

ARTIKEL ILMIAH

STRATA 1 (S1)

DESAIN INTERIOR PUSAT PAGUYUBAN

BUDAYA SUNDA DI BALI

Jln. Tantular, Renon, Denpasar - Bali



OLEH

Irsan Pribadi Zaman

2010.05.015

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2015

**DESAIN INTERIOR PUSAT PAGUYUBAN
BUDAYA SUNDA DI BALI
Jln. Tantular, Renon, Denpasar - Bali**

**Irsan Pribadi Zaman
2010.05.015**

ABSTRAK

Kebudayaan yang berkembang di pulau Bali beraneka ragam dan tidak menutup kemungkinan budaya dari daerah lain untuk berkembang di daerah Bali. Salah satunya budaya sunda yang terkenal dengan suku perantau terbesar di Indonesia. Saat ini, untuk perantau dari suku sunda, Bali tidak hanya di jadikan sebagai destinasi wisata, melainkan sudah menjadi rumah kedua bagi mereka. Sejauh ini belum ada yang bisa memastikan bagaimana awal mula suku sunda bisa merantau ke Bali, tetapi menurut sumber yang beredar dimasyarakat sunda di Bali awal mula suku sunda berada di Bali terjadi pada saat zaman kemerdekaan, mereka datang melalui penugasan dijalur militer atau instansi pemerintahan. Baru kemudian diikuti pedagang dan pekerja diberbagai bidang. Dengan jumlah yang cukup besar, suku sunda yang bertempat tinggal di Bali membentuk beberapa organisasi perkumpulan orang sunda di Bali. Tetapi dengan tidak di dukung oleh fasilitas yang memadai atau tidak memiliki wadah yang bisa menampung seluruh kegiatan mengakibatkan kurangnya persatuan organisasi yang membuat perkumpulan sunda tidak bisa saling mengenal satu sama lain. Padahal rasa persaudaraan adalah kunci kesuksesan dari perantau. Maka diperlukan suatu wadah yang dapat menampung, memperkenalkan dan mempersatukan rasa kekeluargaan dengan memberikan sentuhan desain interior yang berkonsep Ngaguyub (bambu) diharapkan mampu menampung seluruh kegiatan organisasi dan memberikan kesan berkumpul yang sesuai dengan visi dan misi yang di usungkan oleh kebanyakan organisasi tersebut yaitu saling asah, saling asih, saling asuh.

Kata Kunci : *Pusat paguyuban, Budaya sunda, Bali*

**DESAIN INTERIOR PUSAT PAGUYUBAN
BUDAYA SUNDA DI BALI
Jln. Tantular, Renon, Denpasar - Bali**

**Irsan Pribadi Zaman
2010.05.015**

ABSTRACT

Culture that flourished on the island of Bali diverse cultures and did not rule out other areas to develop in the area of Bali . One of them is the famous Sundanese culture with nomadic tribes in Indonesia . Currently , for the nomads of the Sundanese Bali is not only made as a tourist destination , but it has become a second home for them . So far no one has been able to ascertain how early Sundanese could wander to Bali , but according to sources circulating in the community in Bali Sunda Sunda early tribes were in Bali occurred at the time of independence , they come through the belt duty military or government agencies . And then followed by the merchants and workers in various fields . With a large enough quantities , Sundanese in Bali founded several associations Sundanese community organizations in Bali . But by not supported by adequate facilities or do not have a container that can accommodate all the activities that lead to lack of union organization make Sunda association can not know each other . Although a sense of brotherhood is key to the success of the nomads . We need a container that can accommodate , integrate and introduce a sense of kinship with a touch of interior design concepts Ngaguyub (bamboo) is expected to accommodate all the activities of the organization and give the impression that collected in accordance with the vision and mission in usungkan by most organizations is that each sharpening , loving , mutual care .

Key words: *Community centre, sundanese, Bali.*

A. PENDAHULUAN

Bali adalah salah satu provinsi di Indonesia yang dikenal dengan budaya dan keseniannya hingga ke manca negara. Bagi para wisatawan lokal maupun asing Bali terkenal sebagai tujuan pariwisata dengan keunikan berbagai seni dan budaya, Kebudayaan yang berkembang di pulau Bali beraneka ragam dan tidak menutup kemungkinan bagi budaya dari daerah lain untuk berkembang di daerah Bali. Contohnya budaya sunda yang terkenal dengan salah satu suku perantau terbesar di Indonesia. Saat ini untuk sebagian suku sunda. Bali tidak hanya di jadikan sebagai destinasi wisata saja, melainkan sudah menjadi rumah kedua bagi mereka yang menjadi perantau. Dari mulai kalangan pegawai, para pelajar, pengusaha, hingga anggota militer. Terdapat kurang lebih 20.000 orang sunda yang tersebar di provinsi Bali mereka berpusat di kota Denpasar dan Kab Badung.

Sejauh ini belum ada yang bisa memastikan bagaimana awal mula suku sunda bisa merantau ke Bali, tetapi menurut sumber yang beredar dimasyarakat sunda di Bali awal mula suku sunda berada di Bali terjadi pada saat zaman kemerdekaan, mereka datang melalui penugasan dijalar militer atau instansi pemerintahan. Baru kemudian diikuti pedagang dan pekerja diberbagai bidang. Para pedagang yang berasal dari sunda awalnya mereka melihat peluang berdagang yang bisa menguntungkan karena kondisi pulau Bali yang menjadi tujuan wisata dari manca negara. Faktanya pada saat ini sudah banyak warga sunda yang berkeluarga dengan orang Bali dan sudah memiliki keturunan sampai mempunyai cucu atau cicit.

Dengan jumlah yang cukup besar, suku sunda yang bertempat tinggal di Bali membentuk beberapa organisasi perkumpulan orang sunda di Bali yang berjumlah 15 paguyuban diantaranya adalah, PUsunda (Peguyuban Urang Sunda di Bali), Mangle, ISJB, Ikatan Warga Jawa Barat di Bali, Pamanahan (Paguyuban Mahasiswa Tanah Pasundan) dan tidak ketinggalan Viking Bali (anggota supporter dari klub sepak bola Persib Bandung). Dengan Bamus (Badan musyawarah sunda Bali) sebagai Pusatnya.

Bamus yang berperan sebagai pemersatu antar paguyuban sebenarnya sudah melakukan kegiatan-kegiatan yang bisa mempersatukan antar paguyuban satu sama lain. Tetapi dengan tidak didukung oleh fasilitas yang memadai atau tidak memiliki wadah yang bisa menampung seluruh kegiatan.. Hal ini mengakibatkan kurangnya persatuan organisasi yang membuat perkumpulan sunda tidak bisa saling mengenal satu sama lain. Padahal rasa persaudaraan adalah kunci kesuksesan dari perantau. Bamus sendiri memiliki sekretariat yang berukuran kecil dan tidak bisa menampung kegiatan dengan desain interior yang tidak menarik dan tidak berkonsep. Sehingga membuat anggota organisasi dan pengunjung tidak jarang enggan untuk berkunjung.

Untuk itu, agar masyarakat sunda di Bali dapat mengenal dan menjaga tali silaturahmi satu sama lain, Maka diperlukan suatu wadah yang dapat menampung, memperkenalkan dan mempersatukan rasa kekeluargaan yang sesuai dengan visi dan misi yang diusungkan oleh kebanyakan organisasi tersebut yaitu saling asah, saling asih, saling asuh. Dengan memberikan sentuhan desain interior yang berkonsep “Ngaguyub” (Bambu) Dan ditambahkan pusat kebudayaan agar para perantau tidak melupakan begitu saja dari daerah mana mereka berasal. Tidak menutup kemungkinan pusat kebudayaan ini bisa untuk dikunjungi para wisatawan manca negara atau suku daerah lain yang ingin mempelajari kebudayaan sunda

Dengan diwujudkan nya Pusat Paguyuban Budaya Sunda Di Bali ini, diharapkan mampu menjaga tali silaturahmi dan persaudaraan antar perantau dari sunda dan tidak melupakan warisan kebudayaan nenek moyang nya sendiri.

B. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang akan dibahas dalam pengantar karya tugas akhir ini, yaitu :

- A. Factor-faktor apa saja yang harus dipertimbangkan dalam mendesain interior Pusat Paguyuban Budaya Sunda Di Bali yang sesuai dengan konsep *Ngaguyub* (bambu) ?
- B. Bagaimana cara membuat desain interior Pusat Paguyuban Budaya Sunda Di Bali yang dapat mendukung aktifitas yang terjadi didalamnya ?

C. METODE PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode untuk menunjang desain interior Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali yaitu :

A. Observasi

Metode observasi adalah metode dengan pengamatan langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi atau pengamatan merupakan hasil dari perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja serta bersifat sistematis tentang keadaan/fenomena sosial dan gejala-gejala dengan jalan mengamati dan mencatat (Mardalis,1995, hal 63). Dalam metode observasi, mahasiswa mengamati desain-desain Pusat Kebudayaan yang sudah ada dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan gambar sehingga dapat dimengerti dan digunakan dalam mendesain “Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali”.

B. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan topic penelitian dan di titik beratkan pada isi tujuan deskripsi, prediksi dan penjelasan sistematis. (Cannell, 1986, hal 528). Wawancara tersebut dilakukan dengan pemilik atau pengurus “Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali”, yaitu Bapak Agus Kamijaya. S.H. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai latihan kebugaran yang tersedia.

C. Kepustakaan

Mencari data literatur yang diperlukan sebagai data komparatif tentang standar desain interior yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan perancangan ini dan menunjang keabsahan data lapangan.

D. Dokumentasi

Dokumen disini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis (Surakhmad, 1980, hal 123). Dokumen menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya. Maksud menggunakan metode ini adalah agar dapat mendokumentasikan (data visual berupa foto) objek-objek untuk melengkapi data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara.

D. METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan pada desain interior “Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali” dalam mengkaji permasalahan yang ada menggunakan metode *Glass Box* dengan prinsip cara menganalisis desain secara sistematis.

A. Metode kotak kaca (*glass-box method*)

Adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Metode ini selalu berusaha menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

Ciri utama metode kotak kaca adalah:

- a. Sasaran dan strategi desain telah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum analisis dilaksanakan.
- b. Analisis desain dilaksanakan secara tuntas sebelum solusi atau keputusan yang diinginkan ditetapkan.
- c. Sebagian besar evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis.
- d. Strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis, biasanya dalam susunan sekuensial, walau ada kalanya dalam bentuk proses paralel, meliputi komponen dan bagian persoalan yang dapat dipilih. (Suptandar, 2008, hal 15)

B. Metode *Black-Box*

Adalah metode berfikir intuitif dan disebut pula sebagai imajinasi. Untuk melaksanakan pendekatan metode kotak hitam, seorang desainer dituntut untuk memiliki pengalaman serta referensi yang banyak dan daya pikir yang tajam, meliputi kecepatan berpikir, fleksibilitas berpikir dan originalitas berpikir. Langkah-langkah pemikiran desainer dalam metode kotak hitam antara lain berupa analogi, aplikasi, spekulasi dan intuisi (Sarwo, 2007, hal 10-11)

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Umum Tentang Sunda

Suku Sunda adalah kelompok etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indonesia, yang mencakup wilayah administrasi provinsi Jawa Barat, Banten, Jakarta, dan Lampung. Sunda merupakan etnis kedua terbesar di Indonesia. Sekurang-kurangnya 15,41% penduduk Indonesia merupakan orang Sunda. Mayoritas orang Sunda beragama Islam, akan tetapi ada juga sebagian kecil yang beragama kristen, Hindu, dan Sunda Wiwitan/Jati Sunda. Agama Sunda Wiwitan masih bertahan di beberapa komunitas pedesaan suku Sunda, seperti di Kuningan dan masyarakat suku Baduy di Lebak Banten yang berkerabat dekat dan dapat dikategorikan sebagai suku Sunda.

Jati diri yang mempersatukan orang Sunda adalah bahasanya dan budayanya. Orang Sunda dikenal memiliki sifat optimistis, ramah, sopan, dan riang. Orang Portugis mencatat dalam *Suma Oriental* bahwa orang sunda bersifat jujur dan pemberani. Karakter orang Sunda yang periang dan suka bercanda seringkali ditampilkan melalui tokoh populer dalam cerita Sunda yaitu Kabayan dan tokoh populer dalam wayang golek yaitu Cepot, anaknya Semar. Mereka bersifat riang, suka bercanda, dan banyak akal, tetapi seringkali nakal.

Kata Sunda artinya Bagus/ Baik/ Putih/ Bersih/ Cemerlang, segala sesuatu yang mengandung unsur kebaikan, orang Sunda diyakini memiliki etos/ watak/ karakter Kasundaan sebagai jalan menuju keutamaan hidup. Watak / karakter Sunda yang dimaksud adalah cageur (sehat), bageur (baik), bener (benar), singer (terampil), dan pinter (pandai/ cerdas) yang sudah ada sejak zaman Salaka Nagara tahun 150 sampai ke Sumedang Larang Abad ke- 17, telah membawa kemakmuran dan kesejahteraan lebih dari 1000 tahun.

2. Kesenian Sunda

Budaya Sunda memiliki banyak kesenian, diantaranya adalah kesenian *sisingaan*, tarian khas Sunda, wayang golek, permainan anak-anak, dan alat musik serta kesenian musik tradisional Sunda yang bisanya dimainkan pada pagelaran kesenian. *Sisingaan* adalah kesenian khas Sunda yang menampilkan 2-4 boneka singa yang diusung oleh para pemainnya sambil menari. *Sisingaan* sering digunakan dalam acara tertentu, seperti pada acara khitanan.

Wayang golek adalah boneka kayu yang dimainkan berdasarkan karakter tertentu dalam suatu cerita perwayangan. Wayang dimainkan oleh seorang dalang yang menguasai berbagai karakter maupun suara tokoh yang di mainkan.

Jaipongan adalah pengembangan dan akar dari tarian klasik . sementara Tarian Ketuk Tilu , sesuai dengan namanya Tarian *ketuk tilu* berasal dari nama sebuah instrumen atau alat musik tradisional yang disebut ketuk sejumlah 3 buah.

Alat musik khas sunda yaitu, angklung, rampak kendang, suling, kacapi, goong, calung. Angklung adalah instrumen musik yang terbuat dari bambu yang unik dan enak didengar. angklung juga sudah menjadi salah satu warisan kebudayaan Indonesia. Rampak kendang adalah beberapa kendang (instrumen musik tradisional Sunda) yang di mainkan bersama - sama secara serentak. (Wikipedia, 2014)

Belakangan ini sunda terkenal dengan suku perantau. Mereka tersebar diberbagai daerah salah satunya di pulau Bali. Dalam perantauan tersebut suku sunda selalu membentuk sebuah organisasi untuk menjaga tali silaturahmi. Agar organisasi tersebut berjalan dengan baik maka organisasi membutuhkan literatur sebagai berikut.

3. Tinjauan Organisasi

Organisasi adalah wadah yang memungkinkan masyarakat dapat meraih hasil yang sebelumnya tidak dapat dicapai oleh individu secara sendiri-sendiri. Menurut Mithzal (2009) "organisasi merupakan suatu unit terkoordinasi yang terdiri setidaknya dua orang, berfungsi mencapai satu sasaran tertentu atau serangkaian sasaran". Sedangkan menurut Wiber (1968) adalah struktur birokrasi , menurut Sutarto (1995) "organisasi sebagai kumpulan orang, proses pembagian kerja dan system kerjasama atau system social". Jones (1995) mendefinisikan organisasi sebagai respons terhadap makna nilai-nilai kreatif untuk memuaskan kebutuhan manusia. Akhirnya menurut Barnard (anonym, 2000) adalah suatu system aktivitas yang dikoordinasikan secara sadar oleh dua orang atau lebih sekalipun para ahli manajemen memberikan definisi berbeda-beda tentang organisasi, namun sedang tujuan organisasi antara lain :

- a) Mengatasi terbatasnya kemampuan, kemandirian dan sumber daya yang dimilikinya dalam mencapai tujuan.

- b) Mencapai tujuan secara efektif dan efisien karena dilakukan bersama-sama.
- c) Mengembangkan sumber daya dan teknologi bersama-sama.
- d) Wadah mendapatkan jabatan dan pembagian kerja.
- e) Wadah mengelola lingkungan bersama-sama.
- f) Wadah mencari keuntungan bersama-sama.
- g) Wadah menggunakan kekuasaan dan pengawasan (motif kekuasaan).
- h) Wadah mendapatkan penghargaan (motif penghargaan)
- i) Wadah menambah pergaulan.
- j) Wadah memanfaatkan waktu luang.
- k) Intisarinya sama, yaitu bahwa organisasi merupakan proses kerja sama dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien, definisi ini bersifat umum dan berlaku bagi semua organisasi termasuk organisasi pendidikan.

F. KONSEP DESAIN

Ngaguyub adalah kata yang sama dengan *paguyuban* di ambil dari kata dalam bahasa sunda yang berarti berkumpul, dalam kamus besar bahasa indonesia *paguyuban* adalah perkumpulan yang bersifat kekeluargaan, didirikan oleh orang-orang yang sepaham untuk membina persatuan diantara para anggota. Konsep *Ngaguyub* yang di angkat diharapkan bisa membantu organisasi warga sunda ini bisa lebih berkumpul mengikat tali silaturahmi dan membantu mengurangi rasa bosan pada saat pengunjung atau anggota melakukan aktivitas. Dengan menjadikan kata *Ngaguyub* sebagai konsep dan kemudian mengaplikasikannya menjadi sebuah konsep desain, sehingga diharapkan bisa membuat anggota atau pengunjung yang beraktifitas tidak lagi memikirkan aktifitas keorganisasian itu kegiatan membosankan. Melaikan sebaliknya.

Untuk menunjang konsep umum *Ngaguyub* yang akan diterapkan, maka diperlukan sebuah konsep khusus yaitu “Bambu”. Konsep ini di angkat karena bambu adalah tanaman yang tumbuh secara satuan tetapi berkumpul dalam tempat yang sama. Yang mana diharapkan dapat mewakili arti dari organisasi ini yaitu meskipun tumbuh sendiri-sendiri tetapi tetap bisa berkumpul. Selain itu, Bambu juga tumbuh subur dimana-mana di seluruh indonesia yang juga mewakili arti bahwa organisasi sunda ini pun bisa tumbuh dimana-mana di seluruh daerah di indonesia termasuk di pulau Bali.

Untuk menunjang konsep yang telah di bahas diatas yang akan diterapkan, maka desain memerlukan gaya. Gaya yang digunakan adalah radikal, yang pada umumnya diidentikan dengan corak desain yang bergaya bebas, gaya ini menerapkan unsur fungsionalis, kelogisan desain, serta pedoman metode dalam mendesain. Istilah radikal artinya karya yang hadir pada masa sekarang dan selalu dapat di terima dari waktu ke waktu sama artinya dengan modern yang kekinian, tapi dalam desain kerap dibedakan. radikal menandai sebuah desain yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik secara bentuk maupun tampilan, jenis material, pengolahan material, maupun teknologi yang dipakai dan menampilkan gaya yang lebih baru. Desain radikal mengacu pada apa yang populer atau digunakan sekarang.

Desain radikal bisa sangat eklektik untuk alasan itu, karena terus berubah dan meminjam potongan-potongan dan gaya dari semua era yang berbeda. Gaya ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang beragam, dinamis, dan warna-warna netral sederhana dengan tampilan yang apa adanya.

G. KONSEP KHUSUS

1. Konsep Pola Ruang

Konsep pola ruang yang digunakan yaitu cluster dimana bentuknya bersifat fleksibel dan dinamis. Dimana terdiri dari ruang yang sejenis namun berbeda karakter. Organisasi dalam bentuk kelompok atau “cluster” mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Seringkali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang yang berulang yang memiliki fungsi-fungsi sejenis dan memiliki sifat visual yang umum seperti wujud dan orientasi. Didalam komposisinya, organisasi ini juga dapat menerima ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya ,tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti simetri atau sumbu.

2. Konsep Bentuk

Bentuk adalah terminologi yang digunakan untuk menjelaskan kontur dan struktur keseluruhan dari suatu *volume*. Aplikasi konsep pada elemen bentuk nantinya akan dipadupadankan antara bentuk lingkaran, dan segi tidak beraturan. Bentuk lingkaran sebagai aplikasi gaya *Radical* yang digunakan akan diplikasikan pada pola layout ruang, fasilitas dan plafon yang disesuaikan dengan skala ruang untuk menciptakan keseimbangan ruang yang menarik. Maka dengan pengaplikasian bentuk lingkaran pada ruang akan dapat memberi kesan yang menggambarkan kesatuan, kontinu, dan keteraturan bentuk. Sedangkan bentuk segi tidak beraturan diaplikasikan untuk menyatukan desain yang merupakan perubahan dari bentuk persegi beraturan menjadi tidak beraturan, untuk mempertegas kesan Ngaguyub yang tidak *monotone*.

3. Konsep Tekstur Material

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul dari struktur 3 dimensi. Ruang dengan sedikit variasi tekstur dapat terlihat membosankan. Kombinasi tektur dapat dilihat antara tekstur-tekstur yang keras-lunak dan mengkilap-kusam. (Ching, 1996:124). Pada aplikasi konsep *Ngaguyub* (*bambu*) dengan gaya *Radical* akan mengekspose tekstur material apa adanya seperti kayu, dan Bambu, sehingga memunculkan kesan natural dan apa adanya. Selain itu pada beberapa ruang akan diaplikasikan variasi tekstur lembut dari *wallpaper* , yang berfungsi untuk memberi kesan lembut dan segar pada ruangan.

4. Konsep Warna

Warna yang dipakai pada desain interior “Pusat PaNgaguyuban Budaya Sunda di Bali” beradaptasi dengan warna natural yang mengaplikasikan warna-warna natural, hangat dan memberikan kesan untuk nyaman pada saat berkumpul. Tujuannya agar memberikan efek psikologis terhadap pengguna ruangan tersebut menjadi nyaman dan senang untuk berkumpul dan tidak bosan.



5. Konsep Material

- Konsep Lantai

Desain lantai yang diaplikasikan pada desain interior Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali, yakni dominan menggunakan permainan dari bahan parquet bambu dengan terazo, yang disusun menyesuaikan dengan pola bentuk ruang. Yang bertujuan untuk memberi kesan unik dan menarik seperti gaya yang ingin ditampilkan yaitu kontemporer.



Gambar 4.9 desain pola lantai ruang café dan resepsionis
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Pada area café dan resepsionis lantai menggunakan perpaduan antara material parket bambu berpola lurus dan berpola acak. yang bertujuan agar ruangan terasa lebih natural, hangat dan mampu memberi kesan *contemporary* pada ruang tersebut. Yang terlihat dari efek bahan dan warna melalui material parquet bambu itu sendiri.



Gambar 4.10 desain pola lantai ruang museum budaya sunda
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

- **Konsep Dinding**

Dinding merupakan elemen interior yang tampil vertikal sehingga elemen dinding menjadi elemen yang mudah dilihat. Oleh karena itu desain dinding pada konsep *Ngahuyub (bamboo)* dengan gaya *Contemporar* lebih dioptimalkan dengan desain dinding yang dinamis, dengan permainan warna netral (putih, abu, coklat), warna segar (hijau), yang diaplikasikan pada ruang, yang disesuaikan dengan jenis dan karakteristik ruang masing-masing. Pada beberapa bagian dinding menggunakan material bamboo sebagai dekorasi, seperti pada dinding ruang kantor dan bar yang bertujuan untuk menampilkan kesan bambu sebagai kesan yang sesuai konsep



Gambar 4.11 Desain Dinding Pada area Bar
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.12 Desain Dinding Pada area kantor
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

- **Konsep Plafon**

Desain plafon pada setiap ruang dominan mengikuti desain dari pola lantai yang sesuai dengan bentuk ruang tersebut dan juga fungsinya, desain plafon yang terdapat pada ruang rapat salah satunya mengaplikasikan desain plafon yang secara visual menyambungkan antara permainan dinding ke plafon, yang disesuaikan dengan pola lantai.



Gambar 4.13 plafon ruang rapat
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

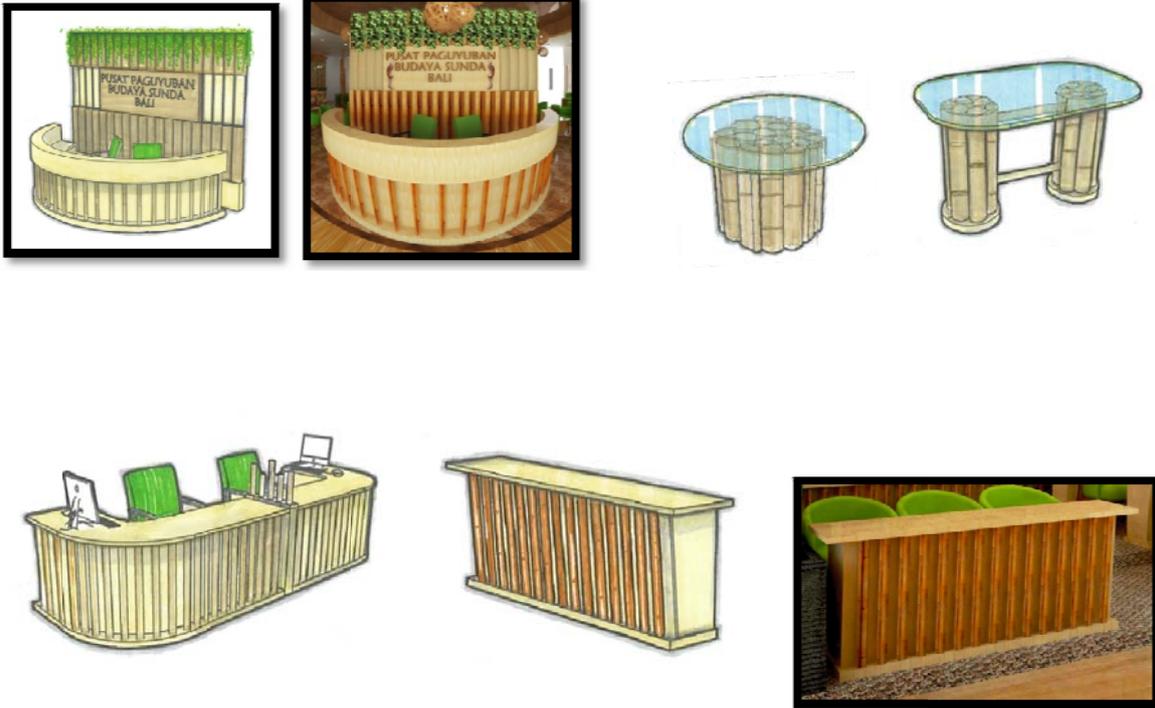
Sedangkan untuk plafon pada *ruang museum dan kantor* menerapkan desain menggunakan bambu agar sesuai dengan konsep dan plafon terlihat tidak membosankan



Gambar 4.14 plafon ruang kantor dan museum
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

- **Konsep Fasilitas**

Aplikasi bentuk konsep *Ngaguyub* (bambu) dengan gaya *Radical* juga diterapkan pada desain bentuk fasilitas dengan desain bentuk dinamis yang diperlihatkan dari permainan garis yang beragam dan dinamis yang tidak monotone Material yang dominan digunakan pada desain fasilitas Pusat Paguyuban Budaya Sunda ,adalah *kayu jati*, *Bambu*, besi,dan kaca dan selain dengan bahan tersebut juga menggunakan bahan-bahan Finishing Spons dan Kain.



Desain Fasilitas

Sumber : Dokumentasi Mahasiswa

- **Konsep Dekorasi**

Pada perancangan aksesoris yang digunakan berupa permainan *backdrop* dengan desain yang dinamis dan menggunakan bahan bambu Dengan menerapkan dekorasi *backdrop* tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan, dan secara tidak langsung dapat menjadi pembatas perbedaan sonasi aktivitas ruang, tanpa harus adanya dinding pembatas.



Gambar 4.23 dekorasi Backdrop
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

H. VISUALISASI DESAIN



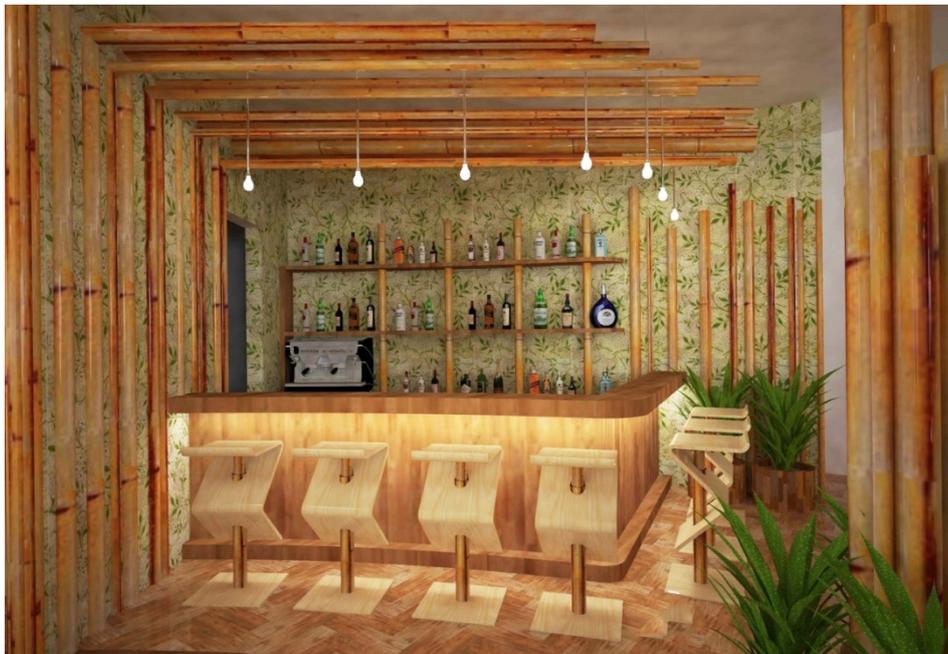
Gambar 4.24 perspektif ruang kantor
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



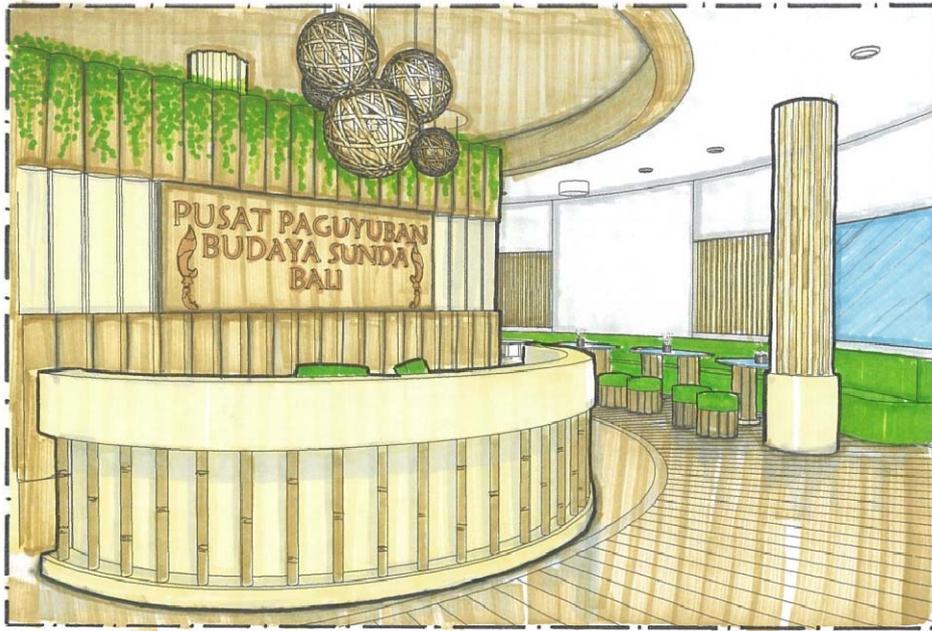
Gambar 4.28 perspektif 3d ruang kerja
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.25 perspektif bar area
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.29 perspektif 3d area bar
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.26 perspektif resepsionis
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.27 perspektif 3d resepsionis
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.30 perspektif 3d area cafe
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 4.31 perspektif 3d ruang rapat dan seminar
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

I. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan permasalahan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Perancangan interior *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali* agar dapat memberikan kesan yang dapat melekat pada ingatan pengunjung maka konsep Ngaguyub (bambu) diangkat sebagai konsep interiornya. Konsep Fusion dengan gaya *radical* diaplikasikan dengan penggunaan bentuk, warna maupun simbol-simbol yang identik dengan desain *radical*.
- b) Setiap perwujudan elemen desain pada perancangan *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali* mengacu pada konsep desain, kriteria desain dan berdasarkan analisa kebutuhan civitas maupun aktivitas. Dan juga memperhatikan dimensi maupun standar yang diterapkan pada unsur – unsur interior.
- c) Desain interior *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali* yang sesuai dengan fungsi fisik dan psikis akan memberikan rasa nyaman bagi semua civitas yang beraktifitas didalamnya dengan space ruangan yang lebih luas sehingga pengunjung tidak merasakan kepadatan yang dapat mengurangi rasa yaman.

2. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan yaitu:

- a) Desain interior ruang harus memiliki konsep dan kriteria desain, dan selalu memperhatikan fungsi dan tujuan yang jelas.
- b) Seperti halnya *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali* diharapkan disiplin ilmu interior dapat diterapkan didalamnya sehingga mampu meningkatkan jumlah organisasi dan dapat menampung seluruh kegiatan organisasi, peningkatan omset dari cafe, serta dapat membantu citra yang telah dimiliki oleh *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali* tersebut.
- c) Perancangan interior hendaknya berpedoman pada manusia yang akan memakai ruangan tersebut dan sesuai dengan persyaratan dari sebuah *Pusat Paguyuban Budaya Sunda di Bali*.
- d) Bagi mahasiswa desain interior, setidaknya memahami secara teknis pengerjaan di lapangan, untuk memudahkan proses pembelajaran mendesain. Karena hal-hal yang bersifat praktek tidak akan maksimal kita dapatkan dalam perkuliahan. Maka sarana komunikasi kepada praktisi-praktisi lapangan sangatlah penting.

J. DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. 2011. *30 Material Inovatif*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Akmal, Imelda. 2011. *Seri Rumah Ide: Ruang Olahraga* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Adam, M Lewis. 1975. *Webster's New American Dictionary*, USA: SAGE Publication, Inc.
- Broudy, E. 1986. *Designing to Sell*. New York : McGrawHill.
- Buku Pedoman Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana, 1997.
- Ching, Francis D.K. 1980. *Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga : Jakarta.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Designing Illustrated*. London : International Thomson Publishing Inc.
- Creswell, J.W. 1994. *Research Design Qualitative & Quantitative Approaches*.nUSA: SAGE Publication, Inc.
- Esterberg, Kristin G. 2002. *Qualitative Methods For The Social Research*. New York: McGrawHill.
- Karlen., Benya. 2006. *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta : Erlangga.
- Lawson, B. 1980. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer (terjemahan Harfiyah Widiawati)*. Yogyakarta : Jalasutra
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mangunwijaya, Y.B. 1981. *Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Neuferst, Ernst.1991. *Data Arsitek, Jilid 2, Edisi kedua*. Jakarta : Erlangga.
- Panero, Julius., Martin Zelnik 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta : Erlangga.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1983. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Satori, Djam'an. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Suparto, Joko. 1979. *Mengembangkan Konsep Perencanaan*. Jakarta : Pustaka Firdaus.
- Suptandar, Pamudji. 1985. *Interior Design*. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti, Jakarta.
- Suptandar, Pamudji. 1995. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti.
- Syaodin, Nana. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wardono, Prabu. 1996. *Prinsip Desain Interior*. Bandung : ITB.

Sumber Internet

pinterest.com/caffedesign, diunduh tanggal 5 Okt 2014

<http://retaildesignblog.net/>, diunduh tanggal 18 Okt 2014

<http://www.ojaivalleyestates.com>, di unduhtanggal 18 okt 2014

<http://Wikipedia.com/roylichtenstein>, diunduh tanggal 26 okt 2014

<http://respace-acoustic.co.uk> , diunduh tanggal 18 nov 2014

<http://respaacoustic.co.uk>, diunduh tanggal 18 nov 2014

<http://wadahgambarku.blogspot.com> 18 nov 2014