

## Disain Interior Billiard Center The Ship

Jalan Imam Bonjol No.461, Denpasar barat

Oleh: A.A Bagus Yudha Paradita

### ABSTRAK

*Billiard* merupakan olahraga yang termasuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi. Terdapat beberapa jenis permainan *billiard*, yaitu *carom*, *english billiard*, dan *pool billiard*. Diantara ketiga jenis permainan *billiard* tersebut, *Pool Billiard* merupakan jenis permainan *billiard* yang paling berkembang di Indonesia. *Billiard* merupakan permainan yang dinamis, hal ini terlihat dari variasi pukulannya. Terdapat berbagai variasi pukulan seperti *draw shoot*, *follow shoot*, *stop shoot*, *English shoot*, *jump shoot*, *masse*, dan *bank shoot*. Karakter dinamis dari ketiga pukulan tersebutlah yang menjadi target kualitas untuk menjadi seorang pemenang yang dalam bahasa Inggris disebut "*champion*". Olahraga *billiard* juga dapat dikatakan percampuran antara kegiatan rekreasi dan prestasi yang berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan setelah bekerja, serta memupuk sportivitas. *Billiard* juga dapat menjadi media bersosialisasi yang cukup efektif, khususnya bagi kaum muda. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah fasilitas berupa *Billiard Center* di Denpasar yang dapat memwadahi fungsi pelatihan bagi masyarakat umum dan atlet, serta penyelenggaraan turnamen tingkat regional, nasional, dan internasional. Selain itu juga arena *billiard* saat ini tidak hanya menyuguhkan permainan, namun mulai dilengkapi dengan fasilitas seperti *cafe*, *bar* dan *restaurant*, termasuk interior ruangan yang mendukung suasana serta memberi kenyamanan pada penggunanya. Semakin tingginya minat masyarakat terhadap permainan *billiard*, membuka peluang berkembangnya tempat *billiard*. *Billiard Center* di Denpasar ini bernama *Billiard Center "The Ship"* dirancang pada lokasi yang diperuntukkan bagi pengembangan pendidikan yang mencakup pengembangan pendidikan di bidang olahraga, yaitu di ruas jalan Imam Bonjol, Denpasar Barat. Dengan menggunakan konsep "*champion*" dan bergaya *sporty* yang diterapkan pada unsur pembentukan dan warna pada setiap ruangan. Hal ini tentunya akan mempengaruhi psikologis pengunjung dengan sugesti positif sehingga diharapkan pengunjung dapat termotivasi untuk menjadi pemenang.

**Kata kunci** : *billiard*, pelatihan, *champion*, bergaya *sporty*.

### ABSTRACT

*types of billiard games, namely, carom, the english billiard, billiard and pool. Among these three types of billiard games, the Pool Billiard billiard game is a kind of the most developed in Indonesia. Billiard is a dynamic game, it is apparent from the variation of his shot. There are many variants such as the punch draw shoot, shoot, shoot stop follow, English shoot, shoot, jump masse, and bank shoot. The dynamic character of these three blows that the target of the quality to be a winner in English called "champion". Billiard sports can also be said of the mixture between leisure activities and achievements that serve to eliminate saturation after work, as well as fostering sportsmanship. Billiard tables can also be a pretty sociable media effectively, especially for young people. Therefore, it needs a facility be Billiard Center in*

*Denpasar which can accomodate the training function for the public and athletes, as well as organizing regional, national level tournaments, and international. In addition, the arena currently billiard is not only presenting the game, but the start is equipped with facilities such as a cafe, bar and restaurant, including an interior room that supports the mood as well as giving comfort on its users. The increasing interest of the public against game billiard, billiard place the development opportunities opened up. Billiard Center in Denpasar this Billiard Center named "The Ship" was designed on the site earmarked for the development of education that includes the development of education in the field of sports, namely in roads Imam Bonjol, West of Denpasar. By using the concept of a "champion" and sporty style that is applied to elements of the formation and color to any room. This is certainly going to affect psychological visitors with a positive suggestion so expect visitors can motivated to be a winner.*

**Keywords:***billiard, training, champion, sporty style.*

## **PENDAHULUAN**

Olahraga *billiard* juga dapat dikatakan percampuran antara kegiatan rekreasi dan prestasi yang berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan setelah bekerja, serta memupuk sportivitas. *Billiard* juga dapat menjadi media bersosialisasi yang cukup efektif, khususnya bagi kaum muda. Oleh karena itu, arena *billiard* saat ini tidak hanya menyuguhkan permainan, namun mulai dilengkapi dengan fasilitas seperti *cafe, bar* dan *restaurant*, termasuk interior ruangan yang mendukung suasana serta memberi kenyamanan pada penggunanya. Semakin tingginya minat masyarakat terhadap permainan *billiard*, membuka peluang berkembangnya olahraga *billiard*. Kondisi seperti inilah yang kemudian mendukung diangkatnya *billiard centre* sebagai kasus perancangan Tugas Akhir Studio dengan mengangkat *Billiard Center "The Ship"* sebagai objek perancangan oleh penulis. *"The Ship"* merupakan *billiard centre* yang ramai dikunjungi selain sebagai tempat bermain dan pelatihan *billiard*, juga sebagai salah satu tempat untuk bersantai dan bersosialisasi. Berlokasi di Jalan Teuku Umar, Denpasar dengan mayoritas pengunjungnya dari kalangan menengah ke atas. *Billiard center* ini tidak hanya diperuntukan bagi anggota, namun terbuka pula untuk umum sehingga lebih meningkatkan keuntungan perusahaan.

Dalam kasus ini, perancangan *Billiard Center "The Ship"* berlokasi di Imam Bonjol no.461, Pemecutan Kelod, Denpasar-Bali. Dipilihnya Jalan Imam Bonjol karena merupakan pusat kota yang letaknya sangat strategis dan lalu lintasnya selalu padat. Terlebih didaerah ini terdapat pusat berbelanja dan perkantoran. *Billiard Center "The Ship"* dibangun berlantai dua, lantai dua merupakan tempat khusus untuk pelatihan *billiard*, sedangkan pada lantai satu atau lantai dasar terdapat arena *billiard* untuk umum, *cafe*, dan *bar* dengan dilengkapi fasilitas *stage performance* serta menyediakan layanan *hotspot*. Terdapat pula ruang VIP yang didalamnya, dengan arena *billiard* dan karaoke sebagai salah satu fasilitas pendukung dari *billiard center* ini.

Desain interior *Billiard Center "The Ship"* diangkat pada studi kasus ini karena permasalahan didalamnya dengan menyatukan tiga aktivitas yang berbeda yaitu, sebagai arena *billiard*, tempat pelatihan *billiard*, *cafe* dan *bar*. Selain itu, permasalahan dalam menampilkan desain yang menjadi daya tarik bagi pengunjung melalui elemen interiornya. Desain interior pada *Billiard Center "The Ship"* mengangkat konsep *Champion* yang sesuai dengan tujuan dari *billiard center* ini, yaitu sebagai tempat latihan *billiard* dan juga karena mayoritas pengunjung berasal dari kalangan muda dengan penuh motivasi untuk berlatih dan menjadi pemenang dalam permainan *billiard*. Diharapkan melalui konsep dan aplikasi interior yang tepat, akan hadir nuansa yang dapat memberi motivasi kepada para anggota dan pengunjung juga dapat memberi kesegaran sebagai *billiard center* sekaligus sebuah *cafe*, dan *bar*.

## **MATERI DAN METODE**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian tugas ini adalah sebagai berikut :

### **1. kepustakaan**

Merupakan pengumpulan data yang memanfaatkan buku atau literatur sebagai bahan referensi untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat para ahli dengan mendapatkan kesimpulan tersebut sebagai metode tersendiri (Ary, 2005:165).

Untuk menunjang terciptanya sebuah desain Interior *Billiard Center "The Ship"*, maka penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan tempat olah raga, *cafe*, dan *bar* serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya.

### **2. Observasi**

Merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Syaodin, 2006:220).

Dalam proses ini pengumpulan data dimulai dari mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan kasus *Billiard Center "The Ship"* tersebut. Dalam metode observasi, penulis juga mengamati desain arena *billiard* yang sudah ada dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan gambar sehingga dapat dimengerti yang nantinya digunakan dalam mendesain.

### **3. Wawancara**

Wawancara merupakan suatu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg, 2002).

Wawancara tersebut dilakukan dengan pemilik *Billiard Center "The Ship"* dan pengunjung

*billiard* centre yang nantinya digunakan sebagai parameter. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sistem olahraga yang ada, fasilitas penunjangnya seperti *cafe* dan *bar*.

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang diperoleh bukan dari orang sebagai narasumber, tetapi memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk tulisan, gambar atau foto, karya seni dan karya pikir (Satori, 2009:148).

Dokumentasi pada *study* ini berupa kumpulan foto dengan kamera dari kasus maupun parameter yang diperoleh berupa foto-foto ataupun *image* dari buku atau media lainnya tentang unsur-unsur pembentuk ruang dan interior *billiard* center.

### **PEMBAHASAN**

#### **- Konsep**

Konsep Desain pada *Billiard* Center "*The Ship*" adalah "*Champion*" yang dipakai berdasarkan kebutuhan serta latar belakang masalah dari *Billiard* Center "*The Ship*".

#### **Latar Belakang Pemilihan Konsep**

Alasan penulis mengambil *Champion* sebagai konsep dasar dikarenakan Bapak Robertus selaku owner sangat menggemari olahraga *billiard* sehingga beliau berkeinginan untuk membuat sebuah arena *billiard* sebagai tempat hiburan dan juga sekaligus tempat kursus atau pelatihan *billiard* maka dari itu disebut *billiard center*. Selain itu penulis mengangkat visi dan misi *billiard center* yang mengutamakan konsentrasi dan ketahanan mental pada permainan *billiard* yang diajarkan padasiswaanya agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Hal ini berkaitan dengan definisi dari kata "*Champion*" yang berarti semangat kemenangan.

#### **Penjabaran Konsep**

Sebelum menemukan konsep dasar yang terpilih dalam mendesain interior *Billiard* Center "*The Ship*", penulis memiliki ide pemantik yang dituangkan dalam kalimat dan dapat dijadikan sebagai konsep umum yaitu "*Billiard* Center Bergaya *Sporty*" dalam desain interior *Billiard* Center "*The Ship*". Konsep umum ini dipilih berdasarkan aktifitas pada *Billiard* Center "*The Ship*" adalah olahraga, yang berarti adanya pertandingan dan adanya kejuaraan.

*Billiard* merupakan sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Konsep interior desain bergaya *sporty* sangat cocok untuk *billiard* center karena berhubungan dengan olahraga dan juga memberikan energi positif bagi para pengunjung yang bermain *billiard*.

#### KONSEP UMUM

Mengaktualisasikan (rekontekstualisasi) Billiard center tanpa meninggalkan maksud dan tujuan yang melandasi di dirikannya Billiard Center sebagai pusat pelatihan olahraga billiard

#### KONSEP DASAR "CHAMPION"

Konsep "Champion" dipilih karena kata champion berhubungan erat dengan olahraga. Yang berarti kemenangan atau kejuaraan dalam sebuah pertandingan. Champion identik dengan medali atau piala, dimana piala berbahan kayu dan metal yang menjadikan piala tersebut kuat dan kokoh. Sama seperti desain interior Billiard Center menggunakan konsep "Champion" yang memberikan efek positif, dengan kesan semangat serta konsentrasi tinggi dalam mewujudkan cita-cita sebagai pemenang dalam turnamen billiard.

#### PLAFON



Pelafon menggunakan bahan akrilik yang dikombinasikan dengan material lainnya seperti kayu dan gypsum menggunakan finishing berwarna hitam agar terlihat sporty

#### DINDING



Dinding menggunakan finishing biru agar ruangan terlihat lebih luas serta memberikan kesan nyaman yang penuh dengan optimisme para pemain untuk menjadi seorang pemenang

#### LANTAI



Lantai menggunakan Finishing parquet dan teraso untuk menambahkan kesan hangat dan nyaman yang penuh optimisme para pemain

#### LAYOUT

Penerapan bentuk layout yang dinamis dan memudahkan sirkulasi pengunjung dengan pola linier



#### MATERIAL



Material pada interior maupun fasilitas menggunakan kayu, besi / metal

#### WARNA DOMINAN



Penggunaan warna - warna berani seperti biru, orange dan merah

#### UTILITAS



Memaksimalkan pencahayaan buatan dan menambah bukaan ruang agar penghawaan alami dapat masuk

#### DEKORASI



Penggunaan dekoarsi piala dan bendera

Untuk mewujudkan desain interior *Billiard Center "The Ship"* agar sesuai dengan konsep desain "*Champion*" maka kriteria desain sebagai berikut :

### 1. *Edutainment*

*Edutainment* merupakan perpaduan dua kata yaitu edukasi dan entertainmen. *Billiard Center "The Ship"* ini akan dijadikan tempat hiburan bagi pengunjung umum dan sekaligus menjadi tempat untuk menambah pengetahuan bagi peserta kursus atau pelatihan *billiard*.

### 2. Dinamis

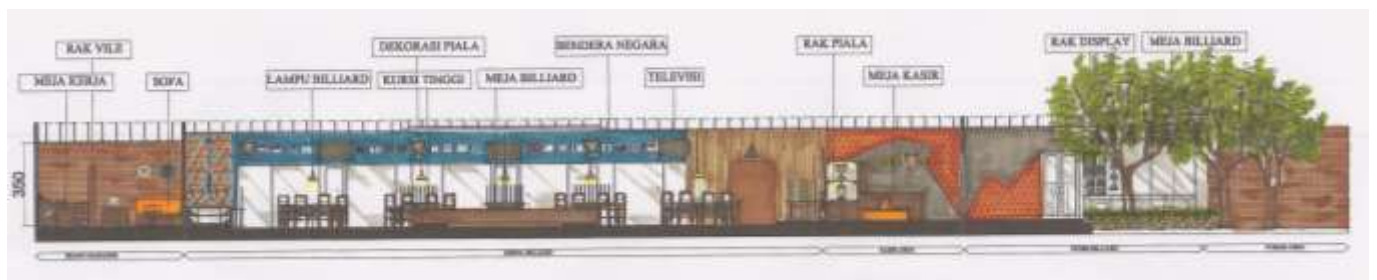
Hubungan antar ruang saling berkaitan, mudah dikenal dan mudah dalam pencapaian sehingga terwujud suatu hubungan yang lancar dan cepat antara civitas dan aktivitas. Setiap desain atau perwujudan tidak mengganggu aktivitas satu dengan yang lainnya dan setiap perwujudan mampu memberikan kemudahan akses, mudah dalam pencapaian sirkulasi serta dapat memenuhi keleluasaan gerak dan tidak mengganggu aktivitas pada areal atau ruangan lain.

### 3. Rekreatif

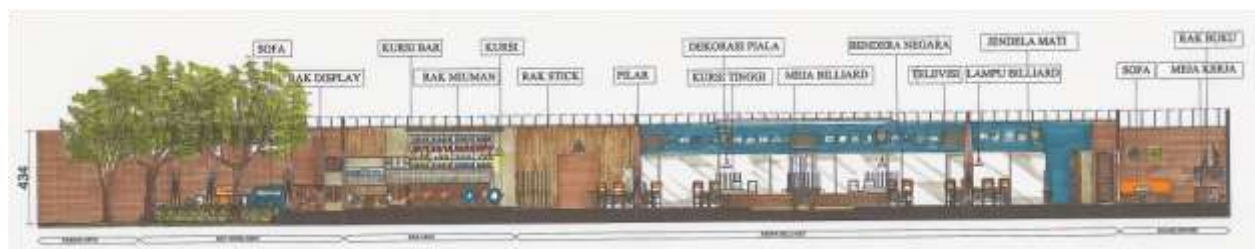
Dengan mengunjungi *Billiard Center "The Ship"* pengunjung dapat rileks, santai, dan melepaskan rutinitas sehari-hari yang telah menyibukkan bagi warga perkotaan. Dengan fasilitas-fasilitas yang disiapkan berupa *Billiard, cafe* dan *bar* diharapkan dapat menjadikan beberapa pilihan alternatif untuk melepas lelah masyarakat perkotaan.



Pada Denah *Billiard Center "The Ship"* , disesuaikan dengan konsep desain yaitu *champion* maka, bentuk yang digunakan adalah bentuk dari piala. Pada piala terdapat bentuk persegi, lengkung dan lingkaran yang memberi kesan rapi, tegas serta *sporty*. Bentuk persegi merupakan analogi dari bentuk tegas yang asumsikan pada kepribadian seorang laki-laki dewasa. Bentuk lingkaran merupakan bentuk analogi dari berkumpul, pada denah The Ship ini diterapkan pada ruang arena *billiard* sedangkan pola lengkung merupakan penghubung untuk semua ruang, pengaplikasian bentuk lengkung dianalogikan sebagai penghubung, maka pada setiap ruang dihubungkan dengan bentuk lengkung itu sendiri







Gambar Desain Potongan Billiard Center The Ship

Sumber : Kraya MahaSiwa







Gambar 3D

Sumber: Karya Mahasiswa

## **SIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa merancang sebuah Pusat Pelatihan *billiard* yang mampu mencetak *atlet* dunia dan mampu memberi daya tarik bagi pengunjung untuk mempertajam *skill*, dapat dilakukan dengan cara penerapan konsep “*Champion*” pada desain interiornya. Kata *Champion* ini sendiri memiliki definisi arti kata semangat kemenangan, sehingga diharapkan bagi pengunjung yang datang dapat merasakan semangat, ketekunan, perjuangan dan kegembiraan menjadi seorang pemenang. Salah satu cara yang ditempuh *Billiard Center “The Ship* untuk mencetak *atlet* dunia khususnya dibidang olah raga *billiard* adalah dengan menyediakan fasilitas berupa tempat kursus khusus untuk anggota yang lengkap dengan fasilitas kursi *billiard*, meja *billiard*, *cue stick* atau tongkat *billiard* dan dikemas dengan konsep desain interior “*Champion*” yang diterapkan pada unsur pembentukan dan warna pada setiap ruangan. Konsep *champion* itu sendiri tidak hanya terbatas bagi pengunjung yang menjadi anggota saja, tetapi pengunjung umum juga dapat merasakan konsep *champion* pada

arena *billiard*, *cafe*, *bar*, *store* dan ruang VIP serta disediakan pula meja, bola dan *stick billiard* bagi pengunjung umum sehingga diharapkan dapat mengenal dan mengasah *skill* dalam bermain *billiard*.

Mewujudkan desain interior *Billiard Center "The Ship"* sebagai pusat pelatihan *billiard* yang dapat memberi wawasan atau motivasi bagi penghobi *billiard* dan masyarakat umum melalui pengaplikasian konsep "*Champion*" yang dikombinasikan dengan teknologi dapat berupa poster, video di LCD, *biografi atlet billiard*, sejarah *billiard*, foto-foto *turnament-turnament billiard*, majalah tentang *billiard*.

Hal ini tentunya akan mempengaruhi psikologis pengunjung dengan sugesti positif sehingga diharapkan pengunjung dapat termotivasi dan ingin menjadi seperti para pemenang *billiard* internasional.

## DAFTAR PUSTAKA

Suisanto, 2002. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

Ching, F. D.K. 1996. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga

Mangunwijaya, Y.B. 1981. *Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: PT Gramedia.

Marizar, E. S. 2005. *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga

Panero, Julius, Dkk, 1997. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.

Panero, Julius., Martin Zelnik 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang*. Jakarta : Erlangga.

Purwaningsih, Sri. 1985. *Tata Ruang Dalam*. Solo : UNS

Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakart : Erlangga

Mario, Grog. 2012. *Tesis Arsitektur Tentang Billiard Center*. Yogyakarta: UAJY