

DESAIN MEBEL DALAM MENUNJANG KEGIATAN KREATIF KRAMA BANJAR DI MASA PANDEMI PADA BANGUNAN WANTILAN *BALE BANJAR* DI DENPASAR DAN BADUNG

Ni Nyoman Sri Rahayu¹, Ni Made Emmi Nutrisia Dewi², Kadek Risna Puspita Giri³

^{1,2,3}Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: srirahayu@std-bali.ac.id¹, emminutrisia@std-bali.ac.id², risnagiri@std-bali.ac.id³

ABSTRACT

The main function of the bale banjar is to meeting activity. The use of the bale banjar as an activity space is also carried out by young people. They use it as a space for activity and cultural creativity, such as: making ogoh-ogoh, kites, dancing and playing exercises, performing arts. The phenomenon that occurred at the beginning of the pandemic was the online learning process for school and college children. This condition makes the need for quotas increase, that's why school students are looking for a wifi signal. Wifi in the banjar is very helpful and supports this activity. To accommodate these needs, we was held excursions to several bale banjar in Denpasar and Badung, to give furniture design solutions. The furniture design referred to here is loose furniture which refers to moveable furniture. The furniture designed in this excursion is in the form of chairs and tables. Some ideas that can be designed as design solutions include multifunctional furniture and mobile furniture. Multifunctional furniture, some of which can be folded so that it is flexible. Furniture design solutions to accommodate study and work activities for Banjar community, including: folding chairs, multi-functional furniture, legless chairs with backrests, and low tables.

Keyword : the furniture design, pandemic, bale banjar

ABSTRAK

Fungsi utama *bale banjar* adalah untuk *menyamakan* visi dengan cara rapat (*sangkep*). Pemanfaatan *bale banjar* sebagai ruang aktivitas juga dilakukan oleh anak-anak muda. Anak-anak muda *banjar* memanfaatkannya sebagai ruang aktivitas serta ruang kreativitas budaya, seperti misalnya: pembuatan ogoh-ogoh, layang-layang, latihan menari dan megambel, pentas dan perlombaan seni. Fenomena yang terjadi di awal masa pandemi adalah proses belajar anak sekolah dan kuliah yang berlangsung secara online. Kondisi ini membuat kebutuhan akan kuota semakin meningkat, dan banyak diantara warga khususnya murid sekolah dan mahasiswa yang mencari sinyal wifi. Keberadaan wifi di banjar sangat membantu dan mendukung kegiatan ini. Untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut, maka dilakukan pengabdian masyarakat berupa ekskursi ke beberapa *bale banjar* di Denpasar dan Badung, untuk memberikan solusi desain berupa mebel. Desain mebel disini adalah *loose furniture* yang merujuk pada *moveable furniture*. Mebel yang dirancang dalam kegiatan ekskursi ini berupa kursi dan meja. Beberapa ide yang dapat dijadikan rancangan sebagai solusi desain diantaranya adalah *multifunctional furniture* dan *mobile furniture*. Furnitur multifungsi beberapa diantaranya dapat dilipat sehingga fleksible dan tidak memerlukan banyak ruang. Solusi desain furniture untuk mewadahi kegiatan belajar dan bekerja bagi warga *banjar*, diantaranya: kursi lipat, mebel multifungi, kursi tanpa kaki (lesehan) dengan sandaran, serta meja rendah untuk lesehan.

Kata Kunci : desain mebel, pandemi, *bale banjar*

PENDAHULUAN

Mebel adalah perabot yang diperlukan, berguna, seperti benda atau barang yang dapat dipindah-pindah dan digunakan untuk melengkapi rumah. Contohnya adalah kursi, meja dan lemari (Wicaksono, 2016). Mebel juga diartikan furniture. Beberapa jenis furniture diantaranya: *fixed furniture*, *loose furniture*, *knockdown furniture*, *mobile furniture*, dan *free standing furniture*. Desain mebel yang dimaksud dalam kegiatan ekskursi disini adalah berupa *loose furniture* yang merujuk pada *moveable furniture* (Candra, 2017). Mebel ini dapat dipindah-pindah pada posisi yang tepat. Yang dirancang dalam kegiatan ekskursi ini adalah berupa kursi dan meja. Beberapa ide yang dapat dijadikan rancangan sebagai solusi desain diantaranya adalah *multifunctional furniture* dan *mobile furniture*. Furnitur multifungsi beberapa diantaranya dapat dilipat sehingga fleksible dan tidak memerlukan banyak ruang.

Ruang publik merupakan suatu wadah/tempat yang dapat diakses oleh masyarakat dan digunakan untuk kegiatan berkumpul serta berinteraksi antar masyarakat. Caar (1992) dalam Sawitri, 2017 menjelaskan bahwa ruang publik merupakan ruang atau lahan umum tempat masyarakat dapat melakukan kegiatan fungsional maupun kegiatan sampingan lainnya yang dapat mengikat komunitas, baik kegiatan sehari-hari maupun berkala. Ruang publik adalah ruang bersama yang dapat dimanfaatkan sebagai wadah kreatif warga. Landry (1995) berpendapat bahwa ruang publik dapat menjadi salah satu tempat mengakomodasi kreatifitas (Sanjaya, 2019). Ruang publik sebagai wadah aktivitas kreatif warga merupakan hal yang sangat penting. Beberapa ruang publik diantaranya: median jalan, pedestrian, sempadan sungai, *bale banjar*, kampus. Ruang ini dimanfaatkan sebagai ruang-ruang aktivitas kreatif warga. Kreativitas dalam kehidupan manusia selalu dapat memberikan suatu perubahan yang dinamis (Pratama, 2020).

Bale banjar merupakan sebuah bangunan tempat berkumpul dengan jangkauan kawasan yang tersebar di setiap Desa Pakraman/Adat di Bali. *Bale banjar* merupakan salah satu ruang publik yang dimiliki setiap banjar di Bali. *Bale banjar* difungsikan sebagai pusat-pusat (sentral) kegiatan oleh warga banjar. Hampir seluruh warga (krama) banjar senang melakukan aktivitas di *bale banjar*, mulai dari mengobrol, tempat bermain anak-anak, mempersiapkan sarana dan prasarana upacara (keagamaan dan adat). Fungsi utama *bale banjar* adalah untuk menyamakan visi dengan cara rapat (*sangkep*). Pemanfaatan *bale banjar* sebagai ruang aktivitas juga dilakukan oleh warga *banjar* lainnya terutama anak-anak muda. Anak-anak muda *banjar* (Sekaa Teruna Teruni) memanfaatkan ruang *banjar* sebagai ruang aktivitas serta ruang kreativitas budaya, beberapa diantaranya adalah pembuatan ogoh-ogoh, layang-layang, latihan menari dan *megambel*, pentas dan perlombaan seni.

Fenomena yang terjadi di awal masa pandemi adalah proses belajar anak sekolah dan kuliah yang berlangsung secara online. Kondisi ini membuat kebutuhan akan kuota semakin meningkat, dan banyak diantara warga khususnya murid sekolah dan mahasiswa yang mencari signal wifi. Keberadaan wifi di *banjar* sangat membantu dan mendukung kegiatan ini. Lokasi Denpasar dan Badung dipilih karena kemudahan akses bagi mahasiswa melakukan ekskursi pada masa pandemi. Alasan lain juga adalah terbatasnya kegiatan mahasiswa di saat PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) berlangsung.

IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil survey yang diamati penulis, nampak fenomena di awal pandemi dan selama pandemi berlangsung dimana *bale banjar* lebih ramai dibandingkan hari-hari biasa sebelum pandemi. *Bale banjar* digunakan oleh anak-anak, dan remaja untuk memperoleh sinyal wifi dengan tujuan dapat menyelesaikan pekerjaan rumah dan membuat tugas sekolah atau tugas kampus.

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi desain berupa desain mebel yang tepat, fungsional dan kekinian bagi masyarakat *banjar* setempat. Dengan adanya desain ini diharapkan dapat mendukung terciptanya kenyamanan saat mengerjakan tugas sekolah. Tujuan lain adalah menambah nilai estetika pada *bale banjar*. Dengan adanya desain mebel yang tepat diharapkan dapat menambah nilai estetika *bale banjar* tersebut.

Kegiatan ekskursi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kepedulian civitas akademika terhadap kebutuhan masyarakat di masa pandemi. Selain itu juga dapat meningkatkan kepedulian civitas akademika terhadap keindahan bangunan publik salah satunya *bale banjar*. Tujuan khusus diantaranya: (1) Pengabdian masyarakat ini berfungsi untuk menuangkan bakat mahasiswa dibidang gambar dalam ranah mengembangkan desain di masyarakat. (2) Sebagai wadah untuk mahasiswa dalam mengimplementasikan karya-karyanya. (3) pengembangan keilmuan Desain Interior dan penataan ruang di masyarakat.

Manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan betapa pentingnya karya-karya yang disumbangkan dan diimplementasikan agar dapat bermanfaat bagi masyarakat.

METODE DAN MATERI KEGIATAN

Guna mengungkap hasil yang ingin ditemukan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan dengan rinci dan mendalam mengenai gambaran kondisi yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan. Teknik *sampling* yang dipakai adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* lebih tepat digunakan untuk penelitian ini karena mampu menangkap kelengkapan, kebenaran, dan kedalaman data. Data yang diperoleh melalui: 1) Wawancara terhadap informan diantaranya pengguna *bale banjar* yakni penduduk lokal setempat 2) Observasi, yaitu mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap fenomena yang muncul selama proses kerja kreatif; dan 3) *Content analysis*, yaitu mencatat isi penting pada dokumen atau arsip berupa foto, gambar, catatan penting, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan *bale banjar* setempat.

Penelitian ini dalam pengumpulan datanya menggunakan triangulasi sumber data, yaitu menggunakan ragam sumber data yang berbeda. Sumber data dalam penelitian ini berupa dokumen (gambar, foto). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan berupa: reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ketiga komponen tersebut akan terlibat dalam proses analisis, juga saling berkaitan dan menentukan hasil analisis.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Program ekskursi merupakan kegiatan perkuliahan lapangan yang dilakukan oleh penulis bersama mahasiswa mata kuliah Kritisal Desain Interior. Kegiatan ekskursi dilakukan dengan mengamati fenomena yang terjadi di ruang publik yakni *bale banjar* pada masyarakat adat di Kota Denpasar. Kemudian mendesain mebel yang mudah dipindahkan (*loose furniture*).

HASIL KEGIATAN

Pada bangunan *bale banjar* terdapat bangunan-bangunan seperti rumah tradisional Bali pada umumnya seperti, *bale daja*, *bale delod*, *bale dangin*, *bale dauh*, *merajan*/tempat suci dan *paon*/dapur. Di *bale banjar* terdapat bangunan tambahan berupa *bale wantilan* yang digunakan sebagai wadah aktivitas bersama bagi warga masyarakat.

Bale banjar dapat dimanfaatkan sebagai wadah kreatif warga *banjar* dari usia anak-anak, remaja, dewasa maupun lansia. Aktivitas yang diwadahi di *bale banjar* bersifat flexible mengikuti trend dan perkembangan aktivitas baru yang berkembang di masyarakat. Kegiatan ini berlangsung tanpa harus menghilangkan semangat dan filosofi ruang dan fungsi *bale banjar*. Hal ini tidaklah terlepas dari konsep ruang tradisional masyarakat Bali yang mengacu pada konsep Tri Pramana, yakni tiga ukuran untuk menentukan salah atau benar. Tri Pramana terdiri dari *desa* (tempat), *kala* (waktu), *patra* (kondisi dimana perkembangan ruang/kebudayaan masyarakat di *bale banjar* akan menyesuaikan kondisi sosial masyarakat saat ini).

Aktivitas dan kegiatan kreatif dilakukan oleh kelompok anak-anak muda banjar dan terwadahi di *bale banjar*, sehingga ruang aktivitas dan kreativitas anak muda dapat diwadahi di ruang-ruang *bale banjar* sebagai ruang kreatifitasnya.

Fungsi *bale banjar*, diantaranya:

1. Tempat *sangkep* atau rapat *banjar* (musyawarah)
2. Tempat berkumpul *krama banjar*.
3. Tempat *krama banjar* berkreatifitas
4. Tempat *krama banjar* melakukan aktivitas jasmani seperti olahraga dan yoga bersama.
5. Tempat untuk melakukan hal yang berkaitan dengan kegiatan adat, misalnya upacara adat, pertunjukan kesenian tradisional.
6. Melaksanakan kegiatan posyandu, penyuluhan kesehatan bagi lansia, kegiatan vaksinasi.
7. Digunakan untuk tempat mencari wifi dan menonton tv bagi *krama banjar*.

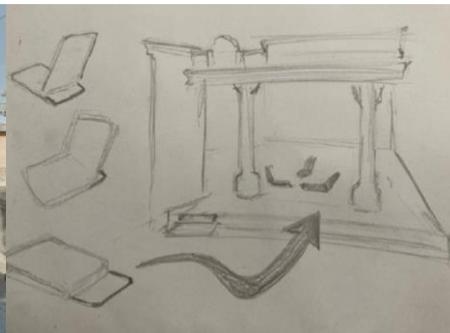
Di masa pandemi, kegiatan *krama banjar* yang berlangsung sangat terbatas. Kegiatan yang terlihat sehari-hari adalah anak sekolah, SD, SMP, SMA dan kuliah yang sedang mengerjakan tugas sekolah (PR). Mereka mengerjakan disini dengan alasan untuk mendapat sinyal wifi. Solusi desain furniture untuk mewadahi kegiatan belajar dan bekerja bagi mereka, diantaranya: kursi lipat, mebel multifungi, kursi tanpa kaki (lesehan) dengan sandaran, serta meja rendah untuk lesehan. Kegiatan lain di sore hari terlihat anak-anak yang sedang bermain di *bale banjar*. Beberapa diantaranya ada yang diantar oleh orang tua.

1. Desain kursi lesehan dengan sandaran (bisa dilipat)

Berlokasi di *bale banjar*, Banjar Tengah Sempidi, Badung. Solusi desain berupa penggunaan kursi lantai yang bisa dilipat sehingga membuat nyaman saat belajar ataupun sekedar santai di *bale banjar* untuk mencari wifi. Desain kursi yang bisa dilipat mempermudah juga saat menyimpan dan tidak banyak menghabiskan ruang.



Gb.1 *Bale banjar*, banjar tengah Sempidi
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



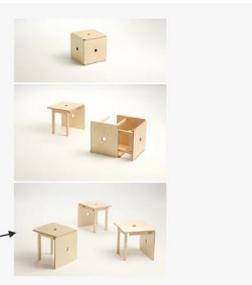
Gb. 2 sketsa rancangan mebel.
Sumber: dok. Pribadi, 2020.

2. Desain *Stool* Multifungsi.

Berlokasi di *bale banjar*, Banjar Kangin Sempidi, Badung. Dirancang mebel berupa kursi *stool* yakni kursi tanpa sandaran. Dalam penyimpanannya sangat mudah dan tidak memerlukan banyak ruang, sejumlah kursi dapat diatur sedemikian rupa sehingga dapat membentuk benda layaknya sebuah dadu.



Gb.3 Sketsa rancangan *stool* multifungsi
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



Gb. 4 *Stool* multifungsi.
Sumber: dok. Pribadi, 2020.

3. Mebel Multifungsi.

Berlokasi di Bale Banjar, Banjar Kalah, Desa Adat Penatih. Desain mebel berupa meja dan kursi bulat, saat penyimpanan kursi dimasukkan semua ke dalam meja, membentuk sebuah tabung. Ini memudahkan saat penyimpanan karena presisi dan tidak ada celah kosong. Sehingga mebel berikutnya dapat diletakkan di atasnya.



Gb.5 eksterior dan interior *bale banjar*, Banjar Kalah, Desa Adat Penatih
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



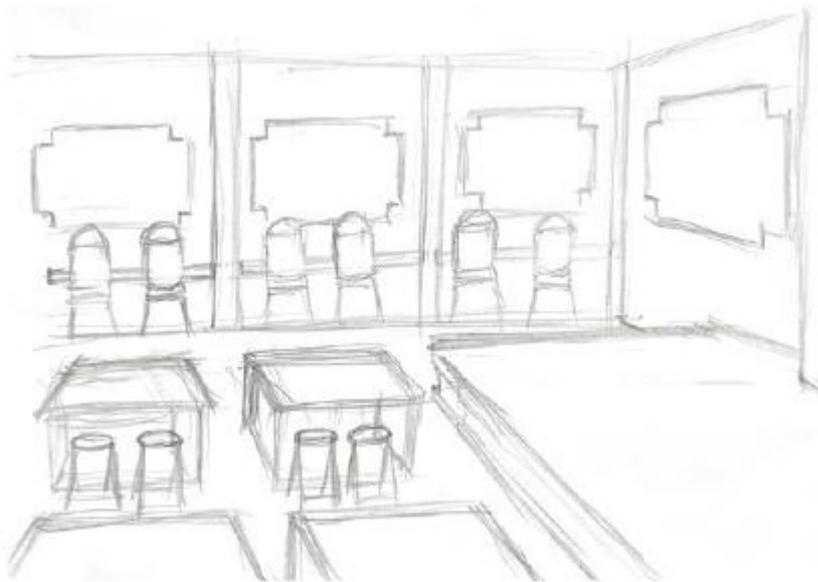
Gb.6 sketsa ide mebel di *bale banjar*, banjar tengah Sempidi
Sumber: dok. Pribadi, 2020.

4. Mebel kursi dan meja lipat yang flexible.

Berlokasi di *bale banjar*, Banjar Kangin, Pecatu Badung. Penggunaan furniture berupa meja dan kursi lipat yang flexible. Saat furniture tidak dipakai, meja dan kursi dapat disimpan dengan mudah dan tidak diperlukan ruang yang banyak untuk penyimpanan. Penggunaan furnitsure yang bisa dilipat juga memiliki kelebihan yakni mudah dipindahkan dari penyimpanan ke lokasi dimana furniture akan digunakan.



Gb.7 Bale banjar, Banjar Kangin, Pecatu Badung.
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



Gb.8 Sketsa Desain meja dan kursi lipat
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



Gb.9 Desain meja dan kursi lipat
Sumber: dok. Pribadi, 2020.

5. Meja Lesehan

Berlokasi di *bale banjar*, Banjar Kaja, Desa Adat Panjer. Mebel didesain berupa lesehan, meja rendah tanpa kursi, hanya bantal untuk alas duduk. Digunakan lesehan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna saat duduk dan berinteraksi satu sama lain. Selama beraktivitas disini pengguna dapat memindahkan kaki senyaman mungkin agar didapat posisi yang tepat.



Gb.10 *Bale banjar*, Banjar Kaja, Desa Panjer
Sumber: dok. Pribadi, 2020.



Gb.11 Desain meja lesehan
Sumber: dok. Pribadi, 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra. C. 2017. Perancangan Mebel Multifungsi untuk Daily Treats Surabaya. Dalam <https://media.neliti.com/media/publikations/90715-ID-perancangan-mebel-multifungsi-untuk-dail.pdf>
- Pratama, I. Gede Yudha. "PROSES KREATIF DALAM UPAYA PEMBERDAYAAN UMKM MELALUI RANGKAIAN ACARA CLINIC DESIGN-STD BALI DESIGN WEEK." *Jurnal Lentera Widya* 2.1 (2020): 9-14. Doi: <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v2i1.103>
- Sanjaya, Anak Agung Ngurah Anom, dkk. 2019. *Pemanfaatan Bale Banjar Sebagai Ruang Kreativitas Anak Muda Di Kota Denpasar*. Dalam <https://media.neliti.com/media/publikations/316615-pemanfaatan-bale-banjar-sebagai-ruang-kr-b27f3ae4.pdf>
- Wicaksono. A. 2016. *Pengertian Mebel*. Dalam https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1648/4/BAB_II.pdf