

***MOTIF BATIK PARANG PADA PERANCANGAN
INTERIOR RUMAH BILIARD MASSE POOLAHOLIC
DI SURAKARTA***

Hakiim Cahyo Nugroho¹, Ahmad Fajar Ariyanto²

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta

E-mail : hakimcahyoo.25@gmail.com¹, fajar@isi-ska.ac.id²

ABSTRACT

The parang batik motif in the interior design of the Masse Poolaholic billiard house in Surakarta is the interior design of the Masse Poolaholic billiard house by applying elements of Javanese culture in the form of the Parang batik motif. This design aims to produce an interior design for the Maase Poolaholic billiard house that is comfortable and in accordance with billiard house interior standards and participates in the preservation of Javanese culture through interior design. This design adopts several stages of the design process from John M. Kurtz. The Kurtz model emphasizes programming on the qualitative rather than quantitative side. The parang batik motif is applied to the space-forming elements in the form of backdrops on the walls as well as the play of shapes on the ceiling and space fillers in the form of reception desks, bar tables and visitor benches.

Keywords: Billiards, Batik, Parang, Interior, Masse Poolaholic.

ABSTRAK

Motif batik parang pada perancangan interior rumah bilyar Masse Poolaholic di Surakarta merupakan perancangan pada interior rumah bilyar Masse Poolaholic dengan menerapkan unsur kebudayaan jawa berupa motif batik Parang. Perancangan ini bertujuan menghasilkan desain interior pada rumah bilyar Maase Poolaholic yang nyaman dan sesuai dengan standar interior rumah bilyar serta ikut serta dalam pelestarian kebudayaan jawa melalui desain interior. Perancangan ini mengadopsi dari beberapa tahapan proses desain dari John M. Kurtz. Model Kurtz menekankan pemrograman pada sisi kualitatif dari pada kuantitatif. Motif batik parang diterapkan pada elemen pembentuk ruang yang berupa backdrop pada dinding serta permainan bentuk pada ceiling dan pengisi ruang yang berupa meja resepsionis, meja bar, dan bangku pengunjung. Motif batik Parang tersebut diterapkan pada area lobby, café and bar, dan billiard hall.

Kata kunci: Bilyar, Batik, Parang, Interior, Masse Poolaholic.

1. PENDAHULUAN

Surakarta terkenal akan sejarah budaya serta berbagai kearifan lokalnya merupakan kota yang tengah berkembang pesat belakangan ini, dapat dilihat dari banyaknya pembenahan serta pembangunan berbagai fasilitas dan infrastruktur yang tengah dilakukan oleh pemerintah daerah maupun oleh pihak swasta. Olahraga menjadi salah satu sektor yang tidak luput dari pembenahan sarana dan prasarana di Surakarta, dapat dilihat dari selesainya tahap renovasi pada stadion manahan Solo pada tahun 2020, serta penambahan fasilitas *sport center* pada terminal tirtonadi dan lain sebagainya. Tempat usaha sarana olahraga yang mulai bermunculan di Surakarta merupakan wujud bahwa sarana dan prasarana olahraga di Surakarta semakin berkembang dan mulai banyak diminati oleh masyarakat. Tempat usaha olahraga yang mulai bermunculan ini mengakibatkan adanya persaingan. Persaingan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas serta desain tempat yang menarik. Tempat usaha olahraga tersebut antara lain: lapangan futsal, *mini soccer*, arena *bowling*, *gym*, kolam renang, rumah bilyar, serta masih banyak lagi.

Bilyar menjadi salah satu jenis olahraga yang diminati oleh masyarakat Surakarta saat ini, terbukti dari meningkatnya pengunjung pada rumah biliar khususnya di Surakarta yang datang untuk berlatih, bermain, bertanding atau sekadar membuat konten pada sosial media mereka (wawancara Suwardi, 2023). Perkembangan olahraga bilyar ini dilihat dari banyaknya rumah bilyar yang bermunculan di Surakarta, salah satunya adalah *Masse Poolaholic*. *Masse Poolaholic* adalah tempat usaha olahraga di Surakarta yang menyediakan fasilitas arena/rumah permainan biliar. *Masse Poolaholic* selain menyediakan tempat bermain biliar, juga menyediakan kelas pelatihan khusus bagi masyarakat yang ingin mendalami olahraga biliar. Kelas pelatihan ini dapat diikuti oleh siswa yang nantinya diseleksi untuk diarahkan menjadi atlet Profesional. *Masse Poolaholic* juga ikut andil dalam pembinaan

prestasi para atlet bilyar tanah air. *Masse Poolaholic* sering dijadikan tempat untuk menyelenggarakan *event* turnamen tingkat amatir sampai profesional (wawancara Suwardi, 2023).



Gambar 1. Ruang dalam *Masse Poolaholic*

Keberadaan tempat usaha rumah bilyar yang berada di Kota Surakarta berdasarkan observasi penulis belum mengutamakan kenyamanan pengunjung dan fasilitas tempat yang memadai. Tempat usaha olahraga bilyar di Surakarta juga rata-rata memiliki bentuk interior yang sama, tidak memiliki identitas yang menonjol serta tidak adanya unsur budaya yang diterapkan termasuk pada objek yang akan penulis angkat yaitu *Masse Poolaholic*. Tidak dikenalkannya unsur budaya daerah pada *Masse Poolaholic* kepada masyarakat juga menjadi kekurangan yang dirasakan penulis mengingat *Masse Poolaholic* berada ditengah kota Surakarta yang seharusnya bisa ditambahkan pada desain interior *Masse Poolaholic* guna keikutsertaannya dalam melestarikan budaya kota Surakarta dan dapat menjadi identitas atau *branding* pada *Masse Poolaholic*.

Perancangan bangunan maupun interior yang menerapkan unsur budaya daerah setempat telah lumrah dilakukan belakangan ini. Unsur budaya yang diterapkan pada bangunan merupakan salah satu usaha dalam melestarikan budaya daerah. Unsur budaya yang diterapkan ini selain untuk melestarikan budaya daerah juga dapat menciptakan sebuah ruangan yang lebih menarik dan membuktikan bahwa

unsur budaya yang disuguhkan tidak selamanya memiliki kesan yang kuno.

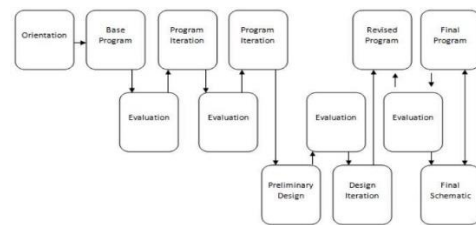
Unsur budaya tersebut dapat dipadu padankan dengan tema dari berbagai macam interior sehingga kesan yang diberikan lebih bisa mengikuti perkembangan zaman. Unsur budaya yang diterapkan pada interior terutama pada bangunan olahraga tergolong jarang dilakukan, usaha penerapan unsur budaya yang dilakukan pada bangunan olahraga yang berada di Kota Surakarta yang paling terlihat ada pada Stadion Manahan. Stadion Manahan menerapkan kebudayaan Jawa berupa batik pada arsitekturnya. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan merancang penerapan unsur budaya berupa motif batik Parang dalam interior rumah biliar *Masse Poolaholic* di Surakarta.

Masse Poolaholic hadir menyediakan berbagai macam fasilitas untuk pengunjung baik yang bertujuan untuk berlatih, bermain maupun memenuhi kebutuhan yang berhubungan dengan olahraga biliar, fasilitas yang ditawarkan adalah *billiard hall*, *billiard shop*, *café and bar*, dan *billiard gallery*. Perancangan interior rumah biliar *Masse Poolaholic* akan memaksimalkan zona dan sirkulasi fasilitas yang ada pada *Masse Poolaholic* guna menunjang kenyamanan pengunjung. Tema yang diangkat untuk perancangan ini adalah tema “*The Cultural Heritage of Java*” dengan mengambil motif batik Parang dengan pertimbangan batik sebagai salah satu perwujudan warisan budaya dunia dari Indonesia khususnya suku Jawa. Batik Parang merupakan batik kerajaan yang terkenal di pulau Jawa khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta dan Solo (Supriono, 2016). Batik Parang yang digunakan bertujuan tidak hanya membuat interior dari *Masse Poolaholic* menjadi lebih menarik dan berbeda dari tempat biliar lainnya, namun juga melestarikan budaya Jawa pada sebuah tempat usaha olahraga. Area yang akan penulis rancang pada *Masse Poolaholic* meliputi area *lobby*, *café and bar*, serta *billiard hall*. Tema motif batik Parang ini akan dipadukan dengan gaya interior kontemporer yang

diharapkan mampu bersinergi antara budaya tradisional dengan desain modern pada tempat usaha rumah biliar.

2. METODE

Metode penciptaan yang digunakan dalam perancangan interior rumah biliar *Masse Poolaholic* ini menggunakan metode pemrograman milik Kurtz. Metode Kurtz menekankan pemrograman pada sisi kualitatif dari pada kuantitatif, meskipun tetap mempertimbangkan kedua aspek tersebut. Model pemrograman ini didasarkan pada pendapat Kurtz (Palmer, 1981) bahwa pemrograman tidak pernah lengkap sebab pengguna dan kebutuhan-kebutuhan akan selalu berubah terus menerus sehingga diperlukan pemrograman ulang yang berlanjut. Proses yang dilakukan dalam pemrogramannya menjadi sangat berjenjang dan bertahap dari kebutuhan yang sangat umum sampai yang paling rinci.



Gambar 2. Tahapan proses pemrograman Kurtz

Metode pemrograman Kurtz terdiri dari empat tahap utama, yaitu:

1. Tahap orientasi (*Orientation*), adalah tahap mempelajari filosofi, kegiatan, dan tujuan yang ingin dicapai klien berdasarkan konsultasi dengan klien. *Masse Poolaholic* diasumsikan sebagai klien perancangan ini. Pada Tahap ini maka akan terkumpul data lapangan (*site, layout existing*, aktifitas pengguna dan kebutuhan ruang bagi pengguna serta pengunjung).
2. Tahap pembuatan program dasar (*Base Program*), adalah menilai kebutuhan klien, meninjau dukungan alternatif, dan rencana

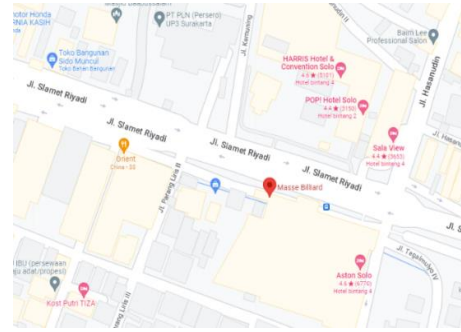
program awal. Pada tahap ini akan didapat framework klien yang akan dirumuskan menjadi konsep desain pada perancangan ini.

3. Tahap pengulangan pemrograman (*Iterative Programming*), adalah tahap menyajikan program dasar untuk klien. Arsitek membuat rencana program baru berdasarkan masukan dari klien, mengulangi, dan merevisi hingga tercapai kesepakatan (Sanoff, 1977). Rencana program baru pada perancangan ini akan berupa layout dan desain skematik 3D interior *Masse Poolaholic*.
4. Tahap desain (*Design as Feedback*), mengembangkan desain skematik 3D setelah proses iterasi terakhir dari pemrograman (Austin dkk., 2010). Revisi akan dilakukan terus menerus sampai tercapai kesepakatan.

Lingkup kerja pada perancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan klien yang terbatas pada area *lobby, café and bar*, serta *billiard hall*.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL

Tempat penyedia jasa sarana olahraga salah satunya adalah rumah bilyar, definisi rumah bilyar menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Rumah Bilyar Pasal 1 No. 2 adalah usaha penyediaan tempat dan fasilitas untuk olahraga bilyar dalam rangka rekreasi dan hiburan. *Masse Poolaholic* adalah salah satu tempat usaha rumah bilyar di Surakarta yang bertempat di Slamet Riyadi No.373, Sondakan, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. *Masse Poolaholic* dulu bernama *Masse Family Poll Center*, *Masse Poolaholic* berdiri sejak Agustus 2005, dengan fasilitas 34 meja *pool 9ft.*, 1 meja *snoker*, dan 1 meja *caroom*. *Masse Poolaholic* memiliki visi dan misi menciptakan masyarakat gemar atau suka bermain bilyar, tempat yang nyaman, sehingga para pelanggan atau masyarakat merasa puas.



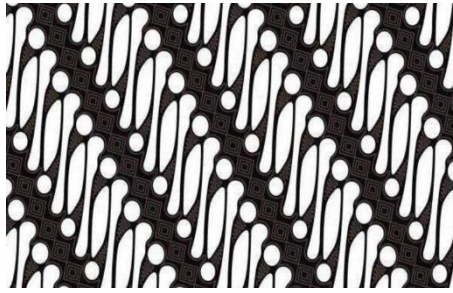
Gambar 3. Lokasi *Masse Poolaholic*

3.1 Konsep Perancangan

Perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* mengambil tema “*The Cultural Heritage of Java*”. *Cultural Heritage of Java* disini merujuk pada penggunaan motif batik Parang yang diimplementasikan pada elemen pembentuk ruang di rumah bilyar *Masse Poolaholic*. Batik merupakan salah satu perwujudan warisan budaya dunia yang berasal dari Jawa. Tahun 2009 batik telah mendapat pengakuan internasional dan secara resmi menjadi bagian dari Daftar Representatif Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sebagai Budaya Tak Benda Warisan Manusia. (Rohmani Taufiqoh dkk., 2018)

Batik Parang merupakan salah satu motif batik tertua di Indonesia. Batik Parang telah dikenakan oleh para raja, pemimpin, dan ksatria sejak zaman keraton Mataram Kartasura di tahun 1600-an. Makna dari motif batik Parang ini memiliki kandungan makna yang tinggi. Secara keseluruhan, Filosofi dari simbol yang terkandung di dalamnya adalah kesinambungan dan semangat tidak pernah menyerah dalam menjalani kehidupan. Garis diagonal dalam motif batik Parang memiliki gambaran kepada manusia agar harus memiliki cita-cita yang tinggi, teguh dalam pendirian serta setia pada nilai kebenaran yang ada. Sedangkan dinamika dalam pola memberikan

makna kewaspadaan, ketangkasan, serta kontinuitas (Carissa, 2022).



Gambar 4. Motif Batik Parang

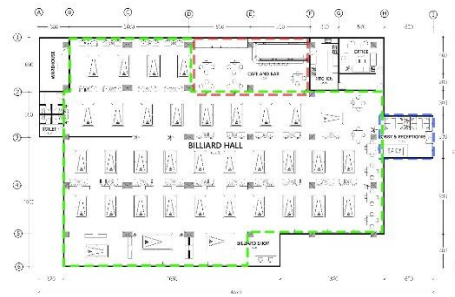
Motif batik Parang akan diterapkan sebagai pengisi pada perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini akan dipadukan dengan gaya kontemporer. Kontemporer memiliki arti kekinian, *modern* atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu saat ini, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer adalah gaya yang berkembang sesuai zaman sekarang. (Suwiyantari, 2015)

Kesimpulan dari konsep ini adalah penerapan tema “*The Cultural Heritage of Java*” motif batik Parang yang dipadukan dengan gaya desain kontemporer akan dihadirkan pada perancangan rumah bilyar *Masse Poolaholic* yang diharapkan dapat menghadirkan sebuah desain interior rumah bilyar yang selaras dengan budaya asli daerah menjadi lebih *modern* dan kekinian tanpa meninggalkan makna dan filosofi yang terkandung didalamnya.

Motif batik Parang akan diimplementasikan menjadi beberapa elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang pada area *lobby*, *café and bar*, dan *billiard hall*. Motif batik parang yang akan diterapkan untuk elemen pengisi ruang berupa meja resepsionis, meja *bar*, dan bangku pengunjung, sedangkan pada elemen pembentuk ruang batik parang akan diterapkan pada dinding yang ditutup *backdrop*. Material yang digunakan menggunakan material kayu difinishing dengan *clear coat varnish* serta *plywood/multiplex* yang dilapisi HPL (*high pressure laminate*) atau cat *duco*.

3.2 Hasil

3.2.1 Layout



Gambar 5. Layout Masse Poolaholic

Perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini terfokus pada 3 ruang yaitu *lobby and receptionist* yang ditandai dengan garis berwarna biru, *café and bar* yang ditandai dengan warna merah, serta *billiard hall* yang ditandai dengan warna hijau.

Batik parang pada perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini berperan sebagai unsur *decorative* yang terdapat pada unsur pembentuk ruang maupun ornamen pada *furniturennya*. Penggunaan batik parang pada interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini juga sesuai dan selaras dengan makna filosofis dari batik parang itu sendiri yaitu kesinambungan, Semangat tidak pernah menyerah, memiliki cita-cita yang tinggi, teguh dalam pendirian serta setia pada nilai kebenaran yang ada, kewaspadaan, ketangkasan, serta kontinuitas. Nilai-nilai baik yang terkandung dalam makna batik parang menenai semangat, teguh, dan memiliki cita-cita yang tinggi inilah yang diharapkan dapat memberikan nilai baik pula terhadap pengunjung dan pengelola saat menggunakannya.

Konsep pengisi ruang Perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini berprinsip simple, fungsional, modular, dan elegan. Bentuk dari furniture juga mencerminkan gaya kontemporer dengan pemilihan bahan serta warna netral dimana membuat ruangan semakin terlihat dinamis.

3.2.2 Lobby and Receptionist

Penggunaan motif batik parang pada ruang ini diberdampingan dengan logo *Masse Poolaholic* sebagai implementasikan pada *backdrop* dan meja resepsionis, identitas yang dilihatkan pada area *café and bar*.

Penerapan motif batik parang ini bertujuan untuk menjadikannya sebuah daya tarik bagi pengunjung pada saat pertama memasuki interior *Masse Poolaholic*.

Area *Lobby* ini mayoritas menggunakan material multiplex yang difinishing menggunakan HPL dengan motif *woodgrain* dan marmer serta penggunaan *metal brass* berwarna *bronze*. Penggunaan warna pada ruangan juga menggunakan warna netral dimana membuat ruangan semakin terlihat dinamis.

Ruangan *lobby* tidak menerapkan penggunaan ornament dan dekorasi yang berlebih untuk menciptakan lingkungan yang terlihat bersih dan menciptakan kenyamanan terhadap pengguna. Aksesoris yang berada pada *backdrop lobby* yaitu *decorative wall* terinspirasi dari motif parang agar memicu daya Tarik bagi pengunjung dan menampilkan gaya kontemporer namun masih terdapat unsur budaya tradisional serta penambahan logo *Masse Poolaholic* sebagai identitas.



Gambar 6. Desain area *lobby and receptionist* pada *Masse Poolaholic*

3.2.3 Café and Bar

Penerapan motif batik parang pada ruangan ini

terdapat pada *meja bar* dan kasir serta *backdrop* yang

Area *Café and Bar* dirancang berdampingan dalam satu area yang dimaksudkan untuk menghemat ruang serta peralatan yang digunakan untuk meracik minuman dan *coffee*. Terdapat juga pintu kamuflase pada *backdrop* utama yang terhubung langsung dengan *kitchen*, penggunaan pintu kamuflase ini bertujuan untuk menyamarkan bentuk pintu dengan *backdrop* sehingga seolah-olah tidak terlihat dan menyatu dengan *backdrop*. Pintu ini digunakan pelayan guna memudahkan sirkulasi pelayan pada saat menghadirkan makanan/minuman pada konsumen.





Gambar 7. Desain area *café and bar* pada *Masse Poolaholic*

3.2.4 Billiard Hall

Billiard hall dirancang dengan mempertimbangkan sirkulasi dan jarak antara meja satu dengan yang lainnya guna memberikan kenyamanan bagi pengguna saat menggunakannya. *Billiard hall* pada *masse poolaholic* berbentuk *open space* dengan kolom tiang struktur sebagai penyangga.

Penggunaan motif batik Parang pada *billiard hall* terdapat pada penutup kolom struktur yang dibuat dengan menggunakan *cutting laser* dari bahan *multiplex* dan *difinishing* menggunakan cat *duco*. Batik parang juga diterapkan pada backdrop di *billiard hall* yang digunakan sebagai *decorative wall* pada *backdrop*.



Gambar 8. Desain area *billiard hall* pada *Masse Poolaholic*

4. SIMPULAN

Penerapan motif batik Parang pada perancangan interior rumah bilyar *Masse Poolaholic* merupakan wujud dari melestarikan kebudayaan Jawa khususnya batik Parang. Perancangan ini memberikan inovasi dalam mendesain suatu tempat usaha berupa olahraga bilyar agar tempat usaha tersebut memiliki keunggulan, keunikan, dan identitas yang berbeda dengan menambah unsur kebudayaan Surakarta sehingga berbeda dengan tempat usaha rumah bilyar lainnya. Penggunaan batik Parang yang dipadukan dengan gaya kontemporer adalah inovasi baru yang dapat diterapkan pada sebuah interior rumah bilyar *Masse Poolaholic*. Motif batik Parang diterapkan pada elemen pembentuk ruang pada dinding yang ditutup *backdrop* serta pada elemen pengisi ruang berupa meja resepsionis, meja bar, dan bangku pengunjung. Motif batik Parang tersebut diterapkan pada pada area *lobby, café and bar, dan billiard hall*.

Perancangan interior rumah bilyar ini menjadi penting untuk dapat memberikan wadah bagi pengunjung khususnya di Surakarta yang datang untuk berlatih, bermain atau sekadar membuat konten pada sosial media. Perancangan ini juga menjadi sangat penting, pasalnya rumah bilyar *Masse Poolaholic* ini menjadi tempat pelatihan khusus bagi masyarakat yang ingin mendalami olahraga bilyar, selain itu sering juga ada *event-event* turnamen bilyar yang diselenggarakan pada tempat usaha ini. Desain kreatif yang telah dirancang dapat menjadi *branding* untuk *Masse Poolaholic* sehingga

Masse Poolaholic lebih dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan unsur kebudayaan yang diterapkan tanpa melupakan standar interior seperti ergonomi dan estetika guna menunjang fasilitas dan kenyamanan pengunjung.

konsep-interior-kontemporer/

Wawancara:

Suwardi, 48 tahun, manager *Masse Poolaholic*,
Surakarta.

5. DAFTAR ACUAN

Buku:

- Sanoff, H. (1977). Preconditions to programming. *Methods of Architectural Programming*, 1–26.
- Supriono, P. (2016). *Ensiklopedia : the heritage of Batik : identitas pemersatu kebanggaan bangsa*. Andi.
- Palmer, M. A. (1981). *The architect's guide to facility programming* (hlm. 293). American Institute of Architects.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

- Austin, S., Baldwin, A., Baizhan, L. I., & Waskett, P. (2010). *Analytical design planning technique (ADePT): a dependency structure matrix tool to schedule the building design process*. 18(2), 173–182.
- Carissa, Vania. D. S. , & P. S. (2022). Penerapan motif batik Parang pada perancangan Interior Lobby Hotel Santika Premiere Hayam Wuruk Jakarta. Dalam *Mezanin* (Vol. 5).
- Rohmani Taufiqoh, B., Nurdevi, I., Khotimah, H., Letjend Sujono Humardani No, J., & Jombor Sukoharjo, K. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, 2(2).

Internet:

- Suwiyantari. (2015, Maret 4). *Konsep Interior Kontemporer*. suwiyantari's Blog. <https://suwiyantari.wordpress.com/2015/03/04/>

