

DESAIN INTERIOR PUSAT PERMAINAN ANAK-ANAK TRADISIONAL BALI DI DARMASABA

Ida Bagus Gede Wismaya Utama¹, I Made Pande Artadi², Putu Ari Darmastuti³
^{1,2}Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : ¹wismayautama@gmail.com, ²m.artadi@yahoo.com, ³putuari@isi-dps.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman saat ini begitu pesat dan mengubah pola kehidupan masyarakat dari konvensional menuju modern. Permainan anak-anak yang dulu sering dimainkan kini mulai berangsur-angsur ditinggalkan. Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik dengan permainan digital yang terdapat pada *smart phone* atau permainan konsol. Dampak dari hal tersebut membuat anak-anak menjadi lebih pasif dan jarang berinteraksi dengan lingkungannya. Menyikapi hal tersebut tercetus sebuah ide untuk membuat sebuah Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali yang nantinya akan digunakan sebagai tempat untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional masyarakat Bali kepada anak-anak. Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali ini berlokasi di daerah Darmasaba Bali. Penelitian proyek desain ini menggunakan metode *glass box*, *black box* serta *exploding* untuk menghasilkan desain interior yang menggabungkan unsur edukasi dan bermain. Unsur edukasi meliputi museum yang memberikan pelayanan informasi dan pengetahuan sedangkan unsur bermain adalah *indoor playground* yang memberikan pelayanan langsung untuk anak-anak mencoba permainan tradisional. Konsep desain interior yang digunakan sebagai gagasan ide adalah *Rare Angon*. *Rare Angon* sendiri sangat erat kaitannya dengan permainan layang-layang yang masih dimainkan hingga sekarang. Diharapkan dengan konsep ini spirit yang terkandung didalamnya dapat membangkitkan minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional kembali. Unsur-unsur yang terdapat pada *Rare Angon* nantinya akan dijabarkan menjadi elemen-elemen desain interior seperti pola garis, warna, organisasi ruang, sirkulasi ruang dan lainnya sehingga nantinya dapat menunjang kegiatan belajar sambil bermain di dalamnya.

Kata Kunci : Desain interior, permainan, tradisional, belajar, bermain

Abstract

The development of today's era is so rapid and changes the pattern of people's lives from conventional to modern. Children's games that used to be often played are now starting to be abandoned. Today's children are more interested in digital games found on smartphones or game consoles. The impact of this makes children become more passive and rarely interact with their environment. In response to this, an idea was born to create a Balinese Traditional Children's Game Center which will later be used as a place to reintroduce traditional Balinese games to children. This Balinese Traditional Children's Game Center is located in the Darmasaba area of Bali. This design project research uses the glass box, black box, and exploding methods to produce an interior design that combines elements of education and play. The educational element includes a museum that provides information and knowledge services, while the play element is an indoor playground that provides direct services for children to try traditional games. The interior design concept used as the idea is Rare Angon. Rare Angon itself is very closely related to the kite game which is still played today. It is hoped that with this concept the spirit contained in it can arouse children's interest in playing traditional games again. The elements contained in Rare Angon will later be translated into interior design elements such as line patterns, colors, space organization, space circulation, and others so that later they can support learning activities while playing in them.

Keywords: Interior design, game, traditional, learning, playing

Artikel ini diterima pada : 15 Agustus 2021 dan Disetujui pada : 28 Agustus 2021

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini sangat lah pesat sehingga mengubah pola kehidupan masyarakat dari konvensional menuju modern. Perubahan ini, tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial saja tetapi hal tersebut juga berdampak pada pola bermain anak-anak. Permainan tradisional yang dulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang, kini mulai berangsur-angsur ditinggalkan. Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik dengan permainan digital yang terdapat pada *smartphone* atau permainan konsol. Kenyataan ini menjadikan anak-anak lebih pasif karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan dunia mereka sendiri (Andriani, 2011).

Bila tidak disikapi dengan serius, anak-anak yang sering bermain dengan permainan digital, pertumbuhan motorik, kognitif, moralitas, perilaku sosial, dan fisik mereka akan terganggu, sehingga memunculkan sifat egois, individualis, dan acuh terhadap lingkungan sekitar (Lilik, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut maka, diperlukan kembali pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak sebagai salah satu upaya memperkenalkan jati diri mereka sebagai suatu bangsa.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang positif untuk anak-anak, seperti untuk melatih perkembangan motorik dan emosional, meningkatkan kreatifitas, mengajarkan nilai-nilai gotong royong, norma-norma dimasyarakat, kebersamaan dan kejujuran. (Andriani, 2011) Permainan tradisional ini sangat baik dimainkan oleh anak-anak berusia 6–12 tahun, karena pada usia ini anak-anak berada pada fase kanak-kanak akhir (*late childhood*) dimana hubungan sosial dengan mempunyai teman menjadi hal yang sangat penting bagi anak. Terkait dengan pemaparan diatas, maka tercetus sebuah gagasan untuk menciptakan sebuah Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak.

Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak ini akan dirancang seperti *playground indoor* yang menyediakan wahana bermain untuk dieksplorasi sebebas-bebasnya, Desain juga dirancang agar anak-anak dapat bermain sambil mengenal permainan tradisional. Ruang yang akan dirancang dikhususkan untuk anak-anak bermain sambil mengenal permainan tradisional yang dulu sering dimainkan pada masanya. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka wahana bermain anak-anak juga diharapkan dapat memberikan pembelajaran dan pengetahuan tentang permainan tradisional. Konsep bermain sambil belajar selanjutnya dikembangkan dengan memadukan unsur museum dan *playground indoor*.

Lokasi site Pusat Permainan Tradisional berada di daerah Darmasaba, Badung, Bali. Lokasi ini berada pada kawasan padat penduduk namun minim sarana permainan bagi anak-anak. Lokasi juga berada di sekitar area persawahan yang memberikan suasana asri, aman, nyaman, dan kondusif untuk area bermain anak-anak.

Bangunan Pusat Permainan Tradisional dirancang dengan menggabungkan unsur tradisional dan unsur modern. Unsur tradisional mewakili permainan tradisional yang disajikan sedangkan unsur modern mewakili konteks jaman terkini. Dua unsur ini juga tetap memperhatikan kondisi dan potensi yang terdapat pada anak-anak mulai dari psikologis, karakteristik, standar keamanan, dan faktor ergonomi. Dalam menunjang interior Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak digunakanlah konsep desain *Rare Angon*. *Rare Angon* sendiri merupakan salah satu cerita masyarakat Bali yang berkaitan dengan permainan layang-layang yang masih populer sampai sekarang. Konsep *Rare Angon* dijadikan spirit desain dan dapat menjadikan anak-anak lebih tertarik untuk memainkan berbagai permainan tradisional.

METODE

Metode desain yang digunakan dalam mengerjakan interior Pusat Permainan Tradisional adalah metode *glass box*, metode *black box*, dan metode *exploring*. Metode *glass box* digunakan untuk merancang proses yang sistematis dan berbagai ketentuan baku dengan mempertimbangkan berbagai data literatur, parameter dan berbagai sumber inspirasi untuk menghasilkan gagasan ide. Metode *black box* digunakan karena seluruh gagasan adalah suatu bentuk kreatifitas dan perasaan yang ingin disampaikan ke dalam perancangan desain melalui imajinasi yang sifatnya irasional (Iswanto, 2012). Dan metode yang terakhir *exploring*. Metode ini digunakan bertujuan untuk menciptakan sebuah karya yang bersifat original dan belum pernah diciptakan sebelumnya (Teropong.id, 2020). Metode ini dipilih karena obyek kasus merupakan ide baru yang tidak pernah ada sebelumnya dan gagasan adalah sebuah solusi terhadap isu yang berkembang di masyarakat.

Dalam mengumpulkan data yang akan digunakan dalam mendesain digunakan beberapa metode yaitu, metode kepustakaan dengan mencari berbagai data-data melalui literatur yang berkaitan dengan segala hal dalam landasan perancangan Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali. Metode wawancara yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dari narasumber berkompeten yang berkaitan dengan peristiwa nyata dan kondisi dilapangan, metode observasi dilakukan dengan melihat langsung kondisi kasus dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Kasus

a) Deskripsi Kasus

Nama Kasus : Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak.
 Lokasi Kasus : Jalan Raya Darmasaba, Abiansemal, Badung Bali.
 Luas Lahan : 8.000 m²
 Luas Bangunan : ± 2.500 m²

Alasan Pemilihan Site :

- 1) Berada pada tempat yang kondusif (jauh dari tempat-tempat yang membahayakan untuk anak-anak. Lokasi ini berada diantara dua wilayah di Bali dengan tingkat kepadatan penduduk tinggi namun kurang memiliki tempat terpadu untuk anak-anak.
- 2) Berada disekitar persawahan sehingga memberi suasana yang asri.
- 3) Berada pada kawasan yang sepi kendaraan sehingga suasana relatif tenang dan bebas polusi
- 4) Berdekatan dengan zona sekolah sehingga menjadi bagian yang terintegritas dengan aktivitas pendidikan.

2. Latar Belakang Kasus

Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali adalah ruang terpadu untuk anak-anak agar mendapatkan haknya akan tempat bermain yang layak. Pusat Permainan Tradisional ini akan dikembangkan sebagai pusat informasi, pengenalan, dan arsip khusus permainan daerah Bali dan tradisional Nusantara. Latar Belakang kehadiran Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali ini karena terdapat isu di masyarakat mengenai mulai hilangnya permainan tradisional Bali di tengah masyarakat sebagai permainan anak-anak untuk mengisi waktu luang. Ini terjadi karena pengaruh perkembangan zaman sehingga anak-anak lebih suka berdiam diri di rumah sambil bermain dengan *smartphone* mereka, kenyataan ini akan berdampak buruk bagi anak-anak (Andriani, 2011). Maka sangat penting untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mengandung banyak nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, toleransi, kreatifitas, sportifitas, budaya bangsa Indonesia dan masih banyak lagi, sehingga dapat berimplikasi untuk kesehatan anak-anak tetap sehat, bugar dan tetap mencintai bangsanya sendiri.

3. Konsep Bangunan

Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak ini akan menggabungkan unsur edukasi dengan unsur bermain. Unsur edukasi meliputi museum yang memberikan pelayanan informasi dan pengetahuan sedangkan unsur permainan adalah *indoor playground* yang memberikan pelayanan langsung mencoba permainan tradisional. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam memberikan informasi, maka desain interior menerapkan teknologi AR (*Augment Reality*) seperti pada Museum *ArtScience* yang terdapat di Singapore. Sedangkan, area bermain pada *Indoor Playground* akan banyak membawa nuansa alami di dalamnya untuk menunjang kebutuhan bermain permainan tradisional.

4. Identitas Civitas Eksternal

Tabel 1: Data Civitas Eksternal/Pengunjung
 (sumber : Wismaya,2021)

NO	Data Pengunjung	
1	Range Umur	4-12 tahun (anak-anak) >20 (orang tua atahu yang menemani)
2	Jenis Kelamin	Semua kalangan
3	Kewarganegaraan	WNI & WNA
4	Status Ekonomi	Semua kalangan
6	Jam Ramai	15.00–18.00 Wita (hari kerja)

		10.00-12.00 & 15.00-18.00 (hari libur)
7	Durasi waktu di dalam Ruangan	1-3 Jam
8	Kapasitas Pengunjung (maks)	50 anak-anak, 25 orang dewasa
9	Aktivitas	Anak-anak : - Bermain - Istirahat - Makan Orang Tua : - Mengawasi Anak - Beristirahat - Makan
10	Kebutuhan Ruang	Anak-anak : - Ruang Bermain - Area Istirahat Orang Tua : - Area Tunggu - Area Istirahat

5. Identitas Civitas Internal

Tabel 2: Daftar Civitas Internal/Karyawan
(sumber : Wismaya,2021)

NO	Data Pengunjung	
1	Range Umur	20-50 tahun
2	Jenis Kelamin	Semua Gender
3	Kenegaraan	WNI
4	Minimal Pendidikan Terakhir	SMA/SMK
6	Jam Kerja	14.00-18.00 Wita (hari kerja) 09.00-12.00 & 14.00-18.00 (hari libur)
7	Durasi Jam Kerja	8 Jam
8	Agama	Semua Agama
9	Jumlah karyawan	20 orang

6. Data Permainan Tradisional

Tabel 3: Analisis Daftar Permainan Tradisional Daerah Bali
(Sumber : Taro, 2002)

No	Nama Permainan	Jumlah Pemaian	Alat Bantu	Keluasan Lahan Bermain
1	Mesempyar	5-10 orang	-	Luas
2	Megangsingan	2-4 orang	Gangsing	Sempit
3	Mecingklak	2-6 orang	-	Sedang
4	Mecepatan	2-4 orang	-	Sempit
5	Meengkeb-engkeban Lidi	5-10 orang	Batang Lidi	sempit
6	Megoak-goakan	6-12 orang	-	Sedang
7	Madul-dulan	2-10 orang	-	Luas
8	Maalih-alihan	2-8 orang	-	Luas
9	Juru Pencar	4-8 orang	-	Sedang

10	Curik-Curik	4-10 orang	-	Sedang
11	Ngengkebang Batu	4-8 orang	Batu	Sempit
12	Cagcag	5 orang	Bambu	Sempit
13	Maling-Malingan	6-10 orang	-	Luas
14	Nganten-Ngantenan	2 orang	-	Sempit
15	Nyen Durine	4-10 orang	-	Sempit
16	Meong-meong	6-10 orang	-	Sedang
17	Terompah	2-4 orang	Sandal kayu	Sedang
18	Tembang	2-6 orang	Uang logam	Sedang
19	Deduplak	2-6 orang	Tempurung kelapa	Sedang
20	Sut Tultaltit	2 orang	-	Sempit
21	Sut Dempul	2 orang	-	Sempit

Penjelasan :

Keterangan pada keluasan lahan dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu sempit, sedang, dan luas. Pembagian tersebut berdasarkan keperluan lahan atau luas jangkauan ketika suatu permainan dimainkan.

Dalam membangun susana tradisional saat berada pada Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali. Maka digunakan lah beberapa sarana penunjang seperti, musik tradisional *rindik* atau angklung, pemberian efek suara *sunari* dan *ketekan*, bahasa pengantar yang digunakan oleh pelayan dan AI (*Artificial Intelligence*) pada ruang edukasi adalah bahasa Bali yang dicampur dengan bahasa Indonesia, dan anak-anak juga diperbolehkan menggunakan pakaian adat Bali Madya yang biasa digunakan oleh anak-anak tempo dulu saat bermain. Selain itu, untuk membangun kesan tradisional dimana anak-anak zaman dulu banyak bermain di alam terbuka, maka interior Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali mengambil nuansa alami dengan banyak menggunakan material-material natural.

7. Unsur Pembentuk Konsep

a) Anak-Anak

Unsur anak-anak pada Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali akan menjadi inti dan subyek desain. Ini berarti anak-anak menjadi acuan utama dalam mendesain Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali sesuai dengan tujuan dari perancangan bangunan ini untuk memenuhi hak anak-anak untuk mendapatkan tempat bermain yang layak dan sebagai tempat untuk memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak. Hal-hal yang berkaitan dengan anak-anak khususnya yang berusia 6-12 tahun (usia sekolah) akan menjadi batasan dalam mengembangkan konsep desain. Dalam menentukan unsur pada anak-anak yang akan menjadi batasan dan syarat dalam konsep desain, desainer banyak mengambil informasi dari teori mengenai psikologi anak-anak, adapun teori psikologi yang digunakan, sebagai berikut :

1) Perkembangan Kecerdasan, Fantasi, dan Ingatan Anak-Anak.

Anak-anak pada usia sekolah memiliki kecenderungan perilaku dan pikiran yang bergerak dari hal yang sederhana menuju sesuatu hal yang kompleks, dari bentuk yang kasar menjadi bentuk yang lebih halus, dan dari sesuatu yang mudah menjadi sesuatu yang rumit. Pada masa ini anak-anak sudah mulai berfikir obyektif terhadap sesuatu dan terus berkembang sehingga anak-anak akan sampai dititik mereka mulai belajar berfikir rasional dan mulai memahami realita yang ada disekitar mereka untuk mengambil suatu keputusan. Pikiran anak pada usia ini sangat tertarik dengan sesuatu yang dinamis (Lilik, 2014).

Dinamis diartikan sesuatu yang penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan, dinamis juga diartikan sebagai sesuatu yang memiliki dinamika. Jika dalam desain dinamis sendiri dapat digambarkan seperti benda statis atau diam namun memiliki irama sehingga terasa seperti bergerak. Dinamis juga dikaitkan dengan sesuatu yang bersifat kontemporer dan berkembang sesuai tren yang sedang ada sekarang atau dalam suatu waktu (sewaktu-waktu) (Maleakih, 2009).

2) Karakteristik Perilaku

Anak-anak pada usia sekolah memiliki beberapa kecenderungan perilaku. Perilaku-perilaku tersebut seperti, rasa ingin tahu yang besar, suka bereksplorasi, mulai membentuk kelompok, menyukai tantangan yang baru, dan munculnya sifat kritis terhadap sesuatu hal yang sedang terjadi. Hal yang paling utama dalam perkembangan perilaku anak dan menjadi point penting yang harus dibimbing oleh orang tua adalah rasa ingin tahu. Karena makin besar rasa ingin tahu anak, maka akan mendorong anak untuk lebih aktif dan dapat terus mengasah intuisi dan kepekaan mereka saat merespon sesuatu. Maka sangat penting bagi orang tua untuk terus mendorong rasa ingin tahu seorang anak (Lilik, 2014).

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mendorong rasa ingin tahu anak agar anak-anak dapat berkembang dan belajar secara optimal, antara lain ; membentuk pikiran penasaran pada anak seperti memberikan dia obyek-obyek baru dan menuntut mereka untuk mencari tahu itu obyek apa, memberikan hal baru untuk dieksplorasi seperti mengajak ke tempat-tempat yang belum pernah didatangi oleh anak-anak, memberikan kejutan yang berkesan kepada anak, dan membebaskan anak dalam beraktivitas namun tetap dalam pengawasan (Andini, 2018).

3) Kondisi Emosi

Kondisi emosi anak-anak pada usia sekolah sangat memengaruhi motivasi anak dalam melakukan sesuatu. Emosi yang tidak menyenangkan akan memunculkan emosi negatif dan dapat menghambat penyesuaian sosial anak. Sedangkan emosi yang menyenangkan dapat membantu perkembangan pribadinya sebagai makhluk sosial maupun individual sehingga dapat mempermudah proses belajar anak (Lilik, 2014).

Jadi berdasarkan pemaparan mengenai teori psikologi anak-anak di atas, dapat disimpulkan beberapa point-point penting yang nantinya dapat dijadikan syarat pada konsep desain, antara lain :

- (1) Penerapan unsur-unsur yang dinamis pada desain
- (2) Membangun emosi yang menyenangkan untuk anak-anak
- (3) Memperlihatkan hal-hal baru untuk dieksplorasi anak-anak
- (4) Bersifat kontemporer dengan merepresentasikan kondisi anak-anak zaman sekarang
- (5) Memberikan pengalaman yang berkesan untuk anak-anak

8) Latar Belakang Konsep

Cerita *Rare Angon* merupakan salah satu mitos/cerita rakyat di daerah Bali. Dipercaya bahwa Dewa Siwa dalam manifestasinya sebagai *Rare Angon* yang merupakan Dewa Layang-layang. Pada musim layangan atahu setelah panen di sawah *Rare Angon* turun ke Bumi diiringi dengan tiupan seruling bertanda untuk memanggil sang angin. *Rare Angon* sendiri dapat diartikan anak gembala, setelah musim panen para petani terutama anak gembala mempunyai waktu senggang yang mereka gunakan untuk senang-senang. Sambil menjaga ternak yang sedang mencari makan salah satu permainan yang sering mereka lakukan adalah permainan layang-layang (Agung, 2017).

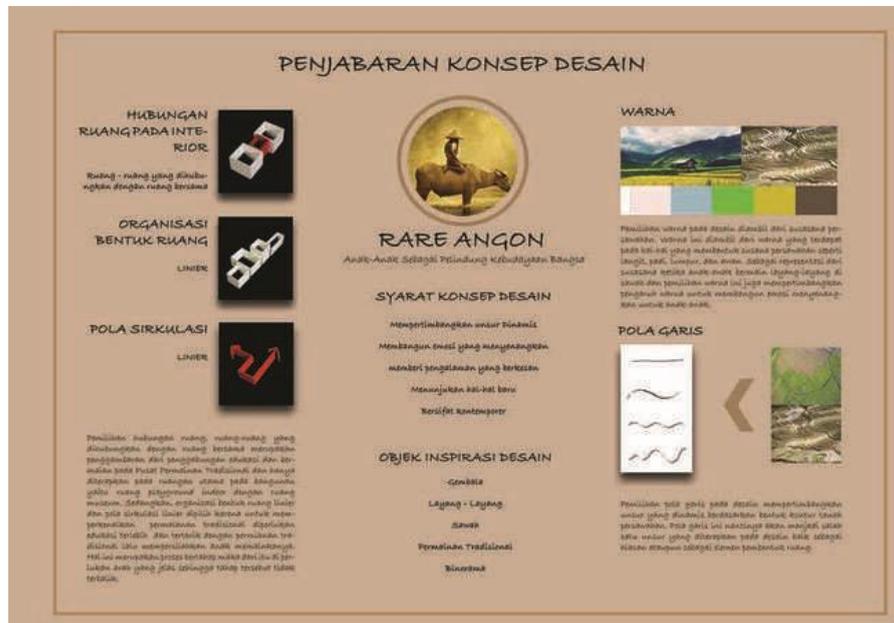
Rare Angon dijadikan konsep desain untuk mengayomi unsur anak-anak sebagai subyek utama dalam mendesain. Dimana desain akan dikembangkan sesuai fungsinya sebagai tempat belajar dan bermain mengenai permainan tradisional anak-anak. Konsep ini memiliki sebuah spirit yaitu, anak-anak sebagai pelindung kebudayaan bangsa. Spirit ini hadir berkaitan dengan kehadiran *Rare Angon* sebagai pelindung sawah agar terhindar dari hama. Ini merupakan salah satu pesan dan harapan desainer agar anak-anak zaman sekarang tetap bisa mengenal dan memainkan permainan tradisional dan tetap bisa menjaga budaya yang ada di Indonesia agar tidak hilang seiring perkembangan zaman.

a) Jenis Konsep

Konsep desain *Rare Angon* pada Pusat Permainan Tradisional merupakan sebuah pendekatan jenis konsep utopia. Konsep utopia atahu cita-cita merupakan konsep ideal yang dibawa oleh desainer kepada suatu permasalahan dan merupakan cita-cita tertinggi desainer (Larasati, 2011).

b) Penjabaran Konsep

Berdasarkan uraian di atas latar belakang dan jenis konsep menjadi pedoman dalam penerapan konsep *Rare Angon* ke desain interior Pusat Permainan Tradisional akan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 1. Penjabaran Konsep *Rare Angon*
(Sumber : Wismaya, 2021)

(1) Hubungan ruang

Hubungan ruang yang digunakan pada konsep *Rare Angon* yaitu ruang-ruang yang dihubungkan dengan ruang lainnya. Pemilihan tersebut, berdasarkan dari unsur pada Pusat Permainan Tradisional yang menggabungkan unsur edukasi dan bermain pada bangunan.

(2) Organisasi bentuk ruang

Organisasi bentuk ruang yang digunakan pada konsep *Rare Angon* yaitu organisasi bentuk linier. Hal tersebut berkaitan dengan proses bertahap yang anak-anak harus lalui untuk mengoptimalkan pengenalan permainan tradisional. Jadi alur kegiatan yang dilalui anak-anak akan didesain untuk mengarahkan anak-anak mengenal permainan tradisional terlebih dahulu sebelum memainkannya.

(3) Pola Sirkulasi

Sejalan dengan organisasi bentuk ruang, pola sirkulasi utama pada konsep *Rare Angon* adalah linier. Hal ini berkaitan dengan proses bertahap yang anak-anak harus lalui sehingga dapat mengoptimalkan proses pengenalan mengenai permainan tradisional.

(4) Syarat desain

Syarat desain diperoleh dari kesimpulan mengenai teori psikologi anak-anak pada bagian unsur anak-anak sebagai pembentuk konsep desain. maka diperoleh syarat desain sebagai berikut, Penerapan unsur-unsur yang dinamis pada desain, membangun emosi yang menyenangkan untuk anak-anak, memperlihatkan hal-hal baru untuk dieksplorasi anak-anak, bersifat kontemporer dengan merepresentasikan kondisi anak-anak zaman sekarang, memberikan pengalaman yang berkesan untuk anak-anak.

(5) Objek inspirasi desain

Objek inspirasi desain merupakan batasan yang digunakan dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk *atahu* unsur-unsur yang berasal dari objek lain. Objek-objek yang dieksplorasi akan berkaitan dengan *Rare Angon* dan juga Pusat Permainan Tradisional. Objek-objek yang ditentukan sebagai inspirasi desain, antara lain, Gembala, Layang-Layang, Sawah, Permainan Tradisional, Biorama.

(6) Warna

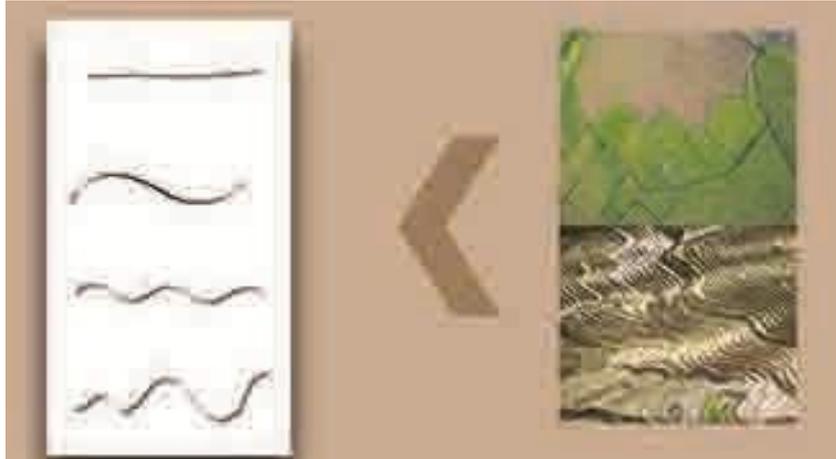


Gambar 2. Palet warna Pada Konsep *Rare Angon*
(Sumber : Wismaya, 2021)

Unsur warna pada desain diambil berdasarkan suasana persawahan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2. Warna-warna yang akan digunakan pada desain interior, yaitu putih, biru, kuning, hijau, dan coklat. Selain warna itu dipilih berdasarkan suasana persawahan warna tersebut pada ilmu psikologi tidak memiliki dampak buruk untuk anak-anak. Dampak psikologi dari masing-masing warna tersebut, sebagai berikut :

- a). Putih
Warna putih sering digunakan untuk memberi kesan kesederhanaan, sterilitas dan keamanan, serta warna putih merupakan warna yang paling netral.
- b). Coklat
Warna coklat merupakan warna yang hangat dan nyaman. Warna ini sering dihubungkan dengan, bumi, pohon, perapian, dan rumah.
- c). Biru
Warna biru dapat berfungsi untuk menurunkan gairah dan membantu seseorang untuk berkonsentrasi. Warna ini dapat meningkatkan ketenangan, memunculkan perasaan damai, cinta, kejujuran, kebaikan, emosional yang mendalam.
- d). Hijau
Warna hijau dapat mendukung keseimbangan, keselarasan, cinta, komunikasi, dan penerimaan. Warna ini dianggap memiliki kekuatan untuk menyembuhkan dan kemampuan untuk menenangkan dan menyegarkan.
- e). Kuning
Warna kuning ini secara psikologis merupakan warna paling bahagia dalam spectrum warna. Memberikan perasaan ceria, optimis, kegembiraan, riang dan spontanitas. (Bambang, 2010)

(7) Pola Garis



Gambar 3. Gambar Tranformasi Pola Garis
(Sumber : Wismaya, 2021)

Pemilihan pola garis pada desain diambil berdasarkan pola-pola yang ada pada persawahan. Yaitu pola garis lurus dari petak-petak sawah dan pola garis lengkung dari pola persawahan dengan terasering yang bergelombang. Pola tersebut dipilih juga berkaitan dengan karakter anak-anak yang cenderung dinamis dan memiliki mobilitas yang tinggi sehingga mencerminkan sesuatu yang bebas.

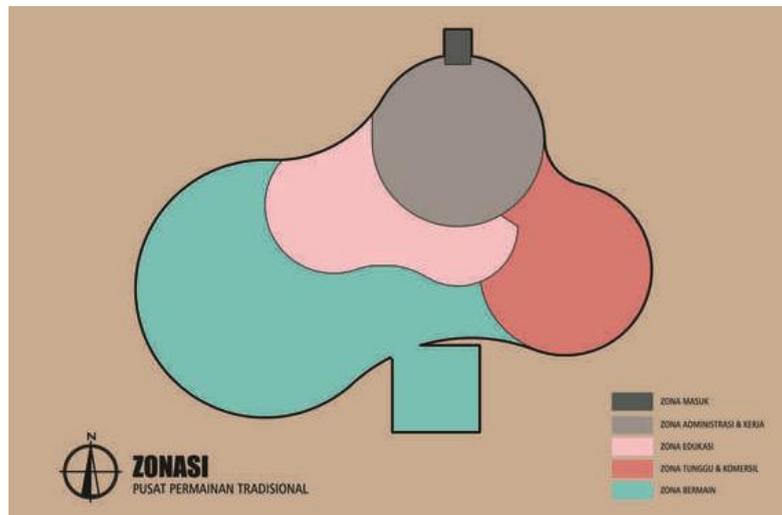
(8) Material



Gambar 4. Gambar material board
(Sumber : Wismaya, 2021)

Pada gambar 4. memperlihatkan *material board*, didalamnya terdapat berbagai material utama yang akan digunakan pada Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali. Material yang digunakan menyesuaikan dengan konsep pada interior yang mengutamakan keamanan untuk anak-anak sehingga mengurangi resiko cedera saat anak-anak beraktivitas. Material yang akan digunakan pada interior, antara lain : batu bata sebagai bahan dasar dinding, veneer, HPL sebagai pelapis dinding, lantai, dan furnitur, kain rayon untuk pelapis busa furnitur, rumput sintetis untuk pelapis lantai, parquet untuk pelapis dinding dan lantai, dan matras bertekstur kayu untuk lantai.

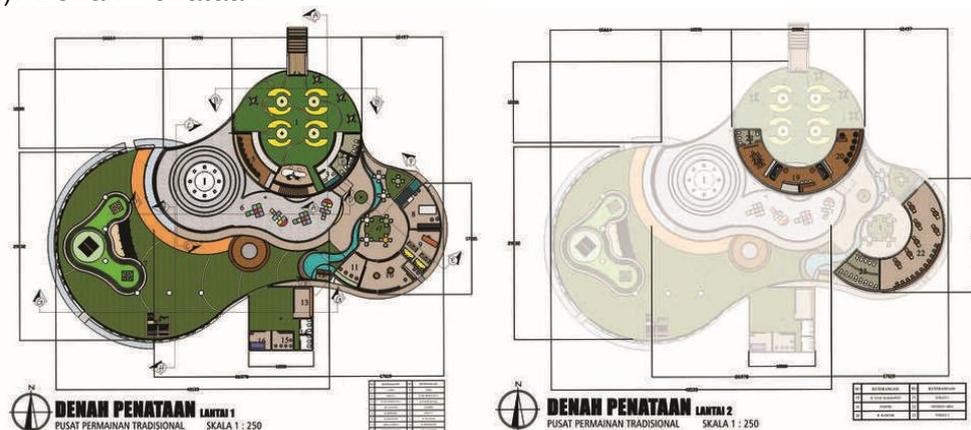
(9) Perwujudan Desain
a). Zonasi



Gambar 5. Gambar Zonasi Ruang Pada Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali
(Sumber : Wismaya, 2021)

Zonasi pada pusat permainan tradisional dibagi menjadi lima zona yaitu zona masuk, zona administrasi dan kerja, zona edukasi, zona tunggu dan komersil, serta zona bermain. Penggambaran zonasi tersebut dipergunakan agar pembagian zona area terlihat langsung dengan kondisi denah yang akan dibuat. Masing-masing pembagian zona akan diberikan warna yang berbeda serta dibuatkan *legend* agar pembagian dari zonasi terlihat dan mudah untuk dipahami. Nantinya zonasi ini akan dijadikan acuan awal dalam menentukan peletakan ruang-ruang pada bangunan agar saling berkaitan dan memudahkan civitasnya dalam berpindah-pindah antar ruang.

b). Denah Penataan



Gambar 6. Gambar denah penataan Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali
(Sumber : Wismaya, 2021)

Desain penataan pada pusat permainan tradisional ini mengutamakan bentuk dinamis yang melengkung. Bentuk yang dinamis merupakan salah satu syarat pada konsep desain *Rare Angon*. selain dari bentuk ruang, bentuk melengkung juga terdapat pada pola lantai untuk menjadi aksent. Pada pusat permainan tradisional ini terdapat 23 ruang, area bermain dan ruang instalasi sebagai ruang utama disana, ada 10 ruang pelengkap yang terdiri dari ruang, lobby, *receptionis*, ruang kontrol, ruang staf dan rapat, ruang kantor, ruang restoran, dapur restoran, toko, area tunggu, dan ruang pelayan, sedangkan terdapat 11 ruang penunjang yang terdiri dari 4 toilet, 2 ruang ibu menyusui, *smoking area*, ruang kesehatan, pantry, pos pengaduan, dan gudang. Untuk sirkulasi

pada pusat permainan tradisional menggunakan sirkulasi linier dimana pengunjung akan diarahkan melewati ruangan-ruangan secara bertahap hingga menuju kepintu keluar nantinya.

c). Gagasan Interior



Gambar 7. Gambar Perspektif Lobby
(Sumber : Wismaya, 2021)

Gambar 7 memperlihatkan lobby pada Pusat Permainan Tradisional. Pada ruangan tersebut suasana interior didominasi dengan warna kuning dan dipadukan dengan bahan-bahan bernuansa natural seperti kayu dan rumput sintetis. Sedangkan pada plafonnya terdapat pola bergelombang yang berwarna biru untuk membangun kesan biru pada langit. Secara keseluruhan ruangan ini ingin memberikan kesan yang ceria dengan perpaduan kesan natural dan warna-warna cerah untuk membuat anak-anak yang menunggu disana merasa nyaman. Untuk mengurangi kesan formal pada lobby diperbanyak pola-pola dinamis yang berulang. Suasana ruangan ini terinspirasi dari suasana sawah dengan padi yang sudah menguning.



Gambar 8. Gambar Ruang Instalasi
(Sumber : Wismaya, 2021)

Pada gambar 8 memperlihatkan suasana pada ruang instalasi yang menggunakan teknologi AR (*Augment Reality*). Ruangan tersebut dikelilingi dengan LCD yang memproyeksikan informasi mengenai permainan tradisional. Nantinya anak-anak bisa menyentuh layar LCD dan bebas menggali informasi mengenai permainan tradisional di sana. Selain cahaya dari LCD terdapat aksesoris cahaya dari lantai, plafon dan lampu gantung, jadi pada interior ruangan ini didesain tidak menggunakan pencahayaan general di dalamnya jadi anak-anak diarahkan agar fokus ke LCD yang

menampilkan informasi mengenai permainan tradisional. Ruang ini hanya menggunakan acian semen yang dihaluskan untuk mengurangi efek dari pemantulan cahaya yang ditimbulkan dari LCD sehingga tidak terjadi distorsi saat berada diruangan tersebut.



Gambar 9. Gambar Ruang Area Tunggu
(Sumber : Wismaya, 2021)

Pada gambar 9 terlihat suasana area tunggu yang bisa digunakan oleh para orang tua saat menunggu anak-anak mereka bermain. Ruang ini didesain dengan penggambaran sungai yang sedang mengalir, itu terlihat dari penggambaran pola lantai dengan bentuk sungai. Pola lantai tersebut dibuat dengan material keramik dan kelereng yang diresin untuk menarik perhatian anak-anak dan untuk memperkenalkan kelereng sebagai salah satu mainan tradisional anak-anak. Untuk memperkenalkan permainan tradisional secara tidak langsung kepada anak-anak terdapat mural kartun yang memainkan permainan tradisional dan juga terdapat beberapa mainan tradisional yang dijadikan aksesoris disana. Secara keseluruhan ruangan ini membangun unsur tradisional dan modern secara terpisah namun tetap memiliki harmoni satu dengan lainnya. Unsur modern pada ruangan tersebut terlihat dari bentuk-bentuk lengkung dan juga pola dinamis. Sedangkan unsur tradisional lebih banyak dijadikan aksen atahupun dari segi material yang digunakan.



Gambar 10. Gambar Ruang Area Bermain
(Sumber : Wismaya, 2021)

Pada Gambar 10 terlihat suasana area bermain pada Pusat Permainan Tradisional. Ruang tersebut didesain dengan membangun kesan natural namun dalam pola-pola yang sederhana sebagai penggambarannya. Untuk membangun kesan alami

agar lebih terlihat ruangan tersebut didesain menggunakan material alami seperti kayu dan juga rumput sintetis sehingga bisa membantu membangun suasana natural dan dapat menyatu dengan suasana yang berada disekitar ruangan. Lantai dari ruangan ini didominasi dengan rumput sintetis dan terdapat pola bergelombang untuk membangun kesan persawahan dengan terasirungnya. Pemilihan material rumput sintetis ini juga diharapkan dapat mengurangi cedera yang akan dialami oleh anak-anak saat berbenturan dengan lantai. Pada dinding ruangan ini dikelilingi dengan kaca yang dapat melihat view pada luar ruangan dan anak-anak diharapkan secara tidak langsung merasa bermain di alam.

SIMPULAN

Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak merupakan sebuah tempat yang dirancang dengan konsep pemenuhan ruang terpadu untuk anak sehingga seorang anak mendapatkan tempat bermain yang layak. Pusat Permainan Tradisional ini dirancang karena terdapat isu di masyarakat mengenai tersingkirnya permainan tradisional Bali. Ini terjadi karena pengaruh perkembangan zaman sehingga anak-anak lebih suka berdiam diri di rumah sambil bermain dengan *smartphone* mereka dan kenyataan ini akan berdampak buruk bagi anak-anak. Maka Pusat Permainan Tradisional ini hadir untuk dikembangkan sebagai pusat informasi, pengenalan, dan arsip permainan tradisional daerah Bali dan Nusantara, serta dijadikan tempat untuk anak-anak bermain permainan tradisional. Pusat Permainan Tradisional Anak-Anak ini akan menggabungkan unsur edukasi yang terdapat pada bangunan museum dan unsur bermain yang terdapat pada bangunan *Indoor playground* sehingga anak-anak dapat secara langsung diarahkan untuk mengenal dan bermain permainan tradisional. Lokasi site Pusat Permainan Tradisional berada di daerah Darmasaba, Badung, Bali yang berada disekitar area persawahan sehingga memberikan suasana alami dan asri pada bangunan. Dalam menunjang kebutuhan civitas di dalam interior khususnya untuk anak-anak, maka konsep yang digunakan dalam mengerjakan desain interior Pusat Permainan Anak-Anak Tradisional Bali adalah *Rare Angon*. Konsep ini digunakan karena *Rare Angon* sangat erat kaitannya dengan salah satu permainan tradisional yang masih populer dikalangan anak-anak di Bali hingga saat ini, yaitu layang-layang dan *Rare Angon* juga dihormati sebagai dewa dari anak-anak. Secara umum nantinya konsep *Rare Angon* ini akan diterjemahkan kedalam unsur-unsur dan elemen desain yang akan digunakan pada keseluruhan desain interior dengan menjadikan anak-anak sebagai fokus utama dalam mendesain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. (2017). *Melayangan; Erat Kaitannya Rare Angon sebagai Manifestasi Dewa Siwa*. Baliexpress.Jawapos.Com. <https://baliexpress.jawapos.com/read/2017/08/24/9286/melayangan-erat-kaitannya-rare-angon-sebagai-manifestasi-dewa-siwa>
- Andini, R. (2018). *Catat! Ini 9 Tips Mengasah Rasa Penasaran Atau Rasa Ingin Tahu Anak*. Theasianparent.Com.
- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Bambang, R. M. K.P. S. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 12(1), 79–90. <https://doi.org/10.15294/jtsp.v12i1.7002>
- Iswanto, H. (2012). *ARSITEKTUR, METODE PERANCANGAN*. Wordpress.Com. <https://hadiyanuariswanto.wordpress.com/2012/09/09/metode-perancangan-arsitektur/>
- Larasati, F. (2011). *Utopia dalam Arsitektur (mengupasnya dalam bentuk lain)*. Blogspot.Com. <http://fitrialarasati.blogspot.com/2011/12/utopia-dalam-arsitektur-mengupasnya.html>

- Lilik, S. (2014). *Psikologi Anak : Mengenal Autis Hingga Hiperaktif*. STAIN Salatiga Press.
- Maleakih. (2009). *STATIC OUT DYNAMIC IN, Dinamika dalam Desain, Gerakan yang Membuat sedikit Terengah-engah*. Blogspot.Com.
<http://malachiliving.blogspot.com/2009/07/static-out-dynamic-in-dinamika-dalam.html>
- Taro, M. (2002). *Dari Goak Maling Taluh sampai Goak Maling Pitik*. Amando Press.
- Teropong.id. (2020). *Pengertian Desain, Prinsip – Prinsip, Metode, Fungsi, Tujuan dan Manfaat Desain*. <https://teropong.id/pengertian-desain-prinsip-prinsip-metode-fungsi-tujuan-dan-manfaat-desain/>