

**BAB IV**  
**PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL**  
**JAWA BARAT**

**4.1 Deskripsi Tema dan Konsep**

**4.1.1 Tema**

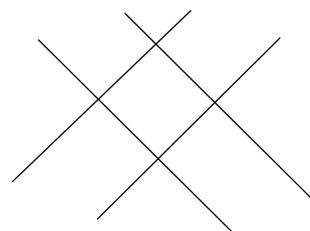
Seperti yang telah dijelaskan pada bab 1, tema yang akan diterapkan adalah pengaplikasian nilai dari salah satu permainan tradisional Jawa barat yaitu Gala Asin. Permainan yang cara bermainnya saling menghadang. Badan atau seseorang yang bertugas menjaga atau menghadang diartikan sebagai pintu gerbang yang akan menghalau lawan melewatinya. Dalam permainan Gala Asin, kelompok yang bertugas melewati hadangan, harus melewati beberapa penjaga. Hal ini mempunyai makna untuk terus berusaha melewati segala macam cobaan dan rintangan, serta menumbuhkan pemahaman bahwa diantara pintu yang tertutup pasti ada pintu yang terbuka. Maksudnya adalah jangan pernah menyerah, jika gagal dalam satu jalan, masih ada jalan yang lain untuk mencapai tujuan. Dari permainan Gala Asin, diambil sistem masuk dan keluar yang akan diterapkan di perancangan interior fasilitas publik ini.

Untuk lokasi fasilitas Permainan Tradisional Jawa Barat ini akan ditempatkan di kota Bandung. Kota Bandung dipilih karena merupakan kota wisata yang dikunjungi oleh

wisatawan lokal ataupun manca negara. Salah satu bangunan yang ada di Bandung yang dapat memfasilitasi sarana publik ini adalah Galeri Selasar Sunaryo. Galeri Selasar Sunaryo ini memiliki konsep tradisional Jawa Barat yang dikemas secara modern, ditambah dengan letak geografis yang ada di dataran tinggi kota Bandung menambah poin dalam pemilihan lokasi tersebut.

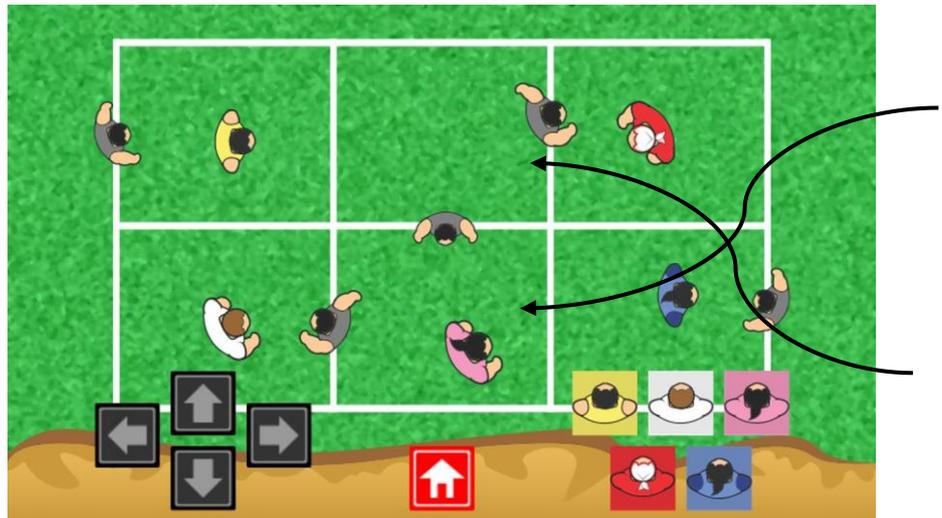
#### 4.1.2 Konsep Ruang

Dalam perancangan interior Pusat Permainan Tradisional Jawa Barat, akan diterapkan konsep sunda modern dengan tidak menghilangkan nuansa tradisional. Dimana pada gubahannya akan berupa kombinasi ciri khas Sunda dengan bentukan modern. Ciri khas Sunda yang akan diambil yaitu bilik bambu, bilik bambu ini akan diterapkan pada beberapa partisi, selain itu jalinan dan motif pada bilik akan diterapkan pada pola lantai dan *treatment ceiling*. Selain itu, ciri khas orang Sunda dalam bersosialisasi juga akan diterapkan pada gubahan, seperti keramahan, kekeluargaan, dan lain sebagainya.



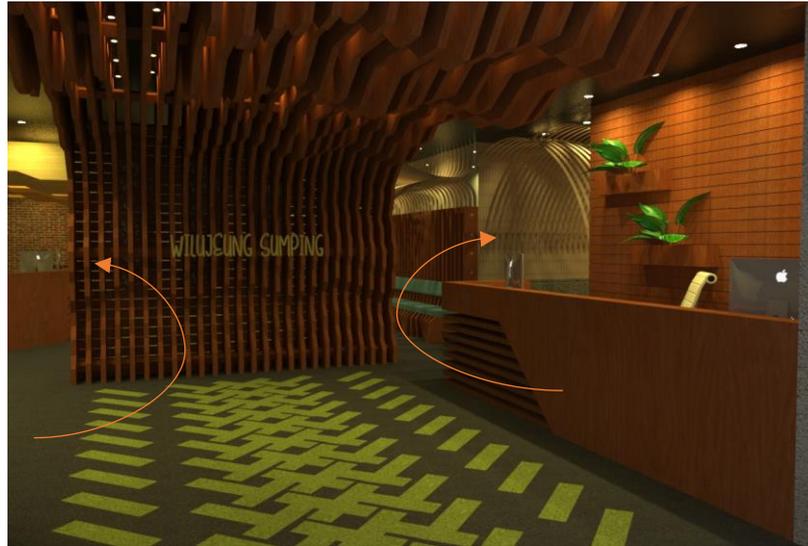
Gambar 4.1 Pola jalinan bilik bambu Sunda

Selain itu, konsep ini juga akan didukung dengan penerapan sistem dari permainan Gala Asin yakni sistem masuk dan keluar. Dalam perancangan, sistem ini akan berupa jalur masuk pengunjung yang bercabang dan saling menghubungkan beberapa ruangan, seperti pada pintu masuk, pengunjung diberikan beberapa jalur, pertama jalur masuk langsung ke ruang orientasi, dan jalur menuju *mini museum* yang juga akan langsung terhubung ke ruang orientasi pada pintu keluarnya.



Gambar 4.2 Sistem keluar-masuk permainan Gala Asin

Berikut adalah salah satu implementasi pola jalinan bilik bambu Sunda, sistem keluar-masuk permainan Gala Asin, dan makna kebersamaan pada permainan tradisional pada perancangan :



#### 4.1.2.1 Konsep Warna

Konsep warna yang akan diterapkan disesuaikan dengan material-material tradisional seperti warna hijau untuk rumput, coklat untuk bambu, serta menempatkan putih dan hitam sebagai penengah.

#### 4.1.2.2 Konsep Bentuk

Konsep Bentuk yang diterapkan merupakan repetisi dari kedinamisan bermain dan ciri khas orang Sunda. Bentukkan dengan menerapkan pengulangan bentuk geometris dengan permainan *scaling* dan penempatan menghasilkan visual yang dinamis. Berikut bentukkan yang diimplementasikan pada perancangan :



#### 4.1.2.3 Konsep Material

Dalam perancangan permainan tradisional ini, material yang mendominasi adalah material natural seperti kayu, bambu, dan batu. Juga akan didukung dengan material rumput sintetis yang akan mewakili visual rumput yang tidak dimungkinkan untuk langsung diterapkan pada perancangan, selain itu akan

didukung dengan material modern seperti akrilik, alumunium, dan *gypsum*.

#### 4.1.2.4 Desain Furniture

Untuk desain furnitur, akan berupa repetisi makna dari nilai kekuatan, kebersamaan, serta keseimbangan.

Berikut salah satu implementasi pada desain furnitur :



#### 4.1.2.5 Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang akan digunakan menggunakan pencahayaan buatan, guna memudahkan dalam memberikan suasana pada ruangan.

#### 4.1.2.6 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan dalam perancangan ini menggunakan ventilasi silang. Penggunaan ventilasi silang ini bertujuan agar udara

dalam ruangan tetap terasa sejuk karena sirkulasi udara akan terus mengalir dari dalam ke luar atau sebaliknya. Ditambah dengan penghawaan yang berbasis teknologi seperti penggunaan AC *split* dan AC *central* juga digunakan untuk ruangan-ruangan tertutup, ruang staff atau karyawan, dan ruang pustaka.

#### 4.1.2.7 Konsep Keamanan

Konsep keamanan yang akan diterapkan melalui pemilihan lapisan material yang aman, tidak membuat sudut sudut berbahaya bagi anak. Serta menerapkan keamanan pelengkap seperti cctv, fire detector, dan sprinkler.