

Interior Cyber Space Dengan Konsep "Cyberpunk" pada Spincity Bowling Alley di BSD City, Tangerang

Shiang Siang Rahmadjaya¹, Franky Liauw^{2*}, Ferdinand³

^{1,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

² Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

shiang.615190062@stu.untar.ac.id, frankyl@ft.untar.ac.id, ferdinand@fsrd.untar.ac.id

*Pen. Korespondensi

Abstrak — Perkotaan dikenal menjadi tempat yang warganya memiliki banyak kesibukan baik warganya yang bekerja bersekolah dan lainnya. Setelah 2 tahun berlalu semenjak diberitakannya covid yang diketahui di berbagai tempat mulai diadakannya pembatasan sehingga membuat semua orang harus melakukan kegiatan di rumah, tetapi pada awal tahun 2022 ini pembatasan secara ketat mulai dironggohkan sehingga orang-orang mulai dapat melakukan aktivitas diluar. Saat ini tempat hiburan menjadi pilihan rekreasi bersama keluarga maupun teman. Maka dari itu diperlukan perancangan redesign Spincity pada area tempat bermain dan area pendukung lainnya yang ada di dalam gedung sebagai bagian dari area rekreasi yang dimiliki oleh perusahaan bowling Spincity sehingga dapat menciptakan nuansa baru tetapi tetap mempertahankan ciri khasnya. Sehingga selain dapat meningkatkan daya tarik wisata juga dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat akan olahraga yang menyenangkan dan juga menyenangkan karena dapat dilakukan bersama kerabat. Penggunaan metode perencanaan dan perancangan oleh Rosemary Kilmer dimulai dari tahapan commit hingga adanya evaluasi dan feedback setiap tahapannya dapat membantu dalam proses perancangan. Selain penggunaan metode tersebut juga dilakukan observasi secara langsung dan wawancara dengan manager Spincity juga dilakukan pengumpulan studi literatur. Penerapan konsep desain Cyberpunk diharapkan dapat memberikan tampilan yang baru pada Interior Spincity yang berbeda dari yang lainnya memberikan kesan fun sebagai entertainment center.

Kata Kunci: Bowling; Cyberpunk; Entertainment; Interior.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, daerah perkotaan menjadi menjadi tempat yang padat akan kesibukan warganya baik itu bekerja maupun bersekolah dan kesibukan lainnya. Setelah 2 tahun berlalu semenjak diberitakannya covid yang diketahui di berbagai tempat mulai diadakannya pembatasan sehingga membuat semua orang harus melakukan kegiatan di rumah. Masyarakat mulai haus akan hiburan mulai mencari hiburan untuk mengimbangi kegiatan/pekerjaan yang ada an menyegarkan pikiran. Saat ini walaupun pandemic COVID-19 masih belum hilang namun semua jalur di dunia entertainment

sudah mulai hidup dan bergerak lagi (Antara, 2022).

Berdasarkan peraturan menteri pariwisata No 3 Tahun 2018 menjelaskan dalam upaya mendukung pembangunan fasilitas penunjang pariwisata di tiap kawasan pariwisata nasional maka dilakukan pelaksanaan kebijakan di bidang pembangunan, dibutuhkan perintisan daya tarik wisata dalam rangka pertumbuhan destinasi pariwisata nasional dan pengembangan daerah serta peningkatan kualitas daya saing pariwisata (Menteri Pariwisata, 2018). Maka dari itu dibutuhkan pembangunan untuk menunjang fasilitas pariwisata di setiap

kawasan. Spincity hadir sebagai penunjang fasilitas pariwisata dalam bidang sarana pelengkap kepariwisataan yaitu perusahaan atau tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yaitu bowling. Penataan pada suatu ruang juga memerlukan beberapa inovasi sehingga bisa meningkatkan perhatian pada penggunaan team para ruangan juga penataan cahaya dan pemanfaatan ruang yang ada (Christianto et al., 2021).

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa permasalahan diatas penulis mengambil topik perancangan interior Spincity Sport and Entertainment Center. Sebagai entertainment center yang menyediakan berbagai pilihan permainan untuk pengunjung, pentingnya memiliki elemen dekoratif sehingga dibutuhkan desain yang lebih menonjolkan kesan area hiburan dengan penerapan tema cyberpunk city tentunya diharapkan dapat meningkatkan pengunjung dan pemasukan Spincity.

II. METODE

A. Studi Kasus

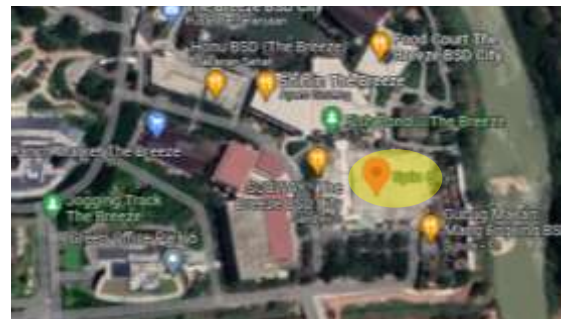
Spincity pada awalnya hanya merupakan tempat bermain bola bowling dan seiring berjalannya waktu terdapat permainan tambahan seperti billiard dan permainan mesin terdapat pula area café dan bar. Spincity memiliki visi dan misi yang

bertujuan untuk memberikan kontribusi konsisten dan signifikan terhadap perkembangan entertainment dan juga memberikan jasa pelayanan terbaik yang dapat memuaskan pengunjung.



Gambar 1. Logo Spincity (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Spincity didirikan oleh PT. Sahabat Inti Niaga pada tahun 2004–2017 di EX. Sudirman lalu pindah ke kawasan The Breeze BSD pada 2017–sekarang.



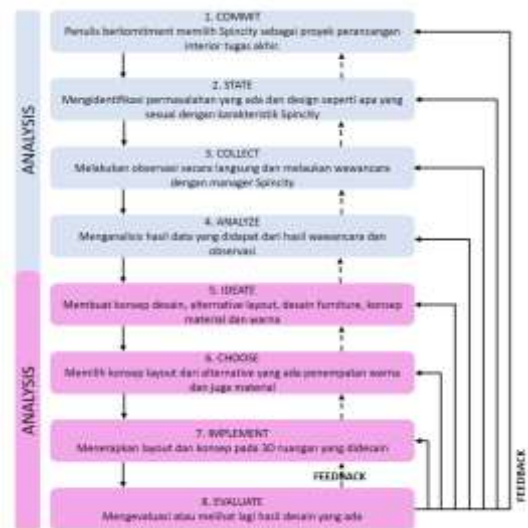
Gambar 2. Lokasi Spincity (Sumber : Google Maps, 2022)

Spincity di dirikan oleh PT. Sahabat Inti Niaga pada 2004–2017 di EX. Sudirman lalu pindah ke kawasan The Breeze BSD pada 2017–sekarang. Lokasi Spincity yang berada dalam lingkup area The Breeze ini dapat memberikan dampak yang positif maupun menjadi kelemahan bagi Spincity. Pemilihan Spincity sebagai tugas akhir ini melalui pertimbangan dan munculah latar belakang

untuk pentingnya memiliki elemen dekoratif yang dapat lebih menonjolkan kesan hiburan sehingga dapat memberi tampilan baru pada area Spincity.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam proses perancangan menggunakan metode perencanaan dan perancangan yang dibagi menjadi 2, yaitu analisis masalah yang dimana dalam melakukan analisis masalah menjadi beberapa komponen masalah yang terkecil. Selanjutnya terdapat masalah sintesis dilakukan dengan cara meletakkan komponen masalah yang ada dengan komponen lainnya sehingga saling berkaitan dan dapat dijelaskan secara objektif dan ilmiah (Kilmer & Kilmer, 2014).



Gambar 3. Metode Perencanaan dan Perancangan (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Dalam proses perancangan Spincity yang dilakukan sesuai tahapan di atas dibutuhkannya parameter area bermain bowling sesuai menurut PBI Persatuan

Bowling Indonesia yang dimana semua pertandingan resmi harus diatur ukuran dan lintasan hingga peralatannya sesuai peraturan khusus world bowling (Persatuan Bowling Indonesia, 2021),

Tabel 1. Parameter ukuran lintasan dan peralatan bowling menurut PBI

Parameter ukuran lintasan dan peralatan bowling menurut PBI dalam “Peraturan Pertandingan PBI”	
1.	Sertifikasi lintasan untuk pertandingan bowling nasional panjang lintasan seluruhnya mempunyai ukuran referensi 62 feet 10 3/16 inch (19.159 mm),
2	Lebar lintasan bowling 41½ inch, plus/minus ½ inch (1.054 +/- 12.7 mm)
3	Permukaan lintasan harus rata dan bebas dari cekungan atau cembung

(Sumber : Peraturan Pertandingan PBI, 2021)

Selain itu terdapat parameter perancangan interior berdasarkan Qubica AMF dalam bukunya yang berjudul Facility Planning Guide (Qubica AMF, 2021)

Tabel 2. Parameter perancangan interior bowling center menurut Qubica AMF

Parameter perancangan interior bowling center menurut Qubica AMF dalam “Facility Planning Guide”	
1.	Lantai menggunakan material yang kuat dengan kualitas tahan air dan benturan
2	Ketinggian plafon berkisar antara 3m hingga 3,7m
3	Pencahayaan pada ruangan tergantung pada tema dan suasana yang ingin diciptakan
4	Sistem akustik untuk menciptakan kenyamanan suara tidak boleh dibiarkan bergema tingkat suara 70dB hingga 80dB
5	Memiliki resepsionis sebagai titik fokus layanan pelanggan dan ditempatkan pada area yang mudah dilihat
6	Memiliki area penyimpanan barang yang dekat dengan resepsionis yang mempermudah akses tamu
7	Ruang VIP yang tersedia untuk grup

(Sumber : Qubica AMF, 2021)

Selain penggunaan metode di atas terdapat pula pencarian data melalui observasi dimana mengunjungi langsung

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekreatif sendiri merupakan kata yang berasal dari rekreasi yaitu kegiatan yang dilakukan pada waktu luang bertujuan untuk meningkatkan kembali kesegaran fisik mental dan pikiran yang hilang akibat kegiatan sehari-hari (Dalamora, 2014).

Material	Aktivitas	Fasilitas	Requisit	Batas Ruang	Persyaratan
Bowling VIP	Santai santai, duduk, makan, minum, bermain, bermain, bermain, bermain bola, bermain volley ball, basket	2 Bowling lana, Area duduk	10 orang	144,3 m ²	-Penggunaan material utama phenolic pada lantai area bermain bowling, dan penggunaan material lantai untuk area duduk sekar di gunakan sebagai perantara area untuk beristirahat -Penggunaan material untuk area bermain bowling adalah 3 - 4 m -Penggunaan menggunakan lantai bahan lantai AC untuk

Terdapat konsep aktivitas dan fasilitas pada ruang VIP dengan persyaratan yang dibutuhkan mempermudah dalam proses perancangan diketahui kegiatan yang dapat dilakukan pada ruang bowling VIP diantaranya makan, minum, duduk-duduk, menonton, bermain bowling, bersosialisasi, dan berfoto dari hal-hal tersebut diketahui bahwa untuk kapasitas 2 kelompok bermain bowling dibutuhkan 2 lane dan juga terdapat area duduk untuk pemain yang dilengkapi dengan coffee table dan tv untuk menonton, bernyanyi dan juga bermain.

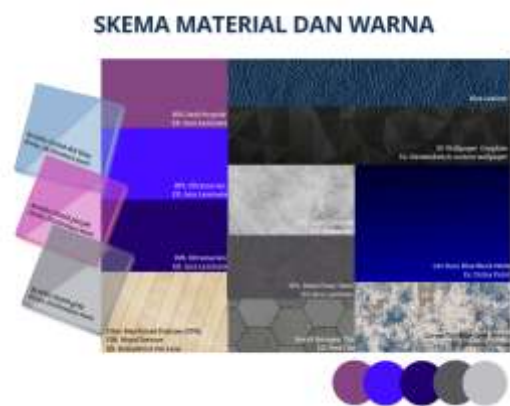


Gambar 5. Konsep Moodboard (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Cyberpunk city sebuah konsep tema umum yang ingin memberikan pengalaman rekreasi dan *entertainment* kepada pengunjung dengan neon yang identik dengan warna cahaya yang terang memberikan kesan meriah yang ramai dan bersifat suka ria. Dengan diusungnya konsep ini diharapkan dapat memberikan tampilan yang baru pada Spincity yang berbeda dari yang lainnya memberikan kesan *fun* sebagai *entertainment center*.

Genre *cyberpunk* di identikan dengan fiksi ilmiah dan optimisme eksplorasi *cyberpunk* sendiri setiap tahunnya memiliki sudut pandang akan masa depan yang berbeda beda, part yang paling populer dari *cyberpunk* adalah dengan *landscape* perkotaan yang diciptakan oleh mereka sendiri (Sydney, 2021). *Cyberpunk* memiliki konsep fantasi, futuristik dengan *landscape* perkotaan. *City* berarti kota yang dimana menjadi pusatnya suatu aktivitas.

Pada konsep ruang VIP ini memiliki tema yang khusus dengan judul “Cyber Space” *cyber* yang berarti dunia maya dan *space* yang diambil dari kata *space ship* yaitu sebuah pesawat luar angkasa. Pada tema desain ini ingin di imajinasikan pengunjung berada dalam pesawat luar angkasa dengan teknologi modern seperti dalam dunia maya dan mereka bisa bermain dengan bebas.



Gambar 6. Skema Material dan Warna (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Konsep warna terinspirasi dari desain cyberpunk yang identik dengan warna merah kuning biru dan ungu yang terang. Warna ungu yang ada juga identik dengan warna Spincity. Penggunaan material kaca, HPL dan, kain berwarna merah maupun biru pada furniture. Untuk peralatan dan perlengkapan bowling seperti pin bowling, *bowling return system*, dan menggunakan merk Brunswick yang merupakan perusahaan bowling yang telah digunakan dalam berbagai perlombaan bowling di berbagai negara yang sesuai dengan standar *world bowling* (Brunswick, 2020).

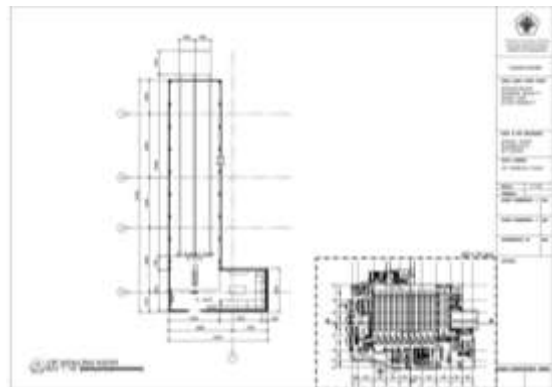
Dinding menggunakan material gypsum dan panel kayu. Pada area bowling lane menggunakan kayu berbahan *phenolic* yang memiliki daya tahan yang kuat akan benturan dan juga mudah dibersihkan.



Gambar 7. Konsep Fisika Bangunan (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

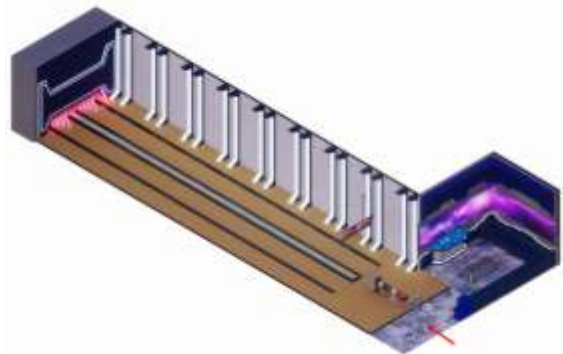
Penerapan konsep fisika bangunan terdapat konsep pencahayaan yang dominan menggunakan pencahayaan buatan seperti lampu LED. Konsep penghawaan menggunakan split duct AC sentral sebagai penghawaan buatan.

Penerapan konsep akustik pada partisi terdapat lapisan glasswool dan partisi dinding yang berlapis serta penggunaan karpet pada beberapa area. Terdapat speaker untuk memutar lagu dan juga pengumuman. Pada konsep keamanan dan keselamatan terdapat penggunaan CCTV. Smoke detector, sprinkler dan fire extinguisher untuk mencegah kemungkinan terjadinya kebakaran.



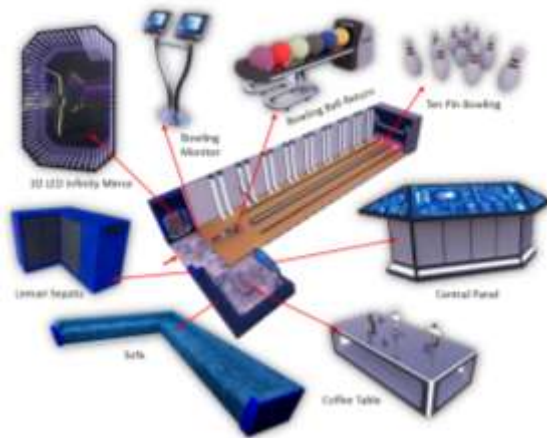
Gambar 8. Layout VIP Bowling Room (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Ruang bowling VIP ini memiliki luas 154,5m dan dapat digunakan hingga 10 orang. Terdapat 1 pintu masuk pengunjung, 1 pintu kecil menuju toilet VIP, dan 1 pintu staff menuju tempat mesin.



Gambar 9. Aksonometri VIP Bowling Room (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Ruang VIP dengan konsep *cyber space* secara keseluruhan. Pada ruang VIP ini dilengkapi dengan 2 bowling lane dan area duduk yang dikelilingi oleh led tv screen sehingga memberikan pengalaman baru dengan layar yang memutar.



Gambar 10. Skema Furniture (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Skema furniture ruang bowling VIP, pada ruangan ini menggunakan sofa L berukuran besar dengan material kulit, sisi sebelah kirinya terdapat lemari sepatu yang dilengkapi dengan tempat sampah yang tertutup sehingga tetap terlihat rapi dan tidak menyebarkan bau, pada bagian depannya terdapat *coffee table* yang dapat digunakan untuk menaruh barang maupun makanan dan minuman, selanjutnya terdapat central panel yang digunakan untuk mengoperasikan layar tv untuk menonton, karaoke, dan juga bermain.

Untuk area lane terdapat *ten pin* bowling dan juga bowling ball return sebagai tempat menaruh bola dan tempat keluarnya bola, terdapat juga bowling monitor untuk mencatat score dan urutan permainan. Dari sisi kiri pintu masuk terdapat kaca besar sebagai ornamen ruang yang juga dapat membuat ruang terlihat besar kaca cermin

ini dikelilingi LED strip yang dapat memberikan efek infinity 3D pada cermin.



Gambar 11. Perspektif 1 Terang (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Pada gambar diatas memperlihatkan sudut dari pintu masuk yang langsung terlihat 2 bowling lane dan terdapat bowling monitor dan dilengkapi layar tv score pada bagian atas.



Gambar 12. Perspektif 1 Gelap (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Untuk desain area bowling lane ini pada sisi kiri dan kanan dilengkapi dengan lampu yang memiliki sensor untuk berubah warna jika bola melintas pada bagian ceiling juga

terdapat cermin yang dapat menampilkan arah gerak bola dari sisi atas.



Gambar 13. Perspektif 2 Terang (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Dari arah pintu masuk pada sisi sebelah kanan terdapat area duduk sofa yang dikelilingi oleh LED TV Screen dapat digunakan untuk karaoke. Pada sisi ini memiliki desain wall panel seperti pesawat luar angkasa terdapat lampu LED yang dapat bercahaya dari pinggiran panel.



Gambar 14. Perspektif 2 Gelap (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Pada mode gelap ini dapat lebih menampilkan suasana yang berbeda dengan adanya cahaya yang minim dan permainan cahaya yang berasal dari tv dan juga panel.



Gambar 15. Perspektif 3. Terang (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Untuk sisi seberangnya terdapat cermin led infinity yang pada sisi kiri dan kanan nya akan terlihat pancaran cahaya yang tidak ada habisnya.



Gambar 16. Perspektif 3 Gelap (Sumber : Rahmadjaya, 2022)

Pada mode gelap ini memberikan tampilan sudut pandang yang berbeda jika masuk ke ruangan ini yang langsung disambut dengan bowling line dan juga dapat langsung terlihat central panel multi fungsi yang besar.

IV. SIMPULAN

Perancangan Interior Spincity Sport and Entertainment Center dengan tujuan merancang interior Spincity agar

menghasilkan kesan estetika sekaligus rekreatif yang berkesan kepada pengunjung. Pentingnya memiliki elemen dekoratif sehingga dibutuhkan desain yang lebih menonjolkan kesan area hiburan dengan penerapan tema cyberpunk city tentunya diharapkan dapat meningkatkan pengunjung dan pemasukan Spincity.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Tonny dan Bapak Doni selaku manager Spincity yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara. (2022). *Kemendikbudristek: Dunia Hiburan Mulai Hidup dan Bergerak Kembali*.
<https://www.borneonews.co.id/berita/264385-kemendikbudristek-dunia-hiburan-mulai-hidup-dan-bergerak-kembali>
- Brunswick. (2020). *Bowling center products*.
- Christianto, R., Marizar, E. S., & Mutiara, M. W. (2021). " *Dinammonitor bowling ic dan Sporty Design " Pada Perancangan Interior Tangkas Sport Center , Jakarta Barat*. 4(1).
- Dalamora, M. A. P. D. (2014). *Arsitektur Rekreatif*. Universitas Sumatera Utara.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors*. John Wiley & Sons.
- Menteri Pariwisata. (2018). Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata. In *Menteri Pariwisata Republik Indonesia* (pp. 1–148). Menteri Pariwisata Republik Indonesia.
- Persatuan Bowling Indonesia. (2021). *Peraturan Persatuan Bowling Indonesia*. <https://pbijaya.org/wp-content/uploads/2021/05/PERARURAN-PERTANDINGAN-PBI.pdf>
- Qubica AMF. (2021). *Facility Planning Guide* (pp. 1–32). Qubica AMF.
<https://www.qubicaamf.com/brochure/qubicaamf-bowling-facility-planning-guide>

Sydney, N. (2021). *DESIGN IN LIVE-ACTION
CYBERPUNK FILMS THROUGH THE
LENS OF* (Issue December). San Jose
State University.