiard agar terciptanya kenyamanan, dibutuhkan suasana yang tenang (8 orang / 10%) di dalamnya untuk menciptakan nuansa *cozy* dan alami (4 orang / 5%) menurut beberapa koresponden. (**Gambar 4.17 & Tabel 4.13**)



Gambar 4. 17 Hasil Analisa Suasana yang diharapkan Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

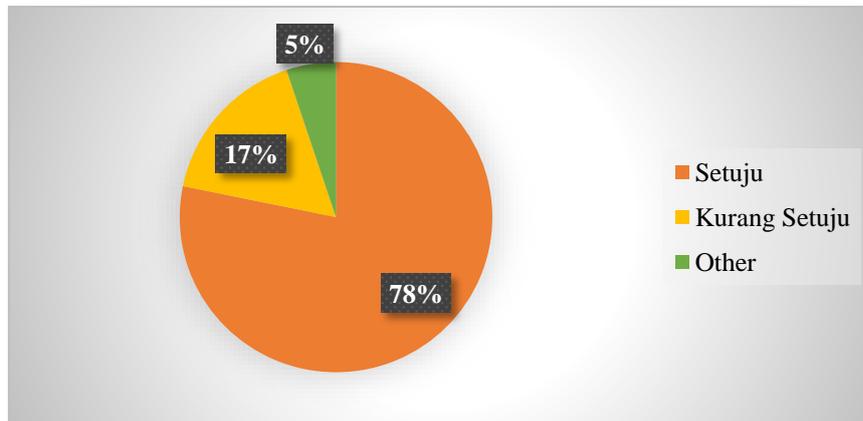


Tabel 4. 13 Hasil Analisa Suasana yang diharapkan Pengunjung The Ship Billiard Bali.

Keterangan	Jumlah	Persentase
Nyaman	50	64%
Tenang	8	10%
Sport	16	21%
Other	4	5%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Sebanyak 61 orang (78%) koresponden setuju jika nuansa pada The Ship Billiard & Entertainment Bali menggunakan nuansa Kebudayaan Tradisional Bali. Selain itu juga, terdapat beberapa orang yang kurang setuju (13 orang / 17%) akan penerapan nuansa Kebudayaan Tradisional Bali. Disamping itu juga, terdapat beberapa orang yang mengatakan sangat setuju (4 orang / 5%) dengan penerapan nuansa Kebudayaan Tradisional Bali ini, asalkan pada penerapan konsep ini tidak mempengaruhi atau mengurangi kenyamanan pengunjung dalam bermain billiard. (**Gambar 4.18 & Tabel 4.14**)



Gambar 4. 18 Hasil Analisa Penerapan Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.

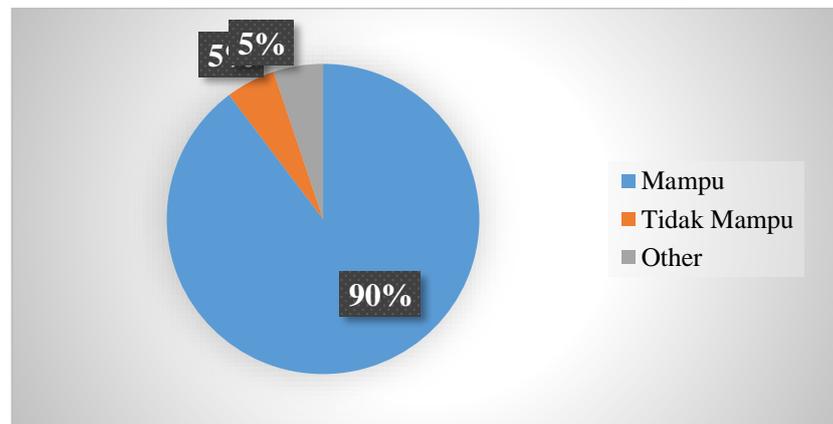
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 14 Hasil Analisa Pemerapan Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.

Keterangan	Jumlah	Persentase
Setuju	61	78%
Kurang Setuju	13	17%
Other	4	5%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Menurut 70 orang (90%) koresponden dari 78 orang koresponden, menyatakan penerapan konsep nuansa Kebudayaan Tradisional Bali ini mampu menarik minat para wisatawan Asing untuk datang ke tempat billiard ini, terutama wisatawan asing yang gemar dalam bermain billiard. Hanya 4 orang (5%) yang mengatakan tidak mampu dengan alasan mereka masing-masing, dan 4 orang (5%) lainnya mengatakan cukup mampu akan tetapi sedikit ragu karena lokasi dari The Ship Billiard & Entertainment Bali ini yang terletak di daerah perkotaan yang jumlah wisatawan asingnya tidak terlalu banyak dari daerah-daerah wisata lainnya yang ada di Bali. (**Gambar 4.19 & Tabel 4.15**)



Gambar 4. 19 Hasil Analisa Daya Tarik Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Tabel 4. 15 Hasil Analisa Daya Tarik Nuansa Tradisional Bali pada The Ship Billiard Bali.

Keterangan	Jumlah	Persentase
Mampu	70	90%
Kurang Mampu	4	5%
Other	4	5%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Selain untuk menarik minat para wisatawan asing untuk datang mengunjungi tempat billiard ini, kuisisioner ini juga ditujukan untuk mengetahui apakah konsep penerapan dari Kebudayaan Tradisional Bali ini mampu mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam bermain billiard pada tempat billiard ini dan beberapa alasan dari pengunjung mengatakan mampu atau tidak mampu. (**Gambar 4.20 & Tabel 4.16**)

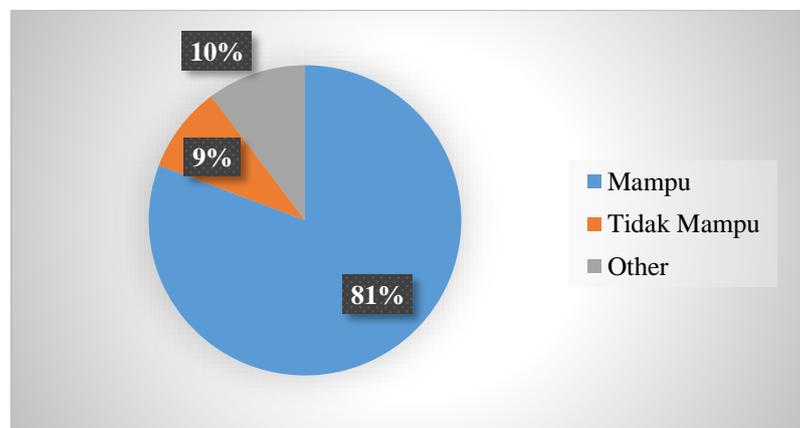
Sebanyak 63 orang (81%) dari 78 orang koresponden mengatakan mampu dengan beberapa alasan yang dapat dirangkum sebagai berikut :

- Mampu, dengan desain dan suasana berkonsep kebudayaan, kita akan merasakan rileks, nyaman dan tenang, apalagi konsepnya budaya bali, yang penuh akan seni ini.
- Mampu, karena nuansa budaya lokal lebih menambah daya tarik dan minat wisatawan untuk bermain billiard, apalagi selama ini belum ada yang mengambil konsep seperti itu, dan nuansa akan terasa lebih nyaman dengan sensasi yang berbeda.
- Mampu, karena dengan adanya penerapan konsep bernuansa bali tersebut akan menambahkan kesan nyaman, selain itu pemain/penunggu juga tidak bosan dengan kesan tempat billiard yang monoton.

Disamping itu, sebanyak 7 orang (9%) mengatakan tidak mampu, dan 8 orang (10%) mengatakan tergantung dari bagaimana konsep

Kebudayaan Tradisional Bali itu diterapkan. Berikut beberapa alasan yang dapat dirangkum dari beberapa koresponden yang menjawab kurang mampu :

- Tidak, karena The Ship digolongkan sebagai tempat hiburan jadinya bila disisipkan warna kebudayaan akan tidak senada dengan hiburan yg ditawarkan.
- Tidak, karena masih ada faktor lain yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung, seperti suasana tempat billiard atau yang lainnya.



Gambar 4. 20 Hasil Analisa Pengaruh Nuansa Tradisional Bali pada Kenyamanan Pengunjung.

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 16 Hasil Analisa Pengaruh Nuansa Tradisional Bali pada Kenyamanan Pengunjung.

Keterangan	Jumlah	Persentase
Mampu	70	90%
Kurang Mampu	4	5%
Other	4	5%
Total	78	100%

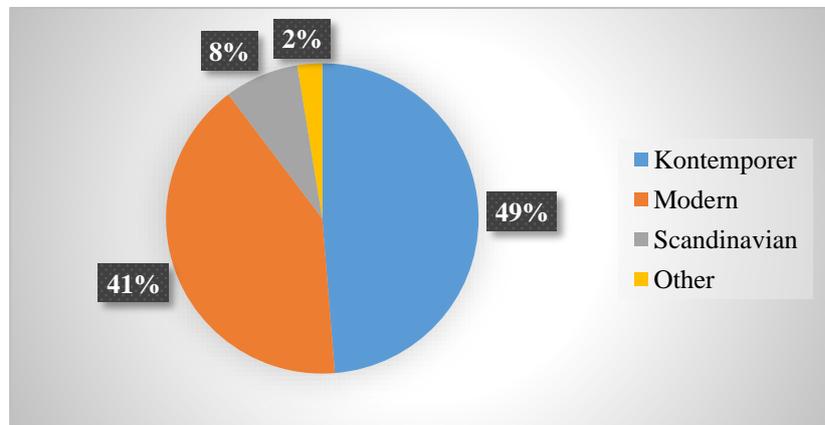
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk menunjang penerapan nuansa Tradisional Bali ini, ditawarkan beberapa konsep desain kepada koresponden pengunjung



yang nantinya akan diterapkan pada tempat billiard ini, diantaranya adalah Kontemporer, Modern dan Scandinavian.

Sebanyak 38 koresponden (49%) memilih menggunakan konsep desain Kontemporer, 32 koresponden (41%) memilih menggunakan konsep desain Modern dan 6 koresponden (8%) memilih menggunakan konsep desain Scandinavian. Sisanya, 2 koresponden (2%) menawarkan konsep selain pilihan konsep desain yang disediakan, yaitu Natural / Alami. (**Gambar 4.21 & Tabel 4.17**)



Gambar 4. 21 Hasil Analisa Perpaduan Konsep Desain dengan Nuansa Tradisional Bali

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 17 Hasil Analisa Perpaduan Konsep Desain dengan Nuansa Tradisional Bali

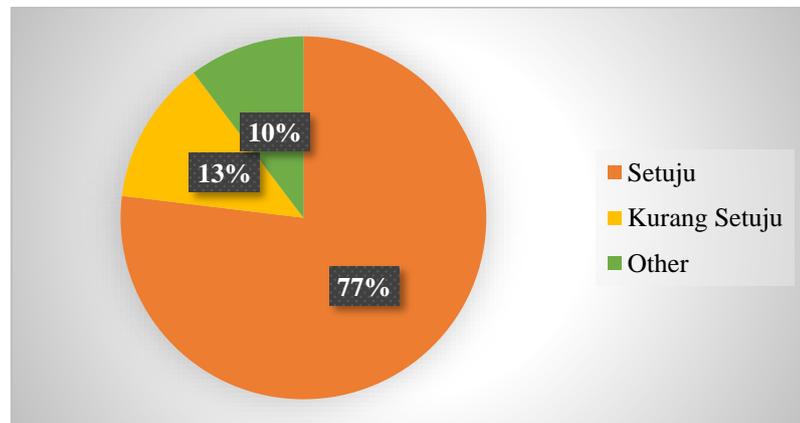
Keterangan	Jumlah	Persentase
Kontemporer	38	49%
Modern	32	41%
Scandinavian	6	8%
Other	2	2%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

D2. Elemen Pembentuk Ruang

- Material

Setelah menyebarkan kuisisioner dengan hasil koresponden total sebanyak 78 orang, sebanyak 60 koresponden (77%) mengatakan setuju apabila Batu Bali dijadikan sebagai material utama untuk memberikan nuansa Tradisional Bali pada desain interior The Ship Billiard Bali ini. Sedangkan sebanyak 10 koresponden (13%) menyatakan kurang setuju dan 8 koresponden (10%) menyatakan ragu-ragu. (**Gambar 4.22 dan Tabel 4.18**)



Gambar 4. 22 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Batu Bata Bali

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 18 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Batu Bata Bali

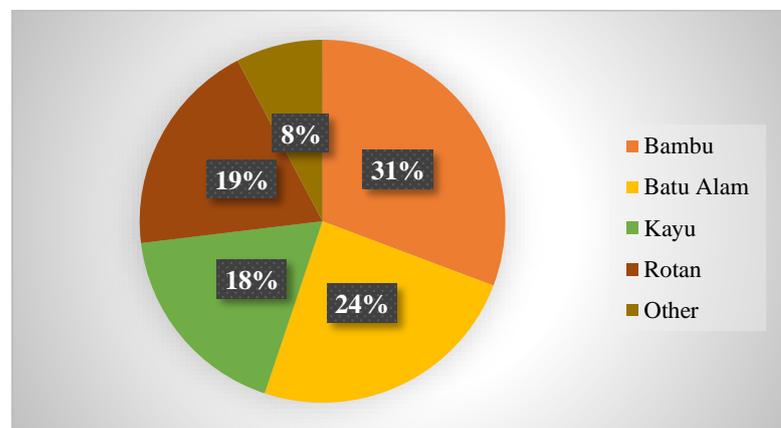
Keterangan	Jumlah	Persentase
Setuju	60	77%
Kurang Setuju	10	13%
Other	8	10%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Selain Batu Bata Bali, pada kuisisioner juga terdapat pertanyaan yang menunjukkan material apa saja yang dapat menciptakan nuansa Tradisional Bali selain Batu Bata Bali. Terdapat beberapa pilihan,



diantaranya adalah material Bambu, Batu Alam (Batu Paras, Batu Palimanan dan lain-lain), Kayu, Rotan, *Other* / dan lain-lain. Sebanyak 24 koresponden (31%) memilih material Bambu, 19 koresponden (24%) memilih material Batu Alam, 15 koresponden (19%) memilih Rotan, 14 koresponden (18%) memilih Kayu, dan sisanya sebanyak 6 koresponden (8%) memiliki pilihan sendiri seperti Kain Tradisional khas Bali (Kain Poleng, Kain Prada, dan Kain Songket) serta Patung Khas Bali dan Ukiran Khas Bali. (Gambar 4.23 dan Tabel 4.19)



Gambar 4. 23 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

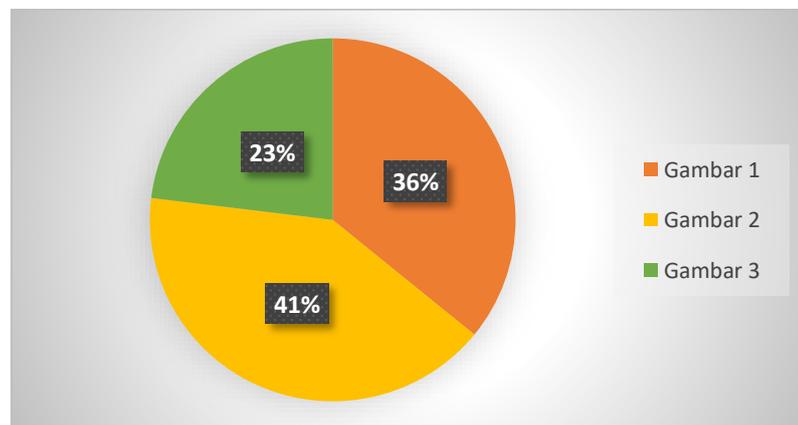
Tabel 4. 19 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Material Lain

Keterangan	Jumlah	Persentase
Bambu	24	31%
Batu Alam	19	24%
Kayu	14	18%
Rotan	15	19%
Other	6	8%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

- **Furnitur**

Bentuk furniture yang terpilih merupakan bentukan furniture yang simple namun tetap menggunakan material khas Tradisional Bali yaitu rotan sebanyak 32 koresponden (41%). Untuk bentukan furniture terpilih kedua yaitu bentukan furniture yang mengadopsi bentukan khas Tradisional Bali dengan material kayu sebanyak 28 koresponden (36%), dan yang terakhir bentukan furniture yang modern dengan menggunakan material kayu dibalut dengan bantalan sebanyak 18 koresponden (23%). (**Gambar 4.24 dan Tabel 4.20**)



Gambar 4. 24 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Bentuk Furnitur
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Tabel 4. 20 Hasil Analisa Minat Koresponden terhadap Bentuk Furnitur

Keterangan	Jumlah	Persentase
 Gambar 1	28	36%



 Gambar 2	32	41%
 Gambar 3	18	23%
Total	78	100%

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

4.4 Data Analisa Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan salah satu manajer di The Ship Billiard and Entertainment Bali, didapat poin-poin penting yang mendukung penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Sejarah The Ship Billiard & Entertainment Bali

The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan salah satu tempat billiard yang terletak di Kota Denpasar yang didirikan dan beroperasi sejak tanggal 1 November 2003. The Ship Billiard Bali didirikan diatas lahan seluas 1100 m² dan memiliki luas bangunan 800 m². Sebelum bernama The Ship Billiard & Entertainment, nama dari tempat billiard ini adalah Wahana Billiard Centre (WBC) & Café. Pada tahun 2013 terjadi pergantian kepemilikan dari tempat billiard ini, sehingga nama dari tempat billiard ini pun dirubah menjadi The Ship Billiard & Entertainment Bali.



2. Perkembangan Perusahaan

The Ship Billiard & Entertainment Bali merupakan salah satu tempat billiard yang terletak di Kota Denpasar yang saat ini ramai dikunjungi oleh para remaja Bali, khususnya kalangan remaja di Kota Denpasar. Seiring dengan meningkatnya jumlah peminat olahraga billiard, yang awalnya The Ship Billiard Bali terdiri dari 1 lantai, pada tahun 2015 terdapat penambahan lantai 2 pada bagian depan gedung yang difungsikan sebagai area billiard tambahan. Awalnya The Ship Billiard Bali hanya tersedia 21 buah meja billiard, dengan adanya penambahan lantai 2 saat ini The Ship Billiard Bali memiliki 24 buah meja billiard.

Selain itu, The Ship Billiard bali juga dilengkapi dengan berbagai macam suguhan *Live Musik* dan *DJ Performance* hampir setiap harinya dan didukung dengan penyajian makanan dan minuman dari staff café untuk menu masakan *Western*, *Oriental* dan *Indonesia Cuisine* yang sangat mahir dibidangnya. Menurut beliau, dari upaya yang telah dilakukan oleh The Ship Billiard Bali ini, membawa dampak yang sangat positif bagi kalangan entertainer dan pecinta billiard sport, tidak kurang dari 4.500 – 5.000 orang datang mengunjungi tempat billiard ini setiap bulannya.

3. Filosofi Perusahaan



Gambar 4. 25 Logo dari The Ship Billiard & Entertainment Bali
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Logo dari The Ship Billiard Bali ini memakai tulisan dari nama tempat billiard ini. Pemilihan warna dari logo ini diinspirasi dari warna bola billiard no. 8, dimana bola billiard no. 8 ini biasanya dijadikan simbol atau ciri khas dari olahraga billiard. Bola billiard no. 8 ini memiliki warna hitam pada keseluruhan bola dan terdapat bulatan putih pada bagian tengah yang bertuliskan no. 8. Jadi, untuk menampilkan nuansa dari sebuah tempat billiard, warna hitam dan putih ini dipilih sebagai warna dari logo The Ship Billiard & Entertainment Bali.

4. Corporate Identity

Di dalam mengembangkan konsep tempat wisata hiburan yang dimiliki oleh Bapak Putu Sudiarta & Robertus Wibisono, mereka merekrut tenaga profesional di bidangnya masing-masing dan mampu berintegrasi membentuk suatu tim yang mampu mengawal visi dan misi perusahaan. Contohnya adalah penyajian makanan dan minuman dari staff café untuk menu masakan *Western*, *Oriental* dan *Indonesia Cuisine* yang sangat mahir dibidangnya. Menurut beliau, karyawan atau staff dapat memberikan *competitive advantage* dalam bidang pelayanan bagi perusahaan sehingga karyawan atau staff merupakan asset yang berharga.

Keunggulan kompetitif yang lebih utama yang dimiliki oleh The Ship Billiard Bali dibandingkan dengan kompetitornya adalah konsep pelayanan yang personal dan hangat. Konsep ini dijiwai oleh seluruh karyawan untuk menciptakan suatu budaya pelayanan yang bersahabat dan berkualitas. Keunggulan kompetitif tersebut, merupakan kunci utama yang membedakan The Ship Billiard Bali dengan pesaingnya. Management The Ship Billiard Bali berkeyakinan dengan keunggulan kompetitif yang dimilikinya, mampu membawa The Ship Billiard Bali ini ke posisi yang lebih baik diantara kompetitornya dan menjadi sebuah tempat billiard no. 1 di Bali.



5. Eksisting dan Interior The Ship Billiard Bali

Menurut narasumber bahwa suatu fasilitas tempat wisata hiburan khususnya fasilitas billiard di suatu daerah yang memiliki kebudayaan yang kental dengan pengunjung mayoritas berasal dari mancanegara, haruslah memiliki sebuah ciri khas dan tetap menjaga kebudayaan tersebut. Bukan hanya dari kebudayaan namun juga keseniannya, salah satu kesenian yang bisa diinterpretasikan ke dalam hal ini adalah seni bangunan khas Tradisional Bali. Elemen-elemen yang dijaga seperti material, bentukan-bentukan furniture maupun elemen estetis ruangan, serta ornamen dan ukiran khas Bali (Patra Bali). Begitu dengan The Ship Billiard Bali ini, beliau berharap kedepannya tempat billiard ini memiliki ciri khas yang membedakannya dengan tempat billiard lainnya. Serta mampu membantu program pemerintah dalam mewujudkan sebuah tempat wisata hiburan, yang menjaga dan melestarikan kebudayaan serta kekhasan interior dan arsitektur Tradisional Bali. Sehingga kekayaan Budaya yang telah dimiliki dan dijaga selama ini tidak punah dan hilang begitu saja.

4.5 Rangkuman Hasil Analisa

Rangkuman hasil analisa adalah hasil maupun temuan yang dikumpulkan dari hasil analisa wawancara, analisa variabel pada kuisisioner, dan analisa variabel konsep desain. Kumpulan data-data hasil maupun temuan tersebut dirangkum dalam bentuk tabel **4.26 & 4.27**

4.5.1 Rangkuman Analisa Hasil Wawancara

Gambar 4. 26 Rangkuman Analisa Hasil Wawancara

No.	Variabel Penelitian (Pertanyaan)	Temuan (Hasil Analisa)	Ide Konsep
1.	Perkembangan Perusahaan	Terjadi perkembangan tempat pariwisata hiburan yang sangat pesat secara terus menerus, sehingga dibutuhkan eksisting yang mampu bersaing dan memiliki ciri khas tersendiri yang dapat	



		membedakannya dengan tempat hiburan lainnya.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
2.	Filosofi Perusahaan	Sebagai salah satu tempat pariwisata hiburan khususnya dibidang olahraga Billiard yang terdapat di Kota Denpasar, Bali.	
3.	<i>Corporate Identity</i>	Karyawan atau staff dapat memberikan competitive advantage dalam bidang pelayanan bagi perusahaan sehingga karyawan atau staff merupakan asset yang berharga. Pelayanan yang personal, bersahabat dan berkualitas menghasilkan layanan yang professional.	
4.	Eksisting dan Interior	Menciptakan sebuah tempat pariwisata hiburan pada bidang olahraga Billiard yang nyaman pada saat bermain dan memiliki nuansa yang berbeda dengan tempat billiard lainnya, yang memiliki nilai seni budaya yang tinggi, khususnya budaya Tradisional Bali karena eksisting yang berada di Bali.	

Sumber : Dokemntasi Penulis (2016)

4.5.2 Rangkuman Analisa Hasil Kuisisioner

Gambar 4. 27 Rangkuman Analisa Hasil Kuisisioner

No.	Variabel Penelitian	Sub Variabel	Temuan (Hasil Analisa)	Ide Konsep Rancangan	
1.	Dermografi	A1	Jenis Kelamin	Mayoritas didominasi oleh pengunjung laki-laki. Sehingga desain lebih terlihat tegas, dinamis dan tidak feminim.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
		A2	Usia	Mayoritas pengunjung berusia berkisaran usia 17 – 22 tahun.	
		A3	Pekerjaan	Mayoritas pengunjung didominasi oleh pelajar / mahasiswa.	
		A4	Domisili	Mayoritas pengunjung berasal dari kota Denpasar, Bali.	
		A5	Gemar Bermain Billiard	Mayoritas pengunjung yang datang merupakan mereka yang gemar dalam bermain Billiard.	



		A6	Lama Bermain Billiard	Mayoritas pengunjung bermain billiard dengan rentang waktu berkisar antara 1 – 2 jam.	
		A7	Rekan yang Diajak	Mayoritas pengunjung yang datang bersama teman atau rekan kerja.	
2.	Perilaku dan Aktivitas	B1	Pertimbangan dalam memilih sebuah tempat Billiard	Faktor utama dalam menarik pengunjung untuk datang dan bermain pada sebuah tempat billiard adalah suasana / kenyamanan, fasilitas yang disediakan serta desain dari tempat tersebut yang menarik sehingga pengunjung merasa betah bila berada di dalamnya.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
		B2	Fasilitas tambahan yang diinginkan pada sebuah tempat Billiard	Fasilitas tambahan selain fasilitas billiard yang diinginkan pengunjung dan dapat menarik pengunjung serta menghilangkan kebosanan diantaranya adalah fasilitas Bar dan Café.	
3.	Eksisting dan Layout	C1	Kenyamanan sirkulasi eksisting dalam bermain Billiard	Sirkulasi yang terdapat pada eksisting lumayan nyaman, diharapkan untuk kedepannya dapat dimaksimalkan dan mempertahankan tingkat kenyamanan eksisting dalam menyediakan sebuah fasilitas bagi pengunjung.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
		C2	Tingkat kenyamanan desain interior dan suasana yang dihadirkan eksisting bagi pengunjung dalam bermain Billiard	Desain interior dan suasana yang dihadirkan sudah cukup nyaman bagi pengunjung dalam bermain billiard, namun diharapkan kedepannya interior pada eksisting memiliki ciri khas tersendiri yang menarik dan berbeda dengan eksisting tempat billiard lainnya.	
		C3	Tingkat kenyamanan fasilitas yang disediakan pada	Fasilitas yang disediakan pada eksisting tempat billiard sudah cukup nyaman bagi pengunjung dalam memenuhi kebutuhan	



			eksisting tempat billiard	mereka, diharapkan kedepannya terdapat beberapa fasilitas tambahan yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung dan menghindari adanya rasa bosan dan jenuh terhadap pengunjung.	
4.	Minat Interior	D1	Suasana yang diharapkan	Suasana yang diharapkan ada pada interior eksisting adalah suasana nyaman, sporty, dan tenang.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
		D1	Penerapan Ide Konsep nuansa Tradisional Bali	Mayoritas pengunjung setuju pada penerapan Ide Konsep nuansa Tradisional Bali, dikarenakan sebuah tempat billiard harus memiliki keunikan dalam menarik pengunjung dan masih belum ada sebuah tempat billiard yang memasukan ide konsep budaya ke dalam interior bangunannya.	
		D1	Daya tarik Ide Konsep nuansa Tradisional Bali	Penerapan ide konsep nuansa Tradisional Bali ini kedepannya mampu menjadi sebuah daya tarik pada eksisting untuk menarik minat para tamu asing / mancanegara untuk datang dan bermain billiard.	
		D1	Pengaruh Ide Konsep nuansa Tradisional Bali terhadap kenyamanan pengunjung	Penerapan ide konsep nuansa Tradisional Bali ini mampu mempengaruhi kenyamanan pengunjung ke arah yang positif. Karena di dalam ide konsep ini terdapat suasana tradisional budaya Bali yang unik dan natural / alami yang mampu meningkatkan kenyamanan pengunjung.	
		D1	Perpaduan penerapan Ide Konsep nuansa Tradisional Bali	Didalam penerapan ide konsep nuansa Tradisional Bali ini akan dipadukan dengan konsep Kontemporer yang masa kini. Ini ditujukan agar nuansa Tradisional Bali yang dihadirkan tetap terlihat masa kini dan tidak kuno	



				tanpa menghilangkan unsur budaya Bali tersebut.	
5.	Elemen Pembentuk Ruang	D2	Material	Material yang digunakan dalam menunjang ide konsep ini adalah Batu Bata khas Bali, Bambu, Batu Alam dan Kayu.	Interior Kontemporer Tradisional Bali
		D2	Furnitur	Furnitur yang akan diterapkan adalah furniture yang berbentuk simple dan tidak terlalu kaku, menggunakan material kayu dan rotan.	
		D2	Elemen Estetis	Elemen estetis yang digunakan adalah elemen yang berasal dari konsep Tradisional Kebudayaan Bali itu sendiri, seperti kain poleng khas Bali, ukiran Bali, patung-patung Bali dan segalanya yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas tradisional Bali.	

Sumber : Dokemntasi Penulis (2016)

4.6 Konsep Desain (Konsep Makro)

Konsep adalah hasil dari korelasi antara pertanyaan, tujuan dan hasil analisa. Berdasarkan prihal tersebut, akan timbul ide dari suatu desain berupa gambaran aktivitas dan gambaran tema ataupun langgam dari obyek riset, yaitu fasilitas tempat Billiard. Uraian tersebut dijelaskan pada tabel 4.28

Gambar 4. 28 Rangkuman Analisa Konsep

No.	Area	Gambaran Aktivitas	Gambaran Tema (<i>Style</i>)	Ide Konsep
1.	Area Billiard (Depan, Belakang, dan Lantai 2)	(Pengunjung) Bermain Billiard	Untuk membuat pengunjung merasa nyaman dalam bermain Billiard, meja billiard yang digunakan adalah meja yang sudah berstandar internasional untuk permainan Billiard, baik ukuran maupun materialnya.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali



		(Pengunjung) Makan, Minum dan Istirahat	Dalam menunjang kebutuhan pengunjung pada saat makan, minum dan istirahat dibutuhkan sebuah meja dan kursi yang dapat digunakan oleh pengunjung dengan nyaman serta menggunakan material alami untuk menunjang konsep desain.	
		(Pengunjung) Memesan Makanan dan Minuman	Disediakan sebuah layar monitor pada setiap meja yang terkoneksi langsung dengan komputer kasir dan Komputer yang ada pada Bar dan Dapur. Ini difungsikan untuk mempermudah pengunjung untuk melakukan pemesanan dan penutupan (<i>closed bill</i>).	
2.	Area <i>Playground & Game Center</i>	(Pengunjung Anak-anak) Bermain Billiard	Disediakan 2 buah meja billiard khusus anak-anak yang ditujukan khusus untuk pengunjung dari area billiard keluarga. Selain itu juga untuk memperkenalkan olahraga billiard kepada anak-anak.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali
		(Pengunjung Anak-anak) Bermain <i>Game Arcade</i>	Disediakan beberapa wahana <i>Game Arcade</i> yang difungsikan untuk anak-anak yang tidak ingin bermain billiard, sehingga mereka tidak merasa bosan. Tujuannya adalah menarik minat pengunjung baru terutama anak-anak untuk datang ke tempat billiard ini.	
		(Pengunjung Anak-anak) Membaca	Pada area billiard keluarga disediakan sebuah rak tempat buku anak-anak yang dapat dibaca pada area <i>playground</i> ini.	
3.	Area Cafe	(Pengunjung) Makan dan Minum	Untuk meja pada area café terdapat 2 bentuk yang digunakan yaitu meja berbentuk bundar dan persegi. Material yang digunakan didominasi dengan material kayu dan bagian atasnya menggunakan material marmor.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali
		(Pengunjung) Menonton	Untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin	



			menonton disediakan TV dan sebuah layar proyektor yang nantinya dapat digunakan jika diadakan acara nonton bareng.	
		(Pengunjung) Membaca / Mengerjakan tugas	Untuk menunjang kenyamanan pengunjung dalam membaca maupun mengerjakan tugas, terdapat sebuah lampu gantung pada setiap meja sesuai dengan standar ergonomi. Ini berfungsi untuk membantu penerangan agar mempermudah pengunjung dalam melakukan kegiatan tersebut. Desain lampu diambil dari sebuah benda yang berasal dari aktivitas tradisional masyarakat Bali.	
4.	Area Bar	(Pengunjung) Minum	Untuk membuat pengunjung nyaman pada saat minum di area bar, diperlukan furniture yang empuk dan sesuai dengan standar ergonomi.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali
		(Pengunjung) Menonton dan Berbincang-bincang	Untuk memfasilitasi pengunjung, disediakan sebuah TV bagi pengunjung yang ingin menikmati minuman Bar dengan menonton. Sedangkan untuk membuat pengunjung nyaman pada saat berbincang-bincang, desain area Bar dibuat semenarik mungkin dengan elemen-elemen estetis Tradisional Bali seperti ukiran-ukiran maupun desain lampu pada area Bar tersebut.	
5.	VIP Room	(Pengunjung) Bermain Billiard	Untuk membuat pengunjung merasa nyaman dalam bermain Billiard, disediakan sebuah meja billiard yang sudah berstandar internasional untuk permainan Billiard, baik ukuran maupun materialnya.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali
		(Pengunjung) Bernyanyi / Karaoke	Untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin berkaraoke, disediakan perangkat karaoke yang lengkap dan berkualitas, serta sebuah layar yang terdapat pada meja untuk	



			mempermudah pengunjung dalam memilih lagu.	
		(Pengunjung) Menonton	Untuk membuat pengunjung nyaman dalam menonton, disediakan sebuah TV berukuran besar dengan kualitas gambar HD (<i>High Definition</i>). Selain itu juga, pengunjung dimanjakan dengan desain ruangan yang natural yang menggunakan material Batu Bata Bali dan beberapa ornament khas Tradisional Bali.	
		(Pengunjung) Makan dan Minum	Untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin makan dan minum dengan nyaman, terdapat sofa yang empuk dan sebuah meja yang dapat digunakan untuk meletakkan makan dan minuman. Selain itu juga, desain dari ruang VIP ini juga didesain dengan ornament-ornamen tradisional Bali agar nuansa yang dihadirkan dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan betah berada di dalam ruangan ini.	
6.	Area Kasir	(Pengunjung) Memesan meja dan Melakukan Pembayaran	Letak area kasir berada di dekat pintu masuk, difungsikan agar pengunjung lebih mudah melakukan pemesanan dan pembayaran pada saat pulang. Desain meja kasir sendiri menggunakan bentuk dominan garis lurus dan menggunakan material alami kayu. Pada bagian tengah meja kasir terdapat sebuah ornament ukiran Bali untuk memperlihatkan konsep Tradisional Bali.	Interior Wisata Keluarga Bernuansa Kontemporer Tradisional Bali
		(Pengunjung) Mengambil Stick Billiard	Pengambilan stick ini ditujukan kepada pengunjung member dari tempat billiard ini. Disediakan sebuah locker yang dapat digunakan oleh pengunjung member untuk	



			meletakkan stick billiard mereka. bentuk locker didominasi bentuk geometris, dengan material multiplek dengan finishing HPL Putih dan Hitam. Pintu locker berwarna hitam dan putih disusun sesuai dengan motif kain poleng khas Bali.	
		(Pengunjung) Membeli Asesoris Billiard	Untuk pengunjung yang ingin membeli asesoris billiard, pada area kasir ini juga terdapat sebuah meja display kaca yang berisi asesoris billiard.	

Sumber : Dokemntasi Penulis (2016)

4.7 Transformasi Konsep Perancangan (Konsep Mikro)

Transformasi adalah perwujudan dari ide-ide maupun gagasan-gagasan pada masing-masing elemen interior, bersumber dari konsep rancangan interior yang diajukan. Semua sisi elemen interior harus memiliki ide kreasi dalam rancangannya. Semua sisi elemen interior harus memiliki ide kreasi tersebut diajukan ke dalam kriteria-kriteria rancangan pada elemen-elemen interiornya. Uraian mengenai transformasi konsep rancangan dapat dijelaskan pada tabel 5.4

Gambar 4. 29 Transformasi Konsep Perancangan

No.	Elemen Interior	Kriteria Elemen Interior (Ide)	Kesesuaian Hasil Analisa
1.	Bentuk Dinding	Bentuk dinding mengadopsi bentuk dinding rumah tradisional khas Bali, dimana terdapat pilar-pilar dan memiliki leveling yang berfungsi sebagai aksent. Beberapa dinding juga menggunakan bentuk dinding polos agar tidak terlihat monoton. Pada sisi dinding area billiard juga menggunakan dinding dengan finishing kamprot.	



		 <p>Contoh dinding rumah tradisional khas Bali yang akan diterapkan.</p>  <p>Contoh dinding bata polos dengan finishing teknik kamprot.</p>	D1 & D2
2.	Material Dinding	<p>Hampir keseluruhan bagian dinding menggunakan material Batu Bata Bali.</p>  <p>Beberapa bagian dinding seperti dinding sekat bagian entrance menggunakan material batu alam palimanan sebagai aksan, dan dinding bata biasa dengan finishing dinding kamprot.</p>	

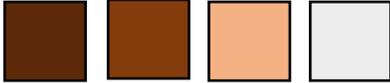


			D1 & D2
3.	Warna Dinding	<p>Warna yang digunakan pada dinding merupakan warna-warna alami yang berasal dari material dinding tersebut, dan warna-warna yang dapat menampilkan kesan alami</p>  <p>seperti warna coklat.</p> <p>Beberapa bagian dinding juga menggunakan warna netral seperti putih dan abu-abu</p> 	
4.	Tekstur Dinding	<p>Tekstur yang dihasilkan pada bagian dinding adalah tidak rata. Ini diakibatkan dari pemakaian material Batu Bata Bali dan Batu alam serta finishing dinding kamprot yang memiliki tekstur seperti pasir.</p>	
5.	Bentuk Plafon	<p>Pada keseluruhan area menggunakan bentukan plafon didominasi garis lurus dan menggunakan sistem down ceiling serta drop ceiling mengikuti bentuk ruangan. Ini difungsikan untuk menunjukkan korelasi antara konsep Kontemporer dengan Tradisional Bali.</p> 	D1 & D2



6.	Material Plafon	<p>Untuk material plafon sendiri sebagian besar menggunakan material gypsum board. Kecuali untuk beberapa area seperti area café menggunakan material multiplek dengan finishing HPL yang disusun secara vertical dan horizontal.</p> 	
7.	Warna Plafon	<p>Warna yang digunakan pada bagian plafon sendiri menggunakan finishing warna putih dan warna motif kayu pada plafon yang menggunakan multiplek dengan finishing HPL.</p> 	
8.	Tekstur Plafon	<p>Tekstur yang dihasilkan pada bagian plafon adalah tidak terlalu halus dan doff.</p>	
9.	Bentuk Lantai	<p>Bentuk dari lantai mengikuti bentukan <i>layout</i> yang ada pada eksisting, terdapat sebuah border untuk memberikan perbedaan / pembatas antar area dan sekaligus menambah nilai estetik. Terdapat lantai yang dibuat menyerupai jalan setapak, agar kesan alami dan tradisionalnya lebih terasa.</p> 	D1 & D2
10.	Material Lantai	<p>Hampir keseluruhan bagian lantai menggunakan material lantai marmer dengan motif dan warna yang berbeda.</p>	



		 <p>Bagian lantai sepanjang jalan menuju area dan pada bagian area tengah menggunakan lantai dengan finishing plasteran beton. Pada ruang VIP dan lantai 2, keseluruhan lantai menggunakan material kayu parket.</p>  <p>Pemakaian material lantai ini lebih difungsikan untuk menunjukkan konsep desain Kontemporer pada desain interior tempat billiard ini.</p>	
11.	Warna Lantai	<p>Warna yang diterapkan pada bagian lantai adalah warna gradasi coklat menuju cream. Selain itu juga terdapat warna alami dari lantai dengan finishing plasteran beton.</p> 	
12.	Tekstur Lantai	<p>Tekstur yang dihasilkan bagian lantai dengan pemakaian material diatas, menghasilkan tekstur yang halus dan glossy. Tetapi pada bagian lantai dengan finishing plasteran beton menghasilkan tekstur yang kasar.</p>	
13.	Bentuk Furnitur	<p>Bentuk furniture yang akan diterapkan adalah bentuk geometris dari konsep Kontemporer. Serta terdapat beberapa penambahan ornament atau bentuk dari konsep Tradisional Bali, yang diambil dari bentuk motif atau ukiran khas Bali.</p>	



			D2
14.	Material Furnitur	<p>Material yang digunakan pada bagian furniture adalah material kayu, multiplek dan rotan bambu. Pemilihan material alami ini ditujukan untuk menampilkan konsep desai Tradisional Bali dan Kontemporer yang memiliki kesamaan dalam pemilihan material yaitu menggunakan material alami.</p>	
15.	Warna Furnitur	<p>Warna yang dihasilkan pada furniture merupakan warna-warna asli dari material alami tersebut. Terkecuali pada furniture yang terbuat dari material multiplek dengan finishing HPL.</p>	
16.	Tekstur Furnitur	<p>Untuk furniture yang terbuat dari rotan dan kayu atau material alami memiliki tekstur yang kasar, sedangkan untuk furniture yang terbuat dari matrial multiplek dengan finishing HPL memiliki tekstur yang lebih halus.</p>	



17.	Sumber Pencahayaan	Untuk sumber pencahayaan sendiri, seluruhnya menggunakan pencahayaan buatan. Karena bukaan hanya tersedia pada bagian depan saja, jadi cahaya yang masuk tidak begitu maksimal.	
18.	Letak Pencahayaan	<p>Ada beberapa jenis peletakkan yang diterapkan pada konsep desain interior tempat billiard ini.</p> <ul style="list-style-type: none">• General Lighting, yang berfungsi sebagai pencahayaan secara menyeluruh atau umum.• Task Lighting, pencahayaan yang hanya difokuskan pada beberapa tempat, seperti meja billiard, display foto dan ornament-ornamen lainnya, dan pada setiap meja di area café. Pencahayaan ini menggunakan lampu gantung yang desainnya mengambil konsep aktivitas Tradisional Bali.  <ul style="list-style-type: none">• Accent lighting, pencahayaan yang difungsikan sebagai aksen dan elemen estetis, seperti pada bagian plafond an dinding yang sengaja diekspos. Pencahayaan ini menggunakan lampu dengan jenis LED Stripe. 	D2
19.	Terang Pencahayaan	Terang pencahayaan berkisar antara 100 – 200 lux.	
20.	Warna Pencahayaan	Pencahayaan menggunakan warna Putih (<i>White</i>) dan Kuning untuk menciptakan kesan hangat dan nyaman.	
21.	Penghawaan	Karena kondisi suhu di Kota Denpasar yang cukup terik pada siang hari dan posisi bukaan yang hanya berada di bagian depan gedung, maka keseluruhan penghawaan menggunakan penghawaan buatan yang berasal dari AC Central dan AC Split.	D1

Sumber : Dokemntasi Penulis (2016)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



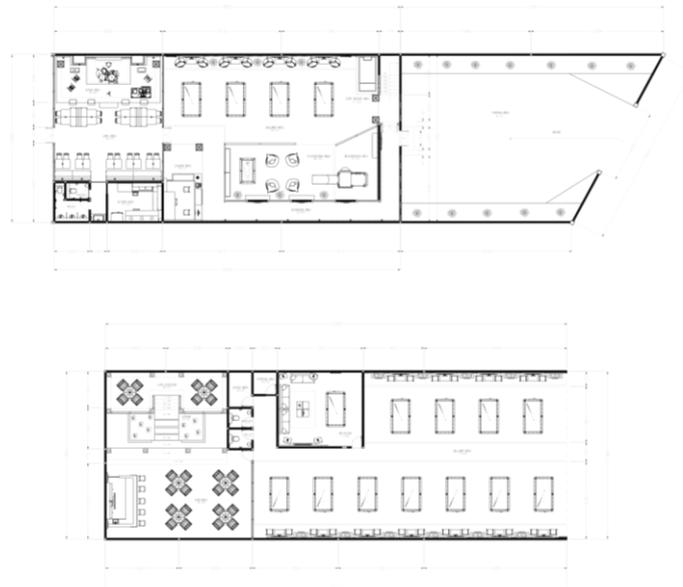
BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

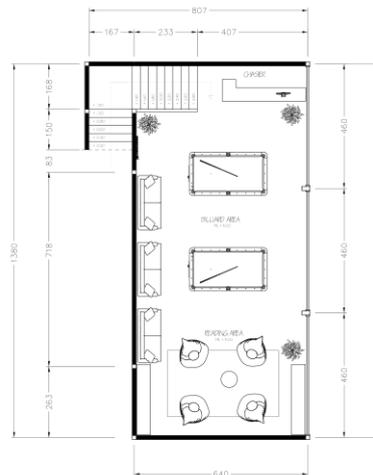
5.1 Alternatif Layout

Pada layout Eksisting The Ship Billiard Bali, aktivitas dan sirkulasi pada eksisting masih kurang optimal karena jarak meja billiard yang masih berdekatan satu sama lain sehingga menyebabkan pengguna kurang nyaman dalam bermain billiard. Sehingga dalam merancang tempat billiard ini terdapat perubahan-perubahan yang dilakukan baik dari segi fungsi area maupun tata letak area.

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5. 1 Layout Alternatif 1 Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5. 2 Layout Alternatif 1 Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Setiap alternatif memiliki positif dan negatif pada sebuah desain. Berikut merupakan sisi positif atau kelebihan dari alternatif desain 1 :

- Area billiard keluarga terdapat di bagian depan, sehingga kesan positif pada tempat billiard ini dapat terlihat ketika pengunjung baru masuk.
- Terdapat sebuah *playground indoor* pada area billiard keluarga, sehingga pengunjung yang mengajak anak-anak dapat bermain billiard dengan nyaman tanpa perlu khawatir terhadap anak-anak mereka.
- Disediakan sebuah ruangan VIP khusus keluarga yang terdapat pada lantai 2.
- Terdapat sebuah reading area pada area *playground* yang dikhususkan bagi anak-anak.
- Terdapat area cafe semi *outdoor* pada bagian belakang. Area cafe ini ditujukan untuk pengguna billiard dewasa karena terdapat sebuah bar pada area cafe tersebut.

Berikut merupakan sisi negatif atau kekurangan yang terdapat pada alternatif desain 1 :

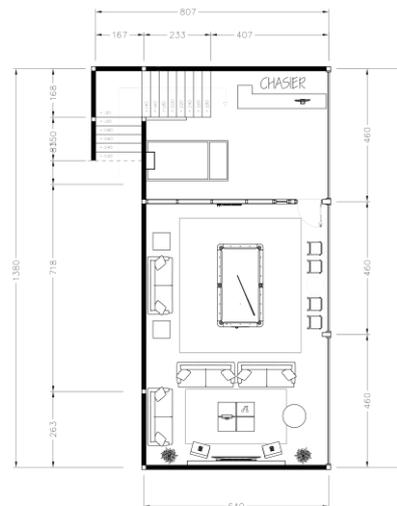


- Akses masuk atau jalur sirkulasi masuk pengunjung masih menjadi satu baik billiard keluarga maupun dewasa.
- Area non smoking hanya terdapat pada area billiard keluarga, sehingga area untuk keluarga dan anak-anak menjadi terbatas.
- Hanya terdapat 1 area kasir, sehingga segala jenis pemesanan dan pembayaran masih menjadi 1 antara billiard keluarga dan billiard dewasa.

5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5. 3 Layout Alternatif 2 Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5. 4 Layout Alternatif 2 Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Berikut merupakan sisi positif atau kelebihan yang terdapat pada alternatif desain 2 :

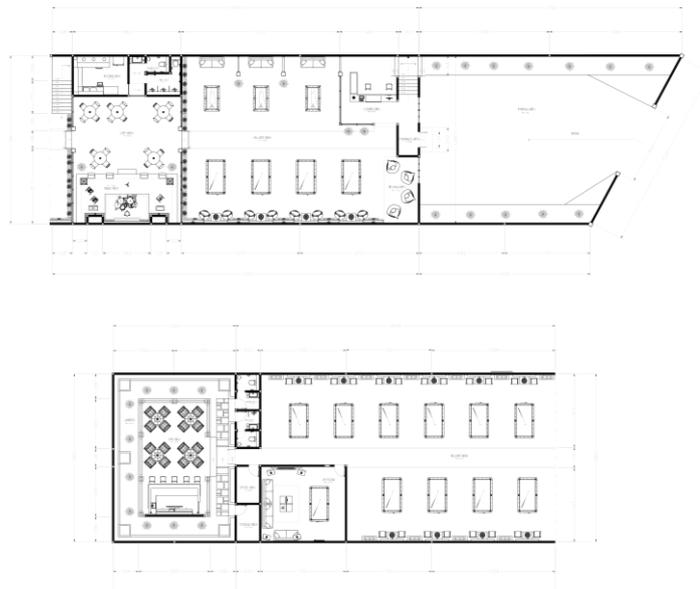
- Layout furnitur lebih dinamis karena peletakan dan penataan meja billiard yang berbeda dari tempat billiard biasanya, khususnya pada area billiard untuk keluarga.
- Akses masuk dibedakan menjadi 2 setelah melewati pintu masuk. Pembedaan akses masuk ini ditujukan agar terciptanya kenyamanan bagi pengguna area billiard keluarga yang mengajak anak-anak.
- Terdapat lebih banyak kamar mandi yaitu pada area billiard keluarga dan area cafe. Tujuannya adalah agar para pengguna billiard keluarga tidak perlu berjalan jauh untuk menuju kamar mandi.
- Terdapat sebuah area *playground outdoor* bagi pengguna billiard keluarga yang mengajak anak-anak.
- Pada area billiard keluarga dibuat lebih berwarna sehingga menciptakan kesan positif terhadap tempat billiard ini.



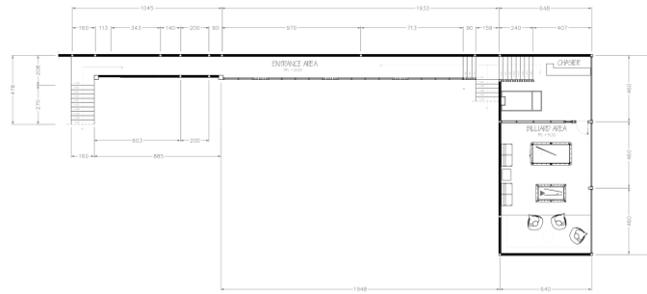
Berikut merupakan sisi negatif atau kekurangan yang terdapat pada alternatif desain 2 :

- Area billiard dewasa terdapat pada bagian depan. Pada saat keluarga yang mengajak anak-anak berkunjung ke tempat billiard ini, kemungkinan takut untuk masuk karena kesan pertama mereka masuk sudah melihat orang dewasa yang merokok dan lain-lain. Karena pada area billiard dewasa bukan merupakan area *non smoking*.
- Hanya terdapat 1 area kasir, sehingga segala jenis bentuk pemesanan dan pembayaran pada area billiard keluarga dan area billiard dewasa masih menjadi satu.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5. 5 Layout Alternatif 3 Lantai 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5. 6 Layout Alternatif 3 Lantai 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Berikut merupakan sisi positif atau kelebihan yang terdapat pada alternatif desain 3 :

- Area billiard keluarga yang terletak di bagian depan sehingga kesan positif pada tempat billiard ini sudah terlihat pada awal masuk tempat billiard ini.
- Alur sirkulasi masuk terpisah antara billiard keluarga dengan billiard dewasa.
- Jalur sirkulasi masuk billiard dewasa berupa mezanin, sehingga mereka dapat melihat aktivitas yang ada pada area billiard keluarga.
- Area kasir berada di dekat pintu masuk sehingga memudahkan pengunjung untuk melakukan pemesanan pada saat masuk maupun pembayaran pada saat keluar.
- Terdapat lebih banyak meja billiard untuk anak-anak.
- Area bar terletak di bagian belakang sehingga suasana *private* lebih terjaga dan kesan negatif dari tempat billiard dapat lebih diredam tanpa menghilangkan fasilitas yang ada.

Berikut merupakan sisi negatif atau kekuarang yang terdapat pada alternatif desain 3 :



- Tidak terdapat area *plaground* pada area billiard keluarga, tetapi disediakan sebuah *seating area*.
- Fasilitas duduk pada area cafe tengah yang sedikit, sehingga masih belum mencukupi kebutuhan pengunjung cafe.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Tabel 5. 1 Weighted Method

	Objektif	A	B	C	D	E	F	Jumlah	Rangking		Weight
A	Wisata Keluarga	-	1	1	0	0	1	3	3	80	0.18
B	Kontemporer	0	-	0	0	0	1	1	5	60	0.13
C	Tradisional Bali	0	1	-	0	0	1	2	4	70	0.15
D	Sirkulasi	1	1	1	-	1	1	5	1	100	0.22
E	Ergonomi	1	1	1	0	-	1	4	2	90	0.2
F	Jumlah Meja Billiard	0	0	0	0	0	-	0	6	50	0.11
Total								15		450	1.00

Objective	Weight	Parameter	Alt 1			Alt 2			Alt 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
Sirkulasi	0.22	Akses masuk	Baik	7	1.5	Sangat Baik	9	2.0	Sangat Baik	9	2.0
		Tidak mengganggu aktivitas pengguna lainnya	Baik	6	1.3	Sangat Baik	8	1.8	Sangat Baik	9	2.0
Ergonomi	0.2	Jarak antar meja Billiard	Sangat Baik	8	1.6	Sangat Baik	9	1.8	Sangat Baik	8	1.6
		Kenyamanan furnitur	Baik	7	1.4	Sangat Baik	9	1.8	Sangat Baik	8	1.6
Wisata Keluarga	0.18	Fasilitas keluarga & anak	Baik	7	1.3	Sangat Baik	8	1.4	Baik	7	1.3
Tradisional Bali	0.15	Material Khas Bali	Sangat Baik	9	1.3	Baik	7	1.0	Sangat Baik	8	1.2



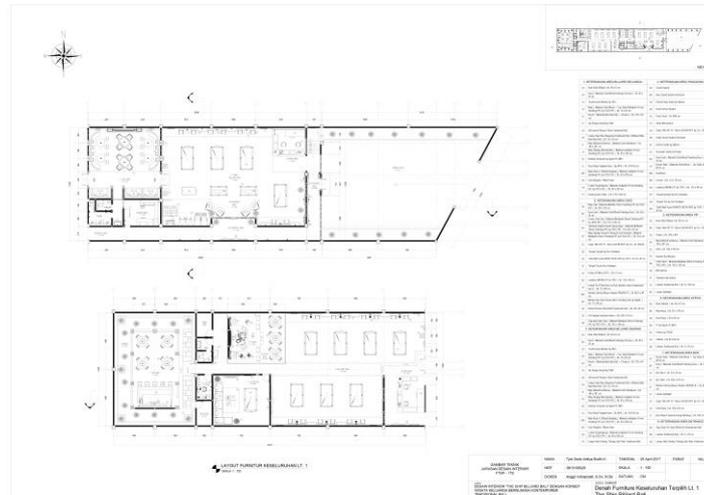
		E. Estetis & Ornamen Bali	Sangat Baik	9	1.3	Sangat Baik	8	1.2	Sangat Baik	8	1.2
Kontemporer	0.13	Warna	Sangat Baik	8	1.0	Sangat Baik	9	1.2	Sangat Baik	8	1.0
		Bentuk	Sangat Baik	8	1.0	Sangat Baik	9	1.2	Sangat Baik	8	1.0
Jumlah Meja Billiard & Fasilitas Duduk	0.11	Jumlahnya mencukupi kebutuhan pengunjung	Sangat Baik	8	0.9	Baik	7	0.8	Sangat Baik	8	0.9
Total				12.6			14.2			13.8	

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

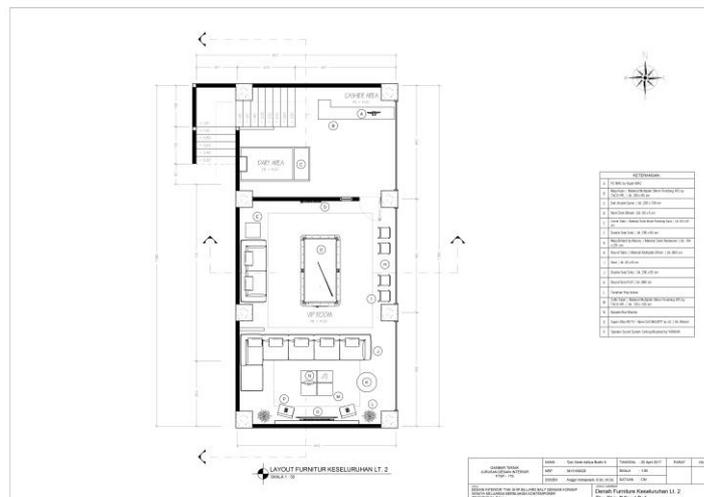
Berdasarkan tabel *weighted method* diatas, alternatif yang memiliki nilai terbesar adalah alternatif yang memiliki desain yang lebih optimal mulai dari penerapan konsep wisata keluarga, kontemporer, tradisional Bali serta kenyamanan terhadap pengunjung baik itu pengunjung dewasa maupun keluarga. Jadi, alternatif desain terpilih yang akan dikembangkan adalah alternatif desain 2.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Alternatif layout terpilih yang akan dikembangkan adalah alternatif desain 2 dengan penggabungan beberapa bagian yang diambil dari kelebihan masing-masing alternatif desain 1 dan 3. Seperti penempatan area billiard keluarga di bagian depan, karena pada alternatif desain 2 area billiard keluarga berada di belakang. Berikut merupakan hasil dari pengembangan alternatif desain terpilih yaitu alternatif desain 2 :



Gambar 5. 7 Denah Keseluruhan Lt. 1 Terpilih
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5. 8 Denah Keseluruhan Lt. 2 Terpilih
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

5.3 Pengembangan Desain Area Terpilih 1

Desain area terpilih 1 adalah area billiard depan atau area billiard keluarga. Pada area terpilih 1 ini terdapat beberapa area di dalamnya yaitu area kasir, area billiard, area billiard anak dan *playgorund indoor*. Aktivitas yang

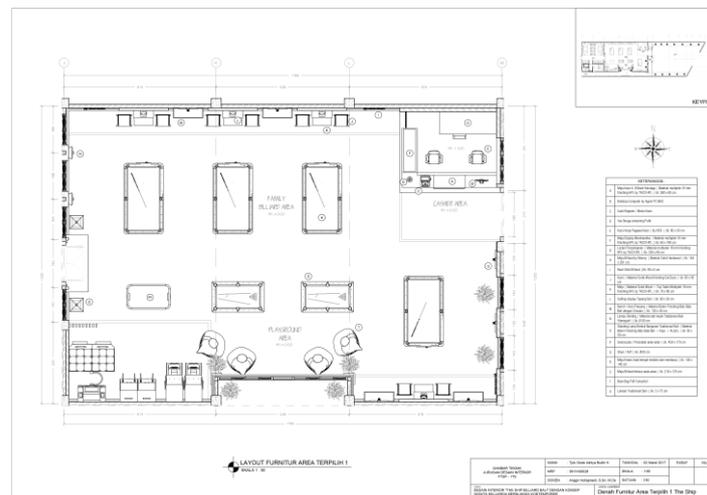


dapat dilakukan pada area terpilih 1 ini diantaranya adalah bermain billiard, bermain, membaca, menonton dan melakukan segala jenis bentuk pemesanan baik itu makanan maupun minuman serta melakukan pembayaran.

Diharapkan kedepannya dengan adanya fasilitas tempat bermain billiard keluarga khususnya billiard anak-anak, mampu menciptakan sebuah tempat yang dapat dijadikan sebagai tempat latihan atau kursus bermain billiard usia dini.

5.3.1 Layout Furnitur dan Deskripsinya

Berikut adalah gambar layout furnitur dari area terpilih 1 :



Gambar 5. 9 Denah Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area terpilih 1, di dalamnya terdapat beberapa area diantaranya adalah area kasir, area billiard dan area *playground indoor*. Pada area kasir terdapat 2 buah kursi kerja untuk memfasilitasi 2 orang pegawai atau 2 petugas kasir, sebuah meja *receptionist* beserta meja display perlengkapan billiard, sebuah *locker*, sebuah komputer dan sebuah *cash register* atau mesin kasir.

Pada area billiard, di area terpilih 1 disediakan 4 buah meja billiard dewasa dan 2 buah meja billiard anak-anak. Pada area billiard juga disediakan



masing-masing 4 buah kursi, sebuah meja, sebuah layar monitor. Layar monitor ini berfungsi sebagai sarana bagi pengunjung untuk melakukan pemesanan dan penutupan meja. Selain itu juga, pada layar monitor ini pengunjung juga dapat melihat tips dan *trick* untuk bermain billiard.

Sedangkan pada area *playground*, di dalamnya terdapat beberapa jenis game arcade, 4 buah *bean bag*, sebuah game *Hockey Table Arcade*, dan juga terdapat sebuah lemari *storage built in* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku anak-anak.

5.3.2 Gambar 3D dan Deskripsinya



Gambar 5. 10 Gambar 3D Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Desain dari area terpilih 1 ini dibuat lebih berwarna dan menyenangkan dengan penerapan konsep kontemporer dan tradisional Bali. Ini bertujuan untuk menciptakan sebuah suasana yang positif pada tempat billiard, dan suasana yang ceria sehingga nyaman pada saat digunakan oleh anak-anak.



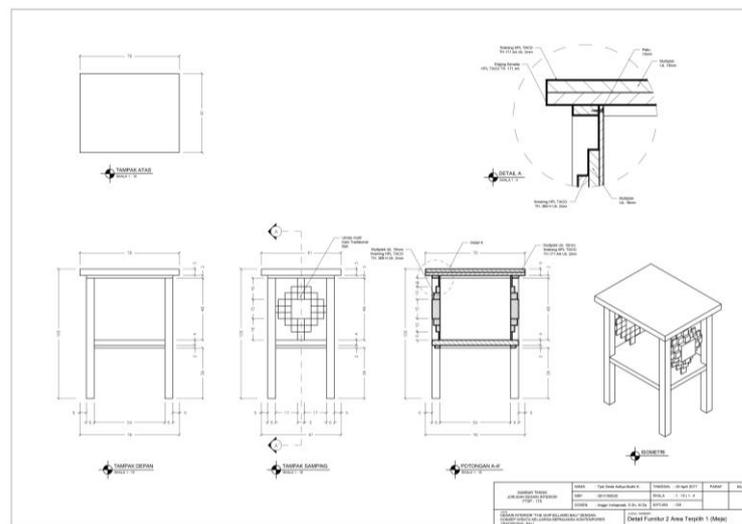
Karena menurut Wardhana, Mahendra (2015) respon penilaian dapat dinilai tergantung pada keadaan fisik lingkungannya [23].

Material batu bata bali menjadi bagian dari ornamen-ornamen pada dinding. Penerapan konsep tradisional bali ini juga terlihat pada penggunaan motif-motif ragam hias khas Bali pada dinding, partisi dan furnitur. Selain itu juga, terdapat hiasan-hiasan khas Bali seperti alat musik tradisional Bali yaitu Kempur (Gong), topeng penari Bali dan lukisan-lukisan khas seniman Bali.

Untuk penerapan konsep kontemporer dapat terlihat dari penggunaan beberapa material alami seperti diantaranya batu alam, serta material rotan pada beberapa furniture dan lampu gantung. Penggunaan percikan warna cerah pada beberapa furnitur di area *playground* juga menonjolkan konsep kontemporer. Dan yang terakhir adalah bentukan desain ruang yang didominasi dengan elemen garis lurus.

5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

5.3.3.1 Detail Furnitur



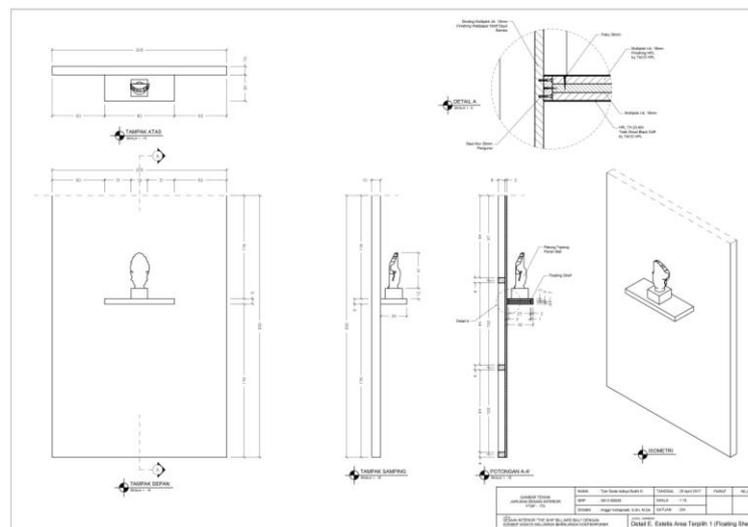
Gambar 5. 11 Detail Furnitur Area Terpilih 1

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Detail Furnitur area terpilih 1 merupakan meja yang terdapat pada area bermain billiard. Meja ini berfungsi untuk meletakkan

barang-barang bawaan pengunjung. Selain itu meja ini juga berfungsi untuk meletakkan makanan dan minuman yang di pesan oleh pengunjung. Desain meja ini mengambil bentuk geometris yang merupakan karakter desain dari konsep desain kontemporer dipadukan dengan ukiran ornamen kayu yang diambil dari motif kain tradisional khas Bali. Meja ini terbuat dari material kayu dengan finishing Duco dan material multiplek dengan finishing HPL.

5.3.3.2 Detail Elemen Estetis



Gambar 5. 12 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Salah satu lemen estetis yang terdapat pada area terpilih 1 merupakan sebuah *floating shelf* yang di atasnya diletakkan sebuah patung topeng penari Bali yang terbuat dari bahan kayu. Penggunaan patung topeng penari Bali sebagai elemen estetis pada area terpilih 1 ini ditujukan untuk memperlihatkan karakter tradisional Bali dan selain itu juga sekaligus memperkenalkan dan mengingatkan pengunjung pada area terpilih 1 ini yang mayoritas pengunjungnya merupakan keluarga dan anak-anak bahwa Bali memiliki berbagai jenis topeng yang berbeda disetiap masing-masing seni tariannya.



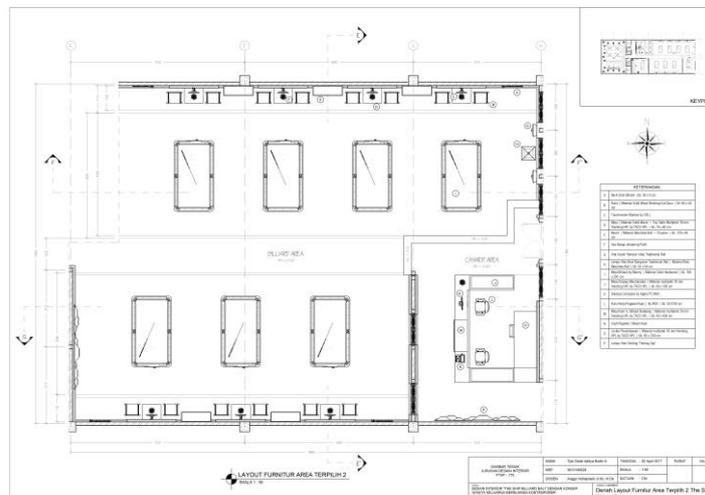
5.4 Pengembangan Desain Area Terpilih 2

Desain area terpilih 2 adalah area billiard dewasa. Pada area terpilih 2 ini di dalamnya terdapat beberapa area diantaranya adalah area kasir dan area billiard. Pengembangan desain area terpilih 2 ini adalah penambahan sebuah area kasir pada area billiard dewasa ini. Penambahan area kasir ini berfungsi untuk mempermudah pengunjung area ini dalam melakukan pembayaran dan pemesanan tanpa harus berjalan jauh menuju kasir depan.

Aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung di dalam area terpilih 2 ini yaitu melakukan pemesanan dan pembayaran, bermain billiard, serta menonton pertunjukkan.

5.4.1 Layout Furnitur dan Deskripsinya

Berikut adalah layout furnitur dari area terpilih 2 yaitu area billiard dewasa :



Gambar 5. 13 Denah Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area terpilih 2 ini, terdapat beberapa area di dalamnya, diantaranya adalah area kasir dan area billiard. Pada area kasir, hampir sama dengan yang terdapat pada area terpilih 1 akan tetapi pada area kasir ini terdapat penambahan meja display khusus untuk perlengkapan bermain billiard. Serta



disediakan sebuah *locker* khusus penyimpan stick billiard bagi pengunjung *member* yang ingin menyimpan *stick* billiardnya.

Pada area billiard disediakan 7 buah meja billiard dengan standar asosiasi billiard international, 4 pada sisi kanan dan 3 pada sisi kiri. Masing-masing meja terdapat 4 buah kursi, 1 buah meja dan 1 buah monitor yang terintegrasi dengan sistem komputerisasi yang ada pada area kasir. Jadi fungsi monitor ini sama dengan yang ada pada area terpilih 1.

5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsinya



Gambar 5. 14 Gambar 3D Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

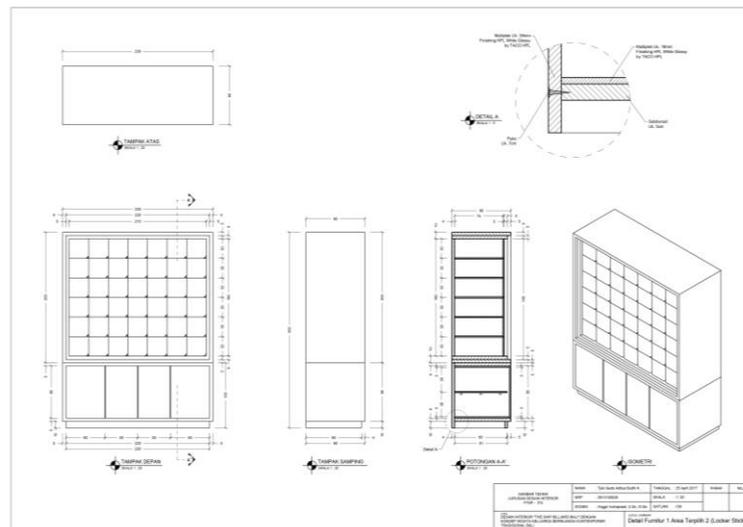
Desain pada area terpilih 2 ini dibuat lebih hangat dan netral. Keseluruhan ruang didominasi dengan penggunaan material batu bata khas Bali pada dinding dan partisi. Ornamen-ornamen ukiran khas Bali yang



diterapkan pada dinding dan partisi membuat konsep tradisional Bali yang kuat. Selain itu juga terdapat beberapa ornamen tambahan seperti lampu gantung, lukisan, serta lampu hias yang menyerupai bangunan khas Bali.

5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

5.4.3.1 Detail Furnitur



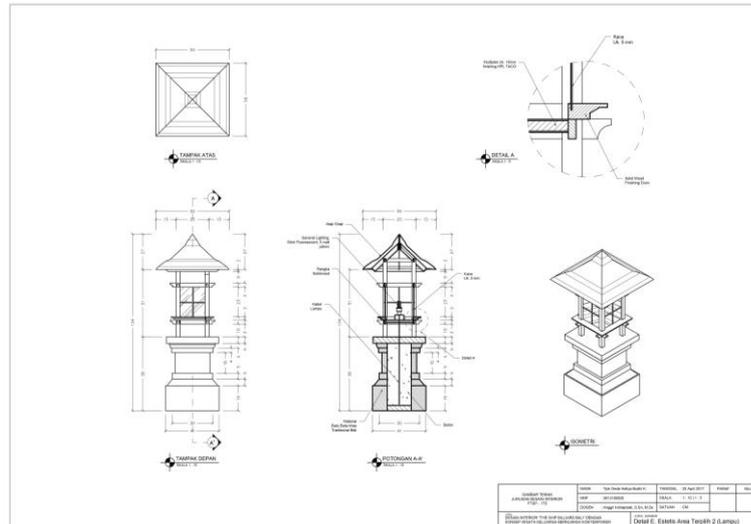
Gambar 5.15 Detail Furnitur Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Detail Furnitur pada **Gambar 5.15** diatas merupakan *Locker* atau lemari penyimpanan yang difungsikan untuk menyimpan *stick* billiard yang dimiliki oleh pengunjung. Jadi *locker* ini khusus disediakan bagi pengunjung yang sudah menjadi member tetap di The Ship Billiard Bali ini. Tujuan disediakannya *locker* ini adalah untuk mempermudah pengunjung pada saat ingin bermain billiard di The Ship Billiard Bali ini mereka tidak perlu repot-repot untuk membawa *stick* billiard mereka.

Locker ini terbuat dari material multiplek dengan finishing HPL Putih dan Hitam *Glossy*. Bentuk geometris masih dipilih untuk memunculkan kesan kontemporer pada furniture ini. Sedangkan untuk memunculkan kesan tradisional Bali pada furniture ini, bagian pintu dari masing-masing *locker* ini menggunakan warna hitam dan putih

yang diletakkan seperti motif kain kotak-kotak atau kain “Poleng” khas tradisional Bali.

5.4.3.2 Detail Elemen Estetis



Gambar 5. 16 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Salah satu elemen estetis yang terdapat pada area terpilih 2 adalah lampu hias berbentuk “Bale” khas bangunan tradisional Bali. Lampu ini terbuat dari batu bata khas Bali dan penutup lampunya terbuat dari material kayu. Bentuk bangunan Bali ini dipilih untuk menunjukkan keunikan dan ciri khas dari kebudayaan bangunan tradisional Bali.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan tentang Desain Interior “The Ship Billiard Bali” dengan konsep Wisata Keluarga bernuansa Tradisional Bali ini, dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Billiard merupakan salah satu cabang olahraga yang dalam permainannya membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, kesabaran dan ketepatan dalam pengambilan keputusan untuk memukul bola. Jika olahraga ini dapat dikenalkan sejak dini kepada anak-anak, selain dapat memproduksi atlet-atlet billiard usia dini, olahraga billiard ini juga dapat digunakan untuk mengasah kemampuan otak anak dalam berfikir dan melatih mereka dalam berkonsentrasi serta kesabaran dan ketepatan dalam mengambil keputusan.
2. The Ship Billiard Bali merupakan salah satu sebuah tempat sarana olahraga billiard terbesar yang terdapat di kota Denpasar, Bali. Bali yang terkenal dengan pariwisata Budayanya, sehingga jika dapat disatukan antara sebuah tempat fasilitas olahraga hiburan dan Kebudayaan Bali, maka akan tercipta sebuah tempat pariwisata hiburan baru yang lebih positif dan dapat menarik minat para wisatawan asing maupun domestik yang gemar dalam bermain billiard untuk datang berkunjung dan bermain di The Ship Billiard Bali ini.
3. Pengaplikasian konsep “Wisata Keluarga” terletak pada penggunaan konsep suasana ruang yang ceria dan *colourfull* serta penambahan sebuah area fasilitas tambahan pada area billiard yaitu area khusus yang menyediakan fasilitas billiard untuk anak-anak dan sebuah



playground atau area bermain bagi anak-anak. Sehingga pengunjung dapat bermain billiard dengan mengajak anak-anak mereka tanpa perlu merasa khawatir terhadap anak-anak mereka sekaligus kedepannya tempat ini juga dapat digunakan sebagai tempat kursus atau latihan bermain billiard bagi anak-anak.

4. Pengaplikasian konsep “Kontemporer” terletak pada penggunaan material alami pada furnitur, pencahayaan, *finishing* interior bangunan yang rapi dan masa kini, serta bentukan-bentukan elemen interior yang didominasi dengan elemen garis lurus dan geometris.
5. Pengaplikasian konsep “Tradisional Bali” ditandai dengan penerapan material alam tradisional Bali pada elemen-elemen interior seperti dinding yang menggunakan material batu alam paras dan batu bata merah khas bangunan Tradisional Bali, pengaplikasian warna-warna khas Tradisional Bali seperti warna kain kotak-kotak hitam dan putih pada beberapa elemen furnitur. Serta beberapa elemen estetis yang mengambil bentukan dari kekayaan budaya Tradisional Bali.
6. Konsep dari desain interior The Ship Billiard Bali ini diharapkan dapat memberikan sebuah ide baru yang segar dan dapat menghadirkan kesan positif dalam perancangan sebuah tempat billiard yang pada saat ini kebanyakan tempat-tempat billiard di Indonesia terkesan monoton dan negatif dengan mengusung konsep “*Night Club*” yang remang dan *glamour*.

6.2 Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian mengenai desain interior sebuah Tempat Billiard, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam mendesain interior tempat billiard diharapkan untuk memperhatikan standar-standar dan regulasi yang sudah ada dan



diatur oleh *World Pool Association* (WPA) seperti standar pencahayaan, besar ruang dan area billiard, tinggi meja dan lampu pada area billiard serta jarak ideal antar setiap meja billiard. Ini bertujuan agar desain yang dibuat lebih tepat sasaran dan nyaman digunakan bagi pengunjung saat bermain billiard.

2. Menghadirkan konsep desain yang positif dan nyaman serta fasilitas-fasilitas tambahan yang dapat menarik minat pengunjung serta yang dapat meningkatkan jumlah dan segmentasi pengunjung untuk semua kalangan, baik itu pria maupun wanita mulai dari yang tua maupun muda atau anak-anak.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

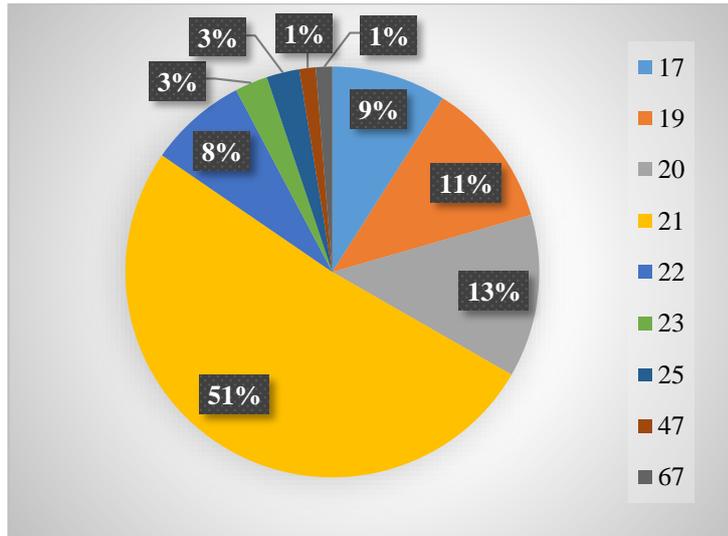


LAMPIRAN

Hasil Kuisisioner

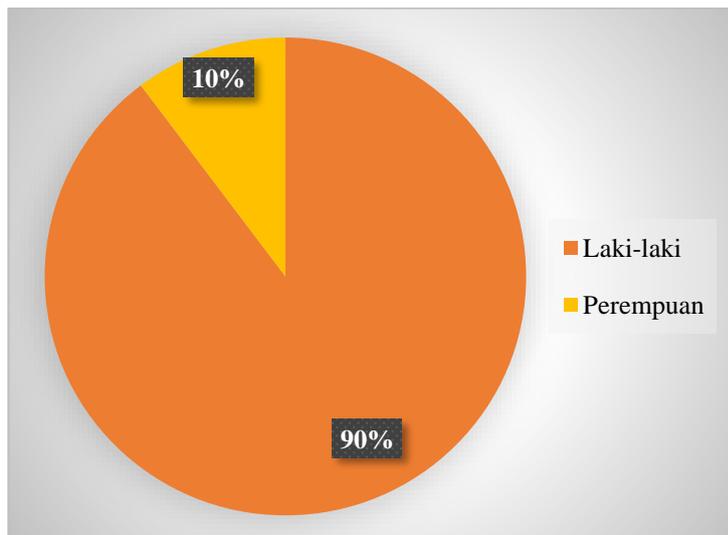
1. Usia

Hasil :



2. Jenis Kelamin

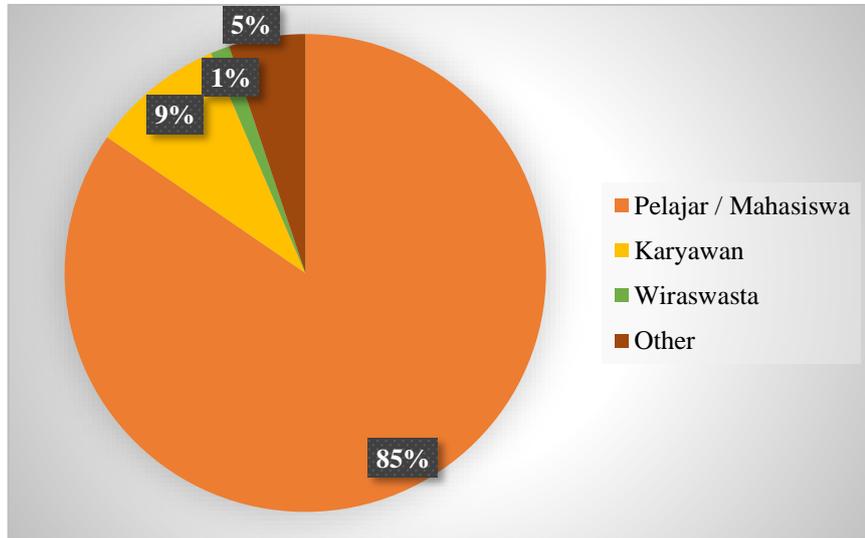
Hasil :





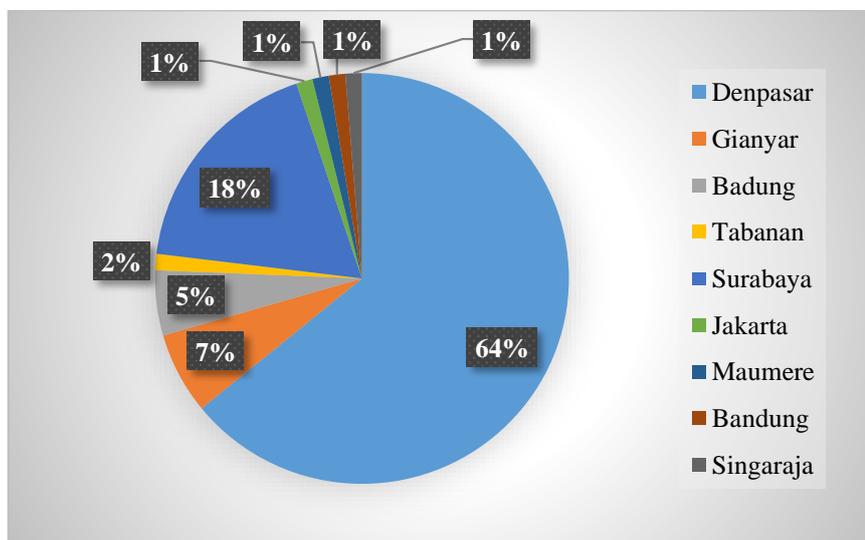
3. Pekerjaan

Hasil :



4. Domisili ?

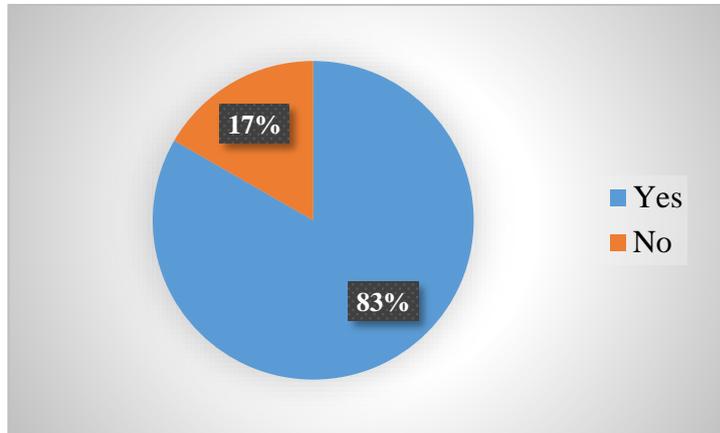
Hasil :





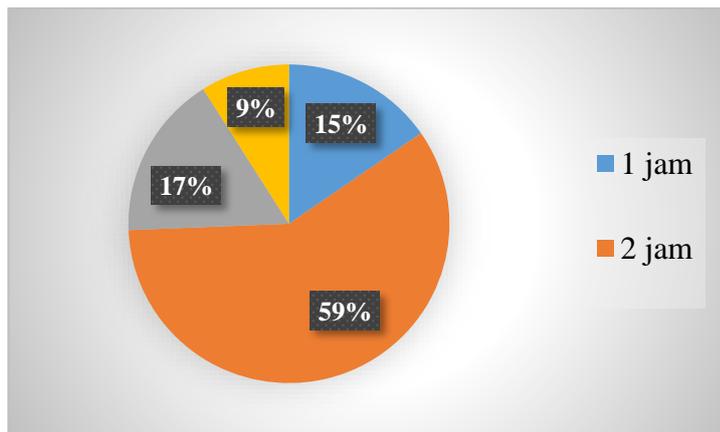
5. Apakah anda termasuk orang yang gemar dalam bermain Billiard ?

Hasil :



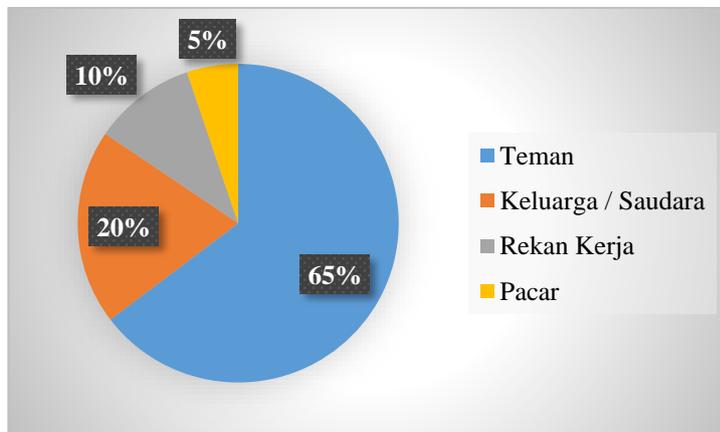
6. Berapa lama anda biasanya menghabiskan waktu bermain Billiard ?

Hasil :



7. Dengan siapa anda biasanya bermain Billiard

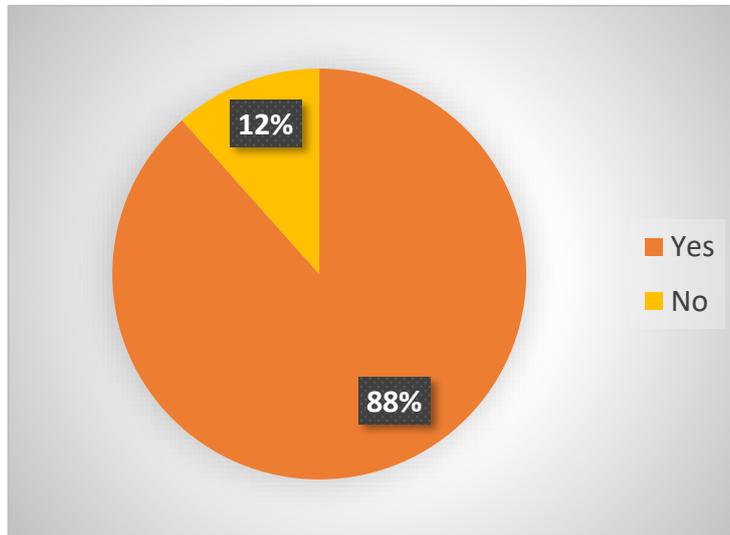
Hasil :





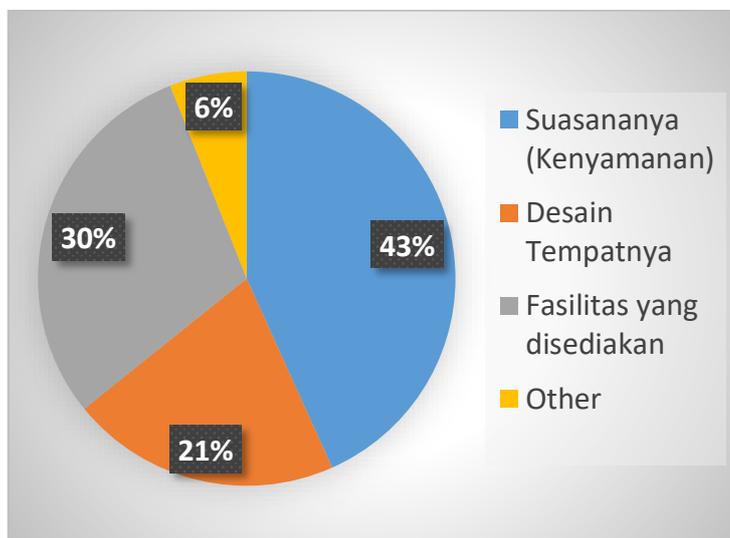
8. Apakah anda pernah mengunjungi atau bermain billiard di The Ship Billiard Bali ?

Hasil :



9. Apa yang menjadi pertimbangan anda dalam memilih sebuah tempat Billiard (The Ship Billiard Bali) ?

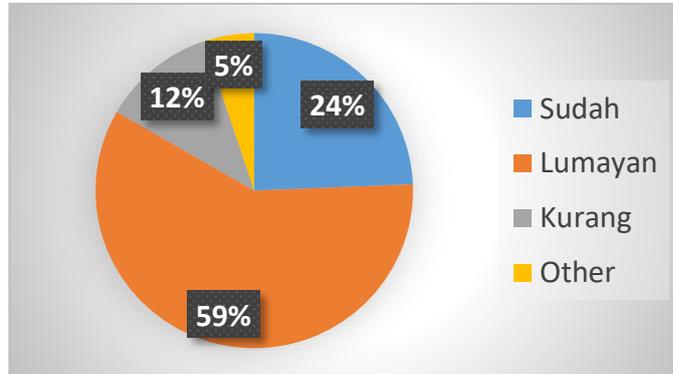
Hasil :





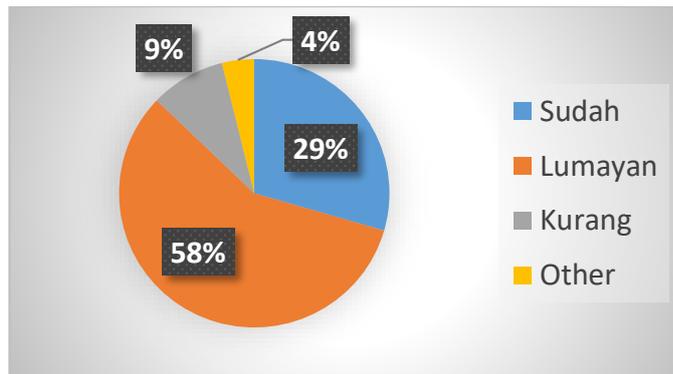
10. Menurut anda, apakah sirkulasi pada The Ship Billiard Bali sudah cukup nyaman bagi anda dalam bermain billiard ?

Hasil :



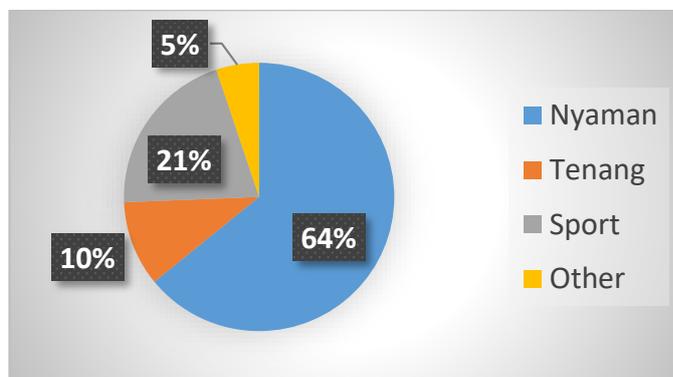
11. Menurut anda, apakah desain interior dan suasana ruang pada The Ship Billiard Bali sudah cukup nyaman bagi anda dalam bermain billiard ?

Hasil :



12. Suasana seperti apa yang anda harapkan ada pada sebuah tempat billiard (The Ship Billiard Bali) ?

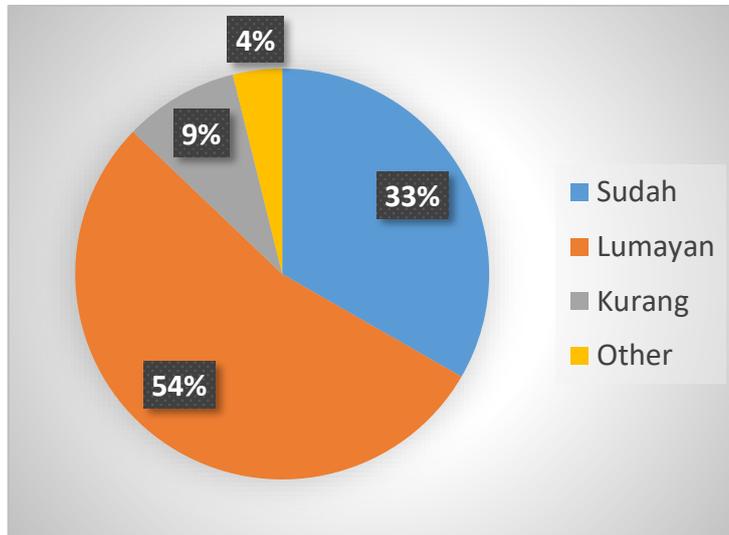
Hasil :





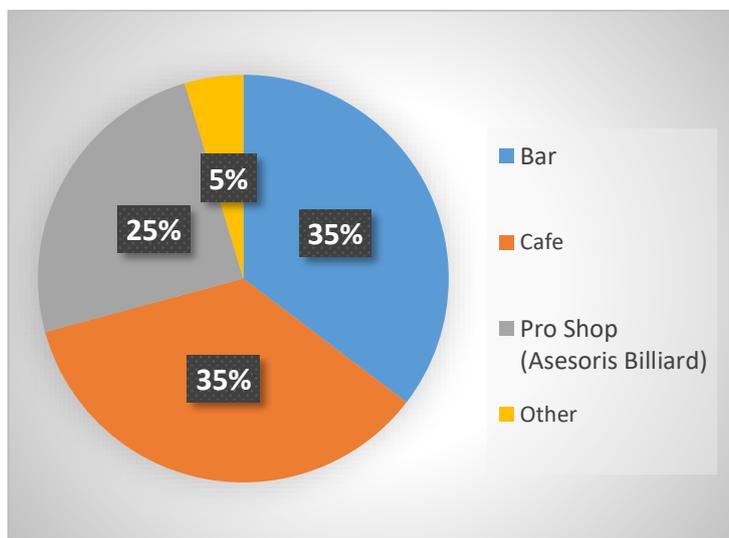
13. Menurut anda, apakah area fasilitas yang disediakan The Ship Billiard Bali sudah cukup memenuhi kebutuhan anda ?

Hasil :



14. Jika diberikan pilihan, area fasilitas apakah yang anda inginkan ada pada The Ship Billiard Bali ?

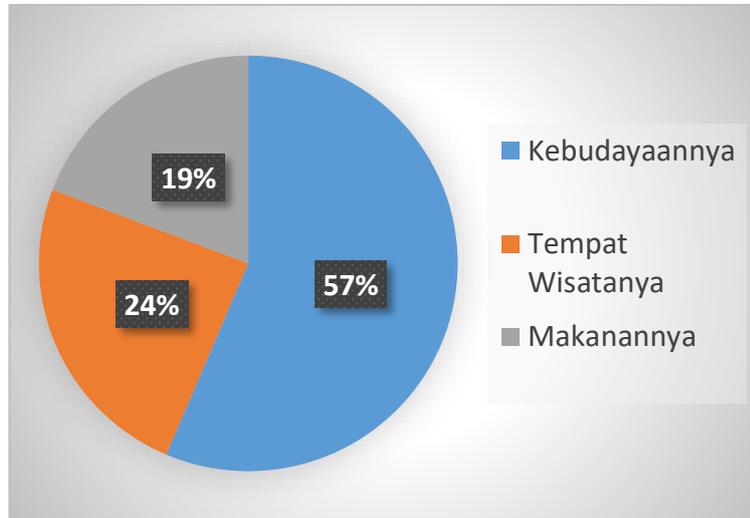
Hasil :





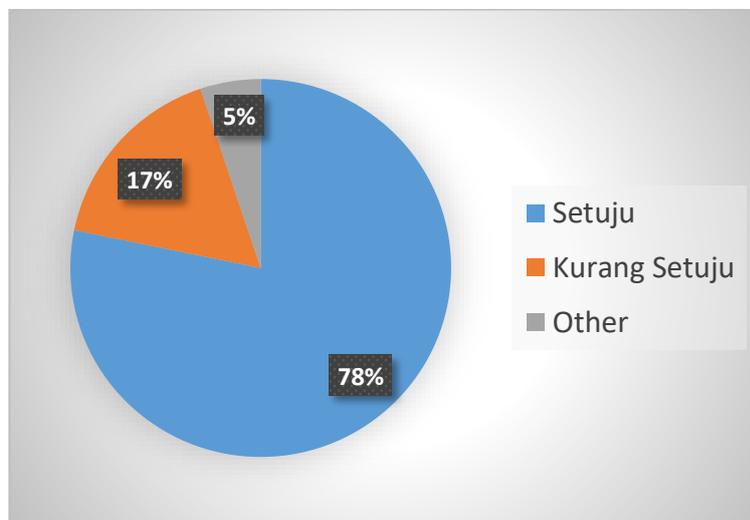
15. Apa yang anda pikirkan ketika mendengar nama Bali ?

Hasil :



16. Setujukah anda jika interior dari The Ship Billiard Bali menggunakan nuansa Kebudayaan Tradisional Bali ?

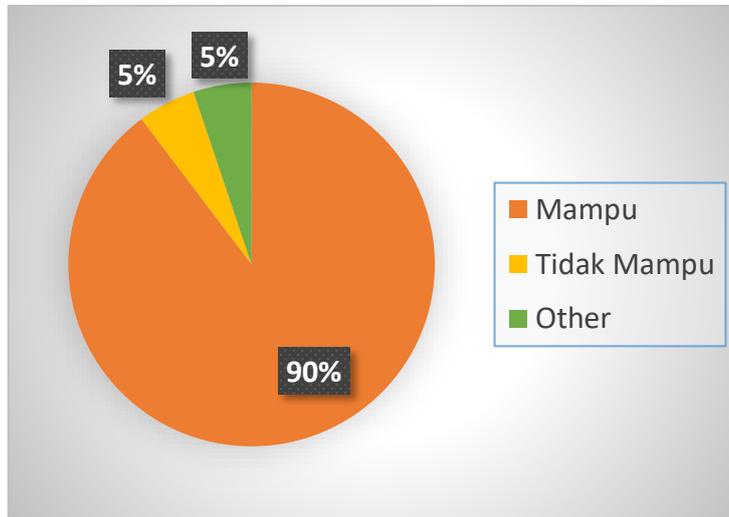
Hasil :





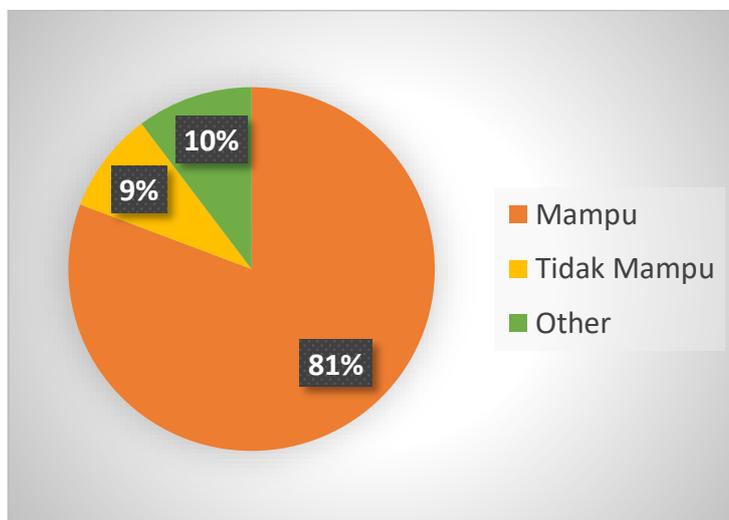
17. Menurut anda, apakah penerapan konsep bernuansa “Kebudayaan Tradisional Bali” mampu menarik minat para wisatawan asing untuk datang berkunjung ?

Hasil :



18. Menurut anda apakah penerapan konsep “Kebudayaan Tradisional Bali” ini mampu memberikan pengaruh positif terhadap kenyamanan pengunjung ?

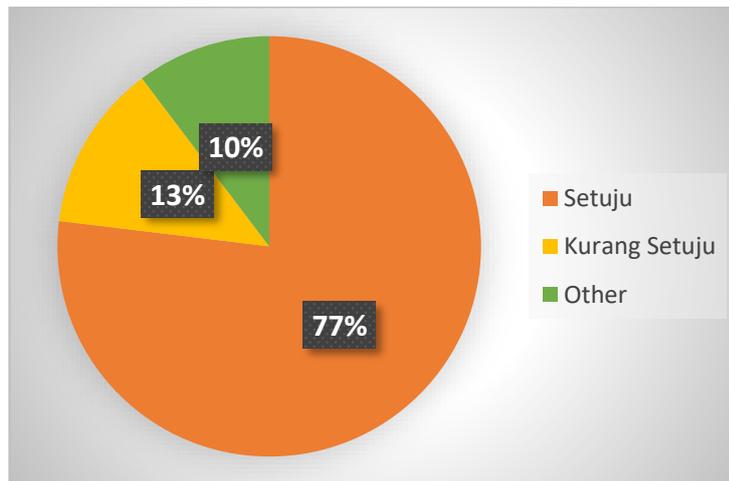
Hasil :





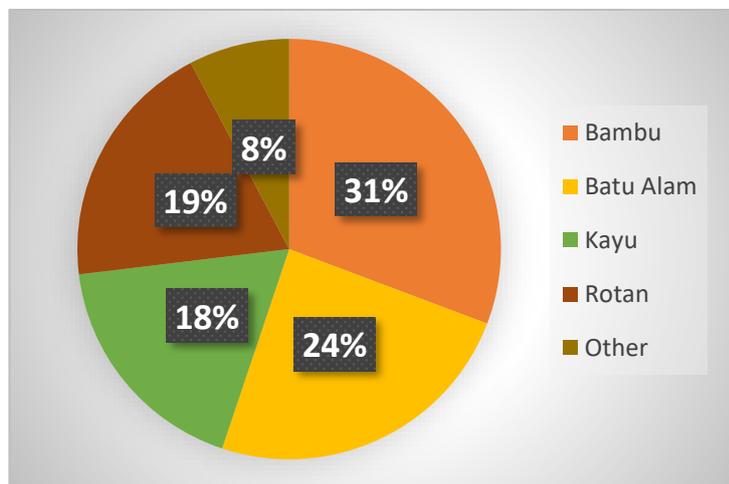
19. Seujukah anda jika nantinya Batu Bata khas Bali dijadikan material utama dalam interior The Ship Billiard Bali sebagai salah satu bentuk penerapan konsep tradisional Bali ?

Hasil :



20. Selain material Batu Bata Bali, material apa sajakah yang dapat menggambarkan nuansa “Kebudayaan Tradisional Bali” ?

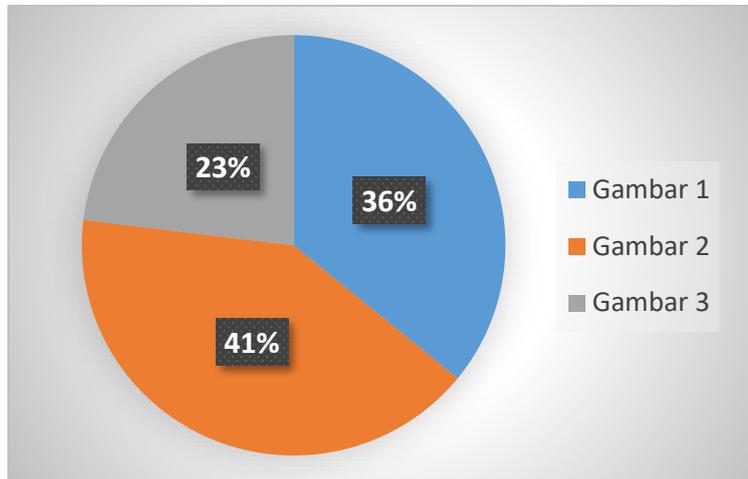
Hasil :





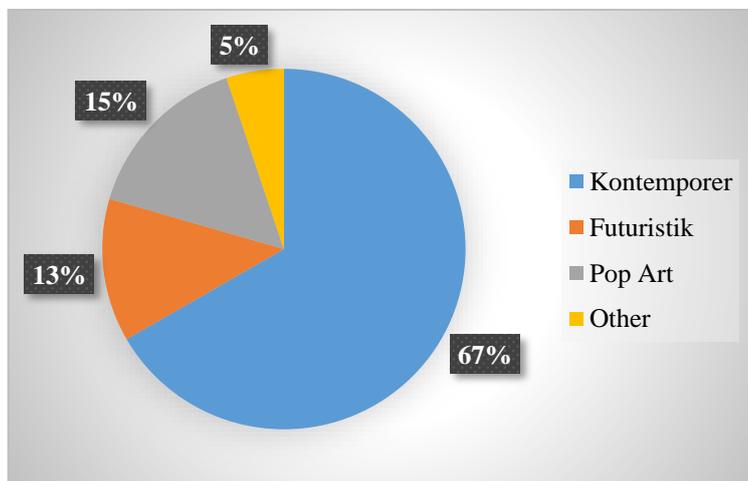
21. Furnitur manakah yang menurut anda yang dapat menciptakan nuansa “Kebudayaan Tradisional Bali” ?

Hasil :



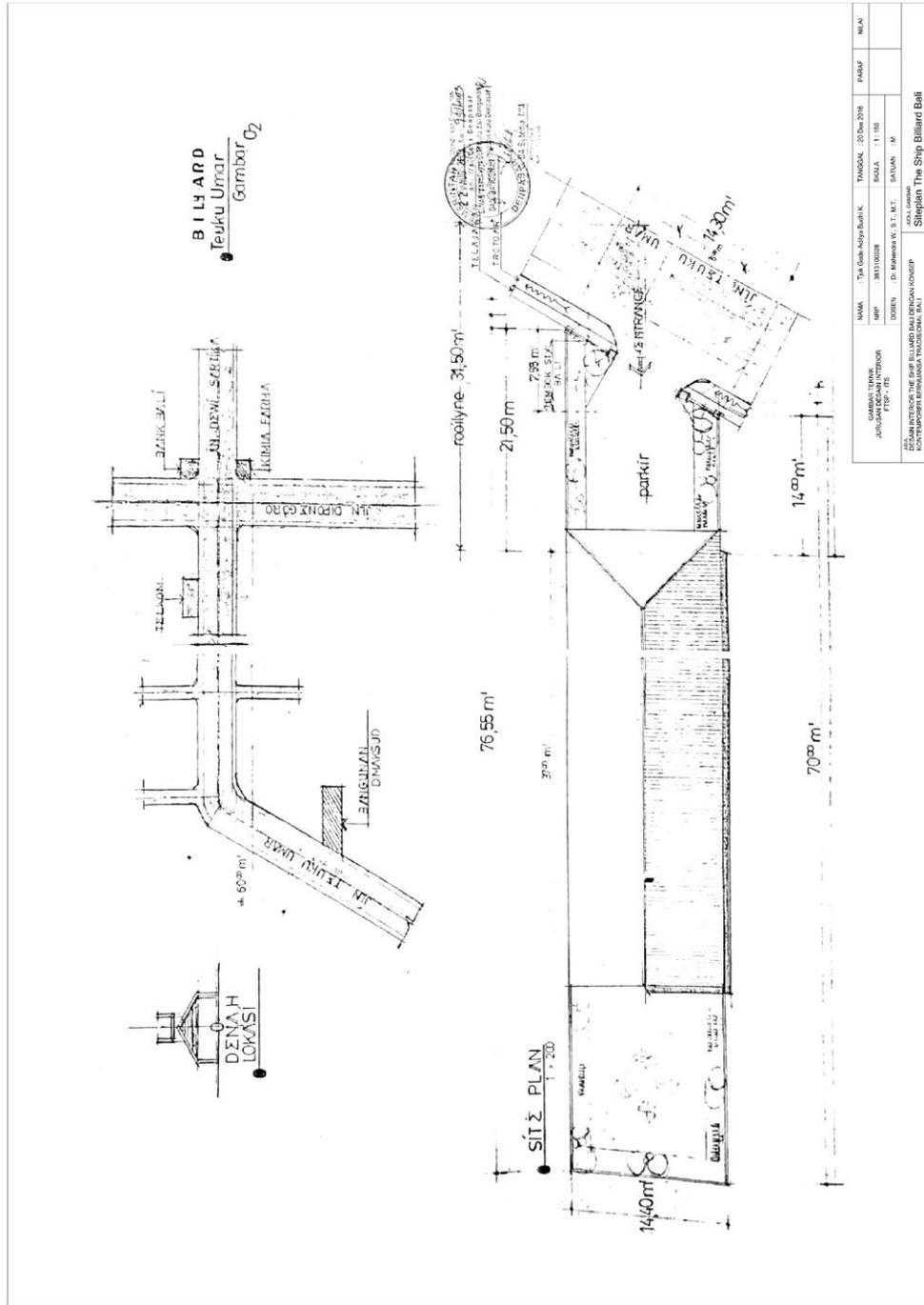
22. Jika The Ship Billiard Bali ingin di desain ulang, konsep desain manakah yang menurut anda cocok untuk dipadukan dengan konsep “Kebudayaan Tradisional Bali” ?

Hasil :





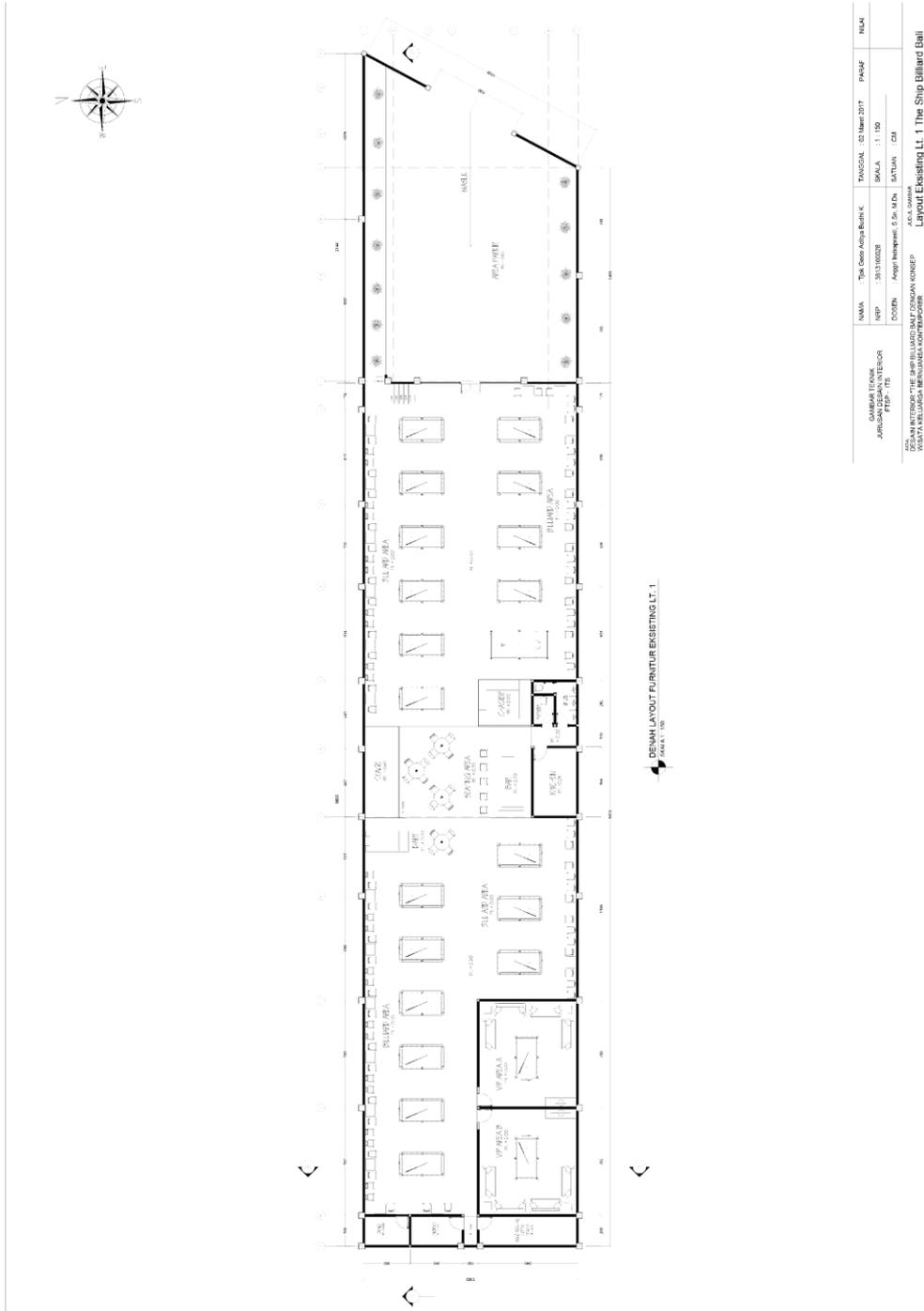
Denah Siteplan The Ship Billiard Bali



NAMA	Tjok Gede Aditya Budhi K	TANGGAL	22 Dec 2018	PROFESI	MLK
GAMBAR TEKNIK	38110008	SKALA	1:100		
JURUSAN/FAKULTAS	DIKAWASARI, S.T., M.T.	SATUAN	MM		
DIREKSI					
DESAIN INTERIOR THE SHIP BILLIARD BALI DENAH KONSEP INSTANSI PENYUSUNAN: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SHIPBARI The Ship Billiard Bali					



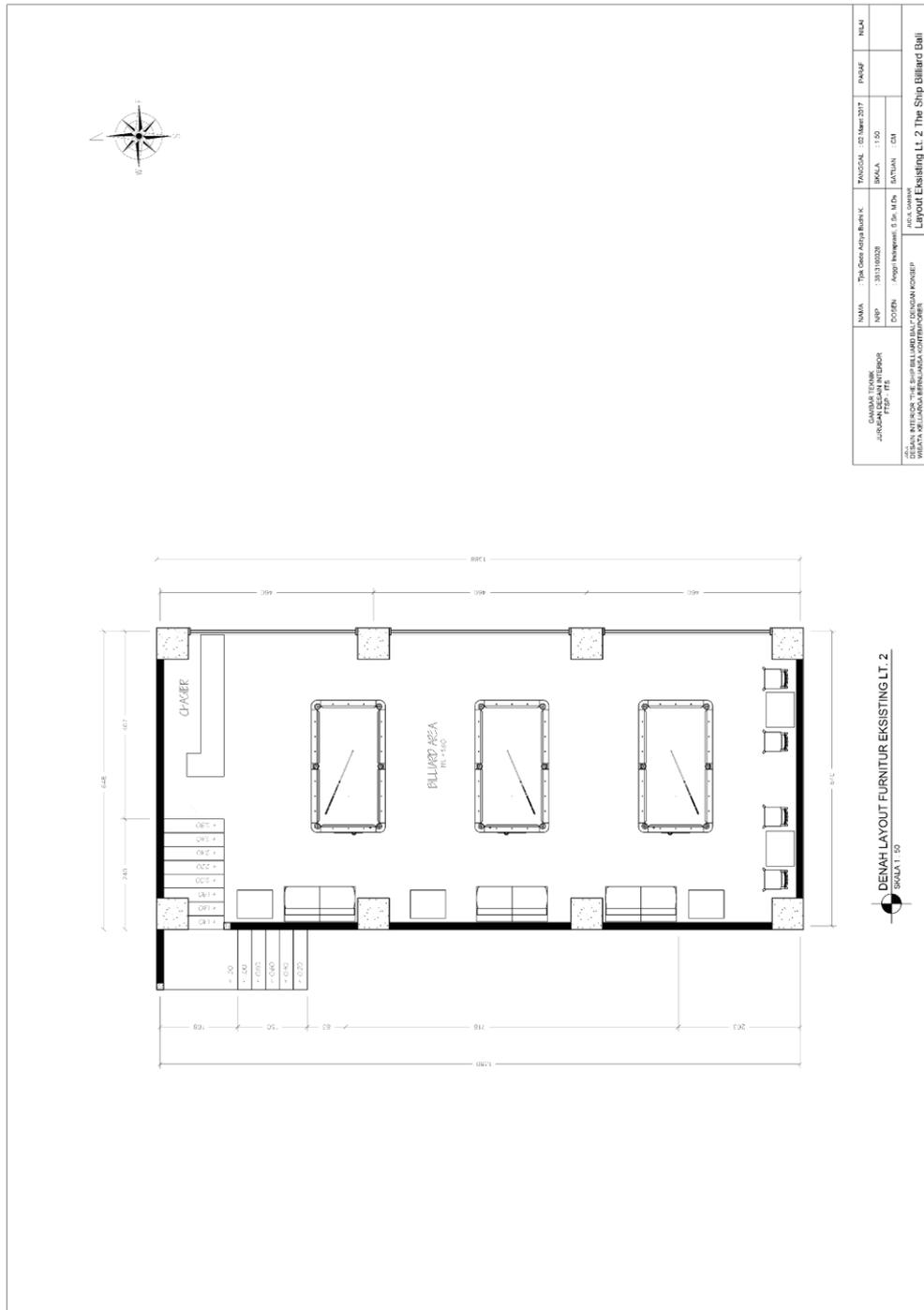
Denah Eksisting Lt. 1 The Ship Billiard Bali



NAMA : The Ship Alpha Billiard K NIP : 381316028 DOSEN : Anang Hengawati, S. Si, M. Di.	TANGGAL : 02 Maret 2017	PROJEK : PKRAF	NAMA
	SKALA : 1 : 150	BAHAN : CM	RUMAH
GAMBAR TEKNIK ARSITECTUR INTERIOR P1501170		JALUR DESAIN INTERIOR DESAIN INTERIOR THE SHIP BILLIARD BALI DENGAN KONSEP WISATA KELUARGA BERNUANS KONTEMPORER TRADISIONAL BALI	

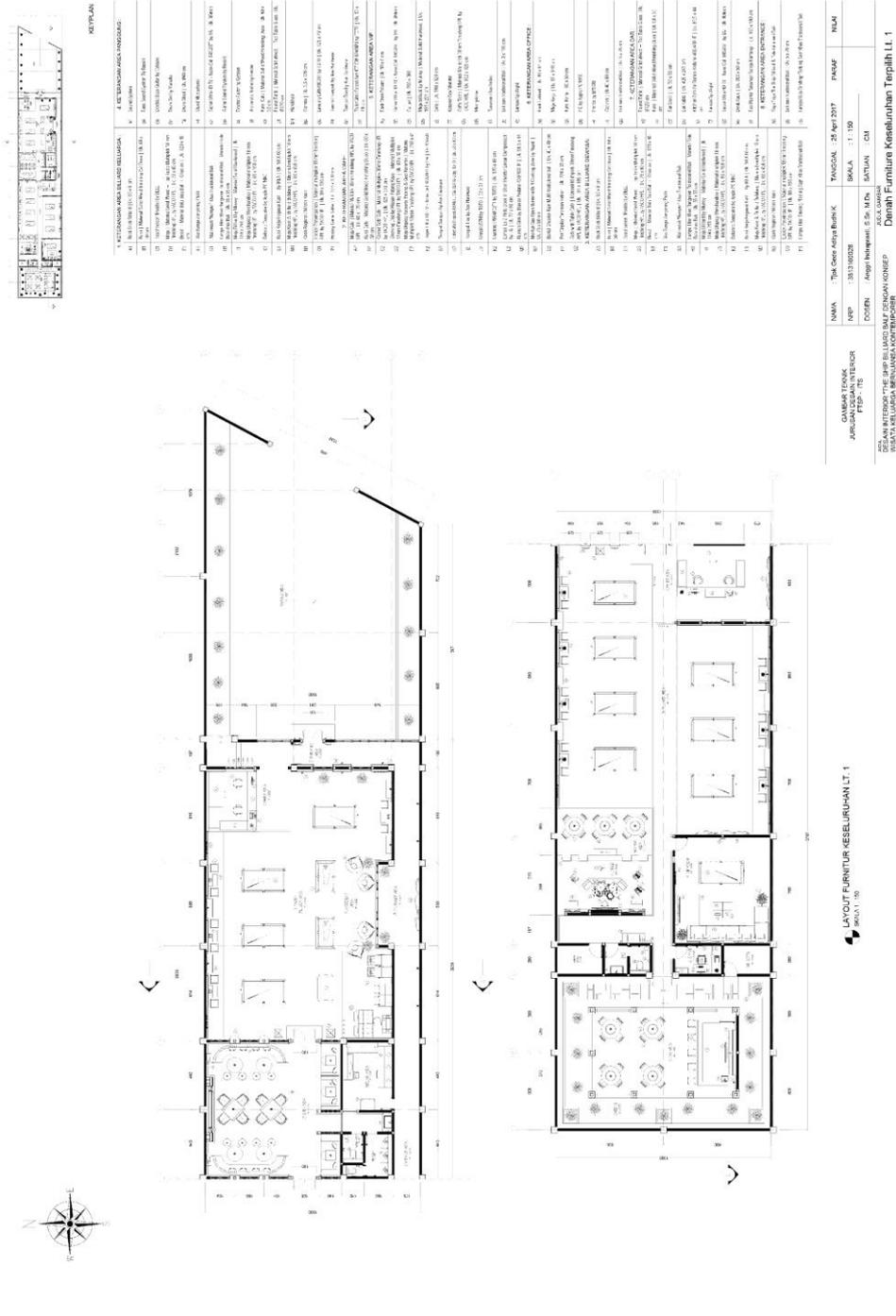


Denah Eksisting Lt. 2 The Ship Billiard Bali



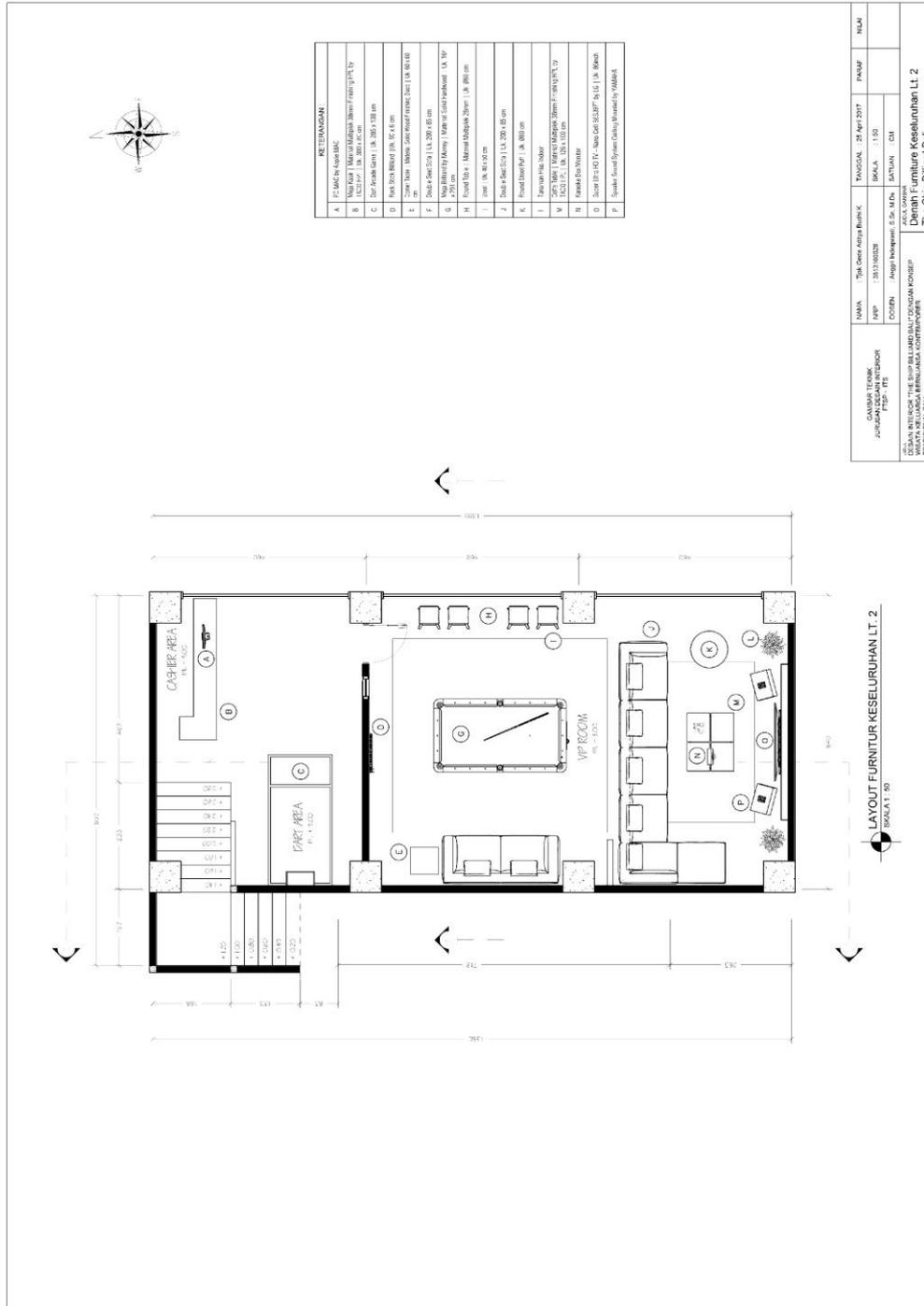


Denah Keseluruhan Terpilih Lt. 1 The Ship Billiard Bali



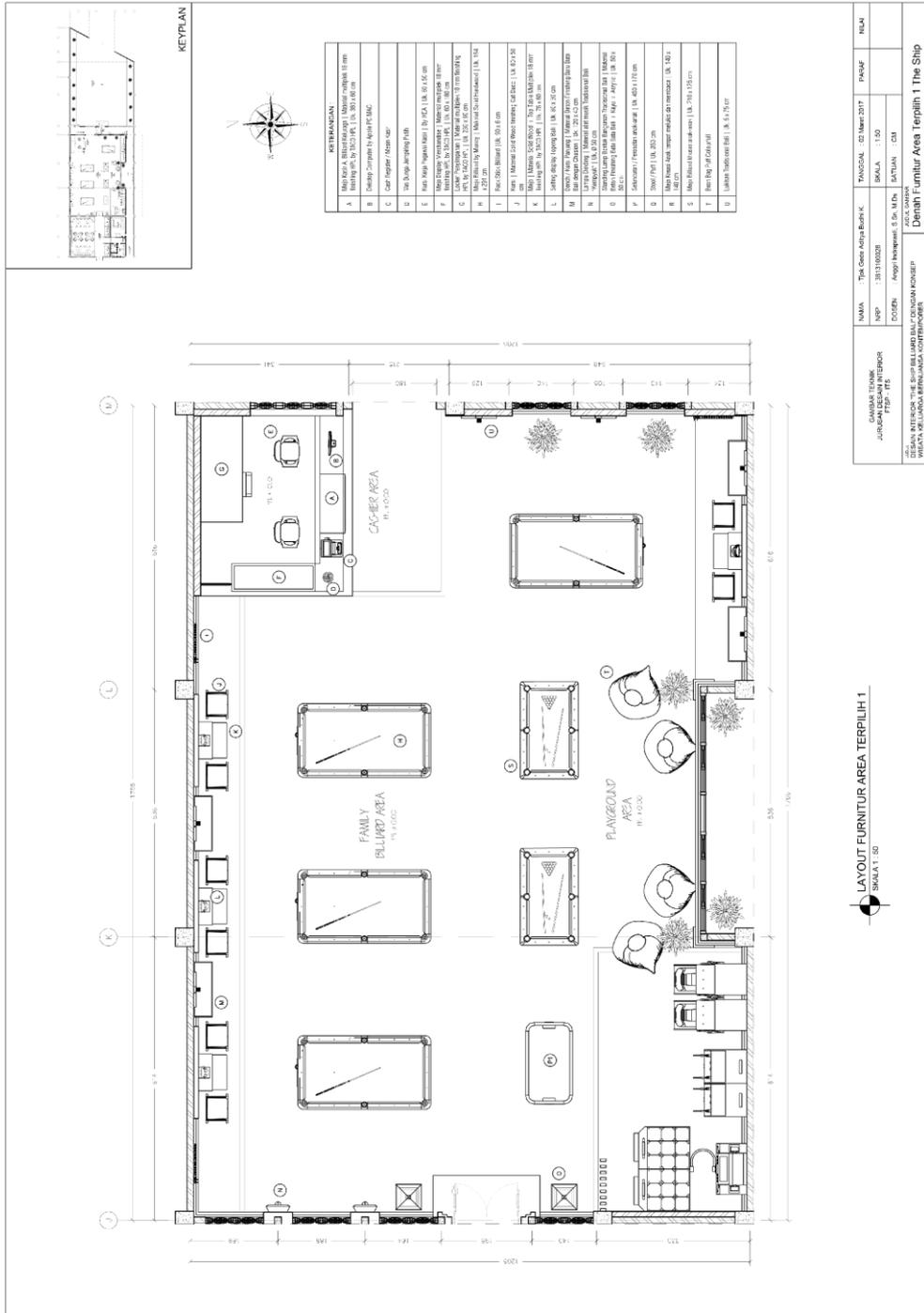


Denah Keseluruhan Terpilih Lt. 2 The Ship Billiard Bali



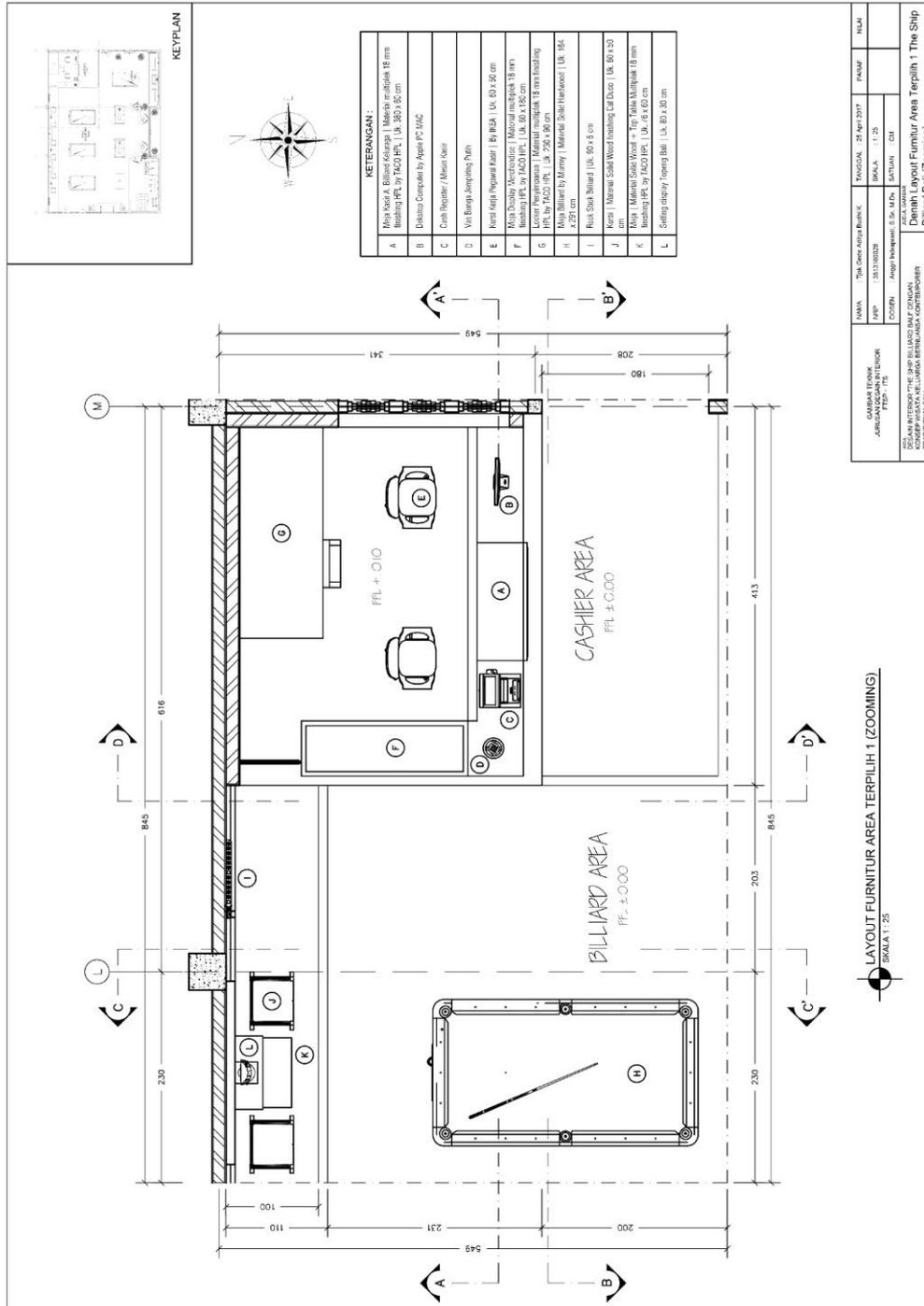


Denah Keseluruhan Area Terpilih 1 The Ship Billiard Bali



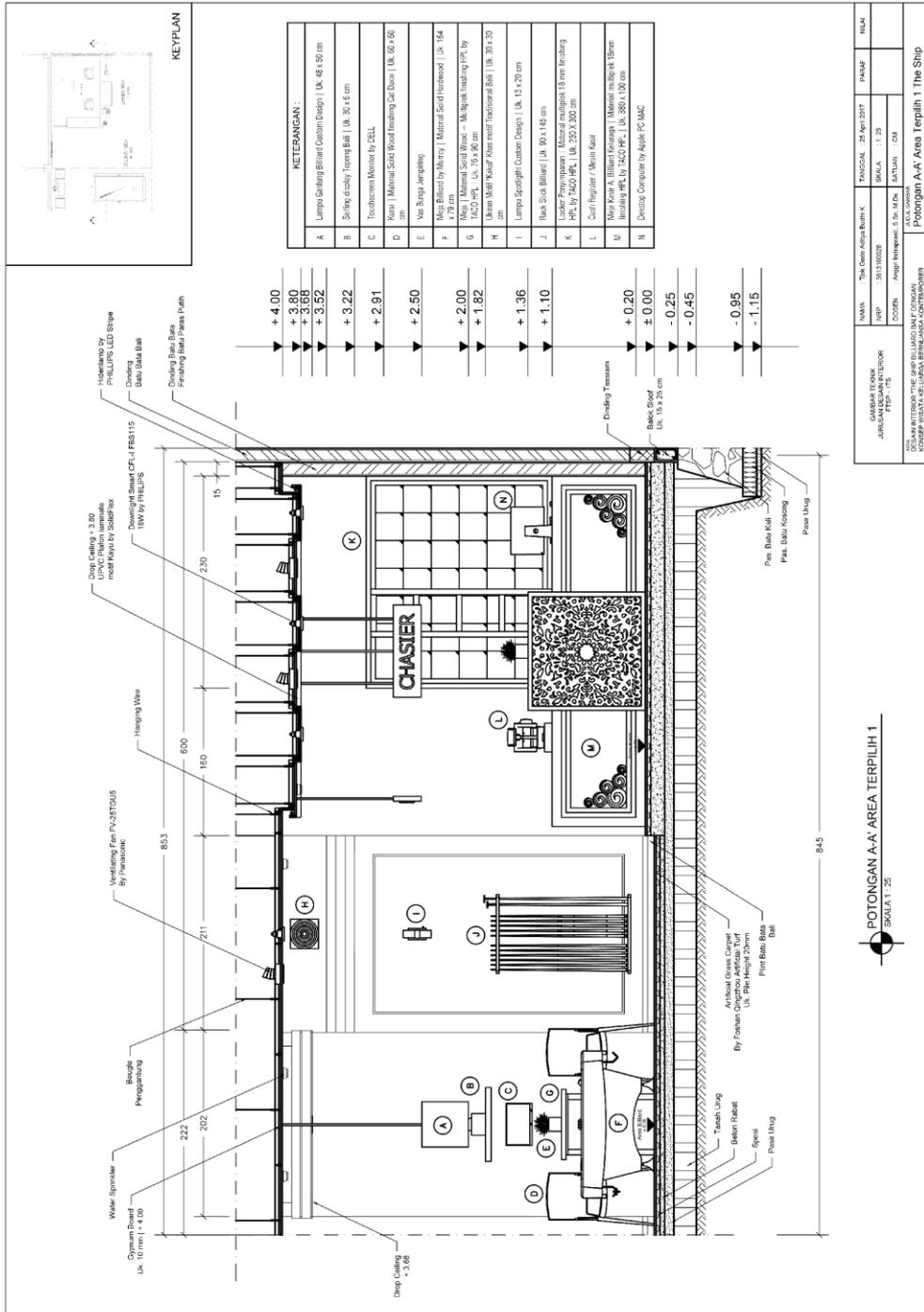


Denah Keseluruhan Area Terpilih 1 (Zooming) The Ship Billiard Bali



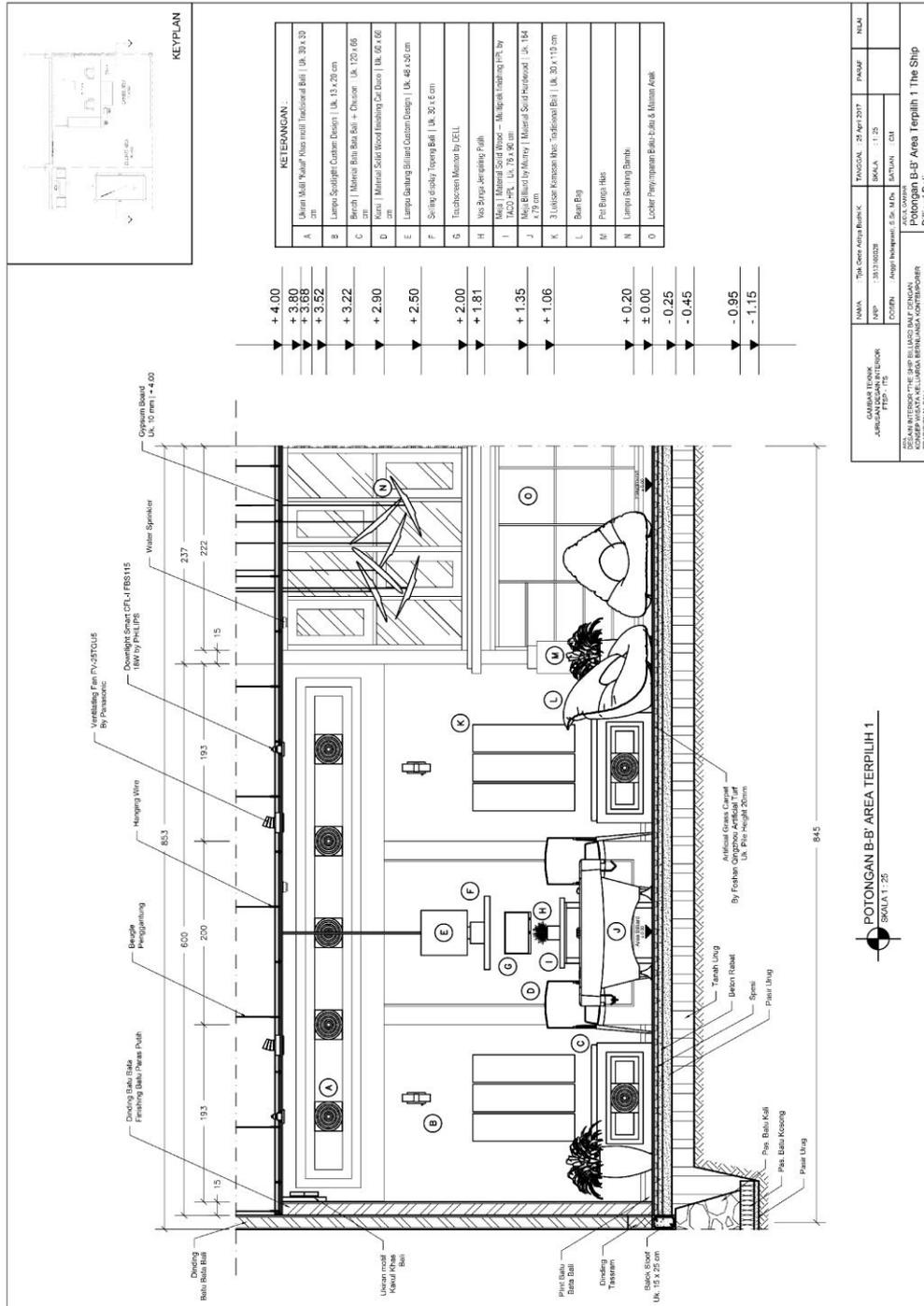


Potongan A-A' Area Terpilih 1 The Ship Billiard Bali



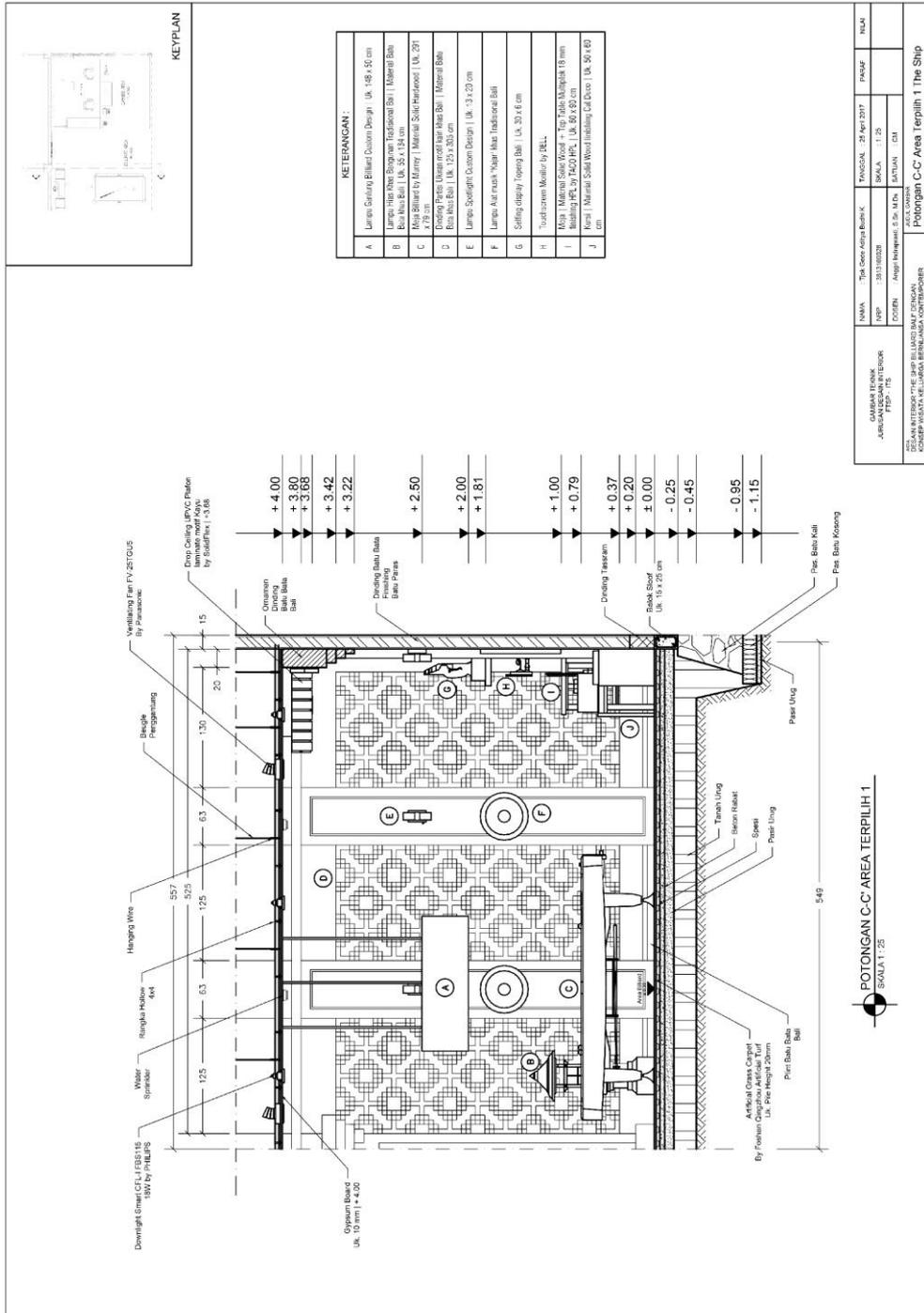


Potongan B-B' Area Terpilih 1 The Ship Billiard Bali



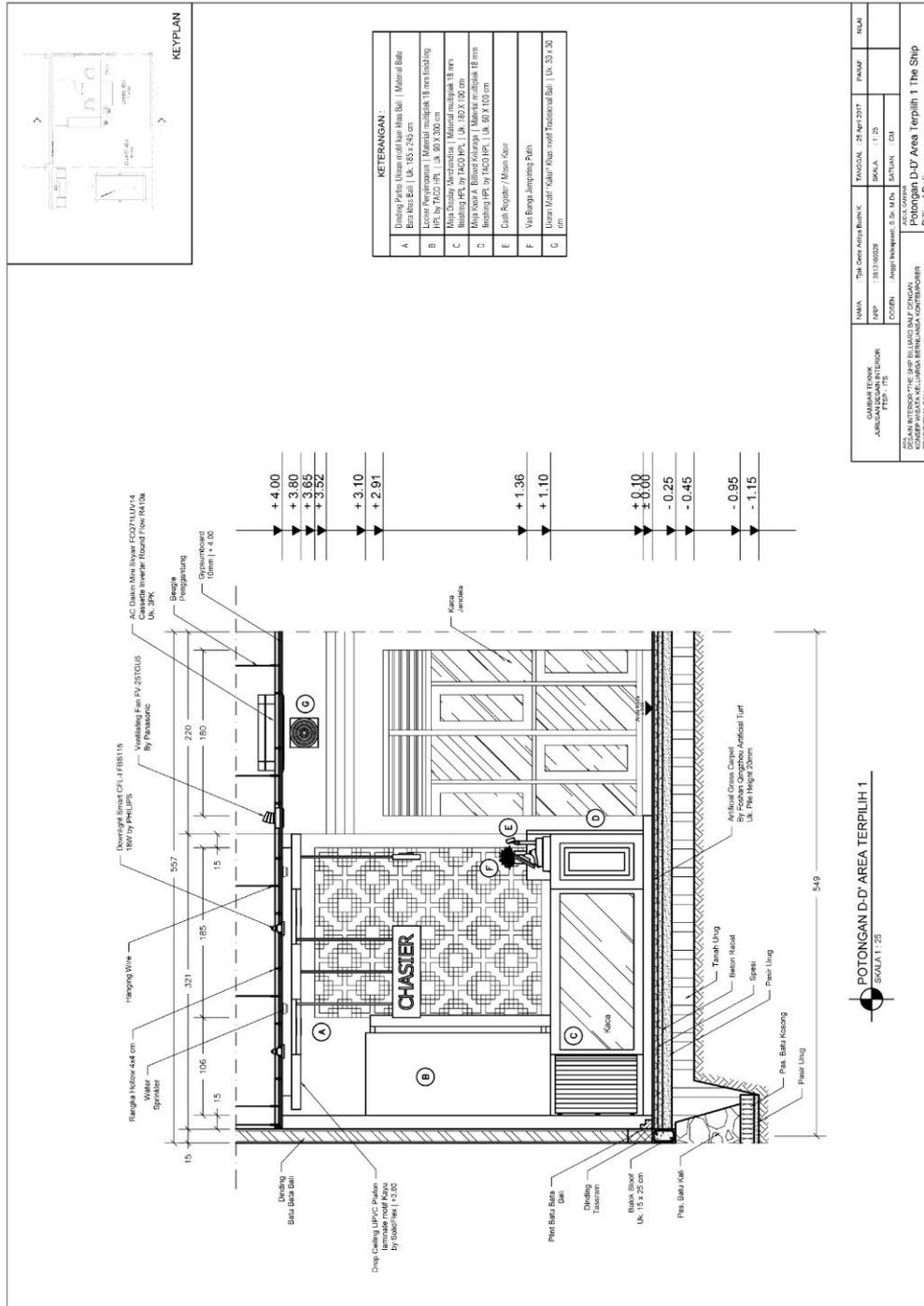


Potongan C-C' Area Terpilih 1 The Ship Billiard Bali



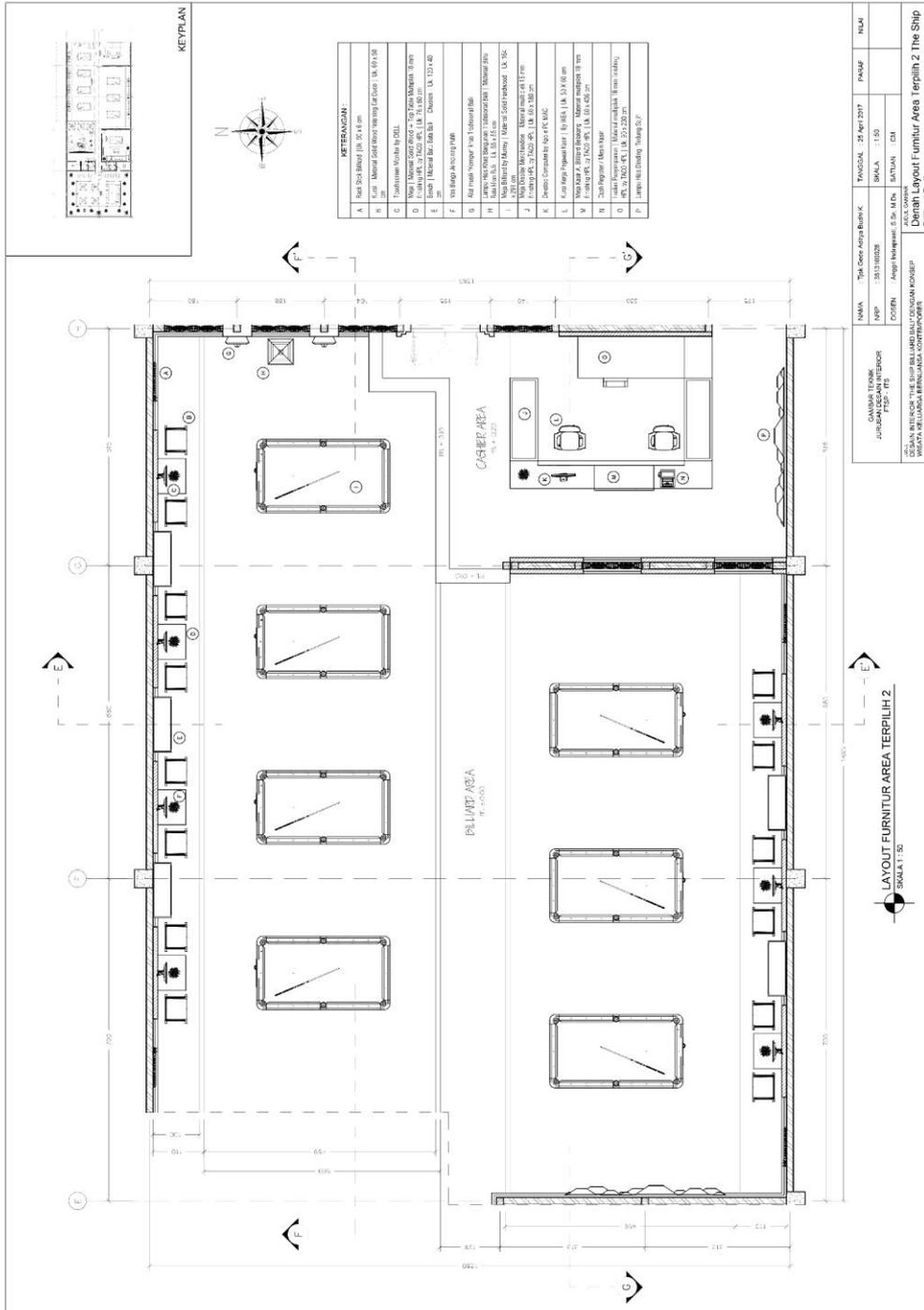


Potongan D-D' Area Terpilih 1 The Ship Billiard Bali



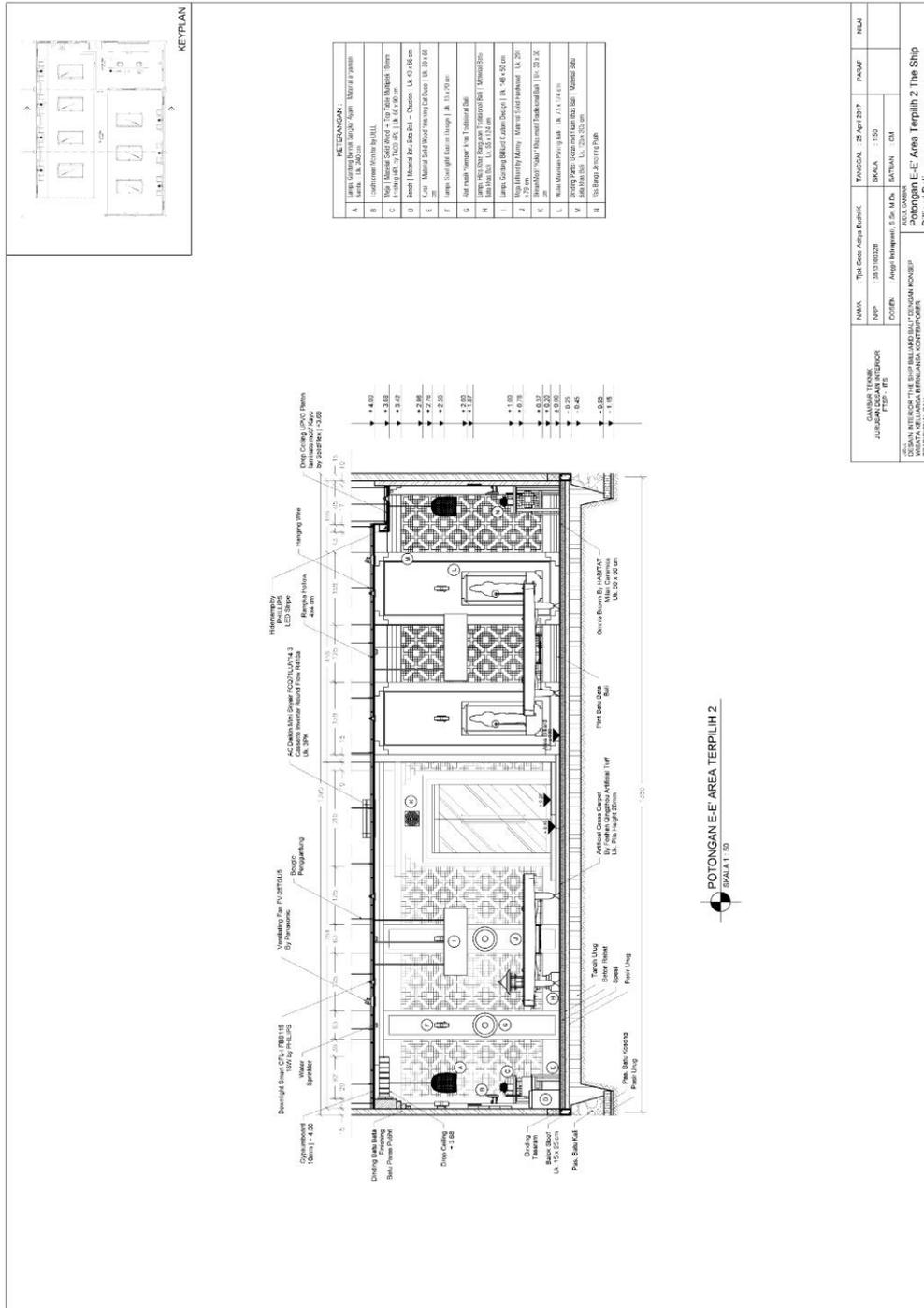


Denah Keseluruhan Area Terpilih 2 The Ship Billiard Bali



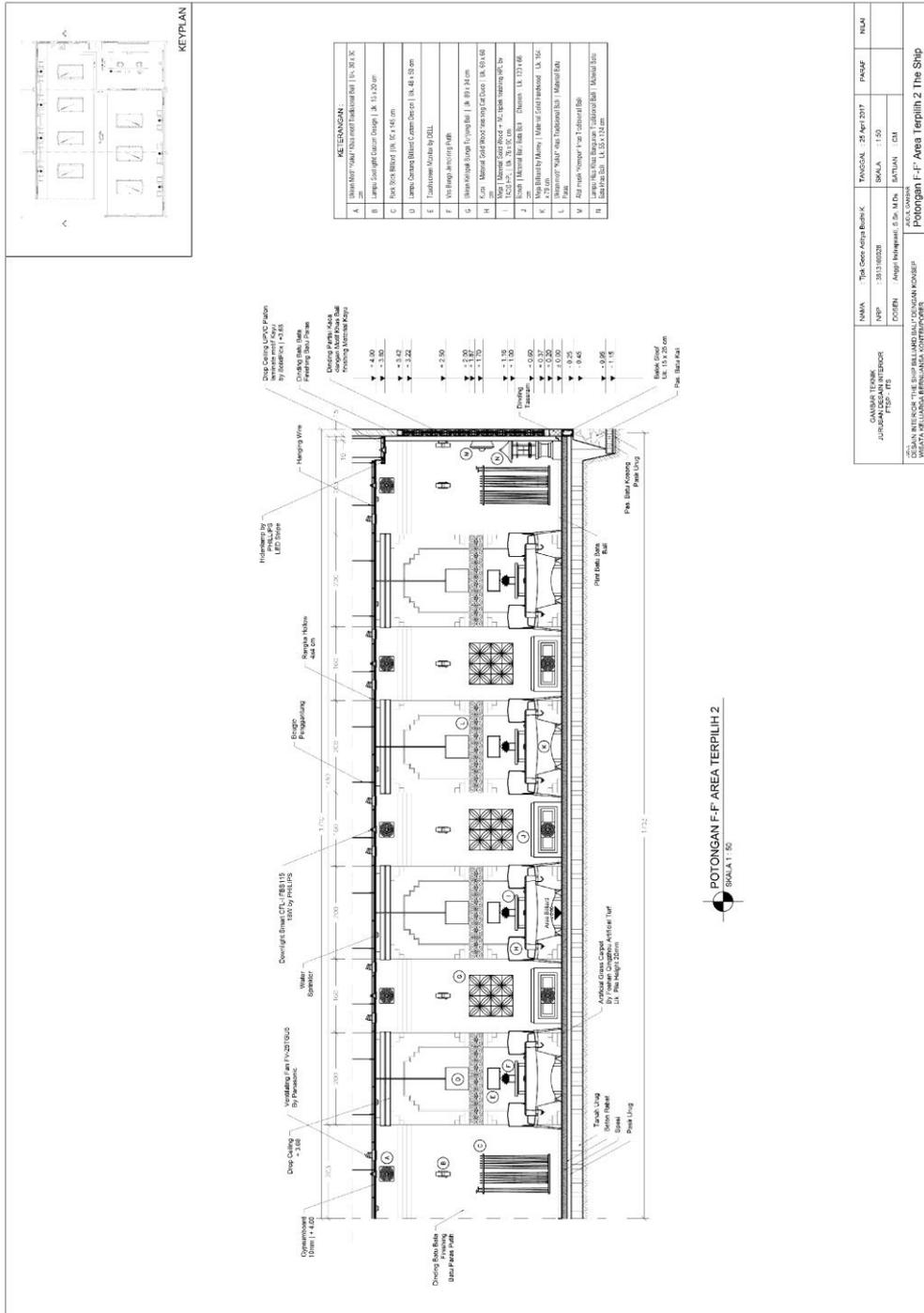


Potongan E-E' Area Terpilih 2 The Ship Billiard Bali





Potongan F-F' Area Terpilih 2 The Ship Billiard Bali



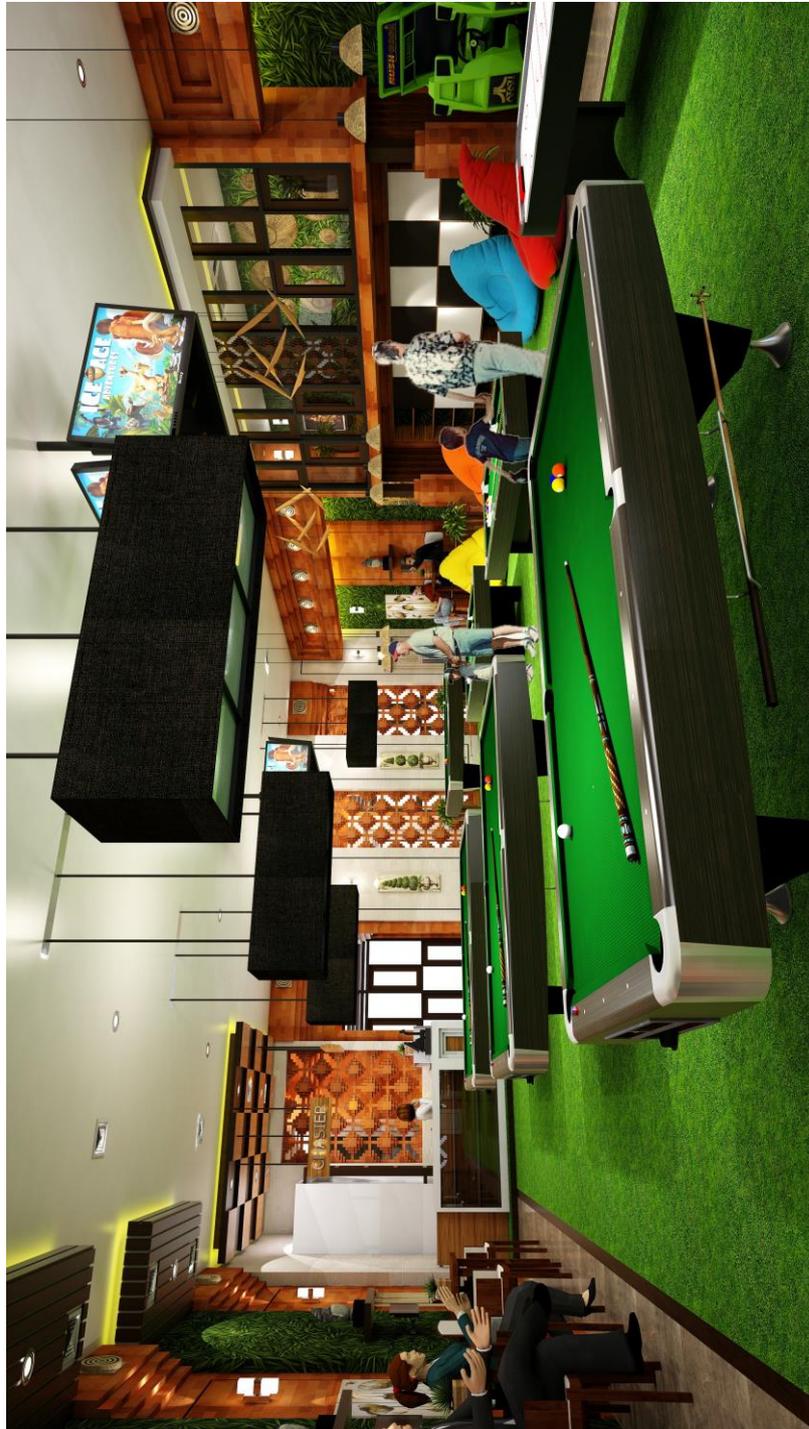


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 1

View 01



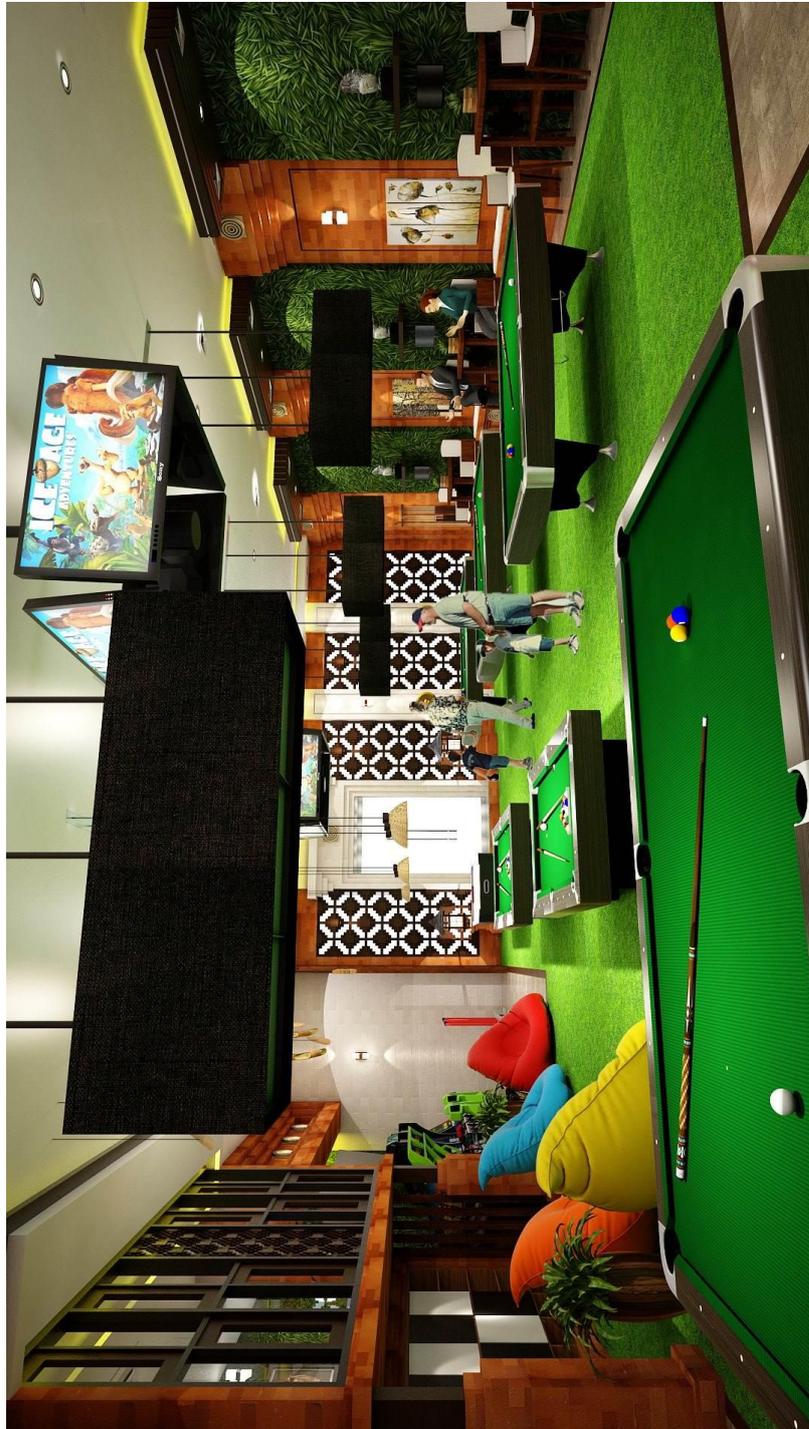


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 1

View 02



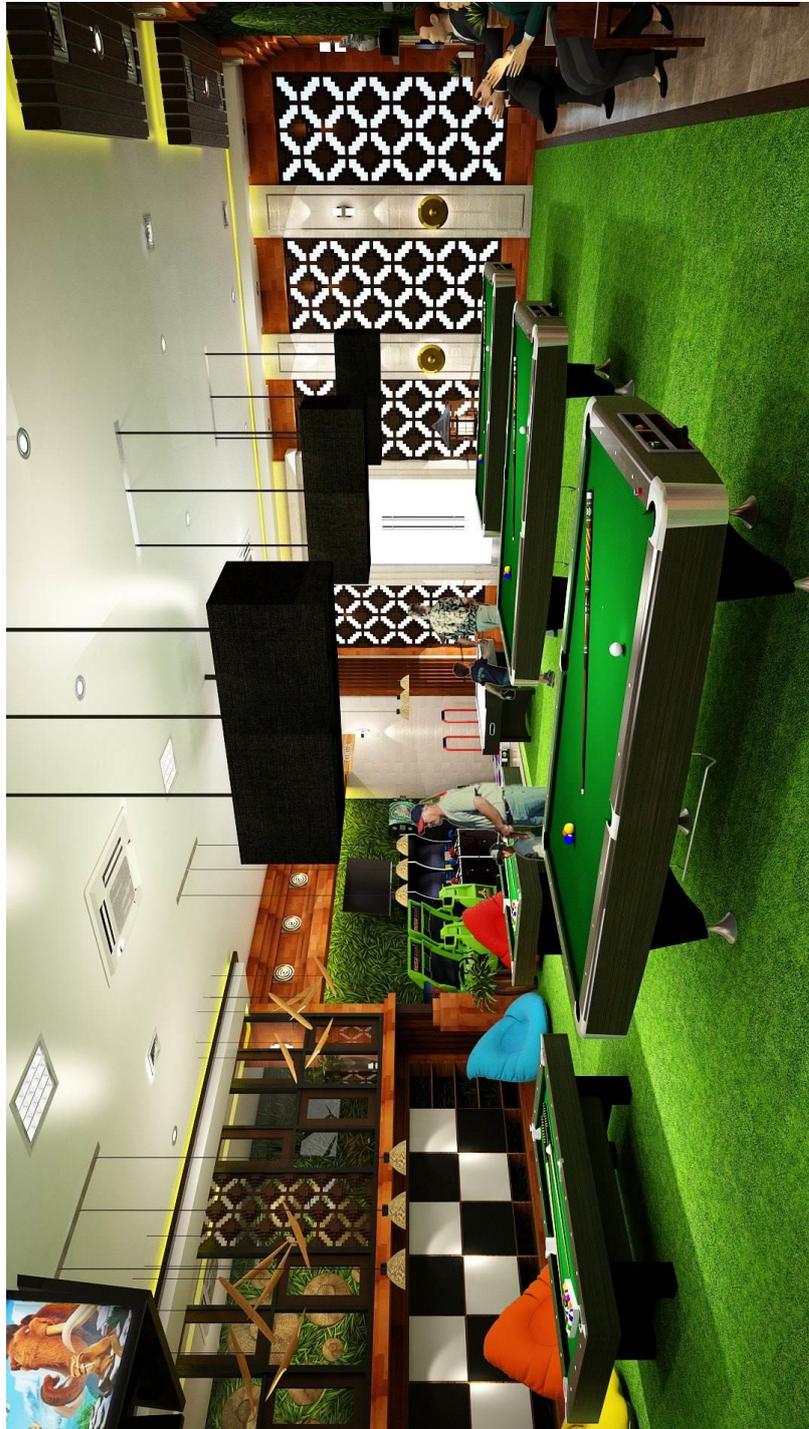


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 1

View 03



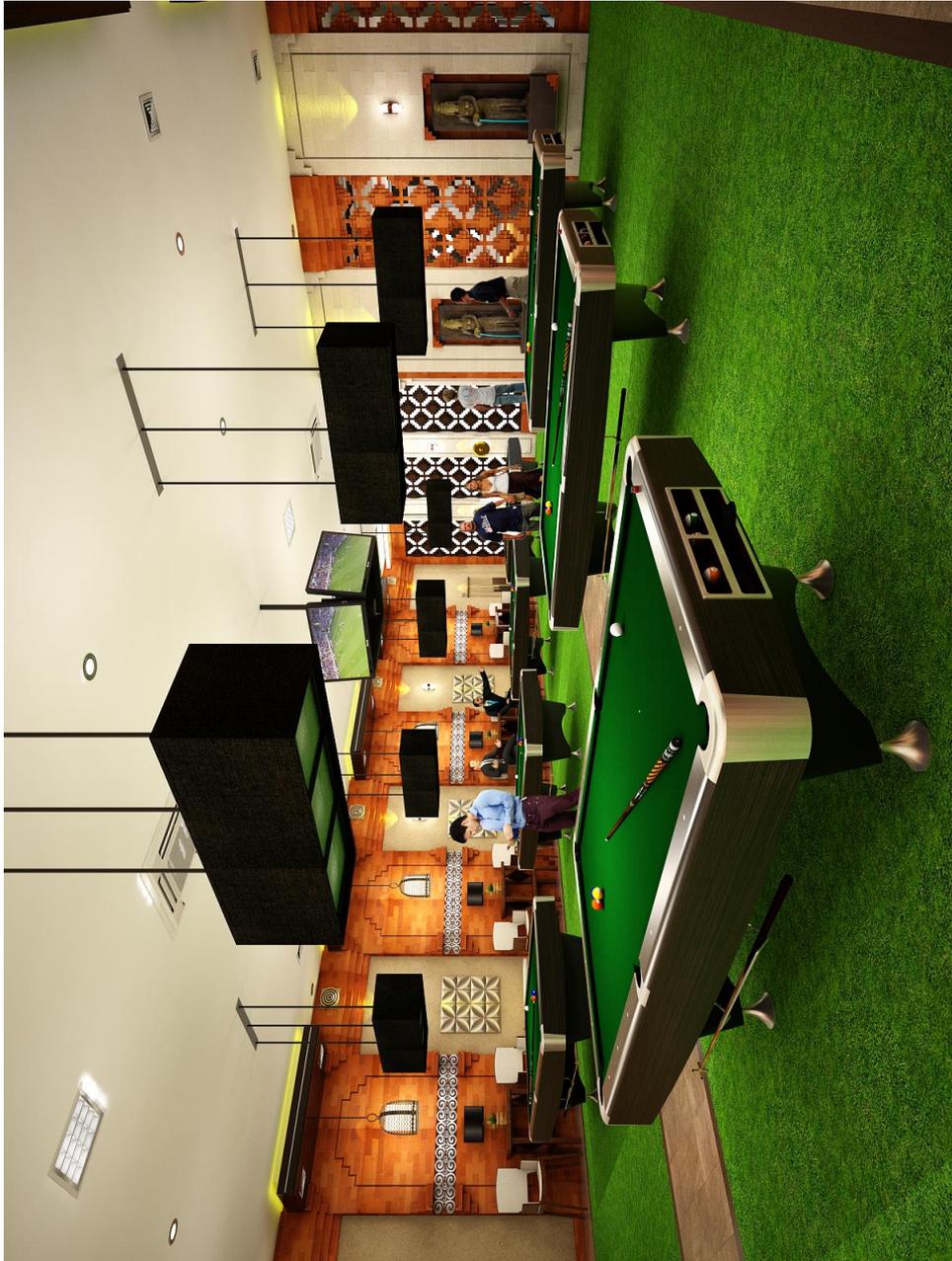


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 2

View 01



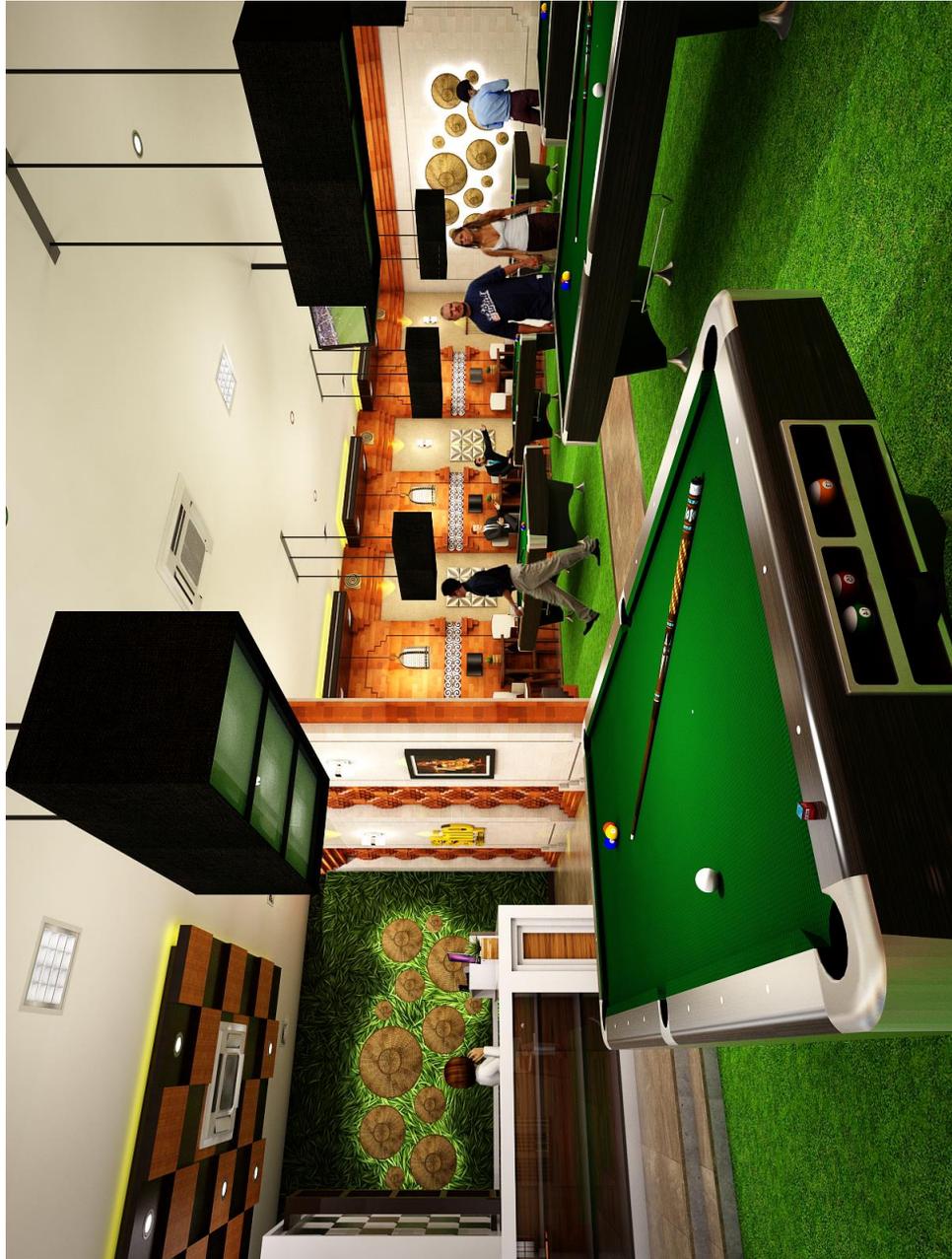


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 2

View 02



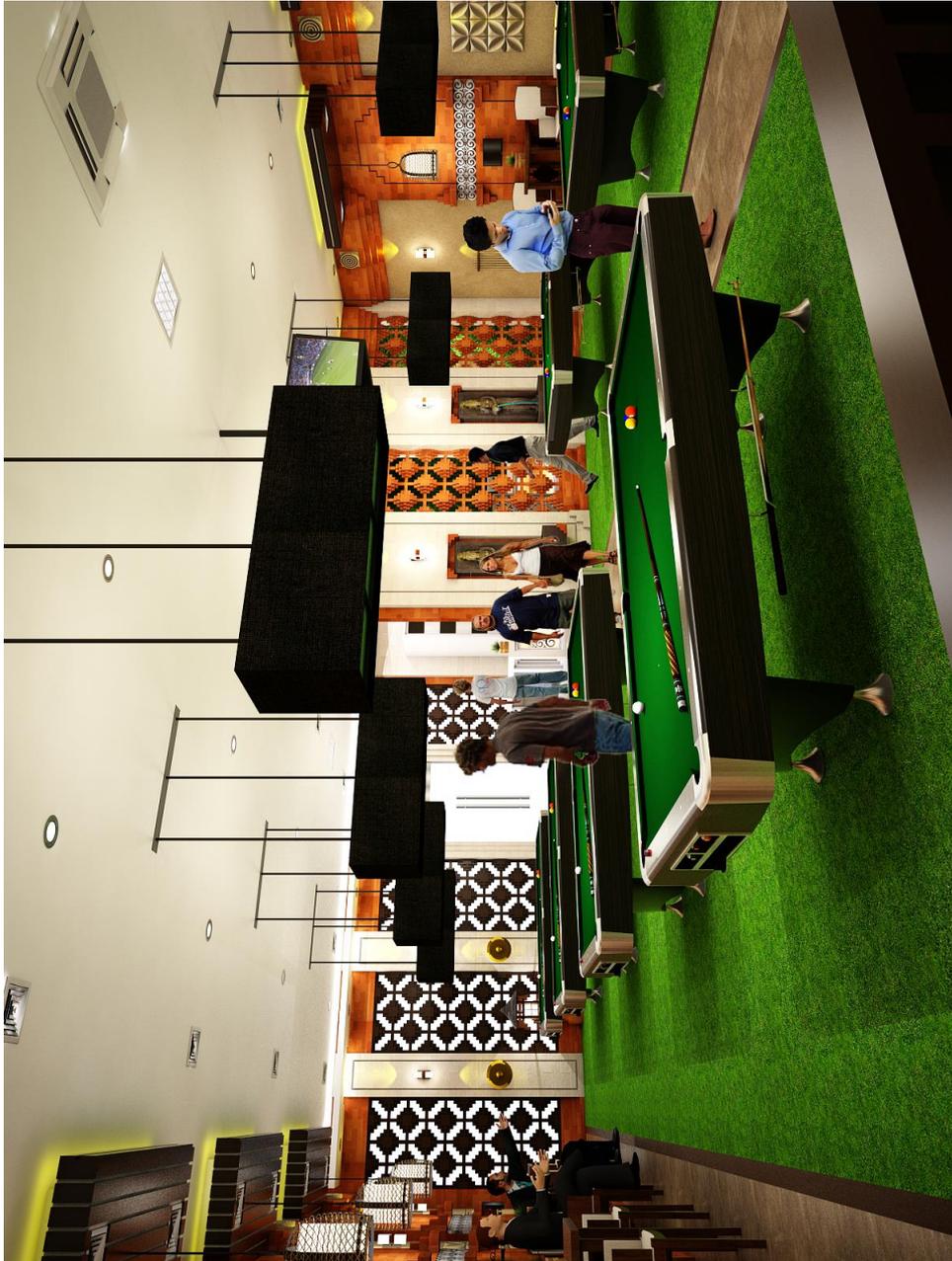


(Halaman ini sengaja dikosongkan)



3D Area Terpilih 2

View 03





(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Area Terpilih 1

NO.	URAIAN PEKERJAAN	VOLUME	SAT	HARGA SATUAN (Rp.)	TOTAL JUMLAH HARGA (Rp.)
I. PEKERJAAN DINDING					
1	Dinding Batu Bata Merah Bali	48,36	m ²	160.000,-	7.737.600,-
2	Dinding Batu Paras Ubud Bali	28,44	m ²	140.000,-	3.981.600,-
3	Ukiran Batu Bata Bali	4,53	m ²	200.000,-	906.500,-
4	Dinding Multiplek	8,88	m ²	70.000,-	621.600,-
5	Finishing Wallpaper Vinyl	8,88	m ²	350.000,-	3.108.000
JUMLAH - I					16.355.300,-
II. PEKERJAAN PLAFON					
1	Rangka Hollow 4/4	18	Lonjor	97.300,-	1.751.400,-
2	Rangka Hollow 2/4	13	Lonjor	73.700,-	958.100,-
3	Papan Kalsiboard	20	Lembar	63.600,-	1.272.000,-
JUMLAH - II					3.981.500,-
III. PEKERJAAN LANTAI					
1	Lantai Keramik Omnia Brown Habitat by Milan Ceramics Uk. 50 x 50	11,69	m ²	186.000,-	2.174.340,-
2	Artificial Grass Carpet by Foshan Qingzhou Artificial Turf	31,4	m ²	120.000,-	3.768.000,-
3	Click Laminate Luxury Vinyl Tile by SolidFlex	1,03	m ²	45.000,-	46.575,-
JUMLAH - III					5.988.915,-
IV. PEKERJAAN ELEKTRIKAL DAN UTILITAS					
1	Lampu Gantung Meja Billiard	1	Unit	400.000,-	400.000,-
2	Armature Ceiling Lamp	15	Unit	75.000,-	1.125.000,-
3	Downlight Smart CFL-I FBS115 18W by PHILIPS	15	Unit	40.000,-	600.000,-



4	Soket Stop Kontak Schneider Neo Grey Silver	5	Unit	49.8000,-	249.000,-
5	Saklar Ganda Schneider Neo Grey Silver	2	Unit	67.000,-	134.000,-
6	Layar LED Touch Screen by DELL	1	Unit	1.000.000,-	1.000.000,-
7	Sprinkler	4	Titik	1.200.000,-	4.800.000,-
8	Komputer Kasir Touch Screen	1	Unit	14.250.000,-	14.250.000,-
8	PC Mac by Apple	1	Unit	17.800.000,-	17.800.000,-
9	CCTV	1	Unit	250.000,-	250.000,-
JUMLAH - IV					40.608.000,-
V.	PEKERJAAN FURNITUR DAN ELEMEN ESTETIS				
1	Meja Kasir	1	Unit	4.000.000,-	4.000.000,-
2	Meja Display	1	Unit	1.500.000,-	1.500.000,-
3	Locker	1	Unit	5.000.000,-	5.000.000,-
4	Meja Billiard by Murrey Royal Crown Standard	1	Unit	30.000.000,-	30.000.000,-
5	Floating Shelf Patung Topeng Penari Bali	1	Unit	500.000,-	500.000,-
6	Kursi Kasir	2	Unit	1.500.000,-	3.000.000,-
7	Kursi Area Billiard	2	Unit	1.000.000,-	2.000.000,-
8	Meja	1	Unit	800.000,-	800.000,-
9	Kursi Batu Bata Bali	1	Unit	550.000,-	550.000,-
10	Ukiran Dinding Kakul	2	Unit	200.000,-	400.000,-
JUMLAH - V					47.750.000,-
TOTAL JUMLAH I, II, III, IV, V					114.683.715,-



Lembar Asistensi Revisi

Kolokium 1

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : Tjok Gede NRP : Dosen Pembimbing/Penguji : Mahendra.
---	---

**pilih yang sesuai*

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Keterangan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<i>Menyengkamir yg dikejar bagi pemain bilyard itu harus kelihatan di Interior nya ! Perlihatkan di konsep & Puncungannya. di cari. Apa yg "di kejar" bagi keluarga saat bermain Bilyard. ? → Ice konsep & Puncungannya!</i> <i>Mahendra</i> <i>19/4/2017</i>
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 4) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (4 Eksemplar)	Kelengkapan	
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m ² (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	Tata tulis+ Visual Layout <i>Basic drafting</i> Scale+ Dimension Specification	
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
8	Alternatif Perspektif (Free hand drawing) A3	Alternatif Perspektif #1 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #2 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #3 • Ruang 1,2,3	
9	Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih berwarna, 1:100 (A2)	<i>Basic drafting,</i> Scale + Dimension,	
10	Weighted Method (Alternatif Denah & Layout Furnitur)		
11	3D manual/ free hand drawing/ sketches (A3) + spec + konsep. (#1, #2, #3)	Scale + Dimension Specification	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
13	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	

Mahendra



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Kolokium 1

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : Tjok GEDE ADITYA B.K. NRP : 3813100028 Dosen Pembimbing/Penguji : LEA F.A.
---	---

*pilih yang sesuai

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Keterangan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	ap, 9/2/17.
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 4) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (4 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis+ Visual Layout	peraga bagaimana mengikuti usah keluga
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	<i>Basic drafting</i> Scale+ Dimension Specification	dit. di ⊕ tema kontemporer dibangun! Baki membuat kerangka negatif
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	ap. 2.
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	<i>Basic drafting</i> Scale + Dimension Specification	
8	Alternatif Perspektif (Free hand drawing) A3	Alternatif Perspektif #1 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #2 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #3 • Ruang 1,2,3	 ap 12/9/17 sudah selesai
9	Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih berwarna, 1:100 (A2)	<i>Basic drafting</i> , Scale + Dimension,	
10	Weighted Method (Alternatif Denah & Layout Furnitur)		
11	3D manual/free hand drawing/sketches (A3) + spec + konsep. (#1, #2, #3)	Scale + Dimension Specification	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
13	Sikap (ilmiah) mhs selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Kolokium 1

Form Revisi Kolokium 1 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2015-2016	Nama Mahasiswa : <i>Tjok Gede</i> NRP : Dosen Pembimbing/Penguji : <i>Ir. Bambang, MS</i>
---	---

**pilih yang sesuai*

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Keterangan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<i>~ judul → tulis 'The Ship Billiard' & bedakan!</i>
2	• Laporan TA (Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 4) • Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i> (4 Eksemplar)	Kelengkapan Tata tulis+ Visual Layout	<i>~ Latar Bkg → nyungunya adlh judul'</i>
3	• Siteplan (NTS) • Denah & Layout Furnitur Existing, A2 (1:100), Luas ±800m2 (Keseluruhan) • Potongan Memanjang & Melintang Existing (Keseluruhan) A2 (1:100),	Basic drafting Scale+ Dimension Specification	<i>~ Masalah → Identitas Building Pak kesan 'negatif' nyaman & betah bagi pengunjung.</i>
4	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #1 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification	<i>~ Konsep Desain → ~ keterkaitannya & masalah. (sbg solusi masalah) tmb konsep makro/mikro.</i>
5	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #2 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification	
6	Denah & Layout Furnitur (Keseluruhan) Alternatif #3 (1:100) A2	Basic drafting Scale + Dimension Specification	<i>~ Weighted Method → - dicek lagi 1 & 0 nya pd matrik antara fraksional Bab 2 Kontemporer</i>
7	Potongan Memanjang & Melintang Alternatif Denah Terpilih (Keseluruhan) A2 (1:100)	Basic drafting Scale + Dimension Specification	
8	Alternatif Perspektif (Free hand drawing) A3	Alternatif Perspektif #1 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #2 • Ruang 1,2,3 Alternatif Perspektif #3 • Ruang 1,2,3	
9	Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih berwarna, 1:100 (A2)	Basic drafting, Scale + Dimension,	
10	Weighted Method (Alternatif Denah & Layout Furnitur)		
11	3D manual/free hand drawing/sketches (A3) + spec + konsep. (#1, #2, #3)	Scale + Dimension Specification	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
13	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	

*9/17
/3*



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Kolokium 2

FORM REVISI KOLOKIUUM 2 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2016-2017	Nama Mahasiswa : Tjok GEDE PDIH NRP : Dosen pembimbing/penguji* : LEN <small>*Coret yang tidak sesuai</small>
---	--

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis	① Kelengkapan Lantai & kerja :-ket. material - cat putih - siplek & key plan - bayang & Rencane atap ↓ y tar bagian blkg yg mbr tambah ② Lulusan lbh baik diganti dg saran P. busi yg kembang
		Konsep	
		Desain	
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) In English + Weighted method	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification Coloring	 <p style="font-size: small;">mungkin @ peran dg dan kembang sisa sperti</p> <p style="font-size: small;">Frame kayu color</p>
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	Basic drafting Dimension Specification	
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mhs selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Kolokium 2

FORM REVISI KOLOKIUUM 2 Tugas Akhir Desain Interior ITS Semester Genap 2016-2017	Nama Mahasiswa : Tjok Gede NRP : Dosen pembimbing/pengujii* : Ir. Budiono, M. Sc. <small>*Caret yang tidak sesuai</small>
---	--

No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<p>~ Telentik gbr :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gbr estetis ? - gbr keseluruhan ? - Cara mounting (moter; key plan) ? - Skala ? <p>~ Nuansa Bali ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ornamen Sja ? (nilai ? aktivitas ?) - mobile ? <p>27/17 /4</p>
2	3 eksemplar Rangkuman Laporan TA + Konsep (A4) <i>In English + Weighted method</i>	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Keseluruhan ATAU Bagian dari Denah Keseluruhan ATAU R#3 - Denah Furnitur - Denah Lantai - Denah Plafon - Rencana ME - 2 Potongan - Tampak (bila ada) Skala 1:50 (A2)	<i>Basic drafting</i> <i>Dimension</i> <i>Specification</i> <i>Coloring</i>	
4	R#1 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	<i>Basic drafting</i> <i>Dimension</i> <i>Specification</i> <i>Coloring</i>	
5	R#1 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
6	R#1 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Arst.	
7	R#2 -Denah Furnitur -Denah Lantai -Denah Plafon -Rencana ME -2 Potongan Skala 1:20/25 (A2)	<i>Basic drafting</i> <i>Dimension</i> <i>Specification</i>	
8	R#2 3D Digital (A3)	View 1 View 2	
9	R#2 Gambar Teknik Skala menyesuaikan 1:10, 1:5, 1:2, 1:1 (A2)	2 Furnitur 1 Elemen Estetis 1 Detail Ars.	
10	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
11	Sikap (ilmiah) mshw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Sidang Akhir

Form REVISI SIDANG AKHIR			Nama Mahasiswa : Tjok Gede ABK
Tugas Akhir Desain Interior ITS			NRP
Semester Genap 2016/2017			Dosen Pembimbing/Penguji: Ir. Budiono, MS
No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	~ Teknik Gbr → Memorasi gbr → as / koridiat kolom ? → Key plan ✓ ?
2	4 eksemplar Laporan TA + 4 eksemplar Konsep (A4)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	~ AC Central ??? ! ~ lorong menuju R. Billiard Desain → Ade rana the disabel !! (bar trap ??)
3	Denah Terpilih Keseluruhan -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:50 atau 1:100 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	~ R. Cafe → lay out w/ antisipasi rombongan keluarga w/ menyatukan meja ? / menggabungkan
4	Area #1, Area #2, Area #3. Masing-masing: -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:20 atau 1:25 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	~ Bayang & bentang ± 14m hadnya dg kolom lebar 15x15cm ?
5	6 Perspektif 3D (A3)	Minimal 2 perspektif/ruang	
6	Gambar Kerja + keterangan (A2)	6 furnitures 6 interior accessories 2 architectural details	
7	RAB Ruang Interior Lengkap	Salah satu area #1 atau area #2 atau area #3	
8	RAB Furnitur	1 furnitur	
9	Walk through Animation	3 menit	
10	Maket skala 1:20/25	Salah satu ruang terpilih : R#1/R#2/R#3	
11	Prototipe / Modeling	1 Furnitur / 1 Elemen Estetis	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	Revisi dlm TA, 27/7/17 Budiono
13	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	Tanda Tangan : Tanggal : 12 Jul 2017



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Sidang Akhir

Form REVISI SIDANG AKHIR			Nama Mahasiswa : TJOK GEDE
Tugas Akhir Desain Interior ITS			NRP :
Semester Genap 2016/2017			Dosen Pembimbing/ Penguji: UED
No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	<p>① Ergonomi ✓ ↳ jarak antar kursi @ sirkulasi! pertimbangkan kenyamanan!</p> <p>② apakah desain anda : ✓ → mengundons pengunjung baru → yg lama bisa datang → ruangnya berbeda</p> <p>dijelaskan dalam laporan apakah anda insin desain yg bagaimana (membah imajinasi tempat banyar rey)</p> <p>⊕ → punga pasar berubah → bagaimana menyertakan yg lama, tapi merubah karakter yg</p> <p>③ → fasilitas anak2 yg bisa suka biliar ✓ ↳ game center ↳ aktifitas game lain. hidak harus di Ruang Vlp → harus bisa di akses semua Ruang! ↳ area ↳ mobil ↳ gendhut ↳ hoki kete</p> <p>VIP bisa dikalikan supaya ada area w/ game arcade!</p> <p>Edrus ya banyak area anak</p>
2	4 eksemplar Laporan TA + 4 eksemplar Konsep (A4)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Terpilih Keseluruhan -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:50 atau 1:100 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	
4	Area #1, Area #2, Area #3. Masing-masing: -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:20 atau 1:25 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	
5	6 Perspektif 3D (A3)	Minimal 2 perspektif/ruang	
6	Gambar Kerja + keterangan (A2)	6 furnitures 6 interior accessories 2 architectural details	
7	RAB Ruang Interior Lengkap	Salah satu area #1 atau area #2 atau area #3	
8	RAB Furnitur	1 furnitur	
9	Walk through Animation	3 menit	
10	Maket skala 1:20/25	Salah satu ruang terpilih : R#1/R#2/R#3	
11	Prototipe / Modeling	1 Furnitur / 1 Elemen Estetis	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
13	Sikap (ilmiah) mhs selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	
			Tanda Tangan: _____ Tanggal: 26/7/17



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Lembar Asistensi Revisi

Sidang Akhir

Form REVISI SIDANG AKHIR			Nama Mahasiswa : TJOK GE. ADITYA BUDHI K.
Tugas Akhir Desain Interior ITS			NRP : 3813100028
Semester Genap 2016/2017			Dosen Pembimbing/ Penguji: Dr. MAHENPRA W.
No.	Unsur yang dinilai	Detail	Catatan Revisi
1	Kualitas Desain	Analisis Konsep Desain	1) Menambahkan Fasilitas permainan anak-anak (Game Arcade) pada area Billiard keluarga. 2) Melengkapi sumber-sumber pada laporan (Daftar Rujukan)
2	4 eksemplar Laporan TA + 4 eksemplar Konsep (A4)	Kelengkapan Tata tulis + Visual Layout	
3	Denah Terpilih Keseluruhan -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:50 atau 1:100 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	
4	Area #1, Area #2, Area #3. Masing-masing: -Denah Furnitur -2 Potongan -Rencana ME -Denah Plafon 1:20 atau 1:25 (A2)	Basic drafting Scale Dimension Specification Coloring	
5	6 Perspektif 3D (A3)	Minimal 2 perspektif/ruang	
6	Gambar Kerja + keterangan (A2)	6 furnitures 6 interior accessories 2 architectural details	
7	RAB Ruang Interior Lengkap	Salah satu area #1 atau area #2 atau area #3	
8	RAB Furnitur	1 furnitur	
9	Walk through Animation	3 menit	
10	Maket skala 1:20/25	Salah satu ruang terpilih : R#1/R#2/R#3	
11	Prototipe / Modeling	1 Furnitur / 1 Elemen Estetis	
12	Presentasi	Kemampuan komunikasi verbal Kepribadian dan penampilan	
13	Sikap (ilmiah) mhsw selama TA	Disiplin, Tekun, Jujur	
			Tanda Tangan : Tanggal :  27 Juli 2017



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Holt, *Billiard dan Snooker*, Semarang: Effhar Offset Semarang, 1990.
- [2] Wikipedia, "Billiar," Wikimedia, 30 Desember 2013. [Online]. Available: www.id.wikipedia.org. [Diakses 20 November 2016].
- [3] PM Billiard, "Sejarah Billiard," 15 Februari 2010. [Online]. [Diakses 2016].
- [4] "Berita Billiard," in *Majalah Olahraga Edisi 54*, 54 ed., 2005.
- [5] A. Ahira, "Mengenal Sejarah Bola Sodok," 2013. [Online]. Available: <http://www.aneahira.com/bola-sodok.htm>. [Diakses Oktober 2016].
- [6] Wikipedia, "Taman Bermain," Wikimedia, 7 April 2013. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_bermain. [Diakses 11 Februari 2017].
- [7] Wikipedia, "Kebun Binatang," Wikimedia, 20 Januari 2017. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Kebun_binatang. [Diakses 11 Februari 2017].
- [8] Wikipedia, "Water Park," Wikimedia, Oktober 2008. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Water_park. [Diakses 11 Februari 2017].
- [9] Artsy Arch Interior, "Arsitektur, Interior Desain Kontemporer," 19 April 2013. [Online]. Available: <http://aainterior.blogspot.co.id/>. [Diakses Oktober 2016].
- [10] Wahana Arsitektur Indonesia, "Arsitektur Kontemporer," Mei 2009. [Online]. Available: <http://wahana-arsitektur-indonesia.blogspot.co.id>. [Diakses Oktober 2016].
- [11] D. Erlangga, "Arsitektur Kontemporer," 27 September 2013. [Online]. Available: <https://studioideal.wordpress.com/>. [Diakses November 2016].
- [12] J. HR, "Pengertian Tradisional," 06 Oktober 2009. [Online]. Available: <https://jalius12.wordpress.com>. [Diakses November 2016].
- [13] I. N. G. Sudarsana, *Rupa Nir-Rupa Arsitektur Bali*, Bali: Buku Arti, 2015.
- [14] V. A. Kumurur and S. Damayanti, *Pola Perumahan dan Pemukiman Desa Tenganan Bali*, 2009, p. 1.



- [15] N. K. A. Dwijendra, *Arsitektur Kebudayaan Bali Kuno*, 2009.
- [16] M. S. Drs. Aryo Sunaryo, *Ornamen Nusantara (Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia)*, Semarang: Dahara Prize, 2009.
- [17] I. I. N. Gelebet, *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*, Denpasar, Bali: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1986.
- [18] K. Wae, “Mengenal Material Batu Bata Gosok Bali,” 31 Januari 2014. [Online]. Available: <http://projectmedias.blogspot.co.id/2014/01/mengenal-material-batu-bata-gosok-bali.html>. [Diakses November 2016].
- [19] Imania Desain, “Peran Pencahayaan dalam Interior Rumah,” 21 November 2012. [Online]. Available: <http://www.imaniadesain.com/pencahayaan>. [Diakses November 2016].
- [20] Vano-Architect, “Prinsip Dalam Pencahayaan Buatan,” Maret 2011. [Online]. Available: http://vano-architect.blogspot.co.id/2011/03/prinsip-dalam-pencahayaan-buatan_7943.html. [Diakses November 2016].
- [21] World Pool-Billiard Association, “WPA Tournament Table & Equipment Specifications,” World Pool-Billiards Association, November 2001. [Online]. Available: http://www.wpa-pool.com/web/WPA_Tournament_Table_Equipment_Specifications. [Diakses 20 Maret 2017].
- [22] mangkoko.com, “Psikologi Warna : Biarkan Warna Berbicara,” Mangkoko Travel, Culture & Green Life, 11 Februari 2016. [Online]. Available: http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara. [Diakses 4 April 2017].
- [23] M. Wardhana, “Spatial Analysis in Human Behavior in The Environment to Predict its Movemen And Comfort,” dalam *Information Systems International Conference (ISICO) 2015*, Surabaya, 2015.



BIODATA PENULIS



Tjok Gede Aditya Budhi Kurniawan lahir di Denpasar pada 15 Mei 1995. Anak pertama dari pasangan Bapak Tjok Gede Agung Kurniawan dan Ibu Ni Nyoman Anggreni ini memiliki hobi bermain Sepak Bola, Futsal, bermain Billiard, menonton film dan *traveling*. Penulis telah menyelesaikan pendidikan formal di TKK Raj Yamunha Denpasar, SD Negeri 5 Sanur, SMP Negeri 9 Denpasar, dan SMA Negeri 3 Denpasar. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN) pada tahun 2013. Semasa perkuliahan penulis aktif mengikuti organisasi baik di dalam maupun di luar perkuliahan yaitu sebagai Staff dan Staff Ahli Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa (PSDM) Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) ITS serta menjadi Staff dan Staff Ahli di Departemen Hubungan Masyarakat dan Internal Tim Pembina Kerohanian Hindu (TPKH) ITS. Selama perkuliahan penulis aktif dalam mengikuti kegiatan di dalam maupun di luar jurusan antara lain sebagai Ketua Panitia Bazaar dan Reuni Akbar TPKH-ITS 2014, Koordinator Sie Keamanan dan Perijinan Syukuran Wisudawan ke 110 TPKH-ITS 2014, Panitia Sie-Acara TPKH Games 2014, Peserta Seminar “Sosialisasi Reka Baru Desain Indonesia 2014” yang diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Peserta Seminar “*Smart Design Concept 2015*” yang diselenggarakan oleh HDII Jawa Timur dan mengikuti lomba-lomba futsal bertaraf regional yang diselenggarakan oleh Himpunan dan Komunitas mahasiswa Hindu di seluruh Universitas dan Institut yang terdapat di daerah Jawa.