

## PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS *EDUTAINMENT* KEBUDAYAAN SUNDA DI BANDUNG

Mega Bangkit Prakarsa<sup>1</sup>, Hendi Anwar, ST., MT.<sup>2</sup>, Irwana  
Zulfia Budiono, ST., M.Eng<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, <sup>2</sup>Dosen  
Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, <sup>3</sup>Dosen Fakultas Industri Kreatif,  
Universitas Telkom

- <sup>1</sup> [megabangkit@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:megabangkit@student.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup> [hendiarch@telkomuniversity.ac.id](mailto:hendiarch@telkomuniversity.ac.id),  
<sup>3</sup> [irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id](mailto:irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id)

---

### ABSTRAK

Pertumbuhan penduduk yang berkembang pesat ini mengakibatkan kota Bandung tidak dapat terhindar oleh globalisasi. Era globalisasi tersebut dengan mudah telah memasuki kota Bandung, tidak jarang malah menggeser beberapa budaya termasuk kebudayaan Sunda dan ciri khas daripada suatu bangsa maupun negara. Salah satu dampak lainnya yaitu mulai tergesernya kecintaan masyarakat akan unsur-unsur kebudayaan yang sudah ada dan diwariskan secara turun temurun.

Di kota Bandung sendiri sebagai ibukota Jawa Barat yang terkenal akan pendidikan dan kebudayaan Sundanya, walaupun sudah terdapat fasilitas yang mendukung pelestarian budaya Sunda berupa pusat kebudayaan, sangar-sanggar seni ataupun perpustakaan daerah, namun sayangnya pemanfaatan dari beberapa fasilitas tersebut masih kurang optimal bagi anak-anak yang sebagaimana dijelaskan dalam redaksi [humas.bandung.go.id](http://humas.bandung.go.id) (2019), bahwa bahasa Sunda sebagai unsur dan produk dasar budaya pun tak separuh anak-anak di Bandung melestarikan atau menggunakannya terlebih produk budaya Sunda yang lain seperti seni tari, musik, wayang golek dan lain-lain. Selain dikarenakan sarana dan prasarana yang menunjang masih terbatas serta kurang edukatif, kondisi fisik bangunan yang kurang menarik perhatian dan metode yang kurang menyenangkan bagi anak juga dapat menjadi pemicu hal tersebut.

*Edutainment* merupakan salah satu bentuk fasilitas yang memiliki fungsi sebagai sarana atau media pembelajaran sekaligus mampu berfungsi sebagai sarana bermain. Fasilitas *Edutainment* ini tentunya sangat bermanfaat sebagaimana masyarakat sekarang pada umumnya lebih memilih untuk berekreasi dibanding hanya sekedar membaca buku. Bahkan sekarang ini fasilitas *Edutainment* mulai berkembang di kota-kota besar di Indonesia seperti di Jakarta dan Bandung. Maka perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung ini yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk memperkenalkan dan mengedukasikan kebudayaan Sunda melalui pembelajaran yang bersifat interaktif, aktif, dan non-formal namun tetap dikemas dalam konsep menyenangkan. Sehingga penggabungan unsur *Education* dan *Entertainment* tentunya akan menarik perhatian dan minat masyarakat khususnya anak-anak untuk melakukan edukasi mengenai kebudayaan Sunda sekaligus bermain.

**Kata Kunci:** Edukasi, *Entertainment*, Anak, Kota Bandung

---

### ABSTRACT

*This rapid population growth has resulted in the city of Bandung being unable to avoid globalization. The era of globalization has easily entered the city of Bandung, not infrequently it has shifted several cultures including Sundanese culture and the characteristics of a nation or*

country. Another impact is that the community's love for cultural elements that already exist and has been passed down from generation to generation has begun to shift.

In the city of Bandung itself as the capital of West Java which is famous for its Sundanese education and culture, although there are already facilities that support the preservation of Sundanese culture in the form of a cultural center, art galleries or regional libraries, unfortunately the utilization of some of these facilities is still not optimal for children. children, as explained in the editorial section of *humas.bandung.go.id* (2019), that Sundanese language as an element and a basic product of culture is not half of the children in Bandung preserve or use it, especially other Sundanese cultural products such as dance, music, wayang golek and others. Apart from the fact that the supporting facilities and infrastructure are still limited and less educative, the physical conditions of the buildings that do not attract attention and methods that are not pleasant for children can also trigger this.

*Edutainment* is a form of facility that has a function as a learning medium or medium as well as being able to function as a means of playing. This *Edutainment* facility is certainly very useful as today's people generally prefer to have recreation rather than just reading books. Even now, *Edutainment* facilities are starting to develop in big cities in Indonesia such as Jakarta and Bandung. So the design of the Sundanese Cultural *Edutainment* Facility in Bandung which uses qualitative methods aims to introduce and educate Sundanese culture through interactive, active and non-formal learning but still packaged in a fun concept. So that the combination of Education and Entertainment elements will certainly attract the attention and interest of the community, especially children, to educate about Sundanese culture as well as play.

**Keywords:** Education, Entertainment, Children, Bandung City

---

## 1. Pendahuluan

Pertumbuhan penduduk yang berkembang pesat ini mengakibatkan kota Bandung tidak dapat terhindar oleh globalisasi. Era globalisasi tersebut dengan mudah telah memasuki kota Bandung, tidak jarang malah mengabaikan beberapa budaya lokal termasuk kebudayaan Sunda dan ciri khas daripada suatu bangsa maupun negara. Salah satu dampak lainnya yaitu mulai kurangnya pelestarian dan pengenalan akan unsur-unsur kebudayaan yang sudah ada dan diwariskan secara turun temurun.

Hal ini dibuktikan dengan apa yang dilansir oleh *humas.bandung.go.id* (2019) bahwa bahasa Sunda sebagai unsur dan produk dasar budaya pun tak separuh anak-anak di Bandung melestarikan atau menggunakannya terlebih produk budaya Sunda yang lain seperti seni tari, musik, wayang golek dan lain-lain, yang sebagaimana disebabkan oleh cepatnya arus budaya lain yang masuk ke kota Bandung ditambah kurang kecintaannya terhadap budaya lokal. Sehingga perlu adanya program pelestarian atau edukasi terhadap budaya Sunda baik dalam pendidikan formal ataupun non-formal.

*Edutainment* merupakan salah satu bentuk fasilitas yang memiliki fungsi sebagai sarana atau media pembelajaran yang didukung dengan teknologi sekaligus mampu berfungsi sebagai sarana bermain bagi anak usia sekitar 4-16 (Sugianto dkk, 2019). Fasilitas *Edutainment* ini tentunya sangat bermanfaat sebagaimana masyarakat sekarang pada umumnya lebih memilih untuk berekreasi dibanding hanya sekedar membaca buku. Bahkan sekarang ini fasilitas *edutainment* mulai berkembang di kota-kota besar di Indonesia seperti di Jabodetabek dan Bandung.

Maka dari itu maksud dari perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda ini ialah diperlukannya suatu fasilitas pusat edukasi kebudayaan Sunda yang berkonsep “Desain Interaktif” di kota Bandung yang memiliki fungsi dan peran sebagai wadah atau fasilitas untuk edukasi dan melestarikan unsur dan produk kebudayaan Sunda dengan memanfaatkan teknologi yang akan di implementasikan pada fasilitas permainan serta bertujuan untuk menstimulasikan perkembangan fisik dan panca indera anak berusia 4-12 tahun yang mencakup penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap. Khususnya mengedukasikan produk kebudayaan Sunda seperti kesenian (seni musik, seni tari, kerajinan, wayang golek, dan seni atraksi) sebagai lingkup estetika, produk budaya lainnya yang identik dengan geografis, dan permainan tradisional yang erat kaitannya dengan anak-anak.

## 2. Metode

Tahap metode perancangan ini adalah sebagai berikut.

### 1) Pengumpulan Data

### 2) Analisa Data

Setelah metode pengumpulan data selesai selanjutnya masuk ke tahap analisa data. Setelah itu disesuaikan dengan kebutuhan dan kasus yang timbul, kemudian bisa menentukan tema, konsep, dan pengayaan yang akan diaplikasikan dalam perancangan *edutainment* dengan pendekatan lokalitas budaya masyarakat Sunda.

### 3) Progaming

Membuat informasi progaming sebagai langkah untuk mendesain interior *edutainment* dengan pendekatan lokalitas budaya Sunda, informasi tersebut berbentuk kebutuhan ruang, besaran ruang, aktivitas, matriks ruang, *bubble diagram*, *zoning*, dan *blocking*.

### 4) Tema dan Konsep

Tahap menentukan tema dan konsep perancangan sebagai permasalahan yang didapatkan melalui metode survei lapangan, pengumpulan data dan analisa data. Tema dan konsep yang telah ditentukan kemudian akan diaplikasikan ke elemen interior dan elemen furnitur *edutainment* yang akan dirancang dengan pendekatan lokalitas budaya Sunda.

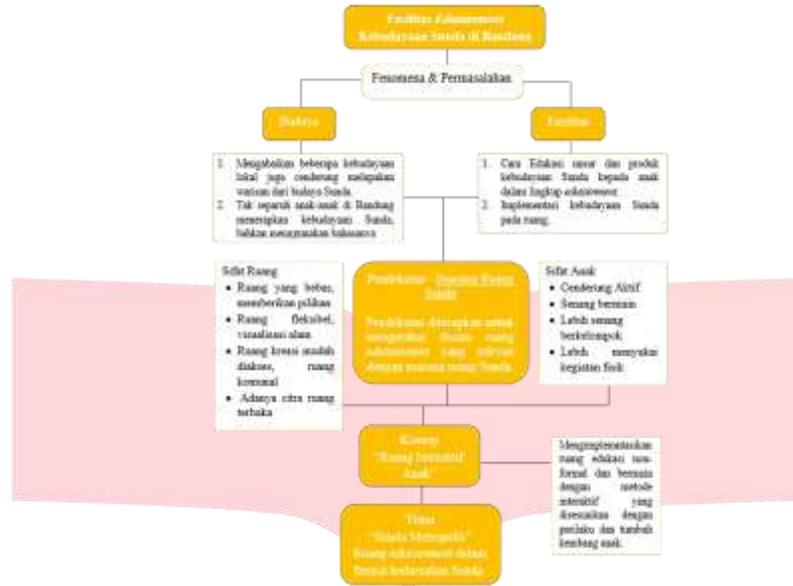
### 5) Output Akhir

Ini adalah tahapan akhir perancangan berupa desain tiga dimensi, gambar kerja, animasi ruangan, skema material, dan maket akhir.

## 3. Hasil & Pembahasan

### 3.1 Tema Perancangan

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung ini ialah “Sunda Metropolis”, tema ini dapat diartikan dengan maksud anak-anak mampu mengenal, mempelajari, dan mengeksplorasi kebudayaan Sunda melalui fasilitas-fasilitas ruang yang terdiri dari suatu kawasan bermain yang besar kemudian di interpretasikan ke dalam suatu kedaerahan yang bersuasana Sunda. Begitupun juga tema ini bertujuan sebagai upaya menanamkan nilai-nilai budaya Sunda pada anak-anak dengan metode lingkungan bermain, sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan mampu mempelajari nilai-nilai budaya Sunda secara optimal karena dengan menggunakan metode bermain, anak akan merasa senang dan menimbulkan perasaan positif.



Gambar 3. 1 Tema dan Konsep Perancangan

3.2 Konsep Perancangan

3.2.1 Konsep Organisasi Ruang dan Layout

Pengelompokan organisasi ruang dan *layout* hotel mengadaptasi zonasi pada tata ruang rumah tradisional Suku Kaili berdasarkan cakupan, fungsi, dan kemiripan adalah sebagai berikut:

- a) *Primary Space*, merupakan ruangan utama yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan aktivitas edukasi dan bermain anak seperti area *edutainment*, dan *playground* hingga ruang pentas yang dirancang sebagai *active zone* dan *messy zone* yang sebagaimana dibutuhkan luasan atau sirkulasi ruang yang optimal juga ruang sosial agar pola aktivitas anak dan aspek motoriknya dapat berkembang.
- b) *Secondary Space* pada area ini terdiri dari ruang edukasi dengan pola komunikasi dua arah berupa fasilitas ruang *workshop* dan ruang seminar. Ruang-ruang tersebut pun selain sebagai *active zone*, aspek *quiet zone* pun termasuk sebagai salah satu pertimbangan dalam perancangan yang diaplikasikan dalam unsur akustik ruang maupun material *furniture* yang organis sehingga tidak menimbulkan suara yang berlebih.
- c) *Teritory space*, merupakan area yang secara tidak langsung mempengaruhi dua *space* diatas seperti area *cafeteria*. Area ini lebih menonjolkan aspek *quiet zone* agar lebih ditujukan sebagai ruang yang lebih pasif, karena area *cafeteria* sendiri yaitu berfungsi sebagai area beristirahat atau ruang tunggu bagi pendamping atau orang tua anak.



Gambar 3. 2 *Primary Space*



Gambar 3.3 Secondary Space



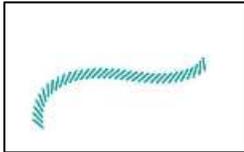
Gambar 3.4 Secondary Space



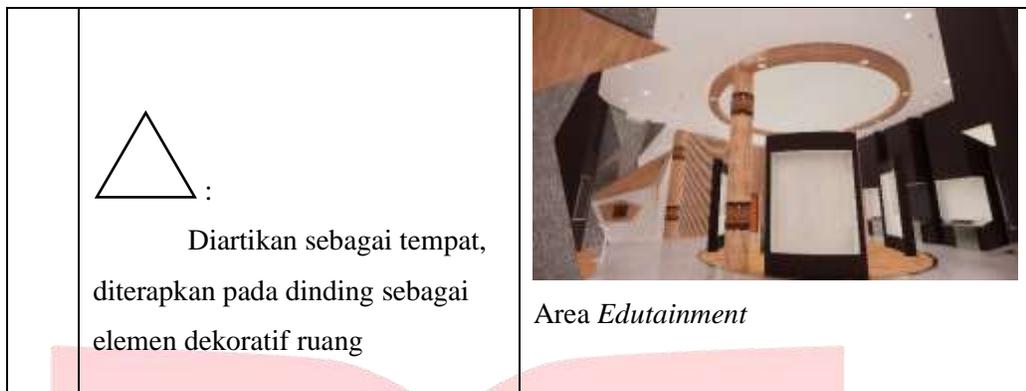
Gambar 3.5 Layout Denah Khusus

**3.2.2 Konsep Bentuk**

Konsep bentuk yang menjadi dasar dan digunakan pada perancangan ini menggunakan bentuk-bentuk organis dan geometris dengan aksentasi ruang etnik Sunda yang cenderung tegas sebagai pendekatan desain daripada Perancangan Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda ini. Penggunaan bentuk organis tersebut memberikan kesan bebas dan sederhana yang sebagaimana dinilai sesuai dengan fungsi ruang untuk anak.

No	Bentuk Awal	Transformasi
1	Sawah berundak, pedesaan Ciboer Majalengka	Bentuk Organik / Dinamis 

		 <p>Fasilitas duduk – Area <i>Playground</i></p>
<p>2</p>	<p>Geografis – Dataran tinggi</p> <p>Gunung Batu, Lembang Bandung</p>  <p>Taman Batu Hanjuang, Kuningan</p> 	<p>Bentuk Organis → Geometris</p>  <p>Elemen dekoratif dinding – Area <i>Playground</i> dan <i>Edutainment</i></p> <p>Bentuk Organis → Geometris</p>  <p>Elemen dekoratif dinding – Lorong / Akses ruang</p>
<p>3</p>	<p>Bentuk Geometri dalam kosmologi Sunda (Jamaluddin, 2011)</p> <p>○ :</p> <p>Diartikan sebagai spiritualitas, diterapkan di bagian <i>ceiling</i>, lantai dan dinding ruang</p> <p>□ :</p> <p>Diartikan sebagai tindakan, diterapkan di bagian dinding ruang</p>	<p>Bentuk Geometris → Elemen Interior</p>  <p>Area <i>Playground</i></p> <p>Bentuk Geometris → Elemen Interior</p>



**Gambar/Tabel 3. 6 Konsep Bentuk**

Dasar penggunaan bentuk yang didominasi dengan bentuk geometris rumah Sunda dan dikombinasikan dengan bentuk-bentuk dinamis ini juga berguna untuk meningkatkan sensitivitas anak dengan seluruh inderanya, dengan mengenalkan bentuk yang banyak ditemukan di lingkungan sekitarnya, dan juga untuk menghindari bentuk yang terlalu kaku atau memiliki sudut tajam yang dapat membahayakan penggunaannya.

#### 4. Kesimpulan

##### 4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan tahapan penelitian dan dilakukan pula pendekatan suasana ruang Sunda, maka dapat disimpulkan bahwa desain yang sesuai dengan karakter anak-anak dalam lingkup area edukatif dan bermain yang bernuansa Sunda adalah dengan menggunakan tema “Sunda Metropolis” dan konsep perancangan “Ruang Interaktif Anak”. Tema dan konsep tersebut memiliki arti ruang yang dapat memicu kegiatan edukatif dan bermain secara aktif serta menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formalitas. Dari pengertian tersebut, perancangan ini membagi kepada dua fokus yakni fokus pertama pada pengaturan ruang, fokus kedua pada pemilihan material.

Fokus pertama, yaitu pengaturan ruang yang dirancang sehingga dapat menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formal, yakni dengan membuat *zoning* ruang yang disesuaikan dengan kegiatan pada ruangan tersebut. Seperti pada area *playground* dan *edutainment* konsep ruang dibuat dengan fungsi *public space* juga interaktif sehingga menghilangkan kesan formalitas atau kaku agar anak-anak dapat lebih leluasa berinteraksi dan mengatur ruang sesuai kegiatan.

Fokus kedua yakni pada pemilihan material dan warna sehingga dapat mencitrakan suasana Sunda pada ruang hingga *furniture*, yakni dengan pemilihan visual yang bersifat alami dan terhindar dari material dan *finishing* yang aman bagi anak. Pengaplikasian tersebut memiliki tujuan sebagai elemen pendukung yang berkaitan dengan unsur dan produk kebudayaan Sunda yang di edukasikan dalam format *edutainment*. Maka pengunjung atau anak-anak dapat mengetahui dan merasakan suasana ruang Sunda yang di interpretasikan pada ruang bermain sekaligus ruang edukasi untuk anak.

Berdasarkan hasil Perancangan Interior Fasilitas *Edutainment* Kebudayaan Sunda di Bandung ini sebagai fasilitas baru kebudayaan Sunda yang didukung dengan beberapa permasalahan dan fokus-fokus pembahasan yang diangkat dinilai akan berdampak pada

pertumbuhan dan perkembangan generasi muda yang lebih percaya diri dengan identitas bangsa sendiri dan meningkatkan inovasi dalam bereksplorasi pada unsur dan produk kebudayaan di industri kreatif.

#### 4.2 Saran

Melalui perancangan ini, diharapkan pembaca maupun pihak yang membutuhkan informasi mengenai perancangan fasilitas *edutainment* khususnya untuk kebudayaan Sunda dapat memiliki tambahan referensi dalam membuat proyek sejenis. Di lain kesempatan, diharapkan bagi instansi pendidikan dan Dinas yang terkait di kota Bandung atau Jawa Barat dapat lebih fokus mendata dan memperhatikan karakter anak-anak dalam mengenalkan dan mengedukasikan kebudayaan Sunda dalam kegiatan yang menyenangkan. Upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pihak-pihak tersebut guna merangkul mengenalkan dan mengedukasikan kebudayaan lokal sudah cukup baik namun alangkah lebih baik hal tersebut diterapkan sejak dini pada anak-anak dengan membangun sebuah fasilitas yang lebih nyaman, ramah ataupun di khususkan untuk anak yang secara tidak langsung juga dapat melatih aspek tumbuh kembang anak sehingga tercipta suatu sarana yang menyenangkan hingga interaktif. Sehingga diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam menjaga dan melestarikan warisan kebudayaan lokal di kota maupun kabupaten di Jawa Barat.

#### 5. REFERENSI

Ananda Kusuma, S. (1986). *Mencari Kebenaran*. Denpasar: Satya Hindu Dharma Indonesia.

Anwar, H., & Nugraha, H. (2013). *Rumah Etnik Sunda*. Jakarta: Griya Kreasi.

Azima, F. F. (2019, February 22). *Tak Separuh Anak Bandung Gunakan Bahasa Sunda*. Retrieved from Humas Kota Bandung: <https://humas.bandung.go.id/profil/tak-separuh-anak-bandung-gunakan-bahasa-sunda>

Bloom, B. (1964). *Handbook On Formative and Summative Evaluation of Student Learning*. New York: McGraw-Hill.

Bodrova, E., & Leong, D. (1996). *Play and Literacy in Early Childhood*. New Jersey: Taylor and Francis.

Broto, C. (2006). *Design for Fun: Play Space*. Singapore: Page One Publishing Private Limited.

Catron, C., & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum a creative-play model*. New Jersey: Merrill: Prentice-Hall.

Chairunnisa. (2011). Taman Sebagai Pendukung Aktivitas Bermain Anak dan Berolahraga di Permukaan (Studi Kasus Taman Air Hamzah). 15.

Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

- Erna, M., & Fatonah, S. (2019, March 5). *Ridwan Kamil Akan Bangun 27 Pusat Kebudayaan*. Retrieved from JawaPos.com: <https://www.jawapos.com/jpg-today/05/03/2019/ridwan-kamil-akan-bangun-27-pusat-kebudayaan/>
- Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind; The Theory Of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Hamid, M. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Khasanah, I. (2011). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian PAUDIA*.
- Kluckhohn, C. (1953). *Universal Categories of Culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Laksmiwati, T. (1989). *Unsur-Unsur dari Prinsip-Prinsip Dasar Perancangan Interior*. Jakarta: Rama M.G.
- Latifah, N. (2015). *FISIKA BANGUNAN 1*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Mediastika, E. (2009). *Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi pada*. Yogyakarta: Erlangga.
- Mulyana, D. (2008). *Metode penelitian kualitatif: Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neufert, E. (1993). *Architech Data*. Jakarta: Erlangga.
- Nuryanto. (2019). *Arsitektur Nusantara: Pengantar Pemahaman Arsitektur Tradisional Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Olds, A. (2001). *Child Care Design Guide*. New York: McGraw-Hill Education.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension And Interior Space*. Jakarta: Erlangga.
- Piaget, J. (1997). *The Moral Judgement of the Child*. London: Routledge.
- Roestiyah, N. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rosidi, A. (2000). *Ensiklopedi Sunda: alam, manusia, dan budaya, termasuk budaya Cirebon dan Betawi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Salura, P. (2007). *Menelusuri Arsitektur Masyarakat Sunda*. Bandung: Cipta Sastra Salura.

- Sarumpaet, R. T. (2016). *Krisis Kebudayaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Soepandi, A. (1994). *Mengenal Seni Pertunjukan Daerah Jawa Barat*. Bandung: CV. Sampurna.
- Soetjningsih, & Ranuh, G. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Offset.
- Sugianto, d. (2019). Perancangan Interior Kidzania Mini di Malang Town Square. *JURNAL INTRA*.
- Sumantri, d. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Susanti, S., & Nurtania, Y. (2017). Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan dan Mainan Tradisional Sunda. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*.
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Utami, S. H., & Nodia, F. (2019, February 16). *Pentingnya Mengenalkan Anak pada Budaya Indonesia Sejak Dini*. Retrieved from Suara.com: <https://www.suara.com/lifestyle/2019/02/16/173000/pentingnya-mengenalkan-anak-pada-budaya-indonesia-sejak-dini?page=all>
- Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Index.
- Yulyani, W. (2010). Proses Penguasaan Gerak Dalam Seni Pertunjukan Sisingaan Grup Setia Warga Mekar Salayu di Kampung Peuntas Desa Kecamatan Ciater Subang. 2.