

ISSN 0854-3461



MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA
VOLUME 30 NO. 2 MEI 2015



INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
UPT. PENERBITAN

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA

Jurnal Seni Budaya Mudra merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Mudra memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni budaya sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang kesenian dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Terakreditasi dengan Peringkat B dari 22 Agustus 2013 sampai 22 Agustus 2018 (Akreditasi berlaku selama 5 (lima) tahun sejak ditetapkan), berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 58/DIKTI/Kep/2013, tanggal 22 Agustus 2013.

Ketua Penyunting

I Gede Arya Sugiarta

Wakil Ketua Penyunting

I Wayan Setem

Penyunting Pelaksana

Diah Kustiyanti

Tri Haryanto, S.SKar., M.Si

Dru Hendro, S.Sen., M.Si

Dra. Antonia Indrawati, M.Si

Suminto, S.Ag., M.Si

Putu Agus Bratayadnya, SS., M.Hum

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si

I Made Gerya, S.Sn., M.Si

Penyunting Ahli

Made Mantle Hood (University Putra Malaysia) *Ethnomusicologist*

Jean Couteau. (Sarbone Francis) *Sociologist of Art*

Ron Jenkins. (Wesleyan University) *Theatre*

I Putu Gede Sudana (Universitas Udayana Denpasar) *Linguistics*

Tata Usaha dan Administrasi

Ni Wayan Putu Nuri Astini

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

UPT. Penerbitan ISI Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax. (0361) 236100 E-Mail: penerbitan@isi-dps.ac.id Hp. 081337488267

Diterbitkan

UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar. Terbit pertama kali pada tahun 1990. Dari diterbitkan sampai saat ini sudah 5 (lima) kali berturut-turut mendapat legalitas akreditasi dari Dikti, 1998-2001 (C), 2001-2004 (C), 2004-2007 (C), 2007-2010 (B), 2010-2013 (B), 2013-2018 (B).

Dicetak di Percetakan

Koperasi Bali Sari Sedana, Jl. Gajah Mada I/1 Denpasar 80112, Telp. (0361) 234723. NPWP: 02.047.173.6.901.000, Tanggal Pengukuhan DKP: 16 Mei 2013

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apa pun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Permission to quote excerpts and statements or reprint any figures or tables in this journal should be obtained directly from the authors. Reproduction in a reprint collection or for advertising or promotional purposes or republication in any form requires permission of one of the authors and a licence from the publisher. This journal is distributed for national and regional higher institution, institutional research and libraries. Only advertisements of scientific or related products will be allowed space in this journal.

V O L U M E 30 N O . 2 M E I 2 0 1 5

Pengembangan Kerajinan Tenun Lokal Gorontalo Menjadi Model-Model Rancangan Busana yang Khas dan <i>Fashionable</i> Guna Mendukung Industri Kreatif	I Wayan Sudana, Ulin Naini, Hasmah	121
Relasi Selera Pengrajin dan Selera Konsumen Terhadap Produk Rumah Tangga Sehari-hari	Muhammad Ihsan, Agus Sachari	133
Lakon Dewaruci sebagai Sumber Inspirasi Desain Batik	Sugeng Nugroho, Sunardi, Muhammad Arif Jati Purnomo, Kuwato	141
Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida	I Gede Mugi Raharja	153
Mengungkap Kontestasi Ideologi di Balik Penanda Spasial Monumen Nasional dan Menara Eiffel	Aghastya Wiyoso, Agus Sachari	165
Representasi “Indonesia” pada Anjungan Belanda di World Expo 1889 Paris dan World Expo 1910 Brussels	Indah Tjahjawulan, Setiawan Sabana	174
Pencitraan Aura Magis Refleksi Karisma Estetik <i>Pamor</i> Keris dalam Seni Lukis	Basuki Sumartono	187
Penciptaan Seni Rupa Kontemporer	Narsen Afatara	208
Wayang Kardus Buatan Anak Sebagai Stimuli Visual, Kinestetik, dan Auditori pada Proses Kreatif Anak Usia 5-7 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar	Yanty Hardi Saputra, Setiawan Sabana	215
Analisis Rasa Sebagai Metode Penilaian Estetik Film	Lilly Harmawan Setiono, Acep Iwan Saidi	226
Estetika Interaksi: Pendekatan MDA pada Game Nitiki	Chandra Tresnadi, Agus Sachari	238



Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida

I GEDE MUGI RAHARJA

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia.
E-mail: mugi5763@yahoo.co.id

Teknologi simulasi mutakhir komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual, kini telah mewarnai kehidupan budaya manusia Bali kontemporer dalam aktivitas pembuatan desain, seperti desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kajian budaya yang bersifat kualitatif, menggunakan pendekatan desain posmodern. Teori yang diaplikasikan secara eklektis dalam penelitian ini adalah teori desain ruang virtual, teori simulasi, dan teori dekonstruksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, simulasi desain Gedung Puspem Badung menghasilkan representasi ruang posrealitas. Kedua, penggunaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual telah mengambillah materialitas desain, digantikan oleh ruang-ruang elektronik buatan didukung citra kronoskopi. Ketiga, simulasi desain Gedung Puspem Badung dengan citra kronoskopi dapat menjadi sebuah contoh dari pembuktian teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jaques Derrida.

Design Simulation with Image Kronoskopi Building of District Government Centre of Badung an Evidence Theory Deconstruction of Derrida

Advanced computer simulation technology to design of three dimensions (3D) virtual reality, now has colored the lives of human culture in a contemporary Balinese design manufacturing activities, such as to make building design of government centre of Badung (Badung's Puspem). This is qualitative research and was designed as research of culture studies with post-modern design approach. Theories applied eculatedly in the research were theory of virtual space design, simulation and deconstruction. The results showed that, first, the simulation design of Badung's Puspem generate posrealitas space representation. Second, the use of computer technology to design 3D virtual reality has taken over the materiality of the design, replaced by an artificial electronic spaces supported kronoskopi image. Third, simulation building design of Badung's Puspem with kronoskopi image can become an example of proof deconstruction theory proposed by Jacques Derrida.

Keywords: Virtual, simulation, kronoskopi, posrealitas, and deconstruction.

Desain lahir setelah terjadinya revolusi industri di Eropa pada abad ke XVIII, sebagai akibat bertemunya seni rupa dengan teknologi, yang membawa nilai-nilai dan parameter baru. Kenyataan sosial ekonomi yang terjadi akibat revolusi industri, menyebabkan adanya keinginan untuk mencari ungkapan visual baru dalam seni rupa, yang sesuai dengan perkembangan zaman. Istilah desain berasal dari kata *disegno* dalam bahasa Italia, yang berarti

menggambar. Kata *disegno* tersebut, telah digunakan pada masa Renaisans. Menurut Vasari (dalam Walker, 2010: 24), kata *disegno* merupakan basis dari semua seni visual. Oleh karena, kata *disegno* pada masa Renaisans (1350-1600) menggambarkan fase penemuan dan konseptualisasi yang secara umum mendahului terbentuknya lukisan, patung, dan seterusnya.

Sebuah desain arsitektural maupun desain interior, merupakan sebuah realitas material. Menurut Buchanan (Piliang, 2008: 393), desain sebagai bagian dari seni arsitektonik, memiliki sifat arsitektonik dan memiliki fungsi, serta sifat materialitas. Akan tetapi, pada saat ini materialitas desain dapat diambil alih oleh imaterialitas desain. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi-digital, yang telah membentangkan kemungkinan baru wacana desain dan menimbulkan implikasi terhadap wacana tentang desain, yaitu terjadinya transformasi ruang dari ruang ekstensif (di dalam dunia fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar elektronik komputer). Akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer pada akhir abad XX, para arsitek dan desainer interior kini dapat memvisualkan desain arsitektural dan desain interior menggunakan program komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual.

Munculnya teknologi mutakhir komputer desain 3D dengan realitas virtual, menyebabkan visualisasi desain arsitektural maupun desain interior yang pada mulanya menggunakan perspektif dan maket, dapat digantikan oleh komputer desain secara virtual (imajiner), serta bisa terlihat melampaui realitas (posrealitas). Desain ruang posrealitas, sesungguhnya sama dengan desain ruang hiperrealitas, sebuah desain ruang yang melampaui realitas, sebuah ruang halusinasi yang tercipta dari data di dalam komputer (Piliang, 2009: 160 -161).

Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual memiliki keunggulan dalam membantu pembuatan simulasi desain ruang dengan citra gerak. Citra simulasi yang seperti realitas tersebut, dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis. Citra simulasi yang dilengkapi dengan citra gerak, disebut Virilio sebagai citra kronoskopi. Citra inilah yang dapat memvisualkan representasi posrealitas. Menurut Virilio (Piliang, 2008: 393), perkembangan realitas kronoskopi, yang dibangun oleh elemen-elemen nonmaterial dan virtual telah mengubah secara mendasar etos atau karakter desain, yang tidak lagi sepenuhnya bersumber dari elemen-elemen ekstensif (material, fisik, dan spasial), tetapi juga berupa elemen-elemen intensif (nonmaterial, nonfisik, dan nonspasial). Oleh karena itu, aktivitas representasi dan komunikasi desain yang pada masa lalu dilakukan di ruang

nyata dan melibatkan material fisik, kini dapat disimulasikan pada ruang virtual di dalam layar komputer.

Teknologi simulasi mutakhir komputer desain 3D dengan realitas virtual, kini telah mewarnai kehidupan budaya manusia Bali kontemporer dalam aktivitas pembuatan desain, seperti desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung. Gedung Puspem Badung yang dibangun pada 2007, desainnya telah dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual. Berdasarkan pemaparan ini, maka problem empiris yang diangkat sebagai permasalahan di dalam karya tulis ini adalah pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Badung pada dimensi baru ruang, berupa ruang virtual di layar elektronik komputer yang dilengkapi citra gerak. Citra gerak tersebut kemudian dikaji lebih dalam menggunakan teori ruang virtual, simulasi dan dekonstruksi, karena citra tersebut menyebabkan seseorang yang melihat hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung dapat mengalami suasana ruang dan waktu secara virtual (imaterial). Oleh karena itu, penelitian untuk mengkaji pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru bagi pendidikan tinggi arsitektur dan desain interior, serta dunia profesional di bidang arsitektur dan desain interior.

Penelitian atau pengkajian mengenai simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung dengan citra kronoskopi, dirancang sebagai penelitian kajian budaya yang bersifat kualitatif, menggunakan pendekatan desain posmodern. Oleh karena, teknologi komputer desain ini dapat dikelompokkan ke dalam teknologi simulasi mutakhir ranah budaya posmodern. Teori yang diaplikasikan secara eklektis dalam penelitian ini adalah teori desain ruang virtual, teori simulasi, dan teori dekonstruksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan atau dokumen. Data disajikan secara sistematis setelah dilakukan penyuntingan, dilengkapi sajian foto dan gambar secara grafis atau teknis, yang mendukung sajian data. Analisis dilakukan secara bertahap sejak pengumpulan data, sampai data saling berkaitan dan berinteraksi. Sumber data dalam penelitian ini

ada dua. Pertama, sumber data primer yang terdiri atas gambar teknis, desain Gedung Puspem Badung dalam bentuk simulasi desain 3D dengan realitas virtual, informasi koordinator konsultan desain, informasi dari Dinas Cipta Karya dan staf pemda di Kabupaten Badung. Kedua, sumber data sekunder yang terdiri atas literatur atau referensi ilmiah, seperti jurnal, hasil penelitian, makalah seminar, dokumen desain (data visual), peraturan perundang-undangan, serta referensi lainnya yang mendukung maksud penelitian.

PEMBANGUNAN GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN BADUNG

Kabupaten Badung merupakan salah satu dari kabupaten yang ada di wilayah Provinsi Bali, yang berkembang dari sistem kerajaan sebelum era kolonial. Pada awal kemerdekaan, Badung merupakan pemerintahan Swatantra Tingkat II. Pada masa pemerintahan Orde Baru, Badung dijadikan pemerintahan Kabupaten Daerah Tingkat II. Setelah keluarnya Undang-Undang No. 1, Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Madya (Kodya) Daerah Tingkat II Denpasar, pemerintahan Kabupaten Badung kemudian dipisahkan dengan Pemerintahan Kodya Denpasar (kini Kota Denpasar). Pemerintah Daerah (Pemda) Badung kemudian membangun Puspem Dharma Praja di Lumintang, yang berada di wilayah Kota Denpasar. Akan tetapi, Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang terbakar saat terjadi amuk massa karena masalah politik, pada 21- 22 Oktober 1999.

Akibat terbakarnya Puspem Badung Dharma Praja, kemudian Pemda Badung berkeinginan membangun pusat pemerintahan baru di luar Kota Denpasar, di wilayah Badung sendiri. Gedung Puspem Badung yang baru kemudian berhasil dibangun secara bertahap di wilayah Kelurahan Sempidi. Pada tahap I (2007) dibangun Gedung DPRD, Sekretariat Daerah Kabupaten Badung dan pura. Pada tahap II (2008) dibangun delapan unit gedung untuk menampung Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD). Pada tahap III (2011) dibangun Gedung Dinas Pendapatan Daerah (Dispen), Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil (wawancara dengan Asisten II, Ka Bappeda, Kabag Administrasi Pembangunan, Kabid Bangunan Cipta Karya Kab. Badung, 14 Mei dan 16 Mei 2012). Dengan keluarnya Peraturan Pemerintah (PP)

No. 67, Tahun 2009 tentang Pemindahan Ibu Kota Kabupaten Badung dari wilayah Kota Denpasar ke wilayah Kecamatan Mengwi, nama ibu kota Kabupaten Badung kemudian diganti, yang semula Denpasar menjadi Mangupura.

1. Lokasi Pusat Pemerintahan Badung.

Sebagai salah satu dari kabupaten di Bali, Kabupaten Badung secara fisik memiliki bentuk wilayah menyerupai sebilah keris. Keunikan ini kemudian diangkat menjadi lambang daerah, yang di dalamnya terkandung semangat dan jiwa ksatria berkaitan dengan peristiwa Puputan Badung. Semangat ini kemudian melandasi moto Kabupaten Badung, *Cura Dharma Raksaka*, yang berarti kewajiban pemerintah untuk melindungi kebenaran dan rakyatnya (Humas Badung, 2011:1). Wilayah Kabupaten Badung terletak pada posisi 08°14'17"-08°50'57" Lintang Selatan (LS) dan 115°05'02"-15°15'09" Bujur Timur (BT) membentang di tengah-tengah Pulau Bali. Luas wilayah Badung adalah 418,52 km² (7,43% dari luas Pulau Bali). Khusus kedudukan atau lokasi Puspem Kabupaten Badung "Mangupura" di wilayah Mangupura, terletak pada koordinat 08°36'10" LS dan 115°10'43" BT. Wilayah Mangupura ini meliputi Desa Mengwi, Desa Gulingan, Desa Mengwitani, Desa Kekeran, Kelurahan Kapal, Kelurahan Abianbase, Kelurahan Lukluk, Kelurahan Sempidi, dan Kelurahan Sading.

2. Sejarah singkat Kabupaten Badung.

Pada salinan Babad Badung dan Tabanan, disebutkan bahwa nama wilayah Badung berasal dari kata Bandana (Raka, 2001: 53-54). Wilayah ini merupakan anugerah dari *Batari Danu* di Batur Agra kepada Kyayi Arya Bebed, leluhur Kerajaan Badung. Setelah menjadi penguasa Bandana Pura, kewibawaan Kyayi Arya Bebed makin besar. Akibat banyaknya bekas luka setelah berperang dengan penguasa Karangasem, Kyayi Arya Made Janggaran, Kyayi Arya Bebed kemudian disebut Kyayi Jambe Pule dan diberi gelar Prabhu Bandhana.

Berdasarkan penelitian tim peneliti sejarah Badung (1992: 27), dijelaskan bahwa Kerajaan Badung berdiri sebagai kerajaan yang berdaulat sejak tahun 1779, pada masa pemerintahan I Gusti Ngurah Pemecutan Sakti di Puri Denpasar. Raja I Gusti Ngurah Pemecutan Sakti digantikan oleh putranya

yang bernama I Gusti Ngurah Gde Pemecutan. Raja I Gusti Ngurah Made Pemecutan kemudian membuat taman di sebelah selatan Puri Satria pada 1788. Lokasi taman ini berada di utara pasar sore atau *tenten*. Di lokasi taman inilah kemudian dibangun Puri Denpasar. (Warna dkk., 1993: 161 dan 502) menjelaskan istilah Denpasar dari kata *den pasar* dalam bahasa Bali. *Den* berarti di sebelah utara, *pasar* berarti pasar. Puri Denpasar inilah kemudian menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Badung. Pusat pemerintahan Kerajaan Badung di Puri Denpasar berlangsung sampai pemerintahan Raja I Gusti Ngurah Made Agung hingga terjadinya peristiwa *puputan* Badung pada 20 September 1906.

Peristiwa *puputan* Badung sempat menjadi kontroversi. Dari aspek budaya Bali, peristiwa *puputan* Badung merupakan sebuah peristiwa heroik untuk mempertahankan harkat, martabat, dan kedaulatan sampai titik darah penghabisan (Mirsha dkk., 1992: 42). Untuk mengenang peristiwa ini, A.A. Alit Konta kemudian menciptakan *Kidung Puputan Badung: Bandana Pralaya*. Dalam karya tersebut, antara lain diungkapkan sikap ksatria raja di Puri Denpasar, yang dikenal dengan sikap *semu* (watak) Badung (Konta, 1977: 66). Dari sudut pandang pemerintah kolonial Belanda, terjadinya peristiwa *puputan* Badung adalah karena perintah raja yang buruk akibat pengaruh minuman keras. Akan tetapi, pendapat ini dinilai salah oleh Weede (Creese, dkk., 2006: 79), karena penilaian terhadap pemerintahan Raja Badung tidak bisa dilakukan berdasarkan tolok ukur Eropa, tetapi harus dinilai berdasarkan norma adat istiadat di Bali, sebab ikut mati secara sukarela dalam peristiwa *puputan* merupakan suatu kehormatan. H.M.van Weede adalah seorang turis kaya yang mendapat izin ikut dalam ekspedisi militer Belanda dan turut mendokumentasikan peristiwa *puputan* Badung. Selain Van Weede, seorang serdadu Belanda bernama Cees, juga memiliki kesan mendalam tentang peristiwa *puputan* Badung. Dalam catatan singkatnya, dijelaskan bahwa peristiwa *puputan* Badung merupakan peristiwa gugurnya raja, para prajurit, dan rakyat Badung dalam satu tekad dan keikhlasan sampai akhir hayatnya.

Semua kerajaan di Bali akhirnya dapat dikuasai oleh Belanda, terakhir Kerajaan Klungkung pada

1908. Meskipun demikian, kekuasaan para raja tetap dihormati berdasarkan peraturan Pemerintah Hindia Belanda. Semua kerajaan kemudian dijadikan pemerintahan Swapraja oleh Pemerintah Kolonial Belanda pada 1 Juli 1938 (Agung, 1989: 677). Berdasarkan *Staatblaad* No. 226, Tahun 1929, Bali dibagi menjadi delapan daerah Swapraja oleh Pemerintah Kolonial, terdiri atas Bangli, Gianyar, Karangasem, Buleleng, Jembrana, Tabanan, Badung, dan Klungkung (Mirsha dkk., 1986: 257).

Khusus bekas Puri Denpasar, kemudian digunakan sebagai kantor perwakilan pemerintah kolonial Belanda. Kantor ini dibangun di sisi bagian selatan puri. Sisi timur dan utara puri digunakan untuk perumahan pejabat pemerintah kolonial. Sisi bagian barat puri digunakan sebagai penginapan, yang kini menjadi bagian dari Bali Hotel (Salain, 2011: 77). Setelah Indonesia merdeka, pada 1960 bekas kantor perwakilan pemerintah kolonial Belanda tersebut digunakan sebagai Pusat Pemerintahan (Puspem) Provinsi Bali, yang diberi nama Jaya Sabha. Karena lahan Puspem di Jaya Sabha dinilai kurang luas untuk menggerakkan roda pemerintahan tingkat provinsi, kemudian muncullah ide untuk memindahkan Puspem Provinsi Bali tersebut. Pada masa pemerintahan Gubernur Ida Bagus Mantra pada 1978, Kantor Gubernur Bali dipindahkan ke *Civic Centre* Renon, dan diberi nama Puspem Niti Mandala, sedangkan Jaya Sabha hanya digunakan sebagai gedung pertemuan dan Rumah Jabatan Gubernur Bali.

3. Pemilihan lokasi Pusat Pemerintahan Badung.

Pada 19 Agustus 1945, Presiden Sukarno telah menjadikan Bali sebagai Provinsi Sunda Kecil, dengan ibu kota Singaraja (Pendit, 1954: 40). Berdasarkan Undang-Undang No. 64 tentang Pemerintahan Daerah, pada 14 Agustus 1958, pemerintah membentuk Daerah Swatantra Tingkat I Bali dengan ibu kota Singaraja. Di bawah struktur pemerintahan Tingkat I, terdapat delapan Daerah Swatantra Tingkat II menggantikan delapan Daerah Swapraja (Mirsha dkk., 1986: 261). Selanjutnya, pada masa pemerintahan Orde Baru 1966, pemerintahan Swatantra Tingkat I diubah menjadi pemerintahan Daerah Tingkat I Provinsi dan pemerintahan Swatantra Tingkat II menjadi pemerintahan Daerah Tingkat II Kabupaten. Kabupaten Badung merupakan salah satu pemerintahan Daerah Tingkat

II di Provinsi Bali. Dengan keluarnya Undang-Undang No. 1, Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Madya (Kodya) Daerah Tingkat II Denpasar, Kabupaten Badung dipisahkan dengan Pemerintahan Kodya Denpasar (kini Kota Denpasar). Kabupaten Badung kemudian membangun Puspem Dharma Praja di Lumintang Denpasar. Akan tetapi, Puspem Dharma Praja terbakar hangus saat terjadinya peristiwa amuk massa pada 21 Oktober 1999. Oleh karena itu, Pemda Kabupaten Badung kemudian membangun gedung Puspem baru pada 2007, dengan ibu kota Mangupura. Peresmian dilakukan pada 12 Februari 2010 oleh Menteri Dalam Negeri Gamawan Fauzi.

Dalam sambutan peresmian Kota Mangupura pada 12 Februari 2010, Mendagri Gamawan Fauzi memuji keberhasilan Kabupaten Badung yang mampu meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) Badung. Tingginya PAD Badung inilah yang antara lain banyak memberikan kontribusi kepada Kabupaten Badung sehingga sebagian dananya dapat digunakan untuk membangun gedung pusat pemerintahannya, yang menurut Mendagri Gamawan Fauzi sangat megah (AntaraneWS. 2010). Akan tetapi, menurut Kabag Administrasi Pembangunan Badung, A.A. Ngr. Bayu Kumara, dana pembangunan Gedung Puspem Badung sebenarnya juga berasal dari dana pinjaman di Bank Pembangunan Daerah Bali. Untuk mengangsur pembayaran dana pinjaman proyek pembangunan Gedung Puspem Badung inilah, antara lain diambil dari PAD Badung (wawancara dengan Bayu Kumara, 14 Mei 2012).

Pada tahun anggaran 1994/1995, Pemda Badung telah menyusun Rencana Umum Kawasan (RUK) untuk pusat pemerintahan yang baru di Desa Penarungan, Kecamatan Mengwi, dengan luas lahan 110 ha. Akan tetapi, setelah dikaji ulang diputuskan bahwa Desa Anggungan di Kecamatan Mengwi dipilih sebagai lokasi untuk Puspem Badung baru. Sebelum direalisasikan proses perencanaannya, terjadi kerusuhan yang membumihanguskan Puspem Dharma Praja di Lumintang pada 21 Oktober 1999. Akibat peristiwa tersebut, Pemda Badung kemudian menyewa gedung di Kampus Universitas Hindu (UNHI) Denpasar, untuk digunakan sebagai kantor Pemda Badung sementara pada Januari 2000. Setelah setahun berkantor di UNHI Denpasar, Puspem Kabupaten Badung dan sekretariatnya

kemudian dipindahkan ke Balai Pendidikan dan Latihan (Diklat) Kabupaten Badung di Sempidi pada 2001.

Menurut Suryatmaja, mantan Ketua DPRD Badung periode 2001-2004, pengkajian ulang rencana lokasi Puspem Badung di Anggungan pada 2002, karena lahan di wilayah Anggungan merupakan lahan persawahan yang subur. Saluran air *subak* di Anggungan berhubungan dengan saluran air *subak* sampai di Desa Kapal. Oleh karena itu, apabila lahan di Desa Anggungan digunakan sebagai lokasi Puspem Badung, konsekuensinya dapat mematikan saluran air *subak* sampai di Desa Kapal. Kemudian muncullah ide mencari alternatif lain, yaitu wilayah Blumbungan, Desa Gerih, sebagai lokasi Gedung Puspem Badung. Pertimbangannya, dari Desa Bringkit sudah ada infrastruktur menuju Blumbungan. Akan tetapi, ide untuk membangun Gedung Puspem Badung di Blumbungan ditolak oleh Bendesa Adat. Setelah itu, barulah muncul wacana untuk membangun Puspem Badung di wilayah Sempidi, dekat Gedung Diklat Badung (wawancara dengan Suryatmaja, 18 September 2012).

Menurut Gomudha, koordinator konsultan desain pembangunan Puspem Badung, pada saat dilakukan peninjauan ulang terhadap rencana lokasi Puspem Kabupaten Badung di Anggungan pada 2002, diusulkan konsep untuk memisahkan fungsi pusat pemerintahan dengan pusat bisnis dan pusat budaya dinilai paling tepat. Barulah kemudian diputuskan lokasi baru Puspem Badung di Kelurahan Sempidi dengan luas lahan 46, 6 ha. Pemilihan lokasi untuk Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi, menurut Gomudha, dilakukan dengan metode penilaian menggunakan skor terhadap lima kriteria utama dan empat belas subkriteria, dengan pembobotan nilai tertinggi (nilai positif) dan terendah (nilai negatif) untuk setiap kriteria. Berdasarkan penilaian terhadap kriteria utama, diperoleh persentase terhadap aksesibilitas 35%, sosial budaya dan ekonomi 30%, lingkungan 15%, fisik lahan 12, 50%, dan politis 7, 50%. Terpilihnya Kelurahan Sempidi di Kecamatan Mengwi sebagai lokasi Puspem Badung, menurut Gomudha akan membawa beberapa konsekuensi, misalnya terjadinya transformasi tata guna lahan dan peningkatan harga lahan di lokasi. Hal ini menyebabkan pembangunan Puspem Badung perlu segera

ditindaklanjuti, agar dapat memberikan pelayanan optimal kepada masyarakat, serta ditetapkan nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru. Penataan kawasan Puspem Badung diharapkan dapat meningkatkan hubungan ideal dan memberikan dampak positif bagi pemecahan persoalan dalam skala kawasan, kota, dan regional (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Setelah ditetapkannya lokasi Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi yang berada di sebelah utara Balai Diklat Kabupaten Badung, barulah dilakukan penyusunan Rencana Teknik Ruang Kawasan (RTRK) Puspem Badung pada 2002. Penyusunan RTRK dilakukan untuk mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan pemanfaatan ruang guna mencegah munculnya dampak negatif dan konflik baru, karena kedekatannya dengan Kota Denpasar. Dengan adanya RTRK, diharapkan dapat diciptakan simbiosis yang saling menguntungkan antara Kabupaten Badung dan Kota Denpasar. Di samping itu, dapat memberikan batas-batas fisik yang jelas dan rekomendasi bagi pemanfaatan ruang sekitar.

4. Konsep desain gedung Pusat Pemerintahan Badung

Menurut Bupati A.A. Gde Agung (dalam Raka dkk., 2011: 19), secara umum pembangunan Gedung Puspem Badung yang baru memiliki konsep bernuansa Bali yang berlandaskan agama Hindu. Dalam desainnya, kearifan lokal Bali sangat ditonjolkan, termasuk dalam pemilihan bahan bangunan. Konsep ruangnya mengacu pada falsafah *Tri Mandala*, yang terdiri atas *utama mandala*, *madya mandala*, *nista mandala*. Berdasarkan konsep tersebut, *utama mandala* di bagian utara sebagai hulu, dibangun tempat suci (*pura*) untuk tempat kegiatan keagamaan. *Madya mandala* merupakan zona tengah, sebagai area untuk Puspem Badung dan Gedung DPRD. *Nista mandala* merupakan zona paling selatan (*teben*) digunakan sebagai ruang terbuka dan penyangga (resapan) untuk seluruh kawasan.

Dalam penjabaran konsep umum desain Puspem Badung, Gomudha sebagai koordinator konsultan desain mengungkapkan bahwa kawasan Puspem Badung didesain hanya sebagai pusat pemerintahan saja, tidak dikembangkan sebagai pusat ibu kota

Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya alih fungsi lahan yang berlebihan, dari lahan pertanian menjadi kawasan permukiman dan jasa komersial di sekitar Puspem Badung. Arah pembangunan kawasan Puspem Badung juga sudah mengantisipasi arah perkembangan sebuah kota baru. Antisipasinya dilakukan dengan cara mengoptimalkan pertumbuhan pusat-pusat kegiatan sosial ekonomi yang sudah ada, seperti yang sudah ada di Desa Mengwi berupa objek wisata Pura Taman Ayun dan industri beton cetak ada di Desa Kapal. Langkah antisipasi ini, dimaksudkan agar aktivitas sosial ekonomi tidak menuju ke pusat kota Mangupura. Selanjutnya, rencana keseluruhan (*master plan*) kawasan Puspem Badung, sistem pelayanannya dirancang dengan sistem pelayanan dalam satu kawasan (*one stop service*). Dengan konsep ini gedung-gedung yang digunakan untuk menampung aktivitas dinas-dinas di Pemda Badung dibuat satu pola secara berulang dan tidak dibatasi oleh tembok pembatas (*penyengker*). Hal ini akan menyebabkan desain gedung-gedung di Puspem Badung terlihat senada dan menjadi satu kesatuan (lihat Gambar 1). Dengan tidak adanya tembok pembatas antar gedung, maka sesuai dengan konsep religi di Bali, tempat suci tidak perlu dibangun di setiap area bangunan gedung. Akan tetapi, tempat suci dapat dibangun menjadi satu, berupa tempat suci utama Puspem Badung di area paling utara (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).



Gambar 1. Perspektif Pusat Pemerintah Badung (Sumber: Gomudha).

Secara khusus, Gedung Puspem Badung didesain dengan konsep hibrid, sebagai perkawinan arsitektur tradisional Bali (ATB) dengan arsitektur masa kini (kontemporer). Akan tetapi, konsep hibrid desain Gedung Puspem Badung dimaksudkan untuk melahirkan wujud baru yang

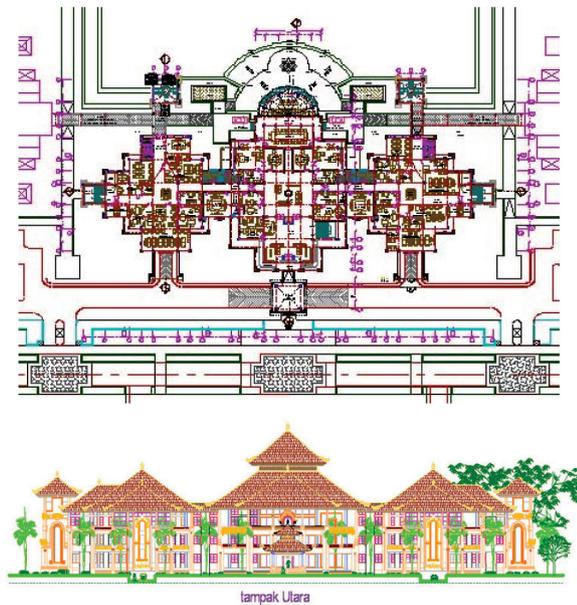
tidak merugikan ATB, sehingga desainnya terlihat lebih didominasi langgam ATB dibandingkan AK. Prinsip-prinsip desainnya mempertimbangkan keterpaduannya dengan potensi alam dan sosial-budaya masyarakat Bali. Reformasi yang dilakukan terhadap ATB adalah untuk menghasilkan desain bernuansa AK. Penghadiran elemen-elemen khas atau spesifik sebagai jati diri, diungkapkan dalam bentuk ornamen dan dekorasi, berupa ragam hias arsitektur. Untuk mendukung konsep desain hibrid, Gomudha menggunakan pendekatan semiotika model Hjemslev, yang berkaitan dengan isi-bentuk (*content-form*) dan ekspresi-bentuk (*expression-form*). Model semiotika Hjemslev menurut Gomudha sangat relevan diterapkan untuk mengungkapkan isi dan ekspresi nilai-nilai ATB sehingga menghasilkan desain bernuansa AK.

Kaitan konsep desain hibrid dengan model semiotika Hjemslev pada desain Gedung Puspem Badung adalah berupa pengelompokan aspek-aspek yang sama dalam ATB dan AK. Hal yang dikelompokkan adalah menyangkut: (1) Konsep dan ekspresi tata ruang dan orientasi; (2) Konsep dan ekspresi tata letak atau *setting* massa bangunan; (3) Konsep dan ekspresi tata bangunan (bentuk, skala dan proporsi, ornamen dan dekorasi, struktur dan bahan). Kesamaan nilai-nilai yang ditemukan pada tata ruang dan orientasi serta nilai pada tata bangunan ATB dan AK, menurut Gomudha, dapat dijabarkan berupa: (1) nilai tata ruang dan orientasi, berupa hierarki ruang *tri mandala*, dari ruang yang bersifat profan menuju ruang yang bersifat utama atau sakral (*nista-madya-utama*). Pada ATB hierarki tersebut sama dengan pencapaian ruang dalam AK (publik, semi publik, ruang prihat). Pola ruang *pempatan agung* dalam bentuk perempatan jalan utama yang menjadi pusat orientasi pemukiman pada ATB, memiliki kesamaan dengan pola *cross road* pada AK. (2) Nilai-nilai tata bangunan dalam wujud atau pola *tri angga* (kepala, badan, kaki) pada ATB, memiliki kesamaan dengan wujud atap, dinding atau kolom, serta batur bangunan pada AK. Kemudian, ukuran bangunan pada ATB yang berdasarkan antropometri manusia Bali, sama dengan prinsip-prinsip *golden section* pada AK. Sistem struktur dan bahan pada AK dapat mendukung wujud dan bentuk ATB.

SIMULASI DESAIN GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN BADUNG

Sesuai dengan pendapat Baudrillard (dalam Piliang, 2003: 19), simulasi merupakan proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga menyebabkan manusia mampu membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayal menjadi tampak nyata. Mengacu pada pendapat Baudrillard tersebut, maka pembuatan gagasan desain Gedung Puspem Badung dalam bentuk gambar denah, gambar irisan atau potongan ruang dan perspektif, dapat disebut sebagai simulasi desain, sebelum desain diwujudkan secara fisik sesuai kenyataan.

Proses pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Badung tersebut, diawali dengan penetapan konsep desain dan pembuatan gagasan desain, berupa gambar sederhana yang dibuat dengan tangan. Desain yang terpilih kemudian dibuat dalam bentuk skema desain menggunakan teknologi komputer desain program AutoCAD. Program atau perangkat lunak AutoCAD memanfaatkan objek berupa garis, kurva, lingkaran, atau kumpulan garis, dan setiap objeknya dapat direproduksi berulang-ulang. Teknologi ini merupakan perangkat lunak grafik vektor tiga dimensi (3D) dan animasi komputer sehingga desain ruang yang dihasilkannya merupakan suatu gambaran grafik dengan ukuran skala sebenarnya (*real world scale*). Untuk memvisualkan suatu gambaran grafik desain, program AutoCAD menggunakan sistem koordinat Cartesian dalam menentukan titik sebuah gambar. Koordinat ini dinyatakan dalam (X, Y) atau (X, Y, Z). Baik ukuran maupun satuan ukuran gambarnya tak berdimensi, yang disebut unit. Unit dapat diartikan sebagai millimeter, sentimeter, meter, dan kilometer (ITB & Antarindo Sarana, 1996: 2-4). Skema desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi gambar teknik untuk gambar kerja proyek, meliputi gambar denah, tampak, irisan atau potongan, perspektif, detail, dan gambar jaringan utilitas pada Gedung Puspem Badung. Contoh gambar denah dan tampak depan Puspem Badung (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Denah dan tampak depan Gedung Pusat Pemerintahan Badung, dibuat dengan komputer desain program AutoCAD (Sumber: CV Cipta Mandala).

Setelah simulasi desain 2D dibuat, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan simulasi desain 3D-nya untuk mempermudah pemahaman terhadap desain yang akan diwujudkan secara fisik. Sampai dekade 1990-an, simulasi desain 3D biasanya dibuat dalam bentuk maket. Akan tetapi, setelah munculnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung memutuskan untuk membuat simulasi desain 3D Gedung Puspem Badung menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual (Audesk 3ds Max). Program komputer desain ini merupakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual (*virtual reality*), sebagai perangkat lunak grafik vektor 3D dan animasi. Program ini dapat membantu pembuatan gambar animasi arsitektur dan interior dengan hasil tampilan bangunan arsitektur dan desain interior yang detail. Koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung menilai bahwa tampilan desain 3D dengan realitas virtual sangat akurat, proses *editing*-nya cepat, dan pengarsipannya lebih mudah (wawancara dengan Gomudha, 30 Maret 2012).

CITRA KRONOSKOPI GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN BADUNG

Virilio menyebut citra visual ruang digital yang dilengkapi citra gerak di layar elektronik sebagai

citra kronoskopi (Piliang, 2008: 393). Citra kronoskopi merupakan simulasi waktu pada ruang imajiner di layar elektronik komputer (medium elektronik digital), berupa citra gerak dengan durasi waktu dan gerak dapat diatur. Citra kronoskopi tersebut menurut Virilio, merupakan bagian dari ilmu pertumbuhan cepat, yang disebut dromologi. Virilio menggunakan analogi ilmu berkembang dan bertumbuh cepat atau ilmu bertumbuh cepat ini untuk menjelaskan kondisi menjelmya kecepatan sebagai kekuatan utama kapitalisme global (Piliang, 2004a: 17 dan 98). Virilio mengungkapkan bahwa kecepatan merupakan ciri kemajuan sehingga ia membentuk kemajuan-kemajuan dengan tempo tinggi. Sebagai contoh, revolusi industri pada hakikatnya merupakan dromokratik atau revolusi kecepatan. Baudrillard (Piliang, 2004a: 98-99), juga mengungkapkan bahwa pada era pascaindustri atau era global, ruang dikendalikan oleh kecepatan elektronik, yang bergerak mendekati kecepatan cahaya dan telah melampaui skala global, melalui simulasi elektronik.

Menurut Ritzer (2004: 231-232), Virilio lebih tertarik dengan waktu dibandingkan dengan ruang. Bagi Virilio, dalam dunia posmodern waktu lebih penting daripada ruang. Saat ini, dengan kemajuan sarana komunikasi dan telekomunikasi, ruang dan waktu makin tidak dapat dibedakan. Virilio kemudian menciptakan prinsip “jarak kecepatan”, dan menjelaskan bahwa hal tersebut dapat menghancurkan fisik dan dimensi spasial. Di samping lenyapnya ruang, kecepatan ilmu pengetahuan dan informasi, menurut Virilio dapat menciptakan dunia citraan yang penampakannya dapat membingungkan. Teori tentang kronoskopi tersebut terinspirasi dari teknik sinematik, berupa efek gerakan dan kecepatan yang dihasilkan lewat persepsi optik dan optik elektronik.

Citra kronoskopi dalam studi kasus ini, merupakan simulasi waktu di dalam ruang virtual pada layar komputer berupa citra gerak desain 3D Gedung Puspem Badung dengan realitas virtual. Adanya citra gerak inilah menyebabkan seseorang yang melihat simulasi desain Gedung Puspem Badung, dapat mengalami waktu dan merasakan ruang secara virtual.

DEKONSTRUKSI RUANG PADA DESAIN GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN BADUNG

Representasi dekonstruksi ruang desain Gedung Puspem Badung, divisualisasikan dalam bentuk simulasi desain di layar elektronik komputer, yang dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual. Teknologi ini dapat mengatasi segala keterbatasan penciptaan desain ruang arsitektonik, yang dibatasi oleh hukum alam dan norma-norma tradisi.

1. Teori Dekonstruksi.

Teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Derrida, menurut Beilharz (2003: 74) adalah untuk membongkar bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Akan tetapi, Grenz (dalam Sobur, 2003: 97) mengungkapkan bahwa dekonstruksi sangat sulit didefinisikan, bahkan menolak definisi, karena Derrida menghalangi pendefinisian teorinya tersebut. Barker (2006: 20) berpendapat, bahwa fokus dari Derrida adalah pada bahasa dan dekonstruksi immediasi atau identitas antara kata dan makna. Derrida menerima argumen Saussure, bahwa makna terbangun oleh hubungan perbedaan antara penanda terhadap dunia objek independen. Derrida menggunakan istilah *difference* untuk perbedaan dan pemelesetan, sehingga produksi makna dalam proses pemaknaan terus-menerus mengalami pemelesetan dan dilengkapi suatu permainan yang melibatkan lebih dari satu makna. Konsekuensi dari permainan penanda adalah makna menjadi tidak pernah mapan.

Derrida berusaha memikirkan tanda sebagai *trace* (jejak). Kehadiran timbul sebagai efek dari jejak. Seandainya jejak dihapus, maka kehadiran akan dihapus juga. Setiap percobaan untuk menghapus jejak, akan menggoreskan jejak lain lagi. Jejak selalu mendahului objek. Objek timbul dalam jaringan tanda. Jaringan atau rajutan tanda oleh Derrida disebut teks (Latin: *texere*) atau tenunan atau menenun. Menurut Bertens (1996: 331-333), makna selalu tertenen di dalam teks. Oleh karena ada makna di dalam rajutan tanda, maka teks merupakan semiotika. Adams (1996: 162) menyebut teori semiotika Derrida sebagai semiotika dekonstruksi. Makna yang terkandung di dalamnya tidak selalu pasti, selalu berbeda. Hal inilah yang disebut Derrida dengan istilah *deferred*.

Apabila semiotika konvensional menekankan proses signifikasi atau memfungsikan tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah mapan, maka semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses *significance*, sebagai proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas (Piliang, 2001: 310 dan 2004a: 320). Di dalam *positions*, tidak bisa hanya terpaku pada makna atau petanda (*signified*) yang transenden, yang melampaui bentuk ungkapan atau penanda (*signifier*). Oleh karena, setiap makna pada post-strukturalisme, menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya. Hubungan antara ungkapan dan makna yang pasti (*signifier/signified*) memang penting untuk kasus-kasus tertentu, namun untuk kasus-kasus yang lain, ditemukan ungkapan yang berbeda-beda dengan makna yang berbeda-beda pula secara tak terhingga. Inilah sebenarnya yang disebut *trace*, dan ini pula yang disebut sebagai *semiotics of chaos* atau semiotika ketidakberaturan.

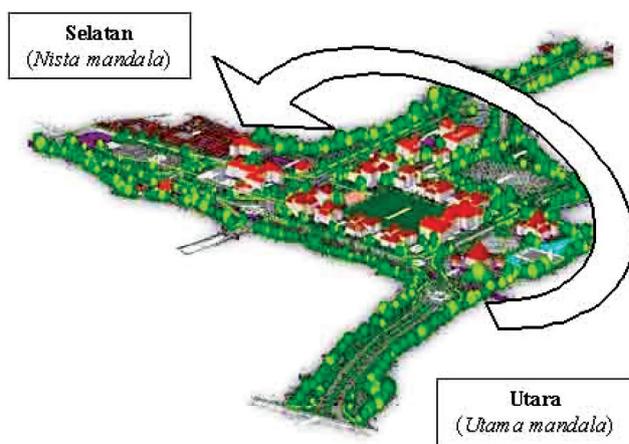
2. Bukti teori Dekonstruksi.

Sejak teknologi komputer desain dipasarkan pada akhir abad XX, teknologi ini telah mempengaruhi cara berpikir desainer (Lawson, 2007: 278). Dalam membuat desain, para desainer bekerja menggunakan peranti lunak dan peranti keras komputer. Peranti keras, merupakan sirkuit tempat informasi diproses, penyimpanan memori data dan berbagai peralatan sampingan untuk memasukkan dan mengeluarkan data. Peranti lunak komputer, adalah urutan instruksi yang diberikan pada komputer tersebut agar dapat melaksanakan segala pertukaran dan transformasi informasi yang diperlukan. Peranti lunak komputer mencakup program yang sedang digunakan, serta semua sistem di dalam komputer yang memungkinkan pemasukan, penyuntingan, penerjemahan, dan pelaksanaan program tersebut. Penggunaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, dapat mempermudah pekerjaan desainer dalam pemasukan, penyuntingan, dan visualisasi desain 3D.

Bila dikaji dengan saksama, simulasi desain 3D dengan realitas virtual Gedung Puspem Badung ini memvisualkan sebuah dekonstruksi ruang. Visualisasi dekonstruksi ruang tersebut dapat dilihat pada layar elektronik komputer berupa citra gerak yang memperlihatkan bagian-bagian ruang dan bangunan Gedung Puspem Badung dari berbagai

sisi, tanpa pengaruh hukum gravitasi. Dekonstruksi ruang ini terjadi pada dimensi baru ruang, berupa ruang virtual di layar elektronik komputer yang dilengkapi citra gerak (kronoskopi). Dengan bantuan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, segala keterbatasan penciptaan desain ruang arsitektur dapat diatasi, tanpa dibatasi oleh hukum alam, serta norma-norma tradisi. Citra simulasi yang tercipta, kemudian dapat menyebabkan seseorang yang melihat hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung tersebut, mengalami suasana ruang dan waktu secara virtual (imaterial). Hal ini bisa terjadi, karena adanya citra kronoskopi pada teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual.

Terciptanya simulasi desain ruang virtual yang dilengkapi citra kronoskopi, menyebabkan desain Gedung Puspem Badung dapat dilihat dari berbagai



sudut pandang tanpa terikat oleh hukum gravitasi. Visualisasi ini merupakan representasi posrealitas, karena visualisasinya terlihat seperti melampaui realitas. Simulasi desain dengan citra kronoskopi tersebut, juga menyebabkan dapat diabaikannya hierarki dalam memasuki ruang tradisional Bali, dari strata profan (*nista mandala*), ruang semi publik (*madya mandala*), kemudian menuju ruang utama atau ruang suci (*utama mandala*). Oleh karena itu, simulasi desain Gedung Puspem Badung dapat menjadi salah satu pembuktian kebenaran teori dekonstruksi Jaques Derrida. Hal ini dibuktikan dengan simulasi desain yang mampu memvisualkan desain Gedung Puspem Badung dari berbagai sudut pandang tanpa terikat oleh hukum gravitasi, dan dapat mengabaikan hierarki dalam memasuki ruang tradisional Bali (lihat Gambar 3).



Gambar 3. Dekonstruksi ruang pola Tri Mandala pada simulasi desain Puspem Badung – kiri Dekonstruksi Ruang pada Simulasi Desain Gedung Puspem Badung – kanan (Sumber: Raharja, 2013: 186 dan 200).

Hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung dengan citra kronoskopi, merupakan sebuah langkah kemajuan yang memanfaatkan teknologi simulasi mutakhir. Sebelumnya, desain hanya dibuat berupa gambar teknik (proyek) yang dilengkapi perspektif. Akan tetapi, kini telah dapat dibuat simulasi desain dilengkapi citra gerak. Hal seperti inilah yang dilukiskan oleh Virilio sebagai dunia *dromokrasi*, yaitu sebuah dunia yang bergerak ke arah kondisi yang melampaui kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami kandungan maknanya (Piliang, 2004b: 266). Dapat dibuatnya simulasi desain Gedung Puspem Badung dengan citra gerak di layar elektronik komputer, dapat menjadi sebuah pembuktian kebenaran filsafat dekonstruksi

Derrida. Akan tetapi, filsafat dekonstruksi tersebut tidak untuk menghancurkan teori-teori ruang yang telah berkembang sejak zaman klasik, termasuk teori ruang di Bali. Teori ruang yang muncul bersamaan dengan keberadaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, merupakan bagian dari teori ruang virtual, yang bersifat semu, maya, tetapi nyata keberadaannya.

Oleh karena itu, teknologi simulasi mutakhir juga dapat menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu. Hal itu terjadi, karena ruang yang pada awalnya merupakan hasil interpretasi para filsuf berdasarkan filosofi mengenai alam semesta dan memiliki filosofi kebijaksanaan,

kemudian berubah ke bentuk kebebasan pengolahan ruang dan waktu, termasuk teori ruang tradisional Bali. Bahkan secara visual, simulasi desain ruangnya juga memperlihatkan adanya unsur pengingkaran kosmologi.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian dalam penelitian dapat disimpulkan, bahwa pertama, simulasi waktu dan ruang secara virtual yang mengandung unsur gerak pada desain Gedung Puspem Badung, dapat menghasilkan representasi posrealitas. Kedua, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual yang digunakan untuk membuat simulasi desain Gedung Puspem Badung telah memberi kemungkinan baru dalam wacana desain di Bali, karena tugas desain dapat diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan yang didukung citra gerak (kronoskopi). Ketiga, simulasi desain Gedung Puspem Badung dengan citra kronoskopi dapat menjadi sebuah contoh dari pembuktian teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jaques Derrida.

Refleksi ke depan, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual dapat disinergikan dengan ATB, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai ATB sesuai dengan konteks zaman. Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual dapat diterima pada kebudayaan Bali, karena teknologi semacam ini tidak dimiliki oleh kebudayaan Bali. Teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual bermanfaat untuk mempercepat pembuatan desain, memudahkan pemahaman terhadap desain yang akan diwujudkan, dan mudah manajemen desain. Aktualisasi nilai-nilai ATB dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer desain ini melalui proses adaptasi teknologi dan menggombinasikannya (hibrid) dengan nilai-nilai ATB. Cara ini dapat menghasilkan sebuah estetika ketaktampakan visual grafis di layar elektronik komputer, sebagai hasil integrasi teknologi dengan bidang seni rupa dan desain setelah datanya diolah di dalam program komputer.

Lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual memberi pengetahuan baru tentang keberadaan ruang virtual dalam dunia arsitektur dan

desain interior. Oleh karena, sebelumnya desain hanya mengandung elemen-elemen ekstensif (material, fisikal, dan spasial), tetapi dengan adanya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, telah mengubah secara mendasar karakter desain dengan elemen-elemen intensif (nonmaterial, non fisikal dan nonspasial). Materialitas desain kini dapat diambilalih oleh imaterialitas desain, sehingga dapat menimbulkan implikasi terhadap wacana tentang desain, yaitu terjadinya transformasi dari ruang ekstensif (di dalam dunia fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar). Oleh karena itu, penggunaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual kini dapat mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik, seperti gambar desain, gambar perspektif, dan maket. Sebagian besar tugas arsitektur dan desain interior dapat diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan yang didukung citra gerak atau citra kronoskopi, sehingga simulasi desain Gedung Puspem Badung dapat merepresentasikan suasana ruang posrealitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Ide Anak Agung Gde. (1989), *Bali pada Abad XIX : Perjuangan Rakyat dan Raja-Raja Menentang Kolonialisme Belanda 1808–1908*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Adams, Laurie Schneider. (1996), *The Methodologies of Art: An Introduction*, Westview Press, Colorado.
- AntaraneWS. (2010), “Mendagri: Kemegahan Puspem Badung Perlu Diimbangi Pelayanan”. (Online), (<http://bali.antaranews.com>., diunduh 20 Januari 2011).
- Barker, Chris. (2006), *Cultural Studies Teori dan Praktik*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Beilharz, Peter. (2003), *Cultural Teori-Teori Sosial: Observasi Kritis Terhadap Para Filsof Terkemuka*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Bertens, K. (1996), *Filsafat Barat Abad XX: Prancis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Creese, Helen dkk. (Eds.). (2006), *Seabad Puputan Badung: Perspektif Belanda dan Bali*, Pustaka Larasan, Denpasar.

- Humas Badung. (2011), *Badung Selayang Pandang*. Humas Badung, Mangupura.
- ITB, LKDA dan Antarindo Sarana. (1996), *Modul Pelatihan AutoCad Dasar*, LKDA ITB & Antarindo Sarana, Bandung.
- Konta, A.A. Alit. (1977), *Puputan Badung: Bandana Pralaya*, Puri Dangin Kawi, Denpasar.
- Lawson, Bryan. (2007), *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Mirsha, Rai, dkk. (1986), *Sejarah Bali*. Panitia Proyek Penyusunan Sejarah Bali Pemerintah Daerah Tingkat I Bali, Denpasar.
- _____. (1992), *Raja Badung I Gusti Ngurah Made Agung (Tjokorda Ngurah Made Agung): Hasil Karya Dan Perjuangannya (1902-1906)*”, UPD Pusat Dokumentasi Kebudayaan Bali Provinsi Daerah Tingkat I Bali, Denpasar.
- Pendit, Nyoman S. (1954), *Bali Berjuang*, Yayasan Kebaktian Pejuang Daerah Bali, Denpasar.
- Piliang, Yasraf Amir. (2001), *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-Mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*, Mizan, Bandung.
- _____. (2003), *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta.
- _____. (2004a). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Jalasutra, Yogyakarta.
- _____. (2004b), *Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital*, Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), Jakarta.
- _____. (2008), *Multiplisitas dan Diferensi: Redifinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- _____. (2009), *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Raharja, I Gede Mugi. (2013), “Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung” (Disertasi Program Doktor S3) Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana, Denpasar.
- Raka, A.A. Gde dkk. (2011), *Mangupura: Ibukota Kabupaten Badung*, Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung, Mangupura.
- Ritzer, George. (2004), *Teori Sosial Postmodern, Justapose Research and Publication Study Club* bekerjasama dengan Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Salain, Putu Rumawan. (2011), “Arsitektur Tradisional Bali pada Masjid Al Hikmah di Kerta Langu Denpasar”, (Disertasi) Program Pascasarjana Universitas Udayana, Denpasar.
- Sobur, Alex. (2003), *Semiotika Komunikasi*, Rosda, Bandung.
- Tim Penyusun. (1992), *Sejarah Badung 1779-1906*, Pemerintah Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Badung, Denpasar.
- Walker, John A. (2010), *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Warna, I Wayan dkk. (1993), *Kamus Bali-Indonesia*, (tanpa nama penerbit), Denpasar.