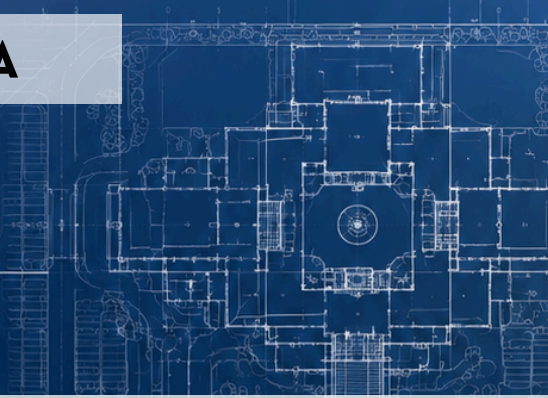


SIMULASI DESAIN GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN KABUPATEN BADUNG



I GEDE MUGI RAHARJA



PUSAT PENERBITAN LPPM INSTITUT SENI INDONESIA BALI

SIMULASI DESAIN GEDUNG PUSAT PEMERINTAHAN KABUPATEN BADUNG

I Gede Mugi Raharja

Pusat Penerbitan LPPM
Institut Seni Indonesia Bali
2026

Simulasi Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung

Denpasar 2026 © I Gede Mugi Raharja

Penulis: I Gede Mugi Raharja

Sampul: I Putu Udiyana Wasista

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Diterbitkan pertama kali oleh:

Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali

Jl. Nusa Indah, Denpasar Timur, Denpasar, Bali

ISBN: xxxxxxxxxxxx

vii+313 hlm, 14,8 x 21 cm

Cetakan Juli 2026

KATA PENGANTAR

Om Swastyastu

Puji dan syukur ke hadapan Tuhan Yang Mahaesa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa penulis panjatkan karena berkat rahmat-Nya, penulis berhasil menyusun buku Simulasi Desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung.

Simulasi Desain Gedung Puspem Kabupaten Badung, merupakan representasi desain yang bersifat virtual. Oleh karena itu, desainnya mengandung estetika ketaktampakan. Simulasi desain akhirnya kemudian telah diwujudkan secara fisik menjadi Gedung Puspem Kabupaten Badung di Desa Sempidi.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Ir. I Wayan Gomuda, M.T., yang telah berkenan memberikan materi desain Puspem Badung. Materi inilah Penulis kaji menjadi buku dengan pendekatan kajian budaya. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Sekian terimakasih.

Denpasar, Juni 2026

Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	v
BAGIAN 1 PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Kontribusi Buku.....	17
BAGIAN 2 MEMBANGUN PUSAT	
PEMERINTAHAN MANGUPRAJA	23
2.1 Gambaran Umum Kabupaten Badung	23
2.2 Lokasi dan Letak Geografis	24
2.3 Dari Kerajaan Menjadi Kabupaten	26
2.4 Kependudukan	32
2.5 Perekonomian	33
2.6 Sosial Budaya	35
2.7 Pemindahan Pusat Pemerintahan	37
2.8 Lokasi Pusat Pemerintahan Baru	40
2.9 Konsep Desain Puspem Badung	45
2.10 Rencana Tata Ruang.....	46
2.11 Konsep Umum Puspem Badung.....	49
2.12 Konsep Khusus Desain Puspem Badung.....	52
2.13 Dasar Hukum Pembangunan Puspem Badung...	58
2.14 Pembangunan Puspem Badung	62
2.15 Desain Interior Kantor Bupati Badung	64

2.16 Gedung-Gedung Satuan Kerja Perangkat Daerah	68
BAGIAN 3 BENTUK REPRESENTASI SIMULASI DESAIN.....	73
3.1 Representasi Pencitraan.....	74
3.2 Pencitraan Kronoskopi	76
3.3 Pencitraan Pemerintah Kabupaten Badung	92
3.4 Penghargaan Terhadap Arsitektur Tradisional ...	100
3.5 Representasi Pola <i>Tri Mandala</i>	102
3.6 Representasi Struktur <i>Tri Angga</i>	105
3.7 Representasi Ragam Hias.....	110
3.8 Representasi Tradisi pada Desain Interior	114
3.9 Representasi Desain Hibrid	120
3.10 Representasi Semiotisasi Desain	130
BAGIAN 4 PROSES DEKONSTRUKSI CITRA SIMULASI DESAIN	138
4.1 Dekonstruksi Ruang.....	139
4.2 Proses Dekonstruksi Desain Ruang.....	141
4.3 Dekonstruksi Ruang Tradisional	155
4.4 Dekonstruksi Kekuasaan.....	166
4.5 Dekonstruksi Pelibatan.....	171
4.6 Pelibatan Teknologi Komputer Desain	171
4.7 Pelibatan Peraturan Bangunan Bali	173
4.8 Dekonstruksi Pengabaian (Penundaan Makna) ..	177
4.9 Pengabaian Teknologi Desain Manual.....	178
4.10 Pengabaian Kode Desain Badung	181
4.11 Pengabaian Kode Desain <i>Candi Bentar</i>	185

4.12 Pengabaian Kode Desain Material.....	192
4.13 Pengabaian Nama Ibu Kota Badung	197
BAGIAN 5 MAKNA REPRESENTASI SIMULASI	
DESAIN.....	209
5.1 Makna Politik	209
5.2 Makna Ekonomi.....	230
5.3 Makna Budaya	240
5.4 Makna Ipteks.....	252
5.5 Makna Ilmu Pengetahuan	253
5.6 Makna Teknologi.....	260
5.7 Makna Seni	266
BAGIAN 6 PENUTUP	273
DAFTAR PUSTAKA.....	277

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Desain Interior 3 Dimensi	7
Gambar 2. Contoh Gambar Perspektif dan Maket	8
Gambar 3. Peta Pulau Bali dan Wilayah Kabupaten Badung.....	24
Gambar 4. Puri Denpasar Kerajaan Badung 1906.....	27
Gambar 5. Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang.....	39
Gambar 6. Puspem Badung di Gedung Diklat, Sempidi.....	41
Gambar 7. Skenario Penataan Pupem Badung.....	46
Gambar 8. Kondisi Sebelum Dibangun Gedung Puspem Jaringan SUTET di sebelah timur, Gedung Diklat di sebelah selatan, Jalan jalur Abianbase – Dalung di sebelah barat lokasi Puspem	48
Gambar 9. Perspektif Kawasan Puspem Badung Konsep sistem pelayanan dalam satu kawasan	51
Gambar 10. Kantor Bupati Badung, Desain Interior <i>Lobby</i> dan <i>Ruang Tunggu</i>	65
Gambar 11. Desain Gedung-gedung SKPD Puspem Badung Pola yang sama dapat membuat kesatuan desain	71
Gambar 12. Citra kronoskopi desain Gedung Puspem Badung..	79
Gambar 13. Kunjungan BPK RI dan 17 Ketua DPRD di Indonesia Timur Tanggal 15 November 2010	99
Gambar 14. Pola Ruang Tri Mandala Puspem Badung	105
Gambar 15. Struktur Tri Angga Desain Gedung Puspem Badung	107
Gambar 16. Contoh Ragam Hias Tradisi Bali pada Gedung Puspem Badung	112
Gambar 17. Desain Interior Lobby Kantor Bupati Badung dari Simulasi Desain Menjadi Realitas	117

Gambar 18. Pengembangan Desain Wantilan Era Kolonial; Kiri – Wantilan Puri Denpasar; Kanan – Wantilan Bali Hotel Denpasar.....	123
Gambar 19. Desain Wantilan Bali Hotel Jenis Panggung Proseneum.....	124
Gambar 20. Contoh Desain Hibrid Gedung Puspem Badung.	126
Gambar 21. Murda di Atap Gedung Puspem Badung	134
Gambar 22. Kemonumentalan Gedung Puspem Badung	137
Gambar 23. Denah dan Tampak Depan Puspem Badung Dibuat dengan komputer desain program AutoCAD	146
Gambar 24. Simulasi Desain 3D Gedung Puspem Badung	152
Gambar 25. Dekonstruksi Ruang Tri Mandala Gedung Puspem Badung	161
Gambar 26. Dekonstruksi Ruang Pola Tri Angga di Puspem Badung.....	163
Gambar 27. Teknologi Desain Manual dan Teknologi Digital.....	179
Gambar 28. Kode Desain Gaya Badung: Candi bentar sayap burung di Pura Uluwatu dan dinding bata merah kasar di Pura Maospait, Denpasar	184
Gambar 29. Desain Candi Bentar Puri Denpasar dan Puspem Badung Candi bentar, gerbang barat dan selatan Puri Denpasar (Atas), Candi bentar Puspem Badung (Bawah)	191
Gambar 30. Kode Desain Tembok Bangunan Gaya Badung Material bata merah kasar di Puri Kesiman (kiri) dan Puri Denpasar (kanan)	193
Gambar 31. Material Padas Bata pada Gedung Puspem Badung.....	196

Gambar 32. Lambang Kabupaten Badung	208
Gambar 33. Pembangunan Gedung MPR/ DPR RI (Conefo) (Atas) dan Desain Gedung MPR/ DPR RI Setelah Rampung (Bawah).....	218
Gambar 34. Desain Awal Puspem Badung 2002	223
Gambar 35. Perubahan Budaya dalam Pembuatan Desain dari Teknik Konvensional, Mekanik, ke Teknologi Digital ..	248
Gambar 36. Contoh Penerapan Teknologi Komputer Desain di Bali.....	249
Gambar 37. Patung Atonium di Kota Brusel, Belgia	257
Gambar 38. Pembuatan Simulasi Desain 3D VR	264
Gambar 39. Simulasi Desain Puspem Badung Dibuat dengan Komputer Desain 3D VR.....	265
Gambar 40. Estetika Simulasi Desain Interior Lobby Kantor Bupati Badung	271

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Simulasi merupakan sebuah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang sebelumnya tidak ada secara realitas, tetapi dapat diwujudkan menjadi realitas baru yang bersifat imajiner, tetapi terlihat seperti nyata. Model-model tersebut bisa dibuat menggunakan bantuan teknologi simulasi mutakhir, sehingga mampu dibuat citra yang terlihat supernatural, ilusi, fantasi, khayal, tetapi tampak seperti nyata, sehingga bisa disebut hiper-realitas atau posrealitas (Piliang, 2003: 19).

Teknologi simulasi mutakhir yang dapat menciptakan citra hiper-realitas (posrealitas) pada desain, antara lain komputer desain tiga dimensi (3D) dengan Realitas Virtual (VR). Oleh karena itu, aktivitas representasi dan komunikasi desain yang pada masa lalu dilakukan di ruang nyata dan melibatkan material fisik, kini dapat disimulasikan di dalam layar komputer, menggunakan aplikasi komputer desain 3D VR.

Berkaitan dengan representasi sebuah desain arsitektural, representasinya tidak hanya ditentukan oleh perancang atau desainernya saja. Akan tetapi, juga dapat ditentukan oleh faktor kekuasaan. Sejak zaman purba hingga memasuki peradaban modern, faktor kekuasaan turut menentukan representasi wujud karya desain arsitektural. Hal ini pula yang mendasari, bahwa desain arsitektural merupakan sebuah *general locus* atau kerangka (*framework*) dari representasi desain arsitektural (Hollier dalam Ikhwannuddin, 2005: 86).

Desain arsitektural dapat merepresentasikan sebuah agama, kekuatan politik, peristiwa, dan lain-lain. Representasi tersebut merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk menampilkan hubungan sosial perwujudan benda budaya yang digunakan oleh manusia sehingga dapat dipahami maknanya melalui teks-teks budaya, seperti nada (suara), bentuk visual (gambar), bangunan arsitektural, dan sebagainya Barker (2006: 9). Oleh karena itu, representasi desain dapat dikaji untuk mengetahui cara dihasilkannya makna pada beragam konteks, seperti representasi dan makna budaya yang terdapat pada karya desain arsitektural.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, lahirnya teknologi komputer desain 3D VR

pada akhir abad ke-20 telah memudahkan arsitek dan desainer interior dalam membuat simulasi desain ruang. Teknologi desain tersebut dapat menciptakan citra simulasi seperti realitas, yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis. Citra simulasi tersebut dilengkapi dengan citra gerak atau citra kronoskopi, sehingga simulasi desainnya dapat memvisualkan representasi posrealitas.

Menurut Virilio (dalam Piliang, 2008: 393), perkembangan realitas kronoskopi, yang dibangun oleh elemen-elemen nonmaterial dan virtual telah mengubah secara mendasar etos atau karakter desain, yang tidak lagi sepenuhnya bersumber dari elemen-elemen ekstensif (material, fisik, dan spasial), tetapi juga berupa elemen-elemen intensif (nonmaterial, nonfisikal dan nonspasial).

Aktivitas representasi dan komunikasi desain yang pada masa lalu dilakukan di ruang nyata dan melibatkan material fisik, kini dapat disimulasikan di dalam layar komputer. Desainer atau arsitek yang semula menciptakan ruang arsitektonik di ruang yang bersifat fisik, kini dapat menciptakan ruang tanpa sentuhan fisik, yaitu berupa simulasi ruang dengan realitas virtual di layar komputer (wawancara dengan Piliang, 14 Maret 2012).

Kecanggihan teknologi simulasi mutakhir ini menurut Baudrillard dibangun oleh dimensi baru ruang, yang disebut ruang simulakrum. Ruang simulakrum adalah ruang virtual, ruang maya, ruang semu, atau ruang artifisial, yang terbentuk oleh data numerik di dalam komputer, sehingga bisa juga ia disebut sebagai ruang digital. Kemudian yang disebut sebagai ruang dengan realitas virtual adalah realitas yang tercipta di dalam ruang virtual tersebut. Di dalam wacana desain virtual, masalah waktu, durasi, dan temporalitas dunia nyata dapat dimanipulasi, sehingga seseorang yang melihat desain tersebut dapat mengalami waktu dari desain secara virtual (imaterial), sebelum desain itu direalisasikan menjadi sebuah wujud material atau fisik (Piliang, 2008: 396-397).

Teknologi simulasi mutakhir ini dimasukkan ke dalam ranah budaya posmodern oleh Baudrillard. Budaya posmodern ditandai oleh suatu arus besar simulasi dan tanda yang menarik perhatian, suatu hiperrealitas, di mana manusia dibanjiri oleh citra dan informasi (Barker, 2006: 161). Representasi posrealitas yang diciptakan menggunakan teknologi simulasi, sesungguhnya adalah dunia hiperrealitas, sebuah dunia yang melampaui realitas, sebuah ruang halusinasi yang tercipta dari data di dalam komputer, dan dapat menawarkan tingkat pengalaman,

persepsi, perasaan, dan emosi yang berbeda dengan dunia nyata (Piliang, 2009: 160-161).

Dalam kehidupan di dunia nyata (realitas), manusia tetap memerlukan ruang untuk melakukan berbagai aktivitas. Manusia beraktivitas di dalam ruang dan berusaha menciptakan ruang untuk menyatakan dan menyempurnakan jati dirinya.

Sejak zaman dahulu, ruang memang telah menjadi topik bahasan penting, baik dalam diskusi ilmu filsafat maupun pengetahuan alam. Pada masa klasik, tokoh-tokoh pemikir menafsirkan ruang berdasarkan filosofi alam. Memasuki abad pertengahan, konsep ruang banyak didasarkan pada pandangan kosmologi. Pada era modern, teori ruang kemudian lebih banyak didasarkan pada pandangan antroposentris. Khusus teori ruang yang berkaitan dengan arsitektur, baru muncul menjelang akhir abad ke-19 (van de Ven, 1991: xiii).

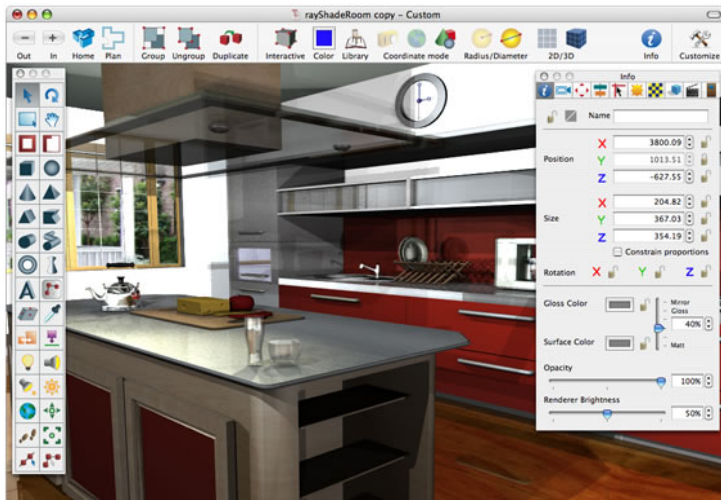
Pada era posmodern, muncul teori ruang baru, yang disebut simulakrum. Teori ruang ini muncul seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komputer. Simulakrum merupakan bentuk jamak dari simulakra. Simulakra tersebut adalah ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. Dalam hal ini, simulasi merupakan penciptaan realitas baru atau realitas imajiner

yang dianggap nyata menggunakan teknologi komputer. Dengan teknologi komputer desain, bahkan bisa dibuat sesuatu yang bersifat supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2003: 19).

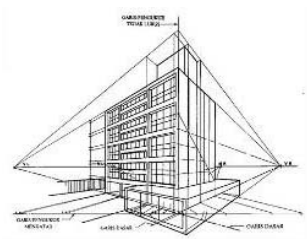
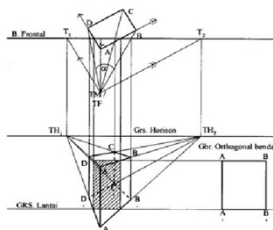
Teknologi simulasi mutakhir yang dapat menciptakan ruang virtual, ditemukan pada akhir abad ke-20 sejalan dengan perkembangan teknologi komputer dari masa ke masa. Teknologi komputer itu sendiri lahir pada dekade 1940-an. Empat puluh tahun kemudian, barulah ditemukan komputer pribadi (PC) yang mudah dioperasikan dan harganya terjangkau masyarakat. Munculnya PC disusul dengan lahirnya komputer yang dapat membantu pembuatan desain atau *Computer Aided Design* (CAD) pada 1982. Lahirnya CAD berlanjut dengan kehadiran komputer desain 3D dengan realitas virtual (*Virtual Reality*), yang diperkenalkan ke publik pada Oktober 1990. Teknologi ini didukung program atau perangkat lunak grafik vektor 3D dan animasi (<http://en.wikipedia.org>). Teknologi komputer desain ini dapat membantu pembuatan simulasi desain seperti nyata meskipun tercipta oleh data di dalam komputer (lihat Gambar 1).

Sebelum ditemukan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, sejak awal abad ke-20 simulasi

desain ruang 3D dibuat menggunakan gambar perspektif linier dan dilengkapi dengan maket (lihat Gambar 2).



Gambar 1. Contoh Desain Interior 3 Dimensi
(Sumber: Google.co.id)





Gambar 2. Contoh Gambar Perspektif dan Maket
(Sumber: Google.co.id)

Teori perspektif ditemukan oleh Leon Batista Alberti (1404–1472) pada era Renaisans. Perspektif berasal dari kata *prospettiva* kata dalam bahasa Italia, yang berarti gambar pandangan (Suparyono, 1986: 7). Leonardo Da Vinci (1452–1519) kemudian mengkritisi teori perspektif Alberti dan menemukan teori perspektif linier (*lineare*), perspektif warna (*di colore*), dan perspektif pelenyapan (Capra, 2007: 289). Perspektif merupakan teknik matematis untuk merepresentasikan citra ruang 3D di atas bidang dua dimensi (2D). Geometri perspektif merupakan konsep ilmiah pertama tentang ruang 3D.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengkajian Simulasi Desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung merupakan masalah desain dengan teori ruang baru. Sebab, desain Gedung Puspem Badung dibuat menggunakan teknologi simulasi mutakhir, yang dibuat pada ruang virtual di layar komputer. Desainnya tidak lagi dibuat pada ruang yang bersifat fisik. Oleh karena itu, pembahasan simulasi desain Gedung Puspem Badung ini dapat dimasukkan ke dalam ranah kajian budaya posmodern.

Dengan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual (3D VR) telah berhasil diciptakan simulasi desain Gedung Puspem Badung. Representasi posrealitas desainnya dapat membuat seseorang yang melihat simulasi desain tersebut mengalami waktu secara virtual (imaterial), sebelum Gedung Puspem Badung diwujudkan secara fisik (material).

Pembuatan desain Gedung Puspem Kabupaten Badung tersebut dikerjakan oleh sebuah konsorsium konsultan desain yang dibentuk oleh Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Badung, bekerja sama dengan Dinas Cipta Karya Kabupaten Badung (wawancara dengan Desy Damayanti, Kadis Cipta Karya Kab. Badung, 14 Mei 2012). Konsorsium konsultan desain tersebut dikoordinasi oleh

Ir. I Wayan Gomudha, seorang arsitek senior Bali dan pimpinan Kantor Konsultan Perencana CV Cipta Mandala Denpasar. Selain sebagai pimpinan konsultan perencana, Gomudha juga seorang dosen senior di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Udayana.

Setelah desain disetujui Pemda Kabupaten Badung, pembangunan Gedung Puspem Badung kemudian diwujudkan secara bertahap. Pada tahap I (2007) dibangun Gedung DPRD, Sekretariat Daerah Kabupaten Badung dan Pura. Pada tahap II (2008) dibangun delapan unit gedung untuk menampung Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD). Pada tahap III (2011) dibangun Gedung Dinas Pendapatan Daerah (Dispen), Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil (wawancara dengan Apramana, Asisten II Kab. Badung; Suambara, Ka Bappeda Badung; Bayu Kumara Putra, Kabag Administrasi Pembangunan Kab. Badung, 14 Mei 2012, dan dengan Muliarta, Kabid Bangunan Cipta Karya Kab. Badung, 16 Mei 2012).

Setelah selesai pembangunan Puspem Badung tahap I yang terdiri atas bangunan Gedung Kantor Bupati, Kantor DPRD dan Pura, peresmian dilakukan pada 5 Agustus 2008 oleh Menteri Dalam Negeri (Mendagri) RI Mardiyanto. Pada saat itu juga diresmikan Pura Lingga Bhuwana Puspem Badung oleh Gubernur Bali Dewa

Beratha. Peresmian ini dilakukan bertepatan dengan tiga tahun masa kepemimpinan Bupati Badung A. A. Gde Agung dan Wakil Bupati I Ketut Sudikerta (<http://www.balipost.com>).

Selanjutnya ibu kota Kabupaten Badung yang baru, Mangupura, diresmikan oleh Mendagri Gamawan Fauzi pada 12 Februari 2010. Pada saat itu, Mendagri Gamawan Fauzi memberi komentar bahwa keberhasilan pembangunan Gedung Puspem Badung yang megah dan bergaya arsitektur khas Bali, merupakan hasil kontribusi dari pendapatan asli daerah (PAD) Kabupaten Badung yang tinggi (<http://bali.antaranews.com>).

Pembangunan Gedung Puspem Badung di Mangupura sebenarnya merupakan tindak lanjut dari keluarnya Undang-Undang (UU) Nomor 1, Tahun 1992, yang menetapkan Pembentukan Kota Madya Daerah Tingkat II Denpasar, pada 27 Februari 1992. Gedung Puspem Badung di pusat Kota Denpasar, kemudian digunakan sebagai Puspem Kota Denpasar, setelah Pemda Badung membangun Puspem Dharma Praja di Lumintang, Denpasar pada awal dekade 1980-an. Akan tetapi, akibat terjadi kerusuhan massa yang membumihanguskan Puspem Dharma Praja pada 21 Oktober 1999, maka Pemda Badung segera harus memiliki gedung Puspem yang

baru. Setelah melalui beberapa kali pengkajian, akhirnya diputuskanlah lokasi Puspem Badung yang baru dibangun di wilayah Kelurahan Sempidi, yang merupakan wilayah Kabupaten Badung.

Sebagai salah satu kabupaten yang ada di wilayah Provinsi Bali, Kabupaten Badung berkembang dari sistem pemerintahan kerajaan sebelum era kolonial, dengan pusat pemerintahan di Puri Denpasar. Struktur tata ruang Puri Denpasar dan desain bangunan-bangunannya dapat diketahui dari uraian Konta (1977: 26–29) dalam *Kidung Puputan Badung: Bandana Pralaya*, pada *Sargah IV*. Beberapa dokumentasi foto Puri Denpasar sebelum peristiwa puputan Badung, antara lain dapat diketahui dari buku *Gegevens Bettrevende De Zefstandige Rijkjes op Bali* (Data tentang Kerajaan-kerajaan di Bali) yang diterbitkan di Batavia (Jakarta) pada 1906.

Setelah peristiwa Puputan Badung 20 September 1906, Puri Denpasar dijadikan markas tentara oleh pemerintah kolonial Belanda (Agung, 1989: 597). Pada masa kolonial, sisi selatan Puri Denpasar digunakan sebagai kantor perwakilan pemerintah kolonial Belanda, sisi di bagian timur dan utara untuk perumahan pejabat pemerintah kolonial, dan di sisi barat digunakan sebagai penginapan, yang kemudian menjadi bagian dari Bali

Hotel (Salain, 2011: 77). Sejak pemerintah kolonial Belanda membangun kantor perwakilan, perumahan dan hotel di bekas area Puri Denpasar, masyarakat Kota Denpasar mulai mengenal bangunan gaya kolonial Barat, yang menjadi bibit desain arsitektur modern di Kota Denpasar.

Istilah desain pada dasarnya memiliki arti rancangan atau perencanaan. Yustiono (dalam Sachari, 1986: 22–23), menjelaskan bahwa istilah desain berasal dari kata *dessiner* dalam bahasa Perancis, yang berarti menggambar dan bisa juga diartikan sebagai perancangan. Desain modern lahir karena dipicu oleh revolusi industri di Eropa pada abad ke-18. Desain modern lahir sebagai akibat bertemunya seni rupa dengan teknologi, yang membawa nilai-nilai dan parameter baru. Dalam peradaban modern, desain hadir menjalankan fungsinya untuk memberikan nilai humanistik pada produk teknologi industri modern, serta tetap mengembangkan fungsi estetis dalam kebudayaan. Akan tetapi, desain modern yang semula diyakini sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna kemudian mendapat kritik. Widagdo (2005: 227) mengungkapkan bahwa kritik terhadap desain modern tersebut muncul sebagai akibat dari ketidakmampuan desain modern mengangkat peran sosial desain. Desain yang seharusnya mampu menjadi

media ungkap budaya, kemanusiaan, moral, fantasi, selera, dan nilai-nilai keindahan, justru tersingkir. Desain modern juga terlalu berkiblat kepada kepentingan pemilik modal, industri, dan bisnis.

Kritik terhadap desain modern kemudian melahirkan gerakan posmodern, yang muncul bersamaan dengan terjadinya gerakan kritik sosial di Eropa setelah dekade 1960-an. Kritik ini datang dari gerakan *The New Left*, gerakan kiri baru yang menginginkan perombakan sistem sosial, ke arah sistem yang cenderung memihak pada harkat dan martabat kemanusiaan. Habermas sebagai generasi kedua Mazhab Frankfurt, kemudian melakukan rekonstruksi terhadap teori kritis yang dikembangkan generasi pendahulunya. Habermas berhasil membuktikan bahwa antara pengetahuan biasa, ilmu pengetahuan, kepentingan, dan ideologi dalam praksis kehidupan tidak mudah dipisahkan dan selalu ada keterkaitan satu sama lain (Lubis, 2006: 49–50). Teori kritis Mazhab Frankfurt dan kaum posmodernis tersebut telah memberikan arah bagi Kajian Budaya untuk mengkaji budaya massa dan populer. Selain itu, telah memberikan kesadaran bahwa ilmu pengetahuan tidak terlepas dari kepentingan dan kekuasaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka masalah menarik untuk dikaji adalah bentuk simulasi desain, proses dekonstruksi dan makna representasi simulasi desain Gedung Puspem Badung, yang dibuat menggunakan teknologi simulasi mutakhir ranah budaya posmodern. Teknologi simulasi mutakhir ini telah mewarnai kehidupan budaya manusia Bali kontemporer dalam aktivitas pembuatan desain, seperti desain Gedung Puspem Badung. Oleh karena itu, problem empiris penelitian ini adalah pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Badung pada dimensi baru ruang, yaitu ruang virtual di layar elektronik komputer yang dilengkapi citra gerak. Hasil simulasi ruang dan waktu kecerdasan buatan tersebut dapat merepresentasikan suasana ruang arsitektural posrealitas.

Hal itulah yang menyebabkan apabila seseorang melihat hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung tersebut dapat mengalami suasana ruang dan waktu secara virtual (imaterial), sebelum desain Gedung Puspem Badung diwujudkan menjadi bangunan fisik (material). Penggunaan teknologi komputer desain 3D VR, telah mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik, seperti gambar desain, gambar perspektif, dan maket. Implikasi teknologi ini terhadap wacana desain adalah terjadinya transformasi ruang ekstensif (di dalam dunia

fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar elektronik komputer). Sebagian besar tugas arsitektur dan desain interior kemudian diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan yang didukung citra gerak atau citra kronoskopi, sehingga simulasi desain Gedung Puspem Badung dapat merepresentasikan suasana ruang posrealitas.

Citra desain Gedung Puspem Badung di layar elektronik komputer tersebut merupakan hasil integrasi teknologi komputer dengan kemampuan pribadi seorang desainer atau arsitek. Teknologi komputer desain 3D VR tersebut hanyalah merupakan alat untuk mempermudah pekerjaan desain yang rumit. Kelayakan sebuah karya desain tetap merupakan hasil pemikiran seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah desain secara ideal sehingga sebuah desain bisa dipertanggungjawabkan.

Oleh karena itu, sebagai alat untuk mempermudah pembuatan desain Gedung Puspem Badung, maka teknologi komputer desain harus bisa membantu pengembangan desain lokal Bali dan merepresentasikan nilai-nilai Arsitektur Tradisional Bali (ATB), sesuai dengan Peraturan Daerah (Perda) Nomor 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan Perda Nomor 5, Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung.

Pengkajian terhadap simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung, diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap penggunaan teknologi komputer desain di Bali. Penggunaan teknologi komputer desain 3D VR juga diharapkan dapat bersinergi dengan kemampuan individu arsitek dan desainer interior, serta dapat mengaplikasikan nilai-nilai ATB. Wujud sinergi dan integrasi tersebut diharapkan tidak menimbulkan kesenjangan antara keinginan dengan kenyataan, sehingga penggunaan teknologi komputer desain dapat berpihak kepada harkat dan martabat masyarakat pendukung kebudayaan Bali, khususnya menyangkut penerapan nilai-nilai ATB.

2. Kontribusi Buku

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara arsitektur dipahami, dirancang, dan dikomunikasikan. Simulasi tiga dimensi dengan realitas virtual tidak lagi sekadar menjadi perangkat visualisasi sebelum proses konstruksi, tetapi telah menjadi ruang tempat gagasan arsitektur dibangun, diperdebatkan, dan dipresentasikan kepada berbagai pihak. Dalam konteks tersebut, buku ini mengajak pembaca melihat bahwa representasi digital bukan hanya persoalan teknis, melainkan juga persoalan

budaya, pengetahuan, kekuasaan, dan pembentukan makna.

Melalui pembahasan mengenai simulasi desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung, buku ini memperlihatkan bagaimana teknologi komputer desain berinteraksi dengan nilai-nilai Arsitektur Tradisional Bali dalam proses perancangan sebuah kompleks pemerintahan kontemporer. Simulasi digital dipahami sebagai media yang tidak hanya merepresentasikan bentuk bangunan yang akan dibangun, tetapi juga membentuk cara berbagai pihak membayangkan ruang, identitas, serta citra kelembagaan sebelum bangunan hadir secara fisik.

Pembahasan tersebut menempatkan desain arsitektur dalam hubungan yang lebih luas dengan perkembangan budaya digital. Perubahan dari gambar manual menuju simulasi digital menunjukkan bahwa transformasi teknologi selalu diikuti oleh perubahan cara manusia memproduksi pengetahuan visual, mengambil keputusan desain, dan membangun persepsi mengenai ruang. Dengan demikian, teknologi tidak diposisikan semata-mata sebagai perangkat bantu, tetapi sebagai bagian dari proses sosial dan budaya yang memengaruhi praktik desain arsitektur.

Buku ini juga memperluas pembahasan mengenai hubungan antara modernisasi teknologi dan pelestarian identitas lokal. Penggunaan perangkat lunak desain yang berkembang secara global tidak serta-merta menghilangkan karakter arsitektur Bali. Sebaliknya, kasus Puspem Kabupaten Badung memperlihatkan bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan representasi visual yang tetap berupaya mengakomodasi prinsip-prinsip Arsitektur Tradisional Bali. Pada saat yang sama, buku ini menunjukkan bahwa proses tersebut tidak berlangsung secara sederhana, melainkan melalui berbagai pilihan, penyesuaian, dan negosiasi antara kebutuhan fungsional, regulasi, pertimbangan estetis, serta nilai-nilai budaya.

Dari sudut pandang akademik, buku ini menawarkan pembacaan yang menghubungkan kajian desain, arsitektur, teknologi digital, dan kajian budaya dalam satu kerangka pembahasan yang saling berkaitan. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa desain arsitektur dapat dipahami sebagai praktik representasi yang selalu dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kondisi sosial, kebijakan pemerintah, serta dinamika budaya. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berbicara mengenai sebuah objek arsitektur tertentu, tetapi

juga mengenai perubahan cara manusia memahami ruang pada era digital.

Bagi kalangan akademisi dan mahasiswa, buku ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memahami perkembangan representasi arsitektur pada masa transformasi digital, sekaligus memperlihatkan bagaimana teori-teori budaya kontemporer dapat digunakan untuk membaca fenomena desain. Bagi arsitek, desainer interior, dan praktisi perencanaan, pembahasan dalam buku ini diharapkan memberikan perspektif yang lebih luas mengenai posisi simulasi digital dalam proses perancangan, sehingga penggunaan teknologi tidak berhenti sebagai sarana visualisasi, tetapi juga menjadi bagian dari proses refleksi terhadap nilai-nilai budaya yang ingin diwujudkan dalam sebuah karya arsitektur.

Di sisi lain, buku ini juga memiliki relevansi bagi pemerintah daerah, perencana kawasan, dan pengambil kebijakan yang terlibat dalam pembangunan fasilitas publik. Pengalaman pembangunan Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung menunjukkan bahwa teknologi digital dapat mendukung proses komunikasi desain, memperkuat koordinasi antarpemangku kepentingan, serta membantu memastikan bahwa identitas lokal tetap menjadi bagian

penting dalam proses pembangunan kawasan pemerintahan.

Pada akhirnya, buku ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan wacana arsitektur Indonesia yang semakin dihadapkan pada percepatan teknologi digital. Di tengah berkembangnya berbagai perangkat simulasi, visualisasi, dan kecerdasan komputasional, tantangan utama bukan hanya menghasilkan representasi yang semakin realistis, tetapi juga memastikan bahwa teknologi tetap mampu menjadi media yang memperkuat karakter budaya, identitas tempat, dan nilai-nilai lokal. Dengan menempatkan simulasi desain sebagai ruang pertemuan antara teknologi dan kebudayaan, buku ini berupaya memperlihatkan bahwa inovasi digital dan warisan arsitektur tradisional bukan merupakan dua kutub yang saling bertentangan, melainkan dapat berkembang secara saling melengkapi dalam membentuk praktik arsitektur yang relevan dengan kebutuhan masyarakat kontemporer.

BAGIAN 2

MEMBANGUN PUSAT

PEMERINTAHAN

MANGUPRAJA

2.1 Gambaran Umum Kabupaten Badung

Kabupaten Badung merupakan salah satu dari kabupaten yang ada di wilayah Provinsi Bali. Kabupaten Badung berkembang dari sistem pemeritahan kerajaan sebelum era kolonial. Pada awal kemerdekaan, dibentuk pemerintahan Swatantra Tingkat II Badung. Selanjutnya, pada masa pemerintahan Orde Baru dijadikan pemerintahan Kabupaten Daerah Tingat II Badung.

Setelah keluarnya Undang-Undang No. 1, Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Madya (Kodya) Daerah Tingkat II Denpasar, Pemerintahan Kabupaten Badung kemudian dipisahkan dengan Pemerintahan Kodya Denpasar (kini Kota Denpasar). Dengan keluarnya Peraturan Pemerintah (PP) No. 67, Tahun 2009 tentang Pemindahan Ibu kota Kabupaten Badung dari wilayah

Kota Denpasar ke wilayah Kecamatan Mengwi, dengan ibu kota Mangupura.

2.2 Lokasi dan Letak Geografis

Sebagai salah satu dari kabupaten di Bali, Kabupaten Badung secara fisik memiliki bentuk wilayah menyerupai sebilah keris (lihat Gambar 3). Keunikan ini kemudian diangkat menjadi lambang daerah, yang di dalamnya terkandung semangat dan jiwa ksatria berkaitan dengan peristiwa Puputan Badung. Semangat ini kemudian melandasi moto Kabupaten Badung, *Cura Dharma Raksaka*, yang berarti kewajiban pemerintah untuk melindungi kebenaran dan rakyatnya (Humas Badung, 2011:1).



Gambar 3. Peta Pulau Bali dan Wilayah Kabupaten Badung
(Sumber: <http://www.badungkab.go.id>)

Wilayah Kabupaten Badung terletak pada posisi 08°14'17"–08°50'57" Lintang Selatan (LS) dan 115°05'02"–15°15' 09" Bujur Timur (BT) membentang di tengah-tengah Pulau Bali. Luas wilayah Kabupaten Badung adalah 418,52 km² (7,43% dari luas Pulau Bali). Bagian utara Kabupaten Badung merupakan daerah pegunungan yang berudara sejuk, berbatasan dengan Kabupaten Buleleng. Wilayah di bagian selatan merupakan dataran rendah dengan pantai berpasir putih dan berbatasan langsung dengan Samudra Indonesia. Sebelah timur wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Gianyar dan Kota Denpasar. Bagian tengah wilayah Badung merupakan daerah persawahan. Di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Tabanan.

Secara umum Kabupaten Badung merupakan daerah beriklim tropis yang memiliki dua musim, yaitu musim kemarau (April–Oktober) dan musim hujan (Nopember – Maret). Curah hujannya rata-rata 893,4 – 2.702,6 mm per tahun. Kemudian suhu udaranya berkisar 25°C – 30°C dengan kelembapan udara rata-rata mencapai 79% (<http://www.badungkab.go.id>).

Khusus kedudukan atau lokasi Puspem Kabupaten Badung “Mangupraja” di wilayah Mangupura terletak pada koordinat 08°36'10" LS dan 115°10'43" BT. Wilayah

Mangupura ini meliputi Desa Mengwi, Desa Gulingan, Desa Mengwitani, Desa Kekeran, Kelurahan Kapal, Kelurahan Abianbase, Kelurahan Lukluk, Kelurahan Sempidi, dan Kelurahan Sading.

2.3 Dari Kerajaan Menjadi Kabupaten

Dalam Babad Badung - Tabanan yang disalin oleh Raka (2001: 53–54), disebutkan bahwa nama wilayah Badung berasal dari kata Bandana. Wilayah ini merupakan anugerah dari *Batari Danu* di Batur Agra kepada Kyayi Arya Bebed, leluhur Kerajaan Badung. Setelah menjadi penguasa Bandana Pura, kewibawaan Kyayi Arya Bebed makin besar. Akibat banyaknya bekas luka setelah berperang dengan penguasa Karangasem, Kyayi Arya Made Janggara, Kyayi Arya Bebed kemudian disebut Kyayi Jambe Pule dan diberi gelar Prabhu Bandhana.

Tim peneliti sejarah Bandung (1992: 27), mengungkapkan bahwa Kerajaan Badung berdiri sebagai kerajaan yang berdaulat sejak tahun 1779, pada masa pemerintahan I Gusti Ngurah Pemecutan Sakti di Puri Denpasar. Raja I Gusti Ngurah Pemecutan Sakti digantikan oleh putranya yang bernama I Gusti Ngurah Gde Pemecutan. Raja I Gusti Ngurah Made Pemecutan

kemudian membuat taman di sebelah selatan Puri Satria pada 1788. Lokasi taman ini berada di utara pasar sore atau *tenten*. Di lokasi taman inilah kemudian dibangun Puri Denpasar, yang kemudian menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Badung (lihat Gambar 4).



Gambar 4. Puri Denpasar Kerajaan Badung 1906

(Sumber: *Gegevens Betreffende De Zelfstandige Rijkjes op Bali 1906*)

Depasar berasal dari kata Den dan pasar. Dalam bahasa Bali, *Den* berarti di sebelah utara, sedangkan *pasar* berarti pasar. Oleh karena itu, yang dimaksud Puri Denpasar adalah Puri yang ada di sebelah utara pasar (Warna dkk., 1993: 161 dan 502). Pusat pemerintahan

Kerajaan Badung di Puri Denpasar berlangsung sampai masa pemerintahan Raja I Gusti Ngurah Made Agung hingga terjadinya peristiwa *puputan* Badung pada 20 September 1906.

Peristiwa *puputan* Badung sempat menjadi kontroversi. Dari aspek budaya Bali, peristiwa *puputan* Badung merupakan sebuah peristiwa heroik untuk memertahankan harkat, martabat, dan kedaulatan sampai titik darah penghabisan (Mirsha dkk., 1992: 42). Untuk mengenang peristiwa ini, A.A. Alit Konta kemudian menciptakan Kidung Puputan Badung: Bandana Pralaya. Dalam karya tersebut, antara lain diungkapkan sikap ksatria raja di Puri Denpasar, yang dikenal dengan *semu* Badung atau karakter rakyat Badung (Konta, 1977: 66).

Dari sudut pandang pemerintah kolonial Belanda, terjadinya peristiwa *puputan* Badung adalah karena perintah raja yang buruk akibat pengaruh minuman keras. Akan tetapi, pendapat ini dinilai salah karena ada bukti yang mengkritisi pendapat tentang *puputan* Badung tersebut.

Sikap itu diungkapkan oleh H.M.van Weede, seorang turis kaya yang mendapat izin ikut dalam ekspedisi militer Belanda dan turut mendokumentasikan peristiwa *puputan* Badung. Menurut van Weede, penilaian terhadap

pemerintahan Raja Badung tidak bisa dilakukan berdasarkan tolok ukur Eropa, karena berdasarkan norma adat istiadat di Bali, ikut mati secara sukarela dalam peristiwa *puputan* merupakan suatu kehormatan.

Selain van Weede, seorang serdadu Belanda bernama Cees, juga memiliki kesan mendalam tentang peristiwa *puputan* Badung. Dalam catatan singkatnya, dijelaskan bahwa peristiwa *puputan* Badung merupakan peristiwa gugurnya raja, para prajurit, dan rakyat Badung dalam satu tekad dan keikhlasan sampai akhir hayatnya (Creese dkk., 2006: 79).

Semua kerajaan di Bali akhirnya dapat dikuasai oleh Belanda, terakhir Kerajaan Klungkung pada 1908. Meskipun demikian, kekuasaan para raja tetap dihormati berdasarkan peraturan Pemerintah Hindia Belanda. Semua kerajaan kemudian dijadikan pemerintahan Swapraja oleh Pemerintah Kolonial Belanda pada 1 Juli 1938 (Agung, 1989: 677). Berdasarkan *Staatblaad* No. 226, Tahun 1929, Bali dibagi menjadi delapan daerah Swapraja oleh Pemerintah Kolonial, terdiri atas Bangli, Gianyar, Karangasem, Buleleng, Jembrana, Tabanan, Badung, dan Klungkung (Mirsha dkk., 1986: 257).

Khusus bekas Puri Denpasar, kemudian digunakan sebagai kantor perwakilan pemerintah kolonial Belanda.

Kantor ini dibangun di sisi bagian selatan puri. Sisi timur dan utara puri digunakan untuk perumahan pejabat pemerintah kolonial. Sisi bagian barat puri digunakan sebagai penginapan, yang kini menjadi bagian dari Bali Hotel (Salain, 2011: 77).

Setelah Indonesia merdeka, pada 1960 bekas kantor perwakilan pemerintah kolonial Belanda tersebut digunakan sebagai Pusat Pemerintahan (Puspem) Provinsi Bali, yang diberi nama Jaya Sabha. Oleh karena lahan Puspem di Jaya Sabha dinilai kurang luas untuk menggerakkan roda pemerintahan Provinsi Bali, kemudian muncullah ide untuk memindahkan Puspem Provinsi Bali tersebut (wawancara dengan Yuliasuti, putri mantan Ketua DPRD Bali periode 1971–1977, 14 Mei 2012). Pada masa pemerintahan Gubernur Ida Bagus Mantra pada 1978, Kantor Gubernur Bali dipindahkan ke *Civic Centre* Renon, dan diberi nama Puspem Niti Mandala. Sedangkan Jaya Sabha hanya digunakan sebagai gedung pertemuan dan Rumah Jabatan Gubernur Bali.

Pada 19 Agustus 1945, Presiden Sukarno menjadikan Bali sebagai Provinsi Sunda Kecil, dengan ibu kota Singaraja (Pendit, 1954: 40). Berdasarkan Undang-Undang No. 64 tentang Pemerintahan Daerah, pada 14 Agustus 1958, pemerintah membentuk Daerah Swatantra

Tingkat I Bali dengan Ibu kota Singaraja. Di bawah struktur pemerintahan Tingkat I, terdapat delapan Daerah Swatantra Tingkat II menggantikan delapan Daerah Swapraja (Mirsha dkk., 1986: 261). Selanjutnya, pada masa pemerintahan Orde Baru 1966, pemerintahan Swatantra Tingkat I diubah menjadi pemerintahan Daerah Tingkat I Provinsi dan pemerintahan Swatantra Tingkat II menjadi pemerintahan Daerah Tingkat II Kabupaten.

Kabupaten Badung merupakan salah satu pemerintahan Daerah Tingkat II di Provinsi Bali. Dengan keluarnya Undang-Undang No. 1, Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Madya (Kodya) Daerah Tingkat II Denpasar, Kabupaten Badung dipisahkan dengan Pemerintahan Kodya Denpasar (kini Kota Denpasar). Kabupaten Badung kemudian membangun Puspem Dharma Praja di Lumintang Denpasar.

Akan tetapi, Puspem Dharma Praja terbakar hangus saat terjadinya peristiwa amuk massa pada 21 Oktober 1999. Selanjutnya Pemda Kabupaten Badung membangun gedung puspem baru pada 2007. Gedung Puspem Kabupaten Badung yang baru ini diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri (Mendagri) RI Mardiyanto pada 5 Agustus 2008. Kemudian nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru, Mangupura, diresmikan pada 12

Februari 2010 oleh Menteri Dalam Negeri Gamawan Fauzi.

2.4 Kependudukan

Penduduk dapat menentukan dinamika suatu wilayah atau sebuah kota. Selaku individu dan kelompok, penduduk menjadi pelaku utama dalam kehidupan sebuah kota atau wilayah. Berdasarkan data Bappeda Badung 2009, jumlah penduduk Badung 388.514 jiwa, dengan laju pertumbuhan 1, 21% dan kepadatan rata-rata 928 jiwa/km². Wilayah yang paling banyak penduduknya adalah Mengwi, yaitu 108.469 jiwa, sedangkan yang paling sedikit penduduknya adalah wilayah Petang, yaitu 28.392 jiwa. Kepadatan tertinggi ada di Kecamatan Kuta Utara, yaitu 1.783 jiwa/km², sedangkan terendah di Kecamatan Petang, yaitu 247 jiwa/km² (<http://bappeda.badungkab.go.id>).

Khusus data penduduk di wilayah Kota Mangupura, dalam buku *Badung Selayang Pandang* (Humas Badung, 2011: 4), belum dicantumkan secara khusus. Dalam buku tersebut hanya dicantumkan data secara umum, bahwa sampai akhir April 2011 penduduk Kabupaten Badung berjumlah 487.613 jiwa dengan

kepadatan 1: 165, 50 jiwa/ km². Untuk dapat mengetahui gambaran umum jumlah penduduk Kota Mangupura, dapat dilakukan rujukan pada data Badung Dalam Angka 2009. Dalam data tersebut disebutkan jumlah penduduk wilayah Kota Mangupura berjumlah 59.715 jiwa dengan kepadatan 13 jiwa/ ha. Jumlah penduduk terpadat berada di Kelurahan Sading, yaitu 24 jiwa/ ha, sedangkan jumlah penduduk terendah ada di Desa Kekeran, yaitu dengan kepadatan 9 jiwa/ ha (Sumber: Badung Dalam Angka 2009).

2.5 Perekonomian

Pada masa kerajaan, kekuatan ekonomi Badung banyak didukung oleh sektor pertanian (agraris) berkombinasi dengan sektor perdagangan. Ketika pusat pemerintahan Badung berada di Puri Denpasar, aktivitas perdagangan berupa pasar sore (*tenten*) berada di sebelah selatan puri. Hal inilah yang menyebabkan pusat pemerintahan Badung disebut Puri Denpasar, yang berarti puri *dajan pasar* (di sebelah utara pasar).

Perekonomian Badung juga didukung pelabuhan laut di Kuta, yang banyak berhubungan dengan pedagang dari luar daerah, bahkan dari negara asing. Setelah

Indonesia merdeka, khususnya sejak dekade 1980-an, perekonomian Badung lebih banyak didukung oleh sektor pariwisata budaya. Sektor inilah yang banyak memberikan kontribusi pada pendapatan asli daerah (PAD) Kabupaten Badung.

Dalam sambutan peresmian Kota Mangupura pada 12 Februari 2010, Mendagri Gamawan Fauzi memuji keberhasilan Kabupaten Badung yang mampu meningkatkan PAD, yang semula kurang dari Rp 400 miliar menjadi lebih dari Rp 800 miliar pada 2011. Padahal, PAD daerah biasanya hanya 5-20 persen dari pendapatan keseluruhan.

Akan tetapi, Kabupaten Badung ternyata mampu mencapai 60 persen. Ini merupakan sesuatu yang luar biasa menurut Mendagri (<http://bali.antaranews.com>). PAD Kabupaten Badung tersebut lebih banyak bersumber dari kontribusi pajak hotel dan restoran (Humas Badung, 2011: 9). Tingginya PAD Badung yang berasal dari kontribusi pajak hotel dan restoran (PHR) menyebabkan Pemda Bali berinisiatif mewajibkan Kabupaten Badung menyisihkan PAD yang berasal dari PHR untuk disumbangkan kepada kabupaten lain di Bali (selain Denpasar) melalui Pemda Bali. Kewajiban tersebut dituangkan dalam Keputusan Gubernur Bali No. 16, Tahun 2003.

Setelah terjadinya peristiwa Bom Bali pada 2002, pemanfaatan sumbangan Kabupaten Badung kepada Pemda Bali untuk didistribusikan kepada enam kabupaten di Bali, pemanfaatannya diprioritaskan untuk promosi pariwisata bersama dan peningkatan keamanan. Hal ini diputuskan berdasarkan SK Gubernur No. 285/01-F/HK/2009, 11 Maret 2009 (Humas Badung, 2011: 7).

Tingginya PAD Badung inilah yang antara lain banyak memberikan kontribusi kepada Kabupaten Badung sehingga sebagian dananya dapat digunakan untuk membangun gedung pusat pemerintahannya, yang menurut Mendagri Gamawan Fauzi sangat megah. Menurut Kabag Administrasi Pembangunan Badung, A.A. Ngr. Bayu Kumara, dana pembangunan Gedung Puspem Badung sebenarnya juga berasal dari dana pinjaman di Bank Pembangunan Daerah Bali. Untuk mengangsur pembayaran dana pinjaman proyek pembangunan Gedung Puspem Badung inilah, antara lain diambil dari PAD Badung.

2.6 Sosial Budaya

Penduduk Badung sejak zaman dahulu sebenarnya adalah masyarakat agraris dengan dilandasi ajaran agama

Hindu dan adat yang kuat. Menurut Bagus dkk. (1977: 101–103), kehidupan komunal masyarakat agraris Bali, hidupnya berkelompok dalam sistem kekekrabatan keluarga *batih*, keluarga luas, klan kecil, dan klan besar. Keluarga *batih* terbentuk setelah terjadi perkawinan. Keluarga luas terbentuk dari satu perkawinan atau sejumlah perkawinan sehingga keluarga luas terdiri atas lebih dari satu keluarga inti. Klan kecil merupakan keluarga dalam satu ikatan *dadia*, yang menjadi satu kesatuan tempat suci klan (*tunggal dadia*), seperti klan (*warga*) Pasek atau warga Pande. Klan besar merupakan ikatan keluarga dalam satu ikatan tempat suci *panti* atau *paibon*.

Klan besar ini memiliki sejarah asal usul dalam bentuk *babad*, yang disimpan oleh kepala keluarga paling tua (*penglingsir*) atau di tempat suci *paibon*-nya. Fungsi *babad* klan besar adalah untuk membina identitas kelompok dan memelihara norma serta adat tradisional.

Dalam kehidupan sosial budaya, di Kabupaten Badung saat ini selain terdapat lembaga pemerintahan, juga terdapat lembaga adat yang terdiri atas 120 desa adat, 523 *banjar* (dusun), dan 523 *sekaa teruna* (organisasi pemuda tradisional).

Di Kabupaten Badung terdapat satu Badan Penasihat Lembaga Adat (BPLA) Kabupaten, enam BPLA Kecamatan, satu *Widyasabha* Kabupaten dan enam *Widyasabha* Kecamatan. Lembaga-lembaga adat ini memiliki peran yang sangat strategis dalam pembangunan di wilayah Badung pada khususnya dan Bali pada umumnya. Sebagaimana lazimnya sebuah lembaga, anggota masyarakat adat ini terikat dalam suatu aturan adat yang disebut *awig-awig*. Keberadaan *awig-awig* ini sangat mengikat warganya sehingga umumnya masyarakat sangat patuh kepada adat.

Oleh karena itu, keberadaan lembaga adat ini merupakan sarana yang sangat ampuh dalam menjaring partisipasi masyarakat Badung. Banyak program yang dicanangkan oleh Pemerintah Kabupaten Badung berhasil dilaksanakan karena melibatkan peran serta lembaga adat (<http://www.badungkab.go.id>).

2.7 Pemindahan Pusat Pemerintahan

Awalnya ibu kota Kabupaten Badung adalah Denpasar. Akan tetapi, selain sebagai ibukota Kabupaten Badung, Kota Denpasar juga ditetapkan menjadi ibu kota Provinsi Bali sejak 23 Juni 1960. Pemindahan ibu kota

Provinsi Bali dari Kota Singaraja ke Denpasar adalah berdasarkan Keputusan Menteri Dalam Negeri dan Otonomi Daerah No. 5/ 2/ 36 - B6 tahun 1960 (Mirsha dkk., 1986: 256).

Sejak itulah Kota Denpasar mengalami pertumbuhan pesat, yang meliputi pertumbuhan fisik, ekonomi, dan sosial budaya. Berdasarkan perkembangan dan pertumbuhan Kota Denpasar dari tahun ke tahun, kemudian Pemerintah Kabupaten Badung mengusulkan agar Denpasar menjadi Kota Administratif.

Melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 20, Tahun 1978, Denpasar kemudian ditetapkan sebagai Kota Administratif. Selanjutnya pada 1980, Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Badung mengusulkan kembali Kota Administratif Denpasar menjadi Kota Madya karena perkembangan Kota Administratif Denpasar sudah semakin padat dan multifungsi. Dari hasil evaluasi Pemerintah Provinsi Bali dan Pemerintah Pusat, akhirnya berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 1, Tahun 1992 ditetapkanlah Pembentukan Kota Madya Daerah Tingkat II Denpasar, pada 27 Februari 1992.

Selanjutnya, berdasarkan UU No. 32, Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, Kota Madya Daerah

Tingkat II Denpasar menjadi Pemerintah Kota Denpasar sama dengan Pemerintahan Kabupaten (wawancara dengan A.A. Ngurah Oka Wiranata, Kasubag Peraturan Perundang-undangan Bagian Hukum Setda Kota Denpasar, 13 Februari 2012).

Setelah Denpasar menjadi pemerintahan kota, Puspem Kabupaten Badung di sudut Jln. Udayana - Jln. Gajah Mada Denpasar digunakan sebagai Kantor Wali Kota Denpasar. Pemda Badung kemudian membangun Puspem Dharma Praja di Lumintang, yang berada di wilayah Kota Denpasar (lihat Gambar 5).



Gambar 5. Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang
(Sumber: Dok. Raharja, 1992)

Akan tetapi, Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang terbakar saat terjadi amuk massa karena

masalah politik, pada 21 - 22 Oktober 1999. Dalam kondisi darurat, Puspem Kabupaten Badung kemudian dipindahkan ke gedung Kampus Universitas Hindu (Unhi) di Tembau, Denpasar. Pada 2001, Puspem Badung dipindahkan ke gedung Diklat Kabupaten Badung, sebagai kantor sementara. Hal inilah yang melatarbelakangi rencana pembangunan gedung Puspem Kabupaten Badung yang baru, tidak lagi berada di wilayah Kota Denpasar.

2.8 Lokasi Pusat Pemerintahan Baru

Pada tahun anggaran 1994/ 1995, Pemda Badung menyusun Rencana Umum Kawasan (RUK) untuk pusat pemerintahan yang baru di Desa Penarungan, Kecamatan Mengwi, dengan luas lahan 110 ha. Rencana ini kemudian dikaji ulang dan diputuskan bahwa Desa Anggungan di Kecamatan Mengwi dipilih sebagai lokasi untuk Puspem Badung baru.

Namun, sebelum direalisasikan proses perencanaannya, terjadi kerusuhan yang membumihanguskan Puspem Dharma Praja di Lumintang pada 21 Oktober 1999. Akibat peristiwa tersebut, Pemda Badung kemudian menyewa gedung di Kampus Unhi

Denpasar, untuk digunakan sebagai kantor Pemda Badung sementara pada Januari 2000.

Setelah setahun berkantor di Kampus Unhi Denpasar, Puspem Kabupaten Badung dan sekretariatnya kemudian dipindahkan ke Balai Pendidikan dan Latihan (Diklat) Kabupaten Badung di Sempidi pada 2001 (lihat Gambar 6).



Gambar 6. Puspem Badung di Gedung Diklat, Sempidi
(Sumber: Dok. Mugi Raharja)

Menurut Suryatmaja, mantan Ketua DPRD Badung Periode 2001 – 2004, rencana lokasi Puspem Badung di Anggungan dikaji ulang pada 2002 karena lahan di wilayah Anggungan yang direncanakan sebagai lokasi Puspem Badung, merupakan lahan persawahan yang

subur. Saluran air *subak* di Anggungan berhubungan dengan saluran air *subak* sampai di Desa Kapal. Dengan demikian, apabila lahan di Desa Anggungan digunakan sebagai lokasi Puspem Badung, konsekuensinya dapat mematikan saluran air *subak* sampai di Desa Kapal.

Kemudian muncullah ide untuk mencari alternatif lain, yaitu di wilayah Blumbungan, Gerih, sebagai lokasi Gedung Puspem Badung. Pertimbangannya dari Desa Bringkit sudah ada infrastruktur. Akan tetapi, setelah dilakukan pendekatan kepada tokoh-tokoh masyarakat, ternyata ide untuk membangun Gedung Puspem Badung di Blumbungan ditolak oleh Bendesa Adat. Dengan demikian, alternatif memilih wilayah Blumbungan sebagai lokasi Gedung Puspem Badung tidak dilanjutkan. Setelah itu, barulah muncul wacana untuk membangun Puspem Badung di wilayah Sempidi, dekat Gedung Diklat Badung (wawancara dengan Suryatmaja, 18 September 2012).

Pada saat dilakukan pembahasan rencana lokasi Puspem Badung pada 2002, menurut Gomudha, koordinator konsultan desain pembangunan Puspem Badung, diusulkan peninjauan ulang rencana lokasi Puspem Kabupaten Badung di Anggungan karena lokasi Puspem Badung di Anggungan dinilai akan menghabiskan lahan persawahan produktif seluas 110 ha. Selain itu,

lahan persawahan di sekitar kawasan Puspem di Anggungan diprediksi akan cepat beralih fungsi menjadi kawasan permukiman baru dan usaha jasa komersial.

Oleh karena itu, diputuskanlah untuk mencari lokasi baru Puspem Badung tanpa membangun kota baru dan jaraknya masih dapat dijangkau karyawan. Usulan konsep untuk memisahkan fungsi pusat pemerintahan dengan pusat bisnis dan pusat budaya dinilai paling tepat. Kemudian, diputuskanlah lokasi baru Puspem Badung di Kelurahan Sempidi dengan luas lahan 46, 6 ha (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Berdasarkan penjelasan Suryatmaja, mantan Ketua DPRD Badung Periode 2001 – 2004, dapat diketahui bahwa pemilihan lokasi Gedung Puspem Badung di Sempidi, bermula dari saran Gubernur Bali, Dewa Brata, saat melakukan peninjaun ke Puspem Badung di Gedung Diklat pada 2001. Dalam peninjauan tersebut, Gubernur Dewa Brata sempat memerhatikan lahan pertanian kering di sebelah utara Gedung Diklat Kabupaten Badung. Lalu disarankan untuk melakukan pendekatan ke pemilik lahan di sebelah selatan batas jalur hijau. Apabila lahan tersebut bisa dibeli, berarti Pemda Badung tidak perlu jauh-jauh mencari lahan untuk gedung puspemnya dan bisa lebih cepat dilakukan pembangun Gedung Puspem Badung.

Atas saran tersebut, kemudian dilakukan pendekatan ke pemilik lahan. Setelah dilakukan pendekatan, diketahuilah bahwa lahan pertanian tersebut sudah kurang produktif. Masyarakat sekitar menyebut lahan tersebut sebagai lahan *omo gedung* atau *omo brongkah*, karena lahan tersebut tidak bisa memberikan hasil pertanian yang baik. Hasil pertaniannya sering dicuri atau rusak sebelum dipanen, sehingga lahan pertanian tersebut tidak diolah lagi.

Oleh karena itu, pemilik lahan pertanian ini bersedia menjual lahan pertaniannya kepada Pemda Badung untuk dijadikan perkantoran Puspem Badung. Setelah itu, barulah dilakukanlah pengkajian terhadap aspek tata ruang wilayah oleh tim ahli, yang salah satu di antaranya adalah Gomudha. Berdasarkan perhitungan tim ahli, luas lahan yang diperlukan untuk perkantoran Puspem Badung adalah seluas 110 hektare. Setelah dapat dihitung luas lahan yang diperlukan, barulah kemudian dilakukan perhitungan biaya untuk pembebasan lahan, yang dilanjutkan dengan realisasi pembebasan lahan (wawancara dengan Suryatmaja, 18 September 2012).

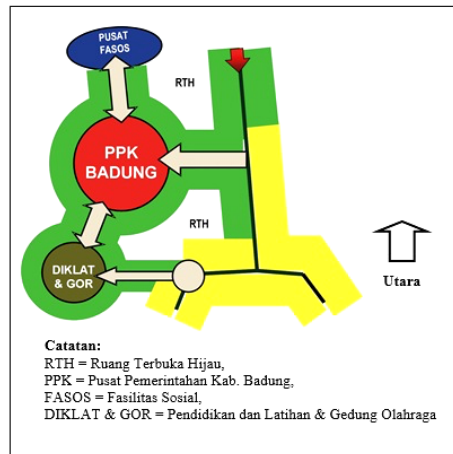
2.9 Konsep Desain Puspem Badung

Pemilihan lokasi untuk Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi, menurut Gomudha, koordinator konsultan desain Puspem Badung, dilakukan dengan metode penilaian menggunakan skor terhadap lima kriteria utama dan empat belas subkriteria, dengan pembobotan nilai tertinggi (nilai positif) dan terendah (nilai negatif) untuk setiap kriteria. Berdasarkan penilaian terhadap kriteria utama, diperoleh persentase terhadap aksesibilitas 35%, sosial budaya dan ekonomi 30%, lingkungan 15%, fisik lahan 12, 50%, dan politis 7, 50%.

Terpilihnya Kelurahan Sempidi di Kecamatan Mengwi sebagai lokasi Puspem Badung, menurut Gomudha akan membawa beberapa konsekuensi, misalnya terjadinya transformasi tata guna lahan dan peningkatan harga lahan di lokasi. Hal ini menyebabkan pembangunan Puspem Badung perlu segera ditindaklanjuti, agar dapat memberikan pelayanan optimal kepada masyarakat serta ditetapkan nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru. Penataan kawasan Puspem Badung diharapkan dapat meningkatkan hubungan ideal dan memberikan dampak positif bagi pemecahan persoalan dalam skala kawasan, kota, dan regional (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

2.10 Rencana Tata Ruang

Setelah ditetapkan lokasi Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi, yang berada di sebelah utara kantor sementara Puspem Badung di Balai Diklat barulah dilakukan penyusunan Rencana Teknik Ruang Kawasan (RTRK) Puspem Badung pada 2002. Penyusunan RTRK dilakukan untuk mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan pemanfaatan ruang guna mencegah munculnya dampak negatif dan konflik baru karena kedekatannya dengan Kota Denpasar.



Gambar 7. Skenario Penataan Puspem Badung
(Sumber: Gomudha)

Dengan adanya RTRK, diharapkan dapat diciptakan simbiosis yang saling menguntungkan antara Kabupaten Badung dan Kota Denpasar. Di samping itu, dapat memberikan batas-batas fisik yang jelas dan rekomendasi bagi pemanfaatan ruang sekitar. Skenario penataan Puspem Badung dapat dilihat pada Gambar 7 (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Rencana pemanfaatan lahan untuk Puspem Badung di sebelah utara Gedung Diklat Puspem Badung di Sempidi kemudian dikaji dengan cermat karena lahan tersebut berdekatan dengan jalur hijau dan saluran listrik tegangan tinggi (SUTET). Berdasarkan perhitungan tim ahli, luas lahan yang diperlukan untuk perkantoran Puspem Badung adalah seluas 110 hektare. Dari skenario yang telah dibuat, lokasi Puspem Badung dapat menghindari SUTET dan jalur hijau. Lokasi Puspem Badung dapat diatur pada posisi di sebelah barat SUTET dan di sebelah selatan batas jalur hijau sehingga lahan Puspem Badung tidak melanggar aturan pemerintah (lihat Gambar 8).



Gambar 8. Kondisi Sebelum Dibangun Gedung Puspem Jaringan SUTET di sebelah timur, Gedung Diklat di sebelah selatan, Jalan jalur Abianbase – Dalung di sebelah barat lokasi Puspem
(Sumber: Gomudha)

Selanjutnya pada 2006 barulah tim konsultan desain Puspem Badung membuat *Detail Engineering Design* (DED) gedung dan DED Kawasan Puspem Badung. DED Kawasan berfungsi sebagai pedoman teknis, rencana pelaksanaan infrastruktur dan lanskap, sampai kawasan Puspem Badung siap bangun, serta rencana pelaksanaan pekerjaan mebeler, sampai gedung siap digunakan (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

2.11 Konsep Umum Puspem Badung

Dalam buku *Mangupura: Ibu kota Kabupaten Badung*, Bupati A.A. Gde Agung mengungkapkan bahwa secara umum pembangunan Gedung Puspem Badung yang baru memiliki konsep bernuansa Bali yang berlandaskan agama Hindu. Dalam desainnya kearifan lokal Bali sangat ditonjolkan, termasuk dalam pemilihan bahan bangunan. Konsep ruangnya mengacu pada falsafah *Tri Mandala*, yang terdiri atas *utama mandala*, *madya mandala*, *nista mandala* (Raka dkk., 2011: 19).

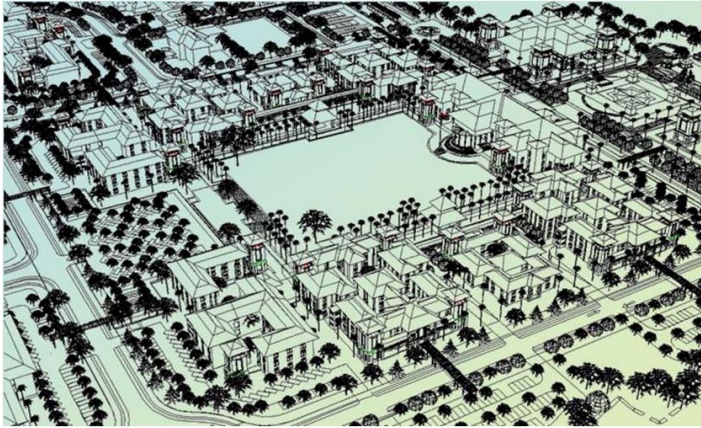
Berdasarkan konsep tersebut, *utama mandala* di bagian utara sebagai hulu, dibangun tempat suci (*pura*) untuk tempat kegiatan keagamaan. *Madya mandala* merupakan zona tengah, sebagai area untuk Puspem Badung dan Gedung DPRD. *Nista mandala* merupakan zona paling selatan (*teben*) digunakan sebagai ruang terbuka dan penyangga (resapan) untuk seluruh kawasan.

Dalam penjabaran konsep umum desain Puspem Badung, Gomudha sebagai koordinator konsultan desain mengungkapkan bahwa kawasan Puspem Badung didesain hanya sebagai pusat pemerintahan, tidak dikembangkan sebagai pusat ibu kota. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya alih fungsi lahan yang berlebihan,

dari lahan pertanian menjadi kawasan permukiman dan jasa komersial di sekitar Puspem Badung di Mangupura.

Pembangunan kawasan Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi sudah mengantisipasi arah perkembangan sebuah kota baru. Menurut Gomudha, koordinator konsultan desain Puspem Badung, antisipasinya dilakukan dengan cara mengoptimalkan pertumbuhan pusat-pusat kegiatan sosial ekonomi yang sudah ada, seperti yang sudah ada di Desa Mengwi berupa objek wisata Pura Taman Ayun dan industri beton cetak ada di Desa Kapal. Langkah antisipasi ini, dimaksudkan agar aktivitas sosial ekonomi tidak menuju ke pusat kota Mangupura.

Dalam rencana keseluruhan (*master plan*) kawasan Puspem Badung, sistem pelayanannya dirancang dengan sistem pelayanan dalam satu kawasan (*one stop service*). Dengan konsep ini gedung-gedung yang digunakan untuk menampung aktivitas dinas-dinas di Pemda Badung dibuat satu pola secara berulang dan tidak dibatasi oleh tembok pembatas atau *penyengker* (lihat Gambar 9).



Gambar 9. Perspektif Kawasan Puspem Badung
Konsep sistem pelayanan dalam satu kawasan
(Sumber: Gomudha)

Hal ini akan menyebabkan desain gedung-gedung di Puspem Badung terlihat senada dan menjadi satu kesatuan. Dengan tidak adanya tembok pembatas antargedung, maka sesuai dengan konsep religi di Bali, tempat suci tidak perlu dibangun pada setiap area bangunan gedung. Akan tetapi, tempat suci dapat dibangun menjadi satu, berupa tempat suci utama Puspem Badung di area paling utara (wawancara dengan Gomudha, 11 Juli 2012).

2.12 Konsep Khusus Desain Puspem Badung

Menurut Kepala Dinas Cipta Karya Badung, Desy Damayanti, Gedung Puspem Kabupaten Badung, didesain oleh konsorsium konsultan yang dibentuk Pemda Badung, sehubungan dengan desain yang diajukan oleh beberapa konsultan perencana, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan (wawancara, 14 Mei 2012). Kemudian yang ditunjuk sebagai koordinator konsultan desainnya adalah I Wayan Gomudha, pimpinan CV Cipta Mandala, Denpasar. Sebagai koordinator konsultan desain, Gomudha kemudian menjelaskan konsep khusus desain gedung Puspem Badung sebagai berikut.

“... gedung Puspem Badung didesain dengan konsep hibrid, sebagai perkawinan arsitektur tradisional Bali (ATB) dengan arsitektur masa kini (kontemporer), kemudian dapat melahirkan wujud baru yang tidak saling merugikan. Prinsip-prinsip desainnya mempertimbangkan integrasi atau keterpaduan serta potensi alam dan sosial-budaya masyarakat Bali. Meskipun langgam ATB dikawinkan dengan arsitektur kontemporer (AK), tetapi wujud langgam ATB lebih mendominasi AK. Reformasi yang dilakukan terhadap ATB adalah untuk menghasilkan desain bernuansa AK. Penghadiran elemen-elemen khas atau spesifik sebagai jati-diri, diungkapkan

dalam bentuk ornamen dan dekorasi, berupa ragam hias arsitektur. Untuk mendukung konsep desain hibrid ini, digunakan pendekatan semiotika model Hjemslev, yang berkaitan dengan isi-bentuk (*content-form*) dan ekspresi-bentuk (*expression-form*). Model semiotika Hjemslev sangat relevan diterapkan, untuk dapat mengungkapkan isi dan ekspresi nilai-nilai ATB sehingga menghasilkan desain bernuansa AK ...” (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Dalam konteks kajian budaya, yang dimaksud hibrid adalah percampuran budaya dan kemunculan bentuk-bentuk baru identitas. Pieterse (dalam Barker, 2006: 208), mengungkapkan bahwa ada perbedaan antara hibridasi struktural dan kultural. Menurut Pieterse, hibridasi struktural mengacu kepada berbagai arena sosial dan institusional hibriditas serta memperluas cakupan organisasional bagi masyarakat.

Pada hibridasi kultural dibedakan berbagai respons budaya yang merentang dari asimilasi, bentuk-bentuk pemisahan, sampai dengan hibrida yang mendestabilkan dan mengaburkan sekat-sekat budaya. Hibridasi kultural yang meliputi pembukaan komunitas terbayang, merupakan tanda-tanda semakin meningkatnya persilangan sekat. Akan tetapi, tidak menunjukkan terhapusnya sekat, sehingga memerlukan kepekaan, baik

terhadap perbedaan budaya maupun terhadap berbagai bentuk identifikasi yang meliputi pengakuan kesamaan.

Dalam kaitan dengan konsep desain hibrid sesuai dengan model semiotika Hjemslev, titik tolak desain yang dikembangkan untuk desain gedung Puspem Badung adalah mengelompokkan aspek-aspek yang sama dalam ATB dan AK, menyangkut hal-hal sebagai berikut.

- 1) Konsep dan ekspresi tata ruang dan orientasi,
- 2) Konsep dan ekspresi tata letak atau *setting* massa bangunan,
- 3) Konsep dan ekspresi tata bangunan (bentuk, skala dan proporsi, ornamen dan dekorasi, struktur dan bahan).

Pengelompokan aspek-aspek yang sama menggunakan model semiotika Hjemslev, menurut Tjahjono (2002: 73), untuk desain arsitektural dari era apa saja sebenarnya selalu berhubungan dengan bentuk kandungan atau isi dan ekspresi, sebagai cara kebudayaan mengucapkan, mengartikan isi dan ekspresi sehingga aspek-aspek yang sama juga dapat ditemukan di Bali. Menurut Gomudha, kesamaan nilai-nilai yang ditemukan

pada tata ruang dan orientasi serta nilai pada tata bangunan ATB dan AK, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Nilai tata ruang dan orientasi

Hierarki ruang *Tri Mandala* (*nista-madya-utama*) pada ATB sama dengan hierarki pencapaian ruang dalam AK (publik, semi publik, ruang privat). Pola ruang *pempatan agung* pada ATB memiliki kesamaan dengan pola *cross road* pada AK.

2) Nilai-nilai tata bangunan

Wujud atau pola *tri angga* (kepala, badan, kaki) pada ATB memiliki kesamaan dengan wujud atap, dinding atau kolom, serta batur bangunan pada AK. Ukuran bangunan pada ATB yang berdasarkan antropometri manusia Bali, sama dengan prinsip-prinsip *golden section* pada AK. Sistem struktur dan bahan pada AK dapat mendukung wujud dan bentuk ATB.

Lebih lanjut, Gomudha menjelaskan bahwa antara ATB dan AK juga sama-sama memiliki nilai lebih. Nilai-nilai lebih ATB adalah senantiasa menjaga keselarasan antara makrokormos (*Buana Agung*) dan mikrokosmos (*Buana Alit*). ATB mengandung nilai statis, intuitif,

kekriyaan, puitis, dan total. Sebaliknya, nilai-nilai lebih dari AK adalah selalu melakukan pembaruan untuk memenuhi sifat-sifat manusia yang menggandrungi kekinian dan didukung oleh IPTEK (logika, analitik, *hi-tech*, *prosaic*, dan parsial).

Selanjutnya, strategi dan metode desain hibrid yang dikembangkan pada gedung Puspem Badung adalah memadukan langgam ATB dengan AK. Akan tetapi, wujud langgam ATB didesain lebih mendominasi AK. Reformasi yang dilakukan terhadap ATB adalah untuk menghasilkan desain bernuansa AK. Penghadiran elemen-elemen khas atau spesifik sebagai jati-diri diungkapkan dalam bentuk ornamen dan dekorasi berupa ragam hias arsitektur (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Landasan konsep hibrid yang dikembangkan Gomudha pada desain Gedung Puspem Badung mengacu pada falsafah *desa-kala-patra* dan *catur dresta*. Landasan konsep yang mengacu pada falsafah *desa-kala-patra* merupakan langkah kebijakan yang menyesuaikan dengan tempat (*desa*), waktu (*kala*), dan keadaan atau situasi (*patra*).

Selanjutnya, landasan konsep yang mengacu pada *catur dresta* merupakan pedoman yang mempertimbangkan faktor *kuna dresta* (aturan berdasarkan kebiasaan masa lalu), *sastra dresta* (aturan berdasarkan sastra atau ilmu

pengetahuan), *loka dresta* (kebiasaan atau aturan lokal, sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan setempat), dan *desa dresta* (kebiasaan atau aturan di suatu desa/wilayah/ regional).

Pada era pemerintahan kolonial Belanda, konsep desain hibrid juga pernah dikembangkan di Bali oleh arsitek-arsitek Belanda. Menurut Gelebet, arsitek senior Bali, pengembangan desain bangunan *wantilan* dan *Loji* pada era kolonial merupakan perkawinan ATB dengan arsitektur kolonial (wawancara dengan Gelebet, 15 April 2012). Wantilan Bali Hotel Denpasar merupakan sebuah contoh desain hibrid dari masa kolonial di Bali. *Undagi-undagi* Bali juga kemudian menciptakan ornamen campuran budaya Bali dengan budaya asing, seperti *Patra Cina*, *Patra Olanda*, dan ornamen Kuta Mesir. Ornamen-ornamen ini merupakan pengaruh asing yang telah disesuaikan dengan ATB.

Contoh terbaik desain hibrid pada era kolonial di Indonesia adalah gedung Aula Institut Teknologi Bandung (ITB). Gedung Aula ITB didesain oleh Ir. Henri Maclaine Pont pada 1920, yang mewarisi budaya hibrid (campuran) Indonesia (Bugis) dengan Belanda. Pieter Maclain Pont, ayah Henri, termasuk orang Belanda liberal, yang tidak menyukai penjajahan. Henri Maclaine Pont berhasil

mengombinasikan filosofi dan tradisi Indonesia (Sunda) dengan konsep struktur Barat. Arsitektur Aula ITB ini sering disebut *Indo Europeeschen Architectuur Stijl* atau gaya arsitektur Indo Eropa karena berhasil memadukan secara harmonis antara bentuk gaya arsitektur tradisional Nusantara (Sunda) dan keterampilan ilmu konstruksi Barat (Kunto, 1996: 39).

2.13 Dasar Hukum Pembangunan Puspem Badung

Pembangunan Puspem Badung yang berlokasi di Kelurahan Sempidi dilatarbelakangi oleh terjadinya proses pemekaran Kabupaten Badung menjadi dua wilayah, yaitu Kabupaten Badung dan Kota Madya Denpasar pada 1992. Dengan keluarnya Undang-Undang Republik Indonesia No. 1, Tahun 1992, Kota Madya Daerah Tingkat II Denpasar terpisah dari Kabupaten Badung (pasal 5). Atas dasar aturan ini Kabupaten Badung kemudian membangun gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) baru dengan nama Dharma Praja di Lumintang, yang masih menjadi wilayah Kota Denpasar. Hal ini menyebabkan di Kota Denpasar terdapat dua pusat pemerintahan, yakni Kabupaten Badung dan Kota Madya Denpasar.

Setelah diberlakukan Undang-Undang Nomor 32, Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, Kota Madya Denpasar disebut pemerintahan Kota Daerah Tingkat II. Terjadinya kerusuhan yang kemudian membumihanguskan Gedung Dharma Praja di Lumintang pada 21 Oktober 1999 karena masalah politik menyebabkan Pemda Badung kehilangan gedung Puspem. Setelah sempat menyewa gedung Kampus Unhi selama setahun pada Januari 2000, sebagai Puspem sementara. Puspem Badung kemudian dipindahkan ke Gedung Diklat Kabupaten Badung di Kelurahan Sempidi pada 2001.

Rencana pembangunan Puspem Badung yang telah ditetapkan di sebelah utara Balai Diklat Badung sesuai dengan Rekomendasi DPRD Badung No. 100/ 662/ DPRD, 19 Oktober 2001 dan Keputusan Bupati Badung No. 1269, Tahun 2001. Bupati Badung kemudian membentuk Tim Koordinasi Pembangunan Puspem Badung dengan Keputusan Bupati No. 2211/ 01/ HK/ 2006. Sebagai ketuanya ditunjuk I Wayan Suambara, yang pada saat itu sebagai Asisten II bidang Ekonomi dan Pembangunan Kabupaten Badung (wawancara dengan Widayati, Kasubag Perundang-undangan Setwan Kab. Badung, 16 Mei 2012).

Sesuai dengan konsep desain yang telah digariskan oleh Bupati A.A. Gde Agung, wujud desain Gedung Puspem Badung secara keseluruhan disesuaikan dengan Peraturan Daerah (Perda) No. 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan Perda No. 5, Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung. Berdasarkan Perda No. 4, Tahun 1974 dan Perda No. 5, Tahun 2005 pembangunan Gedung Puspem Badung wajib menerapkan norma-norma tradisional Bali dan memerhatikan bentuk dan karakter arsitektur tradisional Bali yang berlaku umum atau arsitektur dan lingkungannya yang khas bagi Kabupaten Badung.

Menurut Ketua Bappeda Badung, I Wayan Suambara, desain Gedung Puspem Badung dalam proses pembangunannya telah melalui beberapa kali revisi desain berdasarkan masukan dari para pakar pada bidangnya dan tokoh-tokoh masyarakat di wilayah Badung, serta berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 41, Tahun 2007 23 Juli 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah. (wawancara dengan Suambara, 14 Mei 2012).

Berdasarkan PP Nomor 41, Tahun 2007 Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Badung adalah (1) Sekretariat Daerah, (2) Inspektorat, (3) Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), Penelitian

dan Pengembangan, (4) Dinas Daerah, (5) Lembaga Teknis Daerah. Dinas-Dinas Daerah Kabupaten Badung berjumlah 15 terdiri atas (1) Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga, (2) Dinas Kesehatan, (3) Dinas Sosial, (4) Dinas Perhubungan, Komunikasi, dan Informatika, (5) Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil, (6) Dinas Kebudayaan, (7) Dinas Pariwisata, (8) Dinas Bina Marga dan Pengairan, (9) Dinas Cipta Karya, (10) Dinas Koperasi, UKM, Perindustrian, dan Perdagangan, (11) Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan, (12) Dinas Peternakan, Perikanan, dan Kelautan, (13) Dinas Pendapatan/ Pasedahan Agung, (14) Dinas Pemadam Kebakaran, (15) Dinas Kebersihan dan Pertamanan. Perangkat Daerah menyangkut Lembaga Teknis Daerah terdiri atas (1) Badan Kesatuan Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat, (2) Badan Lingkungan Hidup, (3) Badan Pemberdayaan Masyarakat Desa dan Pemerintahan Desa, (4) Badan Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera, (5) Badan Kepegawaian Daerah, Pendidikan, dan Pelatihan, (6) Badan Penanggulangan Bencana, (7) Satuan Polisi Pamong Praja, (8) Kantor Arsip Daerah, (9) Kantor Peberdayaan Perempuan, (10) Kantor Perpustakaan Daerah, (11) Rumah Sakit Umum Daerah.

2.14 Pembangunan Puspem Badung

Pembangunan Gedung Puspem Badung yang baru telah ditetapkan lokasinya di Kelurahan Sempidi, di sebelah utara Balai Diklat dengan luas lahan 46, 677 hektare. Lokasi Puspem Kabupaten Badung ini ditetapkan berdasarkan rekomendasi DPRD Badung No. 100/ 662/ DPRD, 19 Oktober 2001. Pada saat itu Bupati Badung A.A. Ngurah Oka Ratmadi langsung menindaklanjuti dengan mengeluarkan Keputusan Bupati No. 1269, Tahun 2001 (Raka dkk., 2011: 11–19). Setelah keluarnya Keputusan Bupati tersebut kemudian mulailah dilakukan upaya pembebasan lahan sampai semua lahan bisa dibebaskan.

Setelah dilakukan pembebasan lahan dilanjutkan dengan penyusunan *Detail Engineering Design* (DED) kawasan Puspem. Tim penyusun DED dikoordinasi oleh Gomudha, yang melibatkan beberapa tenaga konsultan desain. Revisi DED dilakukan beberapa kali agar dapat menghasilkan desain gedung Puspem yang representatif. Untuk proses pembangunannya, Bupati Badung mengeluarkan Keputusan No. 2211/ 01/ HK/ 2006 tentang Pembentukan Tim Koordinasi Pembangunan. Ketua timnya adalah I Wayan Suambara, yang saat itu

sebagai Asisten II Bidang Ekonomi dan Pembangunan Kabupaten Badung.

Kepala Bidang Bangunan Cipta Karya Badung, I Made Muliarta, menjelaskan bahwa pembangunan Gedung Puspem Badung dilakukan secara bertahap. Pada 2007 dilakukan pembangunan Tahap I berupa Gedung Kepala Daerah dan Sekretariat Daerah, Gedung DPRD, serta Pura Lingga Bhuwana Puspem Badung. Bangunan tempat suci *pura* dibangun di area paling utara, Sekretariat Daerah dibangun di sebelah selatan halaman pura dan Gedung DPRD dibangun di sebelah barat Gedung Sekretariat Daerah (Kantor Bupati) Badung.

Kontraktor yang mengerjakan pembangunan Tahap I adalah perusahaan BUMN, PT Pembangunan Perumahan dan Manajemen Konstruksinya ditangani PT Arkonin Jakarta (wawancara dengan Muliarta, 16 Mei 2012).

Pada 2008 dilanjutkan dengan pembangunan Tahap II berupa delapan unit gedung untuk menampung Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) ditangani PT Adhi Karya. Menurut Kabag Administrasi Pembangunan Kabupaten Badung, A.A. Ngr. Bayu Kumara, pembangunan delapan unit gedung ini telah disesuaikan dengan PP No. 41, Tahun 2007 tentang Organisasi

Perangkat Daerah. Setiap gedung digunakan untuk dua dinas di lingkungan Kabupaten Badung. Semua dana pembangunan bersumber dari pinjaman di BPD Bali (wawancara dengan Bayu Kumara, 14 Mei 2012).

Pembangunan Tahap III dilakukan pada 2011 meliputi Gedung Dispenda dan Gedung Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil. Selain itu, menurut Kepala Dinas Cipta Karya Badung, Dessy Dharmayanti, pada tahap ini juga dianggarkan pembangunan pos jaga regol yang ada di bagian selatan Puspem Badung (*Bali Post*, 17 Maret 2011/ <http://www.balipost.co.id>).

2.15 Desain Interior Kantor Bupati Badung

Khusus Gedung Kepala Daerah dan Sekretariat Daerah yang dibangun pada pembangunan Tahap I 2007, telah diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Mardiyanto pada 5 Agustus 2008. Sebagai Kantor Bupati Kepala Daerah Kabupaten Badung, gedung dan desain interior Kantor Bupati ini didesain secara khusus agar dapat merepresentasikan kewibawaan Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Badung (lihat Gambar 10).



Gambar 10. Kantor Bupati Badung, Desain Interior *Lobby* dan *Ruang Tunggu*

(Sumber: Puspem Badung dan Dok. Raharja)

Gedung induk Puspem Badung terdiri atas tiga lantai, desainnya disesuaikan dengan desain perkantoran modern (wawancara dengan Darmawan, Asisten III Kabupaten Badung, 13 April 2013).

Lantai satu digunakan untuk Kantor Bupati dan Wakil Bupati, Sekretaris Daerah, Asisten, Administrasi Umum dan Humas. Lantai dua digunakan untuk ruang Kepala-kepala bagian dan administrasinya. Lantai tiga sebagai ruang pertemuan dan ruang untuk staf ahli.

Pola *lay out* ruang menuju ruang kerja Bupati Badung dan Wakil Bupati, didesain terdiri dari ruang depan (*lobby*) yang berfungsi sebagai ruang transisi antara ruang luar dengan ruang dalam, dan ruang penerima tamu (*reception*). Desain interior *Lobby* Kantor Bupati Badung, dilengkapi penanda ruang (*sign system*) dengan teks Pemerinah Daerah Kabupaten Badung dan simbol Pemda Kabupaten Badung.

Penanda ruang ini berfungsi ganda, selain sebagai penanda ruang, juga difungsikan sebagai penutup struktur bangunan tempat *lift* menuju ke lantai dua dan tiga. Setelah ruang *lobby*, terdapat ruang tunggu yang difungsikan sebelum tamu diterima di Ruang Tamu Bupati atau Wakil Bupati. Ruang Kerja Bupati Badung ada di sebelah timur, bersebelahan dengan ruang tamunya, sedangkan Ruang Kerja Wakil Bupati ada di sebelah barat bersebelahan dengan ruang tamunya.

Lantai pada *Lobby* dan Ruang Tunggu Kantor Bupati Badung, menggunakan material keramik dengan motif khusus. Bagian tengah dari lantai ruangnya didesain motif khusus dengan pola persegi. Pada bagian tengah lantai Ruang Tunggu Kantor Bupati yang berpola persegi, ditempatkan patung Garuda Wisnu dari bahan perunggu sebagai elemen dekoratif. Pada sisi bagian selatan dipajang

patung dan piala, yang juga berfungsi sebagai elemen dekoratif ruang dan diberi latar panil sketsel. Sketsel dalam bentuk panil dari bahan kayu ini ditempatkan di depan koridor yang menuju lapangan upacara di sebelah selatan Kantor Bupati Badung. Oleh karena itu, sketsel panil kayu ini juga difungsikan sebagai penyekat ruang (*aling-aling*) antara Ruang Tunggu Kantor Bupati dengan lapangan upacara, agar ketika pintu koridor dibuka, pandangan ke Ruang Tunggu Kantor Bupati dari arah lapangan upacara tidak kelihatan.

Desain plafon pada *lobby* Kantor Bupati Badung didesain berupa permainan bidang dengan pola persegi terbuat dari material kayu, dikombinasikan dengan plafon mendatar dengan warna putih. Bentuk plafon di ruang tunggu berpola yang sama, perbedaannya hanya pada penonjolan papan plafon. Pada ruang tunggu penonjolan papan, arahnya melintang dari timur ke barat, sedangkan penonjolan kayu atau papan pada plafon *lobby* arahnya membujur utara-selatan. Permainan bidang pada plafon ini dapat mengurangi kesan monoton dan dapat memberi kesan memperluas ruang. Plafon di kedua ruang ini, dilengkapi dengan beberapa titik lampu tanam berwarna putih, sehingga interior menjadi terang.

2.16 Gedung-Gedung Satuan Kerja Perangkat Daerah

Gedung-gedung Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Kabupaten Badung yang dibangun pada pembangunan Tahap II, mengikuti pola desain induknya, yaitu Gedung Sekretariat Daerah (Kantor Bupati) Badung. Menurut Gomudha, koordinator konsultan desain Puspem Badung, desain gedung-gedung SKPD dibuat senada dan dengan pola berulang sehingga memperlihatkan kesatuan desain. Detail desain gedung tiap-tiap gedung SKPD dibuat oleh tim-tim kecil, yang ikut dalam konsorsium konsultan desain Puspem Badung (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Peruntukan dari gedung-gedung SKPD di kawasan Pemda Badung adalah sebagai berikut.

1. Bagian timur (dari utara ke selatan)
 - a. Gedung utara: (1) Dinas Cipta Karya; (2) Dinas Bina Marga.
 - b. Gedung tengah: (1) Dinas Perhubungan, Komunikasi, dan Informatika; (2) Dinas Koperasi, UKM, Perindustrian, dan Perdagangan.

- c. Gedung selatan: (1) Dinas Pertanian, Perkebuan dan Kehutanan; (2) Dinas Peternakan, Perikanan, dan Kelautan.
2. Bagian selatan, di utara jalan lingkungan Puspem Badung (dari timur ke barat)
- a. Gedung timur: (1) Dinas Sosial Tenaga Kerja; (2) Dinas Kesehatan; (3) Badan Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera
 - b. Gedung barat: (1) Dinas Pariwisata; (2) Dinas Kebudayaan; (3) Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga.
3. Bagian selatan, di selatan jalan lingkungan Puspem Badung
- a. Gedung paling timur sisi menghadap ke utara: Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil.
 - b. Gedung paling timur sisi menghadap ke timur: Dinas Pendapatan Daerah/ Pasedahan Agung.
 - c. Gedung paling selatan: Dinas Pemadam Kebakaran.
 - d. Bangunan di barat: Kantin.
4. Bagian barat (dari selatan ke utara)

- a. Gedung paling selatan: (1) Badan Lingkungan Hidup; (2) Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa; (3) Dinas Kebersihan dan Pertamanan.
- b. Gedung tengah: (1) Badan Kesbang Pol. dan Linmas; (2) Satuan Polisi Pamong Praja; (3) Kantor Pemberdayaan Perempuan.
- c. Gedung paling utara: (1) BAPPEDA dan Litbang; (2) Badan Kepegawaian Daerah, Pendidikan dan Latihan; (3) Inspektorat.

Gedung-gedung SKPD Kabupaten Badung ini dibangun di sebelah timur, selatan, dan barat Gedung Sekretariat Daerah (Kantor Bupati) Badung. Gedung-gedung SKPD didesain senada dan polanya berulang, memperlihatkan kesatuan desain (lihat Gambar 11). Secara keseluruhan, gedung-gedung di kawasan Puspem Mangupraja, dikelilingi oleh jalan dan di bagian tengah dari jejeran gedung-gedung tersebut merupakan lapangan upacara Puspem Mangupraja yang luas.



Gambar 11. Desain Gedung-gedung SKPD Puspem Badung
Pola yang sama dapat membuat kesatuan desain
(Sumber: Dok. Raharja)

BAGIAN 3

BENTUK

REPRESENTASI

SIMULASI DESAIN

Pada bab ini dipaparkan empat hal pokok menyangkut bentuk representasi posrealitas desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung. Pertama, representasi pencitraan yang membahas pencitraan kronoskopi dan pencitraan Pemerintah Daerah Kabupaten Badung. Kedua, representasi penghargaan arsitektur tradisional, membahas nilai-nilai tradisional Bali berupa representasi pola *tri mandala*, struktur *tri angga*, ragam hias tradisi, dan representasi tradisi pada desain interior. Ketiga, representasi desain hibrid, membahas perkawinan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali dengan arsitektur kontemporer, yang menghasilkan wujud baru desain yang tidak saling merugikan. Keempat, representasi semiotisasi desain, membahas unsur penanda (bentuk) dan petanda (makna) pada desain Gedung Puspem Badung.

Permasalahan di bab ini dibahas menggunakan teori desain ruang virtual dan teori simulasi.

3.1 Representasi Pencitraan

Representasi banyak berkaitan dengan kajian budaya untuk mengkaji cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Sesuai dengan pendapat Barker (2006: 9), representasi dan makna budaya memiliki materialitas, yang antara lain dapat berupa objek desain arsitektural, seperti desain Gedung Puspem Kabupaten Badung.

Teknologi komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual yang digunakan untuk membuat simulasi desain Gedung Puspem Badung sesuai dengan pandangan Baudrillard, merupakan logi simulasi mutakhir yang masuk ke ranah budaya posmodern (Sutinah, 2010: 392). Budaya posmodern lahir sebagai reaksi terhadap gerakan modernisme yang telah berkembang sejak awal abad ke-19.

Di bidang desain, konsep dan falsafah desain modern yang pada awalnya diyakini sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna, kemudian pada akhir abad ke-20 mendapat kritik, sehingga lahir gerakan desain posmodern.

Bersamaan dengan berkembangnya era posmodern, Baudrillard menilai bahwa prinsip-prinsip modernisme tengah menghadapi kematian. Baudrillard mengumandangkan kematian modernisme dengan logika produksinya (Sutinah, 2010: 390–392).

Apabila pada era pra-modern ditandai dengan logika pertukaran simbolik, era modern ditandai dengan logika produksi, maka pada era posmodern menurut Baudrillard, ditandai dengan logika simulasi. Budaya posmodern menurut Baudrillard, merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi.

Simulasi merupakan dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi rasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Teknologi simulasi mutakhir merupakan salah satu faktor yang dapat menciptakan realitas lain di luar realitas faktual, sebagai hiperrealitas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka teknologi komputer desain 3D VR merupakan teknologi simulasi mutakhir, yang telah berhasil menciptakan simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung. Simulasi desain

Gedung Puspem Badung kemudian diwujudkan menjadi fakta sebagai realitas sesungguhnya.

Dalam wacana simulasi, fakta tidak hanya bercampur dengan citra, tetapi citra, bahkan lebih dipercaya dari pada fakta. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai era hiperrealias (posrealitas), di mana realitas asli dikalahkan oleh realitas buatan sebagai representasi pencitraan.

3.2 Pencitraan Kronoskopi

Sejak teknologi komputer desain dipasarkan pada akhir abad ke-20, komputer desain telah memengaruhi cara berpikir desainer. Menurut Lawson (2007: 278), ciri-ciri kecerdasan buatan berupa teknologi komputer desain perlu dipahami kelebihan dan masalahnya, sehingga saat teknologi tersebut digunakan untuk membuat desain, dapat digunakan secara maksimal.

Teknologi komputer memiliki perangkat peranti keras dan peranti lunak. Peranti keras komputer terdiri atas sirkuit tempat informasi diproses, tempat penyimpanan memori data, dan berbagai peralatan sampingan untuk memasukkan dan mengeluarkan data. Peranti lunak komputer terdiri atas urutan instruksi yang

diberikan pada komputer agar komputer dapat melaksanakan segala pertukaran dan transformasi informasi yang diperlukan.

Peranti lunak komputer desain merupakan program, seperti program AutoCAD dan Autodesk 3ds Max dengan sistem di dalam komputer yang memungkinkan pemasukan, penyuntingan, dan penerjemahan data melalui pelaksanaan program tersebut.

Program komputer desain AutoCAD diproduksi oleh perusahaan Auto Desk dari Amerika Serikat (AS) pada 1982. Selanjutnya pada 1990, perusahaan ini berhasil lagi menciptakan program komputer desain 3D, yang diberi nama Autodesk 3ds Max. Teknologi inilah yang dapat membantu pembuatan simulasi desain 3D VR.

Dengan teknologi komputer desain ini, baik desainer maupun arsitek dapat membuat desain arsitektural dan interior dalam bentuk simulasi desain yang secara visual seperti realitas. Melalui teknologi simulasi ini telah berhasil dibuat desain Gedung Puspem Badung menggunakan model-model yang sebelumnya tidak ada. Hasil akhir desainnya dapat dilihat di layar komputer berupa rancang bangun ruang 3D VR, yang bersifat artifisial, kemudian diwujudkan oleh Pemda Kabupaten Badung menjadi realitas yang sesungguhnya.

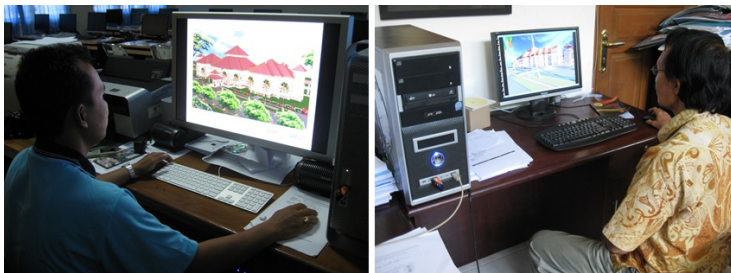
Sesuai dengan pendapat Baudrillard (dalam Piliang, 2008: 290), desain Gedung Puspem Badung yang dibuat dengan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual disebut sebagai citra simulasi, yaitu citra seperti meniru, mengkopi, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya tanpa model rujukan realitas. Citra tersebut bukan merupakan representasi realitas, melainkan citra yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis. Citra merupakan salinan realitas di luar dirinya, yang disebut Baudrillard sebagai *simulakra*.

Hal inilah menurut Piliang merupakan simulakrum murni, di mana sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, tetapi menduplikasi dirinya sendiri.

Citra simulasi desain Gedung Puspem Badung di layar komputer, merupakan citra yang dikonstruksi melalui proses elektronik komputer grafis. Sesuai dengan pendapat Furnes III, simulasi desain ini merupakan simulasi desain ruang virtual, dan dapat dikatakan sebagai tipuan tentang keadaan yang dapat memvisualkan realitas ruang, tetapi ruang dalam pikiran yang dimanipulasi di layar elektronik komputer (<http://www.hitl.washington.edu>). Ruang virtual tersebut merupakan bagian dari *cyberspace*, yang menurut

William Gibson merupakan ruang halusinasi yang tercipta oleh jaringan data di dalam komputer (Robshields, 2011: 58).

Simulasi desain yang tampak di layar komputer (*electronic screen*) merupakan citra visual artivisial yang didukung oleh citra gerak. Adanya citra gerak ini menyebabkan simulasi desain Gedung Puspem Badung dapat terlihat melampaui realitas atau posrealitas (lihat Gambar 12).



Gambar 12. Citra kronoskopi desain Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Virilio menyebut citra visual ruang digital yang dilengkapi citra gerak di layar elektronik sebagai citra kronoskopi (Piliang, 2008: 393). Citra kronoskopi merupakan simulasi ruang dan waktu secara imajiner di layar elektronik komputer (medium elektronik digital),

didukung citra gerak dengan durasi waktu dan gerak dapat diatur. Adanya citra kronoskopi inilah yang dapat menghidupkan suasana ruang.

Citra kronoskopi tersebut menurut Virilio, merupakan bagian dari ilmu pertumbuhan cepat, yang disebut dromologi. Virilio menggunakan analogi ilmu berkembang dan bertumbuh cepat atau ilmu bertumbuh cepat ini untuk menjelaskan kondisi menjelmannya kecepatan sebagai kekuatan utama kapitalisme global (Piliang, 2004a: 17 dan 98).

Virilio mengungkapkan bahwa kecepatan merupakan ciri kemajuan sehingga ia membentuk kemajuan-kemajuan dengan tempo tinggi. Seperti halnya revolusi industri, pada hakikatnya merupakan dromokratik atau revolusi kecepatan. Pada era pascaindustri atau era global, menurut Baudrillard (dalam Piliang, 2004a: 98–99), ruang dikendalikan oleh kecepatan elektronik, yang bergerak mendekati kecepatan cahaya dan telah melampaui skala global, melalui simulasi elektronik.

Ruang yang dikendalikan oleh kecepatan elektronik tersebut dapat mengubah eksistensi manusia di dalam ruang, yaitu dari sebetuk tubuh yang bergerak di dalam ruang menjadi sebetuk tubuh yang diam, kemudian menampung, menahan, menyerap setiap zat dan

gerakan yang datang lewat simulasi elektronik. Simulasi elektronik ini menurut Virilio, berkembang dari teknik sinematik, berupa efek gerakan dan kecepatan yang dihasilkan lewat persepsi optik dan optik elektronik.

Di dalam dunia simulasi gerakan, manusia berpindah dari waktu ekstensif-historis menuju waktu intensif, yang di dalamnya terjadi proses peringkasan durasi waktu. Bila waktu berarti sejarah, maka pergerakan dan kecepatan sinematik merupakan halusinasi sejarah. Citra yang dihasilkan oleh *fibre optic* seperti pada komputer menyebabkan penglihatan langsung menjadi tidak berarti lagi karena dapat digantikan oleh *image* sintesis.

Berdasarkan pendapat Virilio (dalam Piliang, 2008: 393), representasi ruang elektronik desain Gedung Puspem Badung di layar komputer tersebut dibangun oleh *electronic ether*, yang telah mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik, seperti gambar desain, gambar perspektif, dan maket. Desain ruang-ruang elektronik yang membentuk citra simulasi gerak atau kronoskopi pada desain Gedung Puspem Badung tersebut merupakan sebuah situasi “ketakmungkinan arsitektur”, yang telah turut mewarnai kehidupan budaya manusia Bali kontemporer.

Situasi ini terjadi karena sebagian besar tugas arsitektur dan desain interior diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan atau *artificial-electronic*. Materialitas desain Gedung Puspem Badung tersebut telah diambil alih oleh imaterialitas desain, yang memvisualkan citra kronoskopi. Pengaruh dari realitas kronoskopi yang dibangun oleh elemen-elemen nonmaterial dan virtual, kemudian dapat mengubah secara mendasar karakter desain konvensional.

Karakter desain kemudian tidak lagi sepenuhnya bersumber dari elemen-elemen material, fisik, dan spasial, yang disebut Virilio sebagai elemen ekstensif. Akan tetapi, karakter desain juga berkaitan dengan elemen-elemen nonmaterial, nonfisik, dan nonspasial, yang disebut Virilio sebagai elemen-elemen intensif.

Berdasarkan uraian di atas, maka citra desain Gedung Puspem Badung di dalam layar elektronik komputer tersebut merupakan sebuah citra visual. Citra visual tersebut pada dasarnya dibentuk oleh unsur-unsur visual, seperti garis, bentuk, bidang, dan warna sebagai unsur pembentuk utamanya. Pemahaman terhadap citra visual desain Gedung Puspem Badung melibatkan kemampuan penglihatan dan pemahaman terhadap persepsi pada citra desain tersebut.

Kelebihan karakteristik citra pada layar elektronik yang memvisualkan desain Gedung Puspem Badung adalah adanya unsur gerak yang tidak ada pada citra-citra konvensional nonarsitektonik, seperti gambar perspektif di atas kertas. Unsur gerak pada simulasi yang dibuat di layar elektronik komputer disebut Gilles Deleuze sebagai citra gerak (Piliang, 2008: 286).

Citra gerak di layar elektronik komputer yang memvisualkan desain Gedung Puspem Badung sebenarnya merupakan hasil simulasi dari animasi kamera, yang telah diatur sudut pandang dan durasi waktu geraknya. Hal ini yang menyebabkan desain gedung dan interior Puspem Badung dapat dilihat dari berbagai sisi dalam durasi waktu tertentu atau dihentikan pada durasi waktu tertentu pula.

Citra gerak menurut Gilles Deleuze, ada tiga tipe. Tipe yang pertama adalah citra persepsi, yaitu citra yang diterima oleh retina mata. Tipe kedua adalah citra tindakan, yaitu citra perseptual yang dikonversi ke dalam beberapa tindakan yang mengikutinya. Citra tindakan ini bisa membuat orang yang melihat simulasi desain interior Gedung Puspem Badung, seakan bisa membuka pintu dan memasuki ruangan. Selanjutnya, tipe ketiga adalah citra afeksi, yaitu citra yang telah disaring dan mendorong

aktivitas afeksi, seperti emosi saat melihat desain Gedung Puspem Badung.

Pada posisi animasi kamera di atas bangunan, misalnya, dapat memberikan pembesaran efek meruang bagi yang melihat simulasi desain Gedung Puspem Badung dari atas. Situasi ini dapat menyebabkan tingkat pengalaman, persepsi, perasaan, dan emosi yang berbeda dengan dunia nyata ketika seseorang melihat simulasi desain Gedung Puspem Badung dari beberapa sudut pandang di ketinggian.

Berdasarkan pendapat Piliang (2008: 287), ada multisiplitas cara citra dalam memvisualkan desain Gedung Puspem Badung di dalam layar elektronik komputer. Pertama, citra di dalam layar yang merupakan refleksi ikonis dari desain Gedung Puspem Badung. Kedua, citra di dalam layar elektronik komputer sebagai representasi simbolik, yang merepresentasikan makna-makna filosofis dalam arsitektur tradisional Bali. Ketiga, citra tampil di dalam layar elektronik sebagai metafora visual, dapat memperlihatkan suasana desain ruang yang hidup seperti realitas.

Oleh karena itu, adanya citra gerak sebagai bagian kreativitas visual dapat memudahkan pemahaman terhadap desain Gedung Puspem Badung. Reprentasi

simulasi desain di layar elektronik komputer ini tidak hanya dapat dilihat secara perseptual sebagai representasi ikonis realitas, tetapi juga halusinasi, yang dialami oleh siapa pun yang melihat desain Gedung Puspem Badung, sebagai pengalaman yang seakan-akan nyata.

Pengalaman citra sebagai halusinasi ini dibangun melalui bantuan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, yang didukung format baru layar sebagai *head-mounted-display* dan *eye glass*. Oleh karena layar LCD, kini dapat menghasilkan citra tiga dimensi interaktif (Piliang, 2008: 291).

Citra elektronik-digital yang memvisualkan desain Gedung Puspem Badung berdasarkan pendapat Virilio (dalam Piliang, 2008: 400) juga dapat membangun estetika ketaktampakan (*aesthetics of disappearance*), yaitu estetika yang dibangun oleh citra numerik. Citra numerik tersebut merupakan data di dalam komputer, yang tidak tampak berupa data angka di layar monitor komputer karena data tersebut sudah diolah secara digital di dalam program komputer, sehingga yang terlihat di layar monitor hanya visual grafis. Visualisasi citra desain ini ditunjang oleh perangkat layar monitor, yang merupakan layar elektronik.

Citra gerak pada simulasi desain Gedung Puspem Badung tidak diimbangi oleh citra gerak animasi objek lain

pada desain, seperti gerak manusia, gerak mobil, dan citra gerak bendera berkibar. Hal ini menyebabkan citra gerak kronoskopi posrealitas menjadi kurang maksimal. Kurang maksimalnya citra gerak pada simulasi desain Puspem Badung memang diakui koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung. Tidak adanya citra gerak bendera berkibar di lapangan upacara Puspem Badung, misalnya atau tidak adanya citra gerak manusia dan mobil, disebabkan oleh belum maksimalnya teknisi menguasai teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual (wawancara dengan Gomudha, 30 Maret 2012).

Meskipun demikian, citra gerak dengan animasi kamera sudah dapat membantu visualisasi 3D VR, sehingga rencana perwujudan desain Gedung Puspem Badung lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa teknologi komputer desain 3D VR telah memengaruhi cara kerja komunikasi dalam desain (*design discourse*). Sebelum berkembangnya teknologi komputer desain, gambar, sketsa, dan maket merupakan media yang paling sering digunakan, baik oleh arsitek maupun desainer interior.

Akan tetapi, media ini tidak melibatkan waktu, gerak, dan durasi. Semua desain dibuat dengan tangan

atau dibuat dengan bantuan teknologi mekanik (mesin gambar), yang dikerjakan di dalam ruang yang bersifat fisik. Cara pembuatan desain seperti ini telah berkembang sejak abad ke-19, termasuk yang dikembangkan dalam dunia pendidikan arsitektur dan desain interior di Indonesia pada abad ke-20.

Dengan munculnya teknologi komputer desain 3D VR, aktivitas pembuatan desain berupa gambar kerja, pengarsiran (*rendering*), dan perspektif dapat diambil alih oleh teknologi komputer desain ini, yang dilengkapi citra gerak. Teknologi ini dapat membantu pembuatan simulasi desain di dalam medium layar elektronik secara virtual, sebelum direalisasikan menjadi sebuah desain secara fisik.

Meskipun demikian, dunia pendidikan tinggi arsitektur dan desain interior di Bali belum sepenuhnya mengaplikasikan teknologi komputer desain ini, karena dunia pendidikan tinggi arsitektur dan desain di Bali masih memprioritaskan pendidikan keterampilan individu.

Penggunaan komputer desain pada umumnya baru diperkenalkan setelah melewati pertengahan dari program pendidikannya (wawancara dengan Sueca, Guru Besar FT Unud; Runa, Guru Besar FT Unwar; Suardana, dosen Arsitektur Dwijendra; Artayasa, Ketua Jurusan Desain, dan

Padmanaba, Ketua Prodi Desain Interior FSRD ISI Denpasar, 9 Mei 2012).

Sebaliknya, di lingkungan dunia profesional, arsitek, dan desainer interior di Bali masih ada juga yang membuat desain secara manual. Hal itu terjadi karena penggunaan teknologi komputer desain 3D VR dinilai memerlukan biaya yang cukup banyak dan program komputer desainnya juga perlu terus diperbarui (wawancara dengan Sumayasa, Ketua HDII Bali; Sosiawan, desainer interior dan mebel; Ardana, dosen Prodi Desain Interior FSRD ISI Denpasar, 9 Mei 2012).

Akan tetapi, bagi arsitek dan desainer interior yang telah menggunakan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, mengungkapkan bahwa teknologi ini sangat mempermudah penyelesaian pekerjaan desainnya (wawancara dengan Jayadi, 9 April 2012; Pracoyo, 10 Agustus 2012; Pebriyani, 10 Desember 2012).

Menurut Sudibya, arsitek profesional dan mantan Ketua Ikatan Arsitek Indonesia Daerah Bali memang tidak semua arsitek atau desainer interior di Bali mampu mengaplikasikan cara menggambar arsitektur tradisional Bali (ATB) menggunakan komputer desain. Mereka yang baru belajar komputer desain biasanya sulit mengaplikasikan nilai-nilai ATB menggunakan komputer

desain. Arsitek atau desainer interior yang tidak memiliki latar belakang pendidikan ATB biasanya cenderung membuat desain-desain yang bernuansa modern.

Sudibya menambahkan, bahwa teknologi komputer desain khususnya AutoCAD, sebenarnya memberikan peluang bagi pengembangan nilai-nilai ATB sehingga masuknya teknologi ini tidak perlu dikhawatirkan (wawancara dengan Sudibya, 19 September 2012).

Bagi Parwata, arsitek yang memahami AutoCAD, teknik menggambar secara manual sebenarnya lebih boros bahan, pembuatan detail, dan skala desainnya bisa memakan waktu lebih lama. Untuk membuat ornamen Bali, dapat dilakukan dengan program AutoCAD dengan cara memasukkan ornamen tradisional Bali dalam bentuk foto digital ke program AutoCAD. Selanjutnya, dilakukan *raster image* untuk memberi kesan mendimensi, lalu disimpan untuk memperbanyak referensi (*library*) motif ragam hias. Meskipun penyelesaian akhir (*finishing*) desain menggunakan AutoCAD memakan waktu cukup lama, tetapi hasil akhirnya maksimal. Hal ini biasanya terjadi pada tahap *redering* material dan pengaturan tata cahaya ruang (lampu dan matahari), karena banyak data yang harus diproses agar visualisasi desainnya bisa terlihat realistik (wawancara dengan Parwata, 8 Mei 2012).

Proses pembuatan desain seperti yang diuraikan Parwata, menurut Virilio (dalam Piliang, 2008: 400), merupakan proses kerja desain intensif atau virtual. Proses kerja desain intensif adalah proses pembuatan desain menggunakan perangkat-perangkat *rendering* komputer dan realitas virtual. Desain virtual tersebut, kemudian diwujudkan ke dalam wujud material melalui proses produksi dan pabrikasi (ekstensif).

Berdasarkan pemaparan di atas, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual telah memberikan kemungkinan baru dalam wacana desain, khususnya komunikasi desain secara visual. Meskipun teknologi ini merupakan tipuan secara visual, sangat bermanfaat untuk membantu mewujudkan citra desain dalam simulasi 3D, yang seakan-akan merefleksikan realitas.

Representasi posrealitas lebih detail diciptakan menggunakan cara *walk-through*, sehingga seseorang dapat mengalami sebuah ruang, seperti bisa membuka pintu dan menaiki anak tangga saat melihat simulasi desain interior tersebut. Hal ini terjadi karena di dalam wacana desain virtual, masalah waktu, durasi, atau tempo dapat dimanipulasi, sehingga seseorang yang melihat desain tersebut dapat mengalami waktu saat melihat desain 3D

VR (imaterial) sebelum desain tersebut direalisasikan menjadi produk desain secara fisik (material).

Berdasarkan pengkajian tersebut, dapat dirumuskan perbedaan prinsip antara desain ruang konvensional dengan desain ruang mutakhir (lihat Tabel).

Tabel 1. Tabel Perbedaan Desain Ruang Konvensional dan Desain Ruang Mutakhir

No.	Desain Ruang Konvensional	Desain Ruang Mutakhir
1.	Dibuat di ruang nyata, menggunakan tubuh (tangan) Material fisik: alat-alat gambar Teknologi mekanik (mesin gambar)	Dibuat di layar elektronik komputer Material nonfisik: program komputer Teknologi digital (komputer desain 3D dengan realitas virtual)
2.	Wujud perspektif (citra ruang 3D di atas bidang datar) Dibangun oleh elemen-elemen garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur Representasi: geometri perspektif (teknik matematis citra ruang 3D pada bidang 2D)	Wujud simulasi ruang elektronik (citra ruang virtual 3D) Dibangun oleh <i>electronic ether</i> , melibatkan waktu, gerak, dan durasi (kronoskopi) Representasi: simulasi ruang virtual hiperrealitas (posrealias)

3.	Karakter bersumber dari elemen ekstensif (material, fisik dan spasial)	Karakter bersumber dari elemen intensif (nonmaterial, nonfisik dan nonspasial)
4.	Estetika desain diciptakan dengan unsur garis, bentuk, bidang, dan warna, serta memerhatikan tone, irama, kontras, keseimbangan, keselarasan, dan kesatuan	Estetika desain dihasilkan oleh citra numerik (data angka) yang tidak tampak di layar komputer (estetika ketaktampakan), bersifat virtual, artifisial, dan khayal seperti nyata
5.	Manajemen desain: revisi desain lama, boros bahan, perlu tempat arsip luas, dan pencarian data lama	Manajemen desain: pembuatan dan revisi desain cepat dan mudah; pengarsipan dan pencarian data mudah

3.3 Pencitraan Pemerintah Kabupaten Badung

Representasi posrelitas desain Gedung Puspem Badung 3D VR merupakan fakta yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi komputer ilmiah di dalam media visual, seni, arsitektur, dan desain. Hasil simulasi desain

tersebut merupakan model untuk memudahkan konsultan desain mempresentasikan sebuah desain agar menjadi tampak nyata secara visual, sehingga dapat lebih mudah dipahami wujud desainnya.

Teknologi simulasi desain yang telah digunakan untuk pembuatan desain Gedung Puspem Badung tersebut merupakan teknologi yang masuk ke ranah budaya posmodern. Budaya posmodern menurut Baudrillard, ditandai oleh suatu arus besar simulasi dan tanda (Barker, 2006: 161).

Simulasi dan tanda pada desain gedung Puspem Badung tersebut kemudian diwujudkan menjadi fakta sebagai realitas yang sesungguhnya bercampur dengan realitas semu atau citra. Di dalam kebudayaan posmodern menurut Baudrillard, masyarakatnya lebih memercayai citra daripada fakta. Hal inilah yang disebut Baudrillard sebagai era hiperrealitas, di mana realitas asli dikalahkan oleh realitas buatan.

Realitas buatan desain Gedung Puspem Badung yang diciptakan pada ruang imajiner, disebut Baudrillard sebagai ruang *simulakrum*. Ruang *simulakrum* merupakan ruang virtual, ruang halusinasi yang tercipta oleh data di dalam komputer. Ruang *simulakrum* tersebut kemudian merepresentasikan model, tanda, dan citra. Modelnya

adalah representasi desain Gedung Puspem Badung yang sebelumnya tidak ada.

Yang disebut tanda, adalah segala sesuatu yang mengandung makna, mengikuti teori semiologi Sausuren, terdiri atas unsur penanda berupa wujud desain gedung dan unsur petanda berupa makna yang tersirat dari wujud desain gedung. Makna tersebut dapat dibaca atau diinterpretasi berdasarkan unsur-unsur penyusun Gedung Puspem Badung, seperti atap, dinding, kaki bangunan, pintu, jendela, kolom, dan partisi.

Selanjutnya citra merupakan realitas semu yang tercipta melalui proses reproduksi yang dapat mengalahkan realitas nyata (fakta) dari Gedung Puspem Badung. Representasi citra desain Gedung Puspem Badung tersebut tervisualisasikan melalui gaya desain, kualitas bahan desain arsitektural dan interiornya, yang dapat memberikan pencitraan terhadap Pemda Badung sebagai lembaga pemilik gedung.

Pencitraan terhadap Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Badung sebagai lembaga pemerintah pemilik gedung, muncul setelah desain Gedung Puspem Badung diwujudkan menjadi fakta sebagai realitas yang sesungguhnya. Fakta dari wujud fisik Gedung Puspem Badung inilah yang bercampur dengan realitas semu atau

citra. Citra terhadap Pemda Badung sebagai lembaga pemilik gedung, antara lain muncul berupa pujian dari masyarakat atau pejabat terhadap keberhasilan Pemda Badung membangun gedung pusat pemerintahannya dengan megah. Pujian tersebut tentu sangat membanggakan Pemda Badung. Rasa bangga tersebut sangat beralasan, karena berimplikasi pada pencitraan Pemda Badung di lingkungan pemerintahan daerah di Bali, bahkan sampai ke tingkat nasional.

Citra kemegahan Gedung Puspem Badung secara fisik tervisualisasikan melalui gaya desain didukung kualitas bahan dan penerapan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (ATB) pada desain Puspem Badung keseluruhan. Kemegahan Gedung Puspem Badung tersebut dapat diapresiasi dengan baik oleh masyarakat, karyawan, birokrat, pejabat legislatif (wawancara 14 Mei 2012 dengan Aditya, siswa Wira Harapan Dalung; Suanta, Pemangku Pura Puspem Badung; Apremana, Asisten II Kabupaten Badung; wawancara 16 Mei 2012 dengan Widayati, Kasubag Perundang-undangan Setwan Kab. Badung, dan Sumertha, Ketua Komisi B DPRD Kabupaten Badung).

Selanjutnya, menurut Sudibya, arsitek dan mantan Ketua Ikatan Arsitek Indonesia Daerah Bali, secara visual

Gedung Puspem Badung dinyatakan dapat menunjukkan kemegahan, yang didukung oleh penerapan nilai-nilai ATB pada desain dan penyelesaian akhir (*finishing*) bangunannya (wawancara dengan Sudibya, 9 Januari 2013).

Citra kemegahan Gedung Puspem Badung juga mendapat apresiasi dari pejabat pemerintah, Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Gamawan Fauzi. Dalam upacara peresmian nama Mangupura sebagai ibu kota baru Kabupaten Badung pada 12 Februari 2010, Mendagri Gamawan Fauzi, menilai dan memuji desain gedung Pusat Pemerintahan Mangupura Kabupaten Badung, sebagai gedung perkantoran kabupaten termegah yang ada di Indonesia. Keberhasilan Kabupaten Badung membangun gedung puspem yang megah didukung oleh pendapatan asli daerah (PAD) yang melebihi pemda lainnya di Indonesia (<http://bali.antaranews.com>).

Pencitraan Pemda Badung ini bukan semata karena keberhasilannya membangun Gedung Puspem yang megah, tetapi juga karena keberhasilan Pemda Badung membangun gedung pusat pemerintahannya dengan biaya termurah di Bali, bahkan di Indonesia, pada saat pembangunan Tahap I. Hal ini disampaikan oleh Bayu Kumara Putra, Kabag Administrasi Pembangunan Kabupaten Badung seperti di bawah ini.

“...Pada saat pembangunan Gedung Puspem Badung Tahap I, perhitungan biayanya 3 - 4 juta rupiah/m², setara dengan biaya pembangunan gedung mahasiswa yang dibangun di ITS saat itu. Oleh karena itu, Gedung Puspem Badung kemudian dijadikan contoh oleh beberapa pemerintah daerah lain, sebagai gedung pusat pemerintahan daerah termurah dan termegah di Indonesia. Hal inilah yang menyebabkan Pemda Badung sering menerima studi banding pemerintah daerah lain dari seluruh Indonesia. Ini tentu sangat membanggakan dan dapat meningkatkan citra Pemda Badung...” (wawancara dengan Bayu Kumara Putra, 14 Mei 2012).

Di hadapan Tim Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia (BPK RI) yang berkunjung ke Puspem Badung pada 15 November 2010, Bupati Badung A. A. Gde Agung, antara lain telah memberikan laporan tentang biaya pembangunan Gedung Puspem Badung. Pembangunan pada Tahap I terdiri atas gedung sekretariat, gedung DPRD, dan pura menghabiskan dana Rp 123, 5 miliar, dananya bersumber dari APBD Badung. Yang membanggakan adalah harga bangunan saat itu, Rp 3,4 juta per meter persegi, jauh di bawah ketentuan provinsi yang menetapkan harga per meter per seginya Rp 4 juta lebih.

Pada Tahap II (2008), dibangun 21 gedung SKPD seluas 74.605 meter persegi dengan anggaran Rp 346, 2 miliar. Pemda Badung saat itu mendapat bantuan kredit dari BPD Bali senilai Rp 250 miliar. Bantuan kredit tersebut sudah mendapat persetujuan dari Menteri Dalam Negeri dan Menteri Keuangan RI. Pembangunan Tahap II dapat diselesaikan pada Maret 2010 (<http://www.bisnisbali.com>).

Keberhasilan Pemda Badung membangun gedung puspemnya dengan pengelolaan anggaran yang baik mampu meningkatkan citra Pemda Badung di mata BPK RI. Tim BPK RI yang dipimpin oleh Rizal Djalil saat berkunjung ke Puspem Badung bersama tujuh belas orang ketua DPRD se-Indonesia Timur menyatakan sangat salut atas tekad kuat Pemda Badung membangun gedung pusat pemerintahannya meskipun dananya bersumber dari pinjaman bank (lihat Gambar 13).



Gambar 13. Kunjungan BPK RI dan 17 Ketua DPRD di Indonesia Timur Tanggal 15 November 2010
(Sumber: <http://www.bisnisbali.com>)

Rizal Djalil juga menilai bahwa Pemda Badung mampu mendirikan kawasan puspem yang terintegrasi dengan sumber dana yang berasal dari pinjaman bank. Keberhasilan ini dinilai sangat luar biasa karena Pemda Badung mampu mengembalikan pinjaman bank sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati oleh kedua belah pihak (<http://www.bisnisbali.com>).

Oleh karena itu, pencitraan terhadap Pemda Badung sebagai lembaga pemilik Gedung Puspem Mangupraja, antara lain muncul berupa pujian dari

masyarakat dan pejabat pemerintah pusat. Pujian tersebut bukan hanya karena keberhasilan Pemda Badung mampu membangun gedung puspem yang megah ditunjang PAD yang tinggi, melainkan juga karena keberhasilan Pemda Badung mengalkulasi biaya pembangunan dengan baik.

Hal itu menyebabkan biaya pembangunan Gedung Puspem Badung menjadi di bawah ketentuan provinsi per meter persegi, tanpa mengurangi kualitas bangunan. Hal inilah yang membentuk citra positif terhadap kelembagaan Pemda Badung dari daerah Bali sampai ke tingkat nasional. Di dalam kebudayaan posmoden, citra inilah yang dianggap lebih penting, dan lebih dipercaya daripada fakta.

3.4 Penghargaan Terhadap Arsitektur Tradisional

Konsep dan falsafah desain modern yang pada awalnya diyakini sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna sejak awal abad ke-19, dalam perkembangannya mendapat kritik. Kritik terhadap modernisme pada akhir abad ke-20 adalah untuk memertanyakan kembali pemikiran dasar, falsafah, dan konsep teoretis yang melandasi ideologi modernisme.

Modernisme dianggap sudah mandeg, tidak aspiratif terhadap budaya yang sudah berubah, dan tidak lagi menampung dialektika sosial. Hal inilah yang melatarbelakangi lahirnya gerakan desain posmodern (Widagdo, 2005: 223).

Posmodern kemudian membawa nilai-nilai baru dalam desain. Nilai-nilai baru tersebut antara lain menyangkut pluralitas dan desain harus mampu mengartikulasikannya ke dalam bentuk visual. Desain posmodern berupaya menggali kekayaan sejarah dan ekspresi bentuk, sehingga nilai-nilai tradisi diterima dalam kerangka pluralitas dan dialog dengan masa lalu.

Nilai-nilai inilah yang antara lain menyebabkan arsitek maupun desainer posmodern sadar akan tata hubungan antara bentuk dan isi, serta sangat peka terhadap perseden sejarah dan kebudayaan. Pengertian ini kemudian disebut sebagai eklektisisme dalam desain. Arsitek dan desainer posmodern menggunakan kembali bentuk-bentuk lama, elemen-elemen tradisional, dan historis yang dipadu dengan penyederhanaan elemen-elemen modern (Suriawidjaja dkk., 1986: 32–34).

Hal itu menyebabkan karya-karya arsitek dan desainer interior posmodern memperlihatkan kembali

bentuk-bentuk klasik, mengolah kembali bangunan tradisi (vernakular) dan memperbaiki fungsinya.

Oleh karena itu, penerapan nilai-nilai tradisi Bali pada desain Gedung Puspem Badung, selain merupakan penghargaan terhadap arsitektur tradisi dalam desain posmodern, juga sesuai dengan harapan Pemda Bali melalui Peraturan Daerah (Perda) No. 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan Perda No. 5 Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung.

3.5 Representasi Pola *Tri Mandala*

Representasi desain Gedung Puspem Badung dapat dikategorikan ke dalam desain arsitektural posmodern karena desainnya merepresentasikan pluralitas budaya. Representasi pluralitas dan adanya dialog dengan masa lalu pada desain Gedung Puspem Badung, ditunjukkan oleh lebih dominannya penerapan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (ATB) sehingga desainnya dapat menjadi media ungkap budaya tradisional Bali dan ekspresi bentuk arsitekturnya.

Wujud desain Gedung Puspem Badung merupakan desain arsitektural posmodern yang sangat menghargai tradisi. Bentuk rancang bangun dan bahan bangunannya

memanfaatkan material lokal sehingga secara visual desainnya tidak didominasi oleh unsur material pabrikan. Konstruksi bangunannya juga telah disesuaikan dengan situasi dan kondisi teknis pada lahan di area Puspem Badung sehingga wujud desainnya didukung oleh manajemen konstruksi, elektrik, jaringan utilitas, dan drainase gedung dan kawasan.

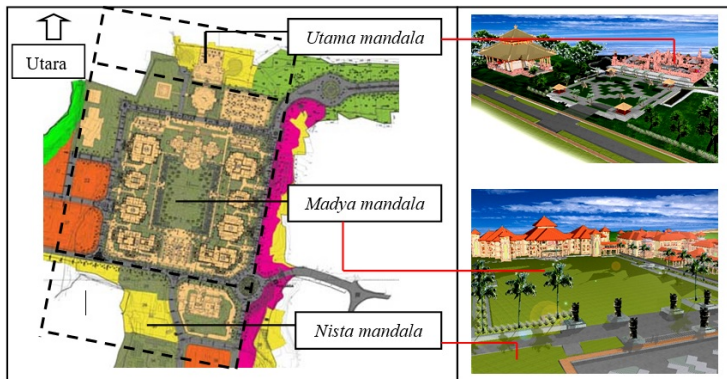
Wujud keseluruhan desain gedung dan gubahan ruangnya mengacu kepada Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 41, Tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah, Peraturan Daerah (Perda) Bali No. 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan, dan Perda Bali No. 5, Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung.

Hal itulah yang menyebabkan di Puspem Badung diterapkan nilai-nilai ATB, seperti pola *tri mandala* untuk pola tata ruang kawasan dan struktur *tri angga* diterapkan pada struktur bangunannya. Selain itu, juga diterapkan beberapa ragam hias tradisional Bali sebagai unsur estetika pada bangunannya.

Pola ruang *tri mandala* yang diterapkan pada tata ruang kawasan Puspem Badung diaplikasikan secara linier dari arah utara ke selatan. Pola ruang tradisional Bali ini menempatkan tata nilai paling suci (*utama mandala*) di

zona paling utara (*kaja*) dari kawasan Puspem Badung. Zona ini digunakan sebagai tempat suci Pura Lingga Bhuwana di Puspem Badung. Zona tempat suci ini didukung oleh keberadaan bangunan wantilan sebagai bangunan penunjang aktivitas religi, yang ada di luar (*jaba*) pura. Ruang *jaba* pura ini merupakan ruang terbuka seperti plaza, berfungsi sebagai ruang transisi, yang memberikan jarak antara pura dan unit-unit bangunan di kawasan Puspem Badung.

Selanjutnya, di zona tengah (*madya mandala*) merupakan area Kantor Kepala Daerah, Sekretariat Daerah, dan dinas-dinas yang ada di lingkungan Kabupaten Badung. Zona paling selatan (*kelod*) merupakan area dengan tata nilai profan (*nista mandalala*) digunakan untuk ruang terbuka, daerah resapan, dan area pelayanan, seperti kantin (lihat Gambar 14).



Gambar 14. Pola Ruang Tri Mandala Puspem Badung
(Sumber: Diolah dari Data CV Cipta Mandala)

3.6 Representasi Struktur *Tri Angga*

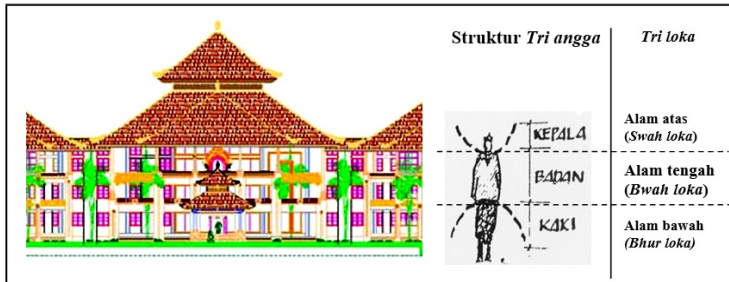
Tata nilai ATB berupa struktur *tri angga* diterapkan pada wujud fisik bangunan di kawasan Puspem Badung. Berdasarkan stuktur *tri angga* tersebut, wujud fisik bangunan dianalogikan seperti struktur tubuh manusia yang terdiri atas tiga bagian, yaitu kepala, badan, dan kaki.

Atap bangunan merupakan bagian kepala, tembok dan struktur dinding merupakan badan bangunan, kemudian lantai, *basement*, dan fondasi merupakan kaki bangunan. Struktur bangunan dengan pola *tri angga*, juga analog dengan struktur ruang vertikal *tri loka*, yang terdiri

dari alam bawah (*bhur loka*), alam tengah (*bwah loka*), dan alam atas (*swah loka*). Alam bawah merupakan tempat berbagai aktivitas kehidupan yang bersifat profan. Alam tengah merupakan alam transisi, yang menjembatani alam bawah dengan alam atas. Alam atas merupakan alam yang bersifat suci.

Berdasarkan struktur *tri angga* yang analog dengan struktur ruang vertikal *tri loka*, maka Gedung Puspem Badung identik dengan struktur tubuh manusia, dan identik juga dengan tiruan alam (lihat Gambar 15). Oleh karena itu, berdasarkan konsep dan falsafah ATB Gedung Puspem Badung merupakan tiruan organisme yang hidup.

Puspem Kabupaten Badung dengan kawasan berpola ruang *tri mandala* dan gedung-gedung dengan struktur *tri angga* yang menyatu dengan alam lingkungannya, mengandung makna konsep ruang dalam keseimbangan kosmos (*balance cosmology*).



Gambar 15. Struktur Tri Angga Desain Gedung Puspem Badung
(Sumber: Diolah dari dokumen P.T. Cipta Mandala/ Raharja)

Konsep ini dijiwai oleh ajaran *tat twam asi*, yang berarti “itu (ia) adalah aku”. Inti ajaran *tat twam asi* adalah menjaga keharmonisan dalam kehidupan terhadap segala bentuk ciptaan Tuhan, yang kemudian dijabarkan ke dalam falsafah *tri hitakarana*. Falsafah *tri hitakarana* tersebut merupakan ajaran kebijaksanaan untuk menjaga keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia, dan manusia dengan alam lingkungannya.

Dalam perencanaan ruang, ruang makro (*Bhuwana Agung*) senantiasa harus seimbang dengan ruang mikro (*Bhuwana Alit*) di bumi. Oleh karena itu ketinggian Gedung Puspem Badung juga disesuaikan dengan aturan bangunan bertingkat yang boleh diterapkan di Bali, yang tidak boleh melebihi ketinggian pohon kelapa.

Berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam ATB tersebut, maka Gedung Puspem Badung diidentikkan sebagai alam makro (*bhuana agung*) dan manusia sebagai pengguna gedung merupakan alam mikro (*bhuana alit*). Gedung Puspem Badung kemudian diterima sebagai sebuah bangunan yang hidup setelah melalui proses ritual dalam pembangunannya.

Penerapan nilai-nilai ATB pada bentuk dan struktur bangunan Gedung Puspem Badung juga mengacu pada PP No. 41, Tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah sehingga jumlah ruang dan gedung yang diperlukan disesuaikan dengan Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Puspem Badung.

Nilai-nilai ATB yang diterapkan pada perencanaan Puspem Badung, baik yang menyangkut perencanaan kawasan maupun fisik bangunannya, seperti konsep ruang *tri mandala*, konsep struktur bangunan *tri angga* dan falsafah *tri hitakarana* merupakan ajaran kebijaksanaan yang bernilai universal, sebagai kearifan lokal dalam budaya tradisional Bali. Kristalisasi nilai-nilai ATB ini dirumuskan oleh Mpu Kuturan pada abad ke-11, sebagai perjuangan ideologis melalui transformasi pemahaman terhadap nilai-nilai ATB pada era sebelum abad ke-11. Kemudian nilai-nilai ATB mendapat tambahan konsep

arsitektur dari Majapahit pada abad ke-14 (Gelebet dkk., 1981/1982: 20).

Akan tetapi, dalam kehidupan budaya masyarakat modern Barat, teori-teori yang mengandung ajaran kebijaksanaan baru muncul pada abad ke-20 (Piliang, 2004b: 301–304), seperti yang dikemukakan oleh Lester W. Milbrath tentang upaya untuk menumbuhkan kesadaran ekologis. Jonathon Porrit juga mengusulkan perlunya dikembangkan kesadaran planet di dalam masyarakat global. Melalui teori tentang kesadaran planet, Porrit ingin mengajak manusia untuk memperlakukan bumi dengan sikap simpatik, tidak mengeksploitasi bumi secara berlebihan.

Demikian pula teori yang dikemukakan oleh James Lovelock tentang teori Gaia berkaitan dengan penyelamatan ekologi. Gaia adalah nama Dewi Bumi dalam kebudayaan Yunani (<http://management-book-review.blogspot.com>).

Sasaran teori-teori tersebut sebenarnya ingin mengajak masyarakat masa depan yang hidup di dunia agar tidak lagi mengandalkan hidupnya pada prinsip persaingan bebas dan pengumbaran hasrat lewat teknologi, yang menjadi nilai inti kapitalisme global. Hidup harus dilihat

sebagai sebuah jaringan hubungan (*web*) yang mengikat setiap makhluk hidup di dalam sebuah tujuan bersama.

Penyelamatan ekosistem harus menjadi prioritas utama karena ekosistem memberikan hidup pada manusia. Di sinilah ada titik kesamaan dengan falsafah *tri hitakarana* dalam budaya tradisi Bali. Akan tetapi, teori-teori Barat yang mengandung ajaran kebijaksanaan tersebut muncul untuk mengantisipasi dampak negatif dari prinsip persaingan bebas dan pemanfaatan teknologi.

Sebaliknya, ajaran kebijaksanaan yang terkristalisasi pada konsep dan falsafah ATB tidak hanya berkaitan dengan manusia dan lingkungannya, tetapi juga berkaitan dengan bangunan dan keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan.

3.7 Representasi Ragam Hias

Wujud representasi desain Gedung Puspem Badung tidak seperti wujud arsitektur modern, yang pada umumnya berbentuk seperti kotak yang kaku atau merepresentasikan citra permesinan dan anti ornamen. Sikap anti ornamen dalam gerakan desain modern dikemukakan oleh Adolf Loose. Penggunaan ornamen dinilai menyalahi kodrat perkembangan kebudayaan,

karena manusia modern tidak lagi menghias dirinya dengan tato atau warna-warni seperti orang primitif, begitu pula dengan wujud arsitekturnya (Sachari, 1995: 41).

Representasi pluralitas dan adanya dialog dengan masa lalu pada desain Gedung Puspem Badung, antara lain juga ditunjukkan oleh diterapkannya ragam hias dalam ATB, sehingga desainnya dapat menjadi media ungkap budaya tradisional Bali dan ekspresi bentuk arsitekturnya.

Akan tetapi, representasi nilai-nilai keindahan ragam hias tradisi Bali yang diterapkan hanya pada beberapa bagian Gedung Puspem Badung, menandakan bukan keindahan bentuk yang menjadi prioritas utamanya. Sesuai dengan konsep desain posmodern, justru kearifan dari keindahan desain Gedung Puspem Badung itulah yang lebih diprioritaskan.

Di dalam simulasi desain Gedung Puspem Badung, unsur ragam hias tradisional Bali tidak divisualkan secara khusus. Akan tetapi, saat gedung diwujudkan menjadi realitas, barulah ragam hias tradisional Bali diterapkan di beberapa bagian struktur bangunan.

Ragam hias tradisional Bali yang diterapkan, hanyalah ragam hias *kekarangan*. Ragam hias *kekarangan* pada umumnya merupakan ragam hias yang diambil dari

bentuk-bentuk binatang yang direpresentasikan secara abstrak. *Karang gajah*, merupakan salah satu ragam hias yang diterapkan di sudut bagian bawah struktur kolom Gedung Puspem Badung. Ragam hias *karang gajah* wujudnya dibuat mendekati bentuk kepala gajah dan diberi ornamen.

Ragam hias lain yang diterapkan pada Gedung Puspem Badung adalah *karang tapel*. Ragam hias ini merupakan representasi wujud topeng yang diberi ornamen. Kemudian ada juga ragam hias *karang goak*, yang merupakan representasi dari wujud burung gagak yang diberi ornamen (lihat Gambar 16).



Gambar 16. Contoh Ragam Hias Tradisi Bali
pada Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Motif ragam hias lainnya adalah motif *lelengisan* dan *pepalihan*. Motif *lelengisan* merupakan ragam hias yang berupa permainan bidang-bidang dan garis yang sederhana, sedangkan *pepalihan* merupakan ragam hias yang diterapkan pada bidang-bidang peralihan, berupa permainan bidang cekung atau cembung dan permainan garis lurus dan lengkung.

Selain pada gedung Puspem Badung, ragam hias tradisi Bali juga diterapkan pada bangunan penanda gedung dinas-dinas di lingkungan Pemerintah Daerah (Pemda) Badung. Ragam hias yang diterapkan pada bangunan penanda gedung ini adalah berupa *kekarangan* dan *pepatran*. Ragam hias *pepatran* merupakan ragam hias yang mengangkat motif tumbuhan. *Patra punggel*, merupakan salah satu bentuk ragam hias yang disusun dari beberapa potongan unsur (biji mangga, ampas nangka, kuping atau telinga babi).

Ragam-ragam hias tradisi Bali tersebut di atas, tidak diterapkan pada semua bagian Gedung Puspem Badung. Hal ini menandakan bukan keindahan bentuk yang menjadi prioritas utamanya. Oleh karena penerapan ragam hias di beberapa bagian gedung, dimaksudkan agar tidak mengganggu wujud gedung secara fisik. Sesuai dengan

konsep desain posmodern, kearifan dari keindahan desain Gedung Puspem Badung itulah yang lebih diprioritaskan.

3.8 Representasi Tradisi pada Desain Interior

Simulasi desain Gedung Puspem Badung, secara khusus hanya memvisualkan desain interior pada ruang bagian depan (*lobby*) Kantor Bupati Badung. Representasikan nilai-nilai tradisi Bali pada simulasi desain interior tersebut, terlihat berupa panil batu ornamentik yang merupakan bagian dari ragam hias tradisional Bali. Panil batu ornamentik pada simulasi desain interior lobby Kantor Bupati Badung tersebut juga berfungsi sebagai *aling-aling*. Di dalam ATB, *aling-aling* berfungsi sebagai bidang pembatas antara ruang luar dengan ruang dalam, pengangkal hal-hal yang kurang baik, dan memecah arus sirkulasi ke kiri dan ke kanan.

Representasi posrealitas desain interior *lobby* Kantor Bupati Badung, detailnya diciptakan secara teknis menggunakan cara *walk-trough*, sehingga dapat dihasilkan model virtual desain interior *lobby* Kantor Bupati Badung. Dengan teknis ini, dapat diciptakan dua lembar pintu kaca *lobby* Kantor Bupati Badung, terbuka dengan bergeser ke kiri dan ke kanan.

Setelah visualisasi terbukanya sepasang pintu kaca, kemudian ditunjang dengan citra gerak memutar yang memperlihatkan desain interior *lobby* Kantor Bupati Badung. Adanya simulasi desain interior ini, memungkinkan seseorang mengalami sebuah ruang, seperti bisa membuka pintu dan melihat suasana ruang melalui simulasi desain interior tersebut.

Di dalam wacana desain virtual, masalah waktu, durasi, atau tempo dapat dimanipulasi. Hal inilah menyebabkan seseorang yang melihat desain interior mengalami waktu pada simulasi desain interior 3D VR (imaterial) sebelum desain tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk desain interior secara fisik (material). Simulasi ini dapat menghasilkan suasana desain interior, karena adanya citra persepsi yang menurut Deleuze (dalam Piliang, 2008: 287) merupakan citra yang diterima oleh retina mata dan adanya citra tindakan, yaitu citra perseptual yang dikonversi ke dalam beberapa tindakan yang mengikutinya.

Citra tindakan inilah bisa membuat orang yang melihat simulasi desain interior Gedung Puspem Badung, seakan bisa membuka pintu dan memasuki ruangan. Citra tindakan ini, secara teknis diciptakan menggunakan *walk-trough*, didukung animasi kamera yang telah diatur sudut

pandang dan durasi waktu gerakannya. Hal ini menyebabkan tercipta desain interior 3D dengan tampilan detail, dan objek desain interior yang dapat dilihat dari berbagai sisi.

Dalam pembangunan fisik Gedung Puspem Badung, simulasi desain interior tersebut telah dirubah, sehingga desain interior *lobby* Kantor Bupati Badung dalam simulasi desain berbeda dengan desain yang diwujudkan menjadi fakta sebagai realitas. Meskipun demikian, pola ruang yang diwujudkan pada prinsipnya sama, yaitu ruang depan (*lobby*) yang berfungsi sebagai ruang transisi antara ruang luar dengan ruang dalam, dan ruang penerima tamu (*reception*). Ruang tengahnya merupakan ruang tunggu, sebelum masuk ke ruang tamu bupati dan wakil bupati, serta ruang kerja bupati dan wakil bupati.

Simulasi desain yang memvisualkan panil batu ornamenik di lobby Kantor Bupati Badung diganti dengan penanda ruang (*sign system*) berupa teks Pemerinah Daerah Kabupaten Badung dan simbol pemerintahannya (lihat Gambar 17).



Gambar 17. Desain Interior Lobby Kantor Bupati Badung dari Simulasi Desain Menjadi Realitas
(Sumber: Gomudha dan dokumentasi Raharja)

Penanda ruang ini berfungsi untuk menutupi struktur bangunan tempat *lift* menuju ke lantai dua dan tiga. Tangga biasa menuju ke lantai dua dan tiga, ada di sisi barat dari penanda ruang Gedung Puspem Badung ini. Representasi tradisi pada *lobby* Kantor Bupati Badung, sangat jelas terlihat pada dua buah pintu masuk, yang menghubungkan *lobby* dengan ruang tunggu, berupa pintu kayu berpola lengkung dan berornamen tradisional Bali.

Desain kedua pintu ini dikombinasikan dengan dinding kayu (papan) dan dinding kaca bermotif hias.

Desain pembatas ruang yang dilengkapi pintu ini, didesain menyatu dengan desain penanda ruang Kantor Bupati Badung, yang pada bagian bawahnya berupa bidang-bidang dari bahan papan bermotif ragam hias *mas-masan*. Ragam hias motif *mas-masan* adalah ragam hias bermotif bunga yang dibentuk menjadi pola belah ketupat dengan pola berulang.

Representasi tradisi juga terlihat pada ruang tunggu Kantor Bupati Badung, berupa pintu panil kayu ukiran Bali dan ornamen pada koridor menuju lapangan upacara di belakang Gedung Puspem Badung. Dinding koridor tersebut dihias dengan ornamen dari bahan batu padas, yang dikombinasikan dengan dinding bata merah gosok. Dinding koridor bagian bawah, dilapisi papan bermotif hias *mas-masan*. Elemen dekoratif ruang yang lain adalah berupa beberapa lukisan wayang Kamasan dan patung Garuda Wisnu.

Lantai *lobby* dan ruang tunggu di Kantor Bupati Badung juga terdapat perbedaan antara simulasi desain dengan yang diwujudkan sebagai realitas. Dalam simulasi desain, lantai terlihat dari bahan keramik bermotif polos, sedangkan yang diwujudkan sebagai realitas adalah lantai keramik dengan motif khusus. Bagian tengah dari lantai ruangnya dibuat motif khusus berpola persegi. Pada bagian

tengah dari motif berpola persegi di ruang tunggu, ditempatkan patung Garuda Wisnu.

Desain plafon pada simulasi desain *lobby* Kantor Bupati Badung yang divisualkan berupa material kayu dengan permainan bidang-bidang ke atas, juga mengalami perubahan dalam perwujudannya sebagai realitas. Perubahan terlihat pada permainan bidang yang dibentuk dengan pola persegi, dari depan pintu antara *lobby* dengan ruang tunggu. Pola persegi dari material kayu dan papan yang berwarna coklat dibuat sedikit menonjol, dan di bagian tengahnya adalah plafon mendatar dengan warna putih, yang sejajar dengan plafon ruang *lobby* secara keseluruhan. Bentuk plafon di ruang tunggu, juga dibuat dengan pola yang sama. Perbedaannya hanya pada arah permainan penonjolan material kayu atau papan pada plafon.

Di ruang *lobby*, penonjolan papan pada plafon arahnya melintang dengan arah timur-barat, sedangkan penonjolan material kayu atau papan pada plafon ruang tunggu arahnya membujur utara-selatan. Permainan bidang pada plafon ini, selain memberi kesan permainan bidang pada ruang, juga dapat mengurangi kesan datar yang monoton dan membosankan pada plafon. Plafon di kedua

ruang ini, dilengkapi dengan beberapa lampu tanam warna putih (lihat Gambar 17).

3.9 Representasi Desain Hibrid

Sesuai dengan penjelasan Gomudha, koordinator konsultan desain pembangunan Gedung Puspem Badung, konsep desain Gedung Puspem Badung adalah desain hibrid. Hibrid dalam konteks kajian budaya adalah percampuran budaya dan kemunculan bentuk-bentuk baru identitas (Barker, 2006: 208).

Representasi budaya hibrid merupakan bagian dari wacana poskolonial. Melani Budianta (dalam Susanto, 2008: 15–31) berpendapat, bahwa konsep-konsep dasar teori poskolonial problematis berkaitan dengan oposisi biner dan konstruksi identitas budaya. Dalam menggugat konstruksi oposisi biner negara penjajah untuk menundukkan negara yang terjajah, kritik pascakolonial sering terjebak untuk mengulangi konstruksi yang sama. Oposisi biner dan hubungan kekuasaan yang antagonis dapat menjadi jebakan yang mengarah pada sikap eksklusivisme, esensialisme, atau pembalikan represi, pengulangan dari kecenderungan yang justru menjadi sumber kritikan terhadap para pelopor teori pascakolonial.

Budianta kemudian mengajak untuk berpikir arif karena kompleksnya konfigurasi kekuasaan pada era pascakolonial agar tidak menumbuhkan kecurigaan yang bersifat esensialisme terhadap segala sesuatu tentang Barat sebagai penguasa dan Timur sebagai yang tidak berkuasa.

Teori poskolonial dapat direduksi menjadi dua permasalahan pokok, yaitu berkaitan dengan dominasi-subordinasi dan hibriditas-kreolisasi (Ashccroft dalam Barker, 2006: 228). Wacana tentang dominasi-subordinasi mengkritisi dominasi budaya kolonial dan subordinasi kebudayaan bangsa terjajah oleh kekuasaan kolonial. Hibriditas-kreolisasi adalah pembahasan menyangkut generasi yang lahir (keturunan) dari perkawinan bangsa kolonial dengan bangsa jajahan. Kreolisasi mengandung pengertian bahwa homogenisasi budaya tidak menjadi landasan kuat bagi imperialisme budaya untuk menciptakan lapisan modernitas kapitalis barat karena tidak dapat menghapus bentuk-bentuk budaya yang telah ada sebelumnya. Hasilnya bisa menjadi bentuk-bentuk identitas hibrida dan produksi identitas tradisional, fundamentalis, dan nasionalis (Barker, 2006: 121).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka hibriditas berguna dalam menjelaskan percampuran budaya dan kemunculan bentuk-bentuk baru identitas. Dalam kaitan

dengan desain, konsep desain hibrid banyak berhubungan dengan jejak-jejak budaya kolonial di seluruh dunia, termasuk di Bali. Percampuran antara unsur desain budaya kolonial Barat dan unsur desain dari budaya lokal bangsa yang dijajah dapat menghasilkan bentuk-bentuk desain baru.

Dengan menelusuri jejak-jejak budaya kolonial di Bali, maka dapat diketahui bahwa konsep desain hibrid sudah pernah dikembangkan oleh arsitek-arsitek Belanda pada masa kolonial di Bali. Salah satu wujud desainnya adalah desain bangunan wantilan Bali Hotel, Denpasar.

Wantilan Bali Hotel di Jalan Veteran Denpasar didesain oleh Biro AIA (*Algemeen Ingenieurs en Architecten*) pada dekade 1930-an. Biro AIA merupakan biro umum sipil dan arsitektur yang didirikan pada 1916. Perusahaan ini didirikan oleh tiga insinyur bangunan, yaitu F. J. I. Ghijssels, Hein avon Essen, dan F. Stlitz. Pada 1932, Biro AIA membuka cabang di Surabaya dan Bandung. Setelah memiliki beberapa cabang, pekerjaannya kemudian dibagi dalam beberapa kantor cabang sesuai dengan lokasinya (Sumalyo, 1993: 206).

Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa setelah Biro AIA membuka cabang di Surabaya itulah kemudian mendapat pekerjaan mendesain Bali Hotel di Denpasar.

Desain Wantilan Bali Hotel adalah hasil rancangan arsitek Belanda, yang merupakan pengembangan konsep bangunan wantilan tradisional Bali pada masa kolonial. Desain atapnya tidak berbentuk tumpang limas, tetapi beratap pelana memanjang (lihat Gambar 18).



Gambar 18. Pengembangan Desain Wantilan Era Kolonial; Kiri – Wantilan Puri Denpasar; Kanan – Wantilan Bali Hotel Denpasar
(Sumber: Dok. Belanda/ Gooogle.co.id dan Dok. Raharja)

Atap ini disangga sejumlah tiang, yang ditopang *sendi* atau umpak batu yang bentuknya tinggi ramping. Denahnya tidak berbentuk segi empat sama sisi seperti wantilan tradisional Bali pada umumnya, tetapi berbentuk segi empat Panjang.

Wantilan ini dilengkapi panggung pertunjukan, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pementasan dan seremonial. Jenisnya, panggung proseneum, sehingga penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari depan.

Panggung di Wantilan Bali Hotel ini merupakan panggung pertunjukan pertama di Bali (Gambar 19).



Gambar 19. Desain Wantilan Bali Hotel Jenis Panggung Proseneum
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Dalam pengembangan konsep desain hibrid pada Gedung Puspem Badung, Gomudha sebagai koordinator konsultan desainnya, menjelaskan bahwa konsep hibrid yang dimaksudnya, adalah perkawinan ATB dengan arsitektur masa kini sehingga dapat melahirkan wujud baru yang tidak saling merugikan.

Arsitektur masa kini yang dimaksud Gomudha adalah gaya desain arsitektural kontemporer (AK). Gaya desain kontemporer digunakan untuk menandai sebuah desain yang lebih variatif, fleksibel, dan inovatif, baik menyangkut wujud desain, jenis dan pengolahan materialnya, maupun teknologi yang digunakan.

Oleh karena itu, istilah AK dapat dikatakan sejalan dengan napas desain posmodern. Desain posmodern

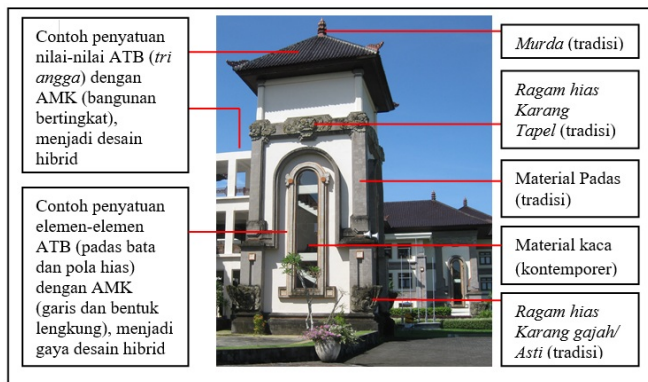
ditandai dengan munculnya kembali bentuk-bentuk klasik, pengolahan bangunan tradisional (vernakular) dan memperbaiki fungsinya (Suriawidjaya dkk., 1986: 34).

Desain posmodern menghargai arsitektur tradisi, sehingga nilai-nilai ATB dapat diterima dalam desain posmodern, termasuk penggunaan ragam hias tradisional Bali. Akan tetapi pada awal gerakan modernisme, Walter Crane, seorang tokoh gerakan seni baru (*art nouveau*), berpendapat bahwa ornamen bukan merupakan tujuan akhir dalam desain modern.

Adolf Loos, bahkan sangat anti ornamen. Penggunaan ornamen malah dianggap tindakan kriminal. Menurut Loos, penggunaan ornamen menyalahi kodrat perkembangan kebudayaan. Semakin beradab manusia, menurut Loos, seharusnya usaha untuk menghias diri dan lingkungan hidupnya dengan ornamen semakin ditinggalkan. Manusia modern tidak perlu menghias dirinya dengan tato atau warna-warna seperti orang primitif, begitu pula dalam desain dan arsitektur (Widagdo, 2005:166).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa AK yang dimaksudkan dengan desain hibrid pada desain Gedung Puspem Badung sejalan dengan nilai-nilai baru yang dibawa paham posmodern ke dalam desain.

Nilai-nilai posmodern dalam desain Gedung Puspem Badung, antara lain berupa pengaplikasian pluralitas budaya ke dalam bentuk visual desain serta penerapan ragam hias atau ornamen sebagai bentuk penghargaan terhadap nilai-nilai ATB (lihat Gambar 20).



Gambar 20. Contoh Desain Hibrid Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Penerapan desain hibrid pada Gedung Puspem Badung sangat mempertimbangkan integrasi atau keterpaduan serta potensi alam dan sosial-budaya masyarakat di Bali. Meskipun langgam ATB dipadukan dengan AK, wujud langgam ATB didesain lebih dominan. Reformasi yang dilakukan terhadap ATB dimaksudkan untuk menghasilkan desain Gedung Puspem Badung

bernuansa kontemporer, yakni desain arsitektural masa kini.

Untuk mewujudkan desain hibrid pada Gedung Puspem Badung, digunakan pendekatan semiotika model Hjemslev, yang menekankan aspek isi-bentuk (*content-form*) dan ekspresi-bentuk (*expression-form*). Aspek isi-bentuk desain hibrid Puspem Badung, antara lain berupa perpaduan pola *tri angga* pada struktur bangunan bertingkat persegi panjang. Ekspresi bentuknya dapat dilihat berupa penyatuan elemen-elemen ATB, seperti material padas bata, struktur *tri angga* dan pola hias dengan elemen-elemen AK, seperti material kaca, unsur garis dan bidang berpola lengkung.

Desain arsitektural dalam wujud apa saja sebenarnya selalu berhubungan dengan bentuk-isi dan ekspresi-bentuk, yang merupakan cara kebudayaan mengucapkan, mengartikan isi dan ekspresi. Atas dasar itulah, wujud desain Gedung Puspem Badung didesain lebih didominasi langgam ATB dibandingkan dengan AK.

Reformasi yang dilakukan konsultan desain terhadap ATB dimaksudkan untuk menghasilkan desain bernuansa AK. Penggunaan elemen-elemen khas atau spesifik sebagai jati diri diungkapkan dalam bentuk ornamen dan dekorasi berupa pola hias ATB. Representasi

desain hibrid Gedung Puspem Kabupaten Badung merupakan upaya untuk mengimbangi arus budaya global dalam desain. Apalagi Bali pernah dihegemoni oleh pemerintah kolonial Belanda dengan budaya putih globalnya.

Kekaguman orang Bali terhadap kebudayaan modern putih global, menurut Atmadja (2010: 9) sudah mulai tampak sejak abad ke-20 bersamaan dengan semakin intensifnya pengaruh kolonial Belanda terhadap kebudayaan Bali pada era kolonial.

Desain hibrid Gedung Puspem Kabupaten Badung juga merupakan representasi perlawanan bangsa yang pernah dijajah terhadap negara penjajah, dalam hal ini terhadap desain modern Barat. Perlawanan itu dilakukan melalui proses aktualisasi nilai-nilai ATB dalam desain untuk mengimbangi perkembangan AK seiring dengan masuknya arus budaya global ke Bali.

Kebudayaan dan masyarakat tradisional Bali memang tidak akan bisa menahan arus budaya global, sebab Bali merupakan bagian dari kampung global yang tidak mengisolasi diri. Sesuai dengan pendapat Pieterse (dalam Barker, 2006: 120), kebudayaan lokal seharusnya bisa duduk berdampingan, bersinergi dengan budaya global untuk saling membangun. Elastisitas etnik dan

kemunculan ulang kekuatan sentimen nasionalis perlu duduk berdampingan dengan kebudayaan dunia, sebagai proses belajar pada level translokal.

Robertson (dalam Barker, 2006: 120) juga berpendapat bahwa hal-hal yang bersifat lokal perlu disepadankan dengan global sehingga menghasilkan translokal dan yang global dilokalisasi sehingga menghasilkan glokalisasi.

Pendapat Pieterse dan Robertson di atas memiliki kesamaan prinsip dengan konsep desain hibrid yang diaplikasikan pada wujud desain Gedung Puspem Badung. Representasi desain hibrid Gedung Puspem Kabupaten Badung, merupakan upaya mengangkat nilai-nilai lokal dalam desain untuk mengimbangi arus desain budaya global ke Bali.

Reformasi yang dilakukan terhadap ATB pada desain Gedung Puspem Badung adalah untuk mengaktualisasikan nilai-nilai ATB dan mensinergikan (hibrid) dengan desain kontemporer. Akan tetapi, desain lokal tradisi Bali tetap diwujudkan lebih dominan agar karakter desain lokal Bali yang bersifat spesifik (*indigenous*) tetap eksis. Oleh karena itu, desain yang dihasilkan adalah desain berkarakter lokal, tetapi bernuansa masa kini atau kontemporer.

3.10 Representasi Semiotisasi Desain

Desain Gedung Puspem Badung yang dibuat dengan teknologi simulasi sesuai dengan teori simulasi Baudrillard masuk dalam ranah budaya posmodern. Menurut Baudrillard, pada era posmodern seperti sekarang ini, permainan tanda dan citra hampir mendominasi seluruh proses komunikasi sesama manusia. Citra tersebut adalah segala sesuatu yang tampak oleh indra, tetapi tidak memiliki eksistensi substansial. Kemudian, tanda memiliki unsur penanda (bentuk) dan petanda (makna), mengikuti teori semiologi Ferdinand de Saussure atau teori semiotika Charles Sanders Peirce. Berkaitan dengan hal ini, Umberto Eco turut berperan mengembangkan konsep pemikiran Peirce secara lebih jelas dan efektif sehingga ilmu tanda (semiotika) bisa digunakan untuk mengkaji desain, arsitektur, iklan, teater, musik, komik, dan kebudayaan. Fungsi semiotika dalam desain adalah untuk membahas desain menggunakan parameter filosofis. Dalam proses desain, semiotika berfungsi evaluatif, setelah ada wujud desainnya.

Menurut Jenks (dalam Widagdo, 1993: 9), arsitektur dapat dianalogikan sebagai bahasa atau arsitektur sebagai aspek komunikasi. Berdasarkan pendapat Jenks, di dalam wujud arsitektural terdapat kata, kalimat (sintaksis),

dan semantik. Dalam hal ini, desain arsitektural dapat dianalogikan sebagai bahasa yang terdiri atas unit-unit kata yang memiliki makna (Ikhwanuddin, 2005: 54–55). Makna tersebut dapat dibaca atau dipahami berdasarkan elemen-elemen penyusun desain bangunannya, seperti pintu, jendela, kolom, dan partisi.

Desain arsitektural dianalogikan oleh Jenks sebagai kalimat (sintaksis), yang dapat dibaca atau diciptakan berdasarkan metode penggabungan dalam desain. Cara membaca atau menciptakan desain berdasarkan gaya yang digunakan pada bangunan disebut dengan semantik. Sesuai dengan pendapat Jenks tersebut, maka desain Gedung Puspem Badung dapat dianalogikan sebagai bahasa yang terdiri atas unit-unit kata yang memiliki makna. Unit-unit kata tersebut adalah elemen-elemen desain, seperti pintu, jendela, dan kolom yang membentuk wujud bangunan. Elemen-elemen desain yang membentuk wujud bangunan tinggi menjulang misalnya, dapat menciptakan kesan monumental dan makna yang agung.

Secara umum, makna monumental mudah dipahami oleh pengamat setelah melihat Gedung Puspem Badung, seperti yang diungkapkan oleh Aditya, siswa praktek di Puspem Badung dan Jro Mangku Suanta, *pemangku* (pemimpin upacara) di Pura Lingga Bhuwana

Puspem Badung (wawancara, 14 Mei 2012). Dengan diterapkan pola ruang *tri mandala*, struktur *tri angga* dan ragam hias tradisional Bali pada desain Gedung Puspem Badung, dapat dipahami bahwa Gedung Puspem Badung menerapkan nilai-nilai ATB. Hal ini juga dapat dipahami oleh Sumertha, Ketua Komisi B DPRD Kabupaten Badung dan Widayati, Kasubag Perundang-undangan Setwan Kabupaten Badung (wawancara, 16 Mei 2012).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dengan dapat dipahaminya makna oleh penerima atau pengamat tanda pada desain Gedung Puspem Badung, berarti tanda yang tervisualisasikan pada desain Gedung Puspem Badung sudah berfungsi (sintaksis). Hal ini juga menandakan bahwa desainer atau arsitek Gedung Puspem Badung telah berhasil mengomunikasikan tanda kepada penerima tanda (pragmatik).

Sesuai dengan teori semiotika Pierce menyangkut ikon, indeks, dan simbol, Gedung Puspem Badung secara bertahap dapat menjad ikon bagi masyarakat di Kabupaten Badung. Ikon adalah objek tanda yang memperlihatkan kesamaan antara penanda dan petanda. Masyarakat Badung yang melihat Gedung Puspem Badung, akan segera memahami bahwa gedung ini sebagai ikon pusat pemerintahan Kabupaten Badung di Mangupura, tempat

Bupati Badung dan jajarannya melaksanakan kegiatan pemerintahan. Indeks merupakan tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda, serta memiliki hubungan sebab akibat, tidak ada pada desain Gedung Puspem Badung. Tanda simbolik adalah objek tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, sesuai dengan konvensi atau kesepakatan masyarakat pendukung suatu kebudayaan. Simbol ini dapat merepresentasikan sesuatu di luar realitas, seperti kekuasaan dan kewibawaan. Hubungan antara simbol dan dunia realitas bersifat referensial karena tanda merujuk pada realitas yang direpresentasikan. Keberadaan dunia tanda tersebut dimungkinkan apabila ada dunia realitas yang direpresentasikannya (Piliang, 2009: 46–47).

Menurut Aries Sujati, mantan staf pada Dinas Bina Marga Kabupaten Badung yang pindah ke Kantor Pemkab Buleleng, bahwa nilai-nilai ATB yang diterapkan pada Gedung Puspem Badung memang mudah dikenali, seperti diterapkannya ragam hias tradisional Bali. Akan tetapi, tanda yang bersifat simbolik di Gedung Puspem Badung tidak mudah dipahami masyarakat, kalau masyarakat tidak memiliki referensi tentang tanda dan makna-makna simbolik pada ATB (wawancara 13 Maret 2013).

Misalnya, *murda* di puncak atap Gedung Puspem Badung, merupakan salah satu bentuk ragam hias ATB yang dapat memperkuat tanda simbolik, bahwa gedung tersebut merupakan gedung penguasa wilayah di Kabupaten Badung (lihat Gambar 21).

Wujud Desain	Makna Tanda
	• Objek tanda (C. S. Pierce): <i>Ikon:</i> Puspem Badung = Kantor Bupati Badung (ikon ibu kota Mangupura) <i>Indeks:</i> - <i>Simbol:</i> <i>Murda</i> di puncak atap (simbol yang memperkuat gedung penguasa wilayah di Kabupaten Badung). • Makna <i>Murda</i> (R. Barthes): Denotatif: Mahkota puncak atap. Konotatif: Gedung penguasa wilayah pemerintahan.

Gambar 21. Murda di Atap Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Berdasarkan teori semiotik Roland Barthes, *murda* ini dapat menjadi tanda yang memiliki makna denotatif, yang memperlihatkan fungsi *murda* sebagai unsur estetik mahkota puncak atap bangunan Bali. *Murda* juga dapat memperkuat tanda yang bersifat simbolik berdasarkan makna konotatifnya, yakni sebagai gedung kepala pemerintahan atau penguasa wilayah pemerintahan. Dalam tradisi Bali, kata *murda* antara lain berarti kepala atau pimpinan (Warna dkk., 1993: 453).

Bentuk *murda* pada puncak atap Gedung Puspem Badung menyiratkan tanda simbolik yang dapat memperkuat makna Gedung Puspem Badung, sebagai gedung *murdaning jagat* Badung, artinya gedung penguasa tertinggi di wilayah Kabupaten Badung. Adanya bentuk *murda* di puncak atap gedung juga berfungsi sebagai unsur estetik penutup puncak atap dan menambah kewibawaan gedung.

Makna desain Gedung Puspem Badung juga dapat ditentukan oleh dasar pembentuk tanda, yang terdiri atas *qualisign*, *legisign*, dan *sinsign*. Menurut Pierce, *qualisign* merupakan tanda berdasarkan kualitas pembentuk wujud desain, seperti garis, bentuk, bidang, dan warna yang membentuk wujud desain secara keseluruhan. Unsur *qualisign* pada desain Gedung Puspem Badung dapat mempertegas karakter elemen-elemen pembentuk bangunan (garis, bidang, bentuk, warna, pintu, jendela, dan tiang), sehingga makna desain bisa lebih mudah dipahami. *Legisign* adalah pembentuk tanda yang mengandung norma atau aturan.

Tanda ini dapat dilihat berupa penerapan struktur *tri angga* pada desain Gedung Puspem Badung. *Tri angga* terdiri atas struktur atap sebagai kepala bangunan, tembok dinding sebagai badan bangunan, lantai dan fondasi

sebagai kaki bangunan. Struktur *tri angga* merupakan salah satu dasar pembentuk tanda, yang dapat menunjukkan identitas bangunan tradisional Bali. *Sinsign* (*single sign*) adalah eksistensi aktual benda sebagai tanda yang bersifat tunggal, seperti penerapan ragam hias berbentuk *murda* di atap bangunan Puspem Badung.

Berdasarkan teori semiotika Pierce, unsur-unsur dasar pembentuk tanda (*qualisign*, *legisign*, *sinsign*) dapat memperkuat makna tanda pada desain Gedung Puspem Badung. Pesan makna tanda bisa “dibaca” dan diterima oleh masyarakat sebagai pengamat, apabila datang dan melihat bangunan-bangunan di Puspem Badung.

Unsur-unsur dasar pembentuk tanda tersebut dapat memperkuat makna tanda yang menyiratkan makna monumental dan agung. Karakter desain yang agung dan monumental sangat kuat secara visual, apabila dilihat dari arah selatan.

Kemonumentalan Gedung Puspem Badung terlihat sangat menonjol keberadaannya, karena adanya ruang terbuka berupa lapangan upacara. Sebagai ruang terbuka, lapangan upacara tersebut tidak menghalangi pandangan ke arah gedung utama Puspem Badung dari arah Selatan. Oleh karena itu, keberadaan lapangan upacara sebagai ruang terbuka tersebut, sangat mendukung sekali

visualisasi kemonumentalan Puspem Badung. Keberadaan lapangan upacara, fungsinya sama dengan ruang terbuka, yang dapat menciptakan area yang terasa lebih lapang (lihat Gambar 22).

Wujud Desain	Makna Tanda
	Dasar Pembentuk tanda (Charles Sanders Pierce): <i>Qualisign:</i> Garis, bentuk, warna, kolom, mempertegas karakter desain – Monumental, Agung. <i>Legisign:</i> Norma atau aturan tradisi Bali (Pola <i>Tri angga</i>: Atap – badan – kaki bangunan. <i>Sinsign:</i> <i>Murda</i> di puncak atap, bermakna pimpinan tertinggi pemerintahan.

Gambar 22. Kemonumentalan Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

BAGIAN 4

PROSES

DEKONSTRUKSI CITRA

SIMULASI DESAIN

Ada dua hal pokok dibahas pada bab ini, yang dijabarkan dalam subbab dekonstruksi ruang dan dekonstruksi kekuasaan. Pada subbab dekonstruksi ruang diuraikan proses dekonstruksi ruang posrealitas dan dekonstruksi ruang tradisional. Inti subbab ini adalah mengkaji proses pembuatan desain Gedung Puspem Badung, yang dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D VR dan mengkaji perubahan karakter desain ruang akibat penggunaan teknologi tersebut. Pada subbab dekonstruksi kekuasaan menguraikan pengkajian masalah dekonstruksi pelibatan dan dekonstruksi pengabaian atau dekonstruksi penundaan makna. Inti subbab ini adalah analisis atau pengkajian terhadap kekuasaan, yang dapat melibatkan atau menyingkirkan hal-hal yang kurang relevan diterapkan pada desain Gedung Puspem Badung dan hal-hal yang tidak sesuai dengan kebijakan politik penguasa.

4.1 Dekonstruksi Ruang

Desain Gedung Puspem Kabupaten Badung yang dibuat dengan teknologi komputer desain 3D VR telah berhasil memvisualkan simulasi ruang posrealitas. Simulasi ruang posrealitas tersebut merupakan simulasi ruang dan waktu di dalam medium elektronik digital didukung citra gerak animasi kamera, dengan durasi waktu dan gerak kamera yang telah diatur. Citra yang dihasilkan inilah disebut dengan citra kronoskopi. Dengan adanya citra kronoskopi ini, desain Gedung Puspem Badung dapat dilihat dari berbagai sisi.

Bila diperhatikan dengan saksama, simulasi desain 3D VR Gedung Puspem Badung ini telah memvisualkan sebuah dekonstruksi ruang. Visualisasi dekonstruksi ruang tersebut dapat dilihat pada layar elektronik komputer berupa citra gerak (kronoskopi), yang memperlihatkan bagian-bagian ruang dan bangunan dari berbagai sisi tanpa pengaruh hukum gravitasi. Simulasi desain dengan citra kronoskopi ini merupakan sebuah langkah kemajuan dari teknologi simulasi mutakhir, dibandingkan dengan teknik mendesain dengan gambar tanpa citra gerak.

Hal inilah yang dilukiskan oleh Virilio sebagai dunia *dromokrasi*, yaitu sebuah dunia yang bergerak ke arah

kondisi yang melampaui kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami kandungan maknanya (Piliang, 2004b: 266).

Dengan terciptanya representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung, sesuai dengan pendapat Piliang (2009: 19–21), telah membuktikan kebenaran filsafat dekonstruksi Derrida.

Akan tetapi, filsafat dekonstruksi tersebut tidak untuk menghancurkan teori-teori ruang yang telah berkembang sejak zaman klasik, termasuk teori ruang tradisional Bali. Perkembangan teknologi virtual yang telah menghasilkan dunia hiperrealitas itulah yang menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu.

Hal itu terjadi karena ruang yang pada awalnya merupakan hasil interpretasi para filsuf berdasarkan filosofi mengenai alam semesta dan memiliki filosofi kebijaksanaan, kemudian berubah ke bentuk kebebasan pengolahan ruang dan waktu serta pengingkaran kosmologi. Hal ini tervisualisasikan pada simulasi desain Gedung Puspem Badung yang dibuat oleh jaringan data digital di dalam komputer. Terciptanya desain ruang virtual yang dilengkapi citra gerak menyebabkan desain

Gedung Puspem Badung dapat dilihat dari berbagai sudut pandang tanpa terikat oleh hukum gravitasi.

4.2 Proses Dekonstruksi Desain Ruang

Sejak teknologi komputer desain dipasarkan pada akhir abad ke-20, teknologi ini telah memengaruhi cara berpikir desainer (Lawson, 2007: 278). Dalam membuat desain, para desainer bekerja menggunakan peranti keras dan peranti lunak komputer.

Peranti keras komputer merupakan sirkuit tempat informasi diproses, penyimpanan memori data dan berbagai peralatan sampingan untuk memasukkan dan mengeluarkan data. Kemudian, peranti lunak komputer adalah urutan instruksi yang diberikan pada komputer tersebut agar dapat melaksanakan segala pertukaran dan transformasi informasi yang diperlukan.

Peranti lunak komputer mencakup program yang sedang digunakan serta semua sistem di dalam komputer yang memungkinkan pemasukan, penyuntingan, penerjemahan, dan pelaksanaan program tersebut. Dengan lahirnya teknologi komputer desain 3D VR dapat mempermudah pekerjaan desainer dalam memvisualkan simulasi desain 3D seperti realitas (nyata).

Sejak komputer pribadi atau *personal computer* (PC) dipasarkan pada dekade 1980-an, banyak pekerjaan bisa dipermudah oleh komputer. PC dapat mengerjakan pekerjaan, seperti pengolahan kata (*word processing*), lembar kerja (*spreadsheet*), dan *data base* (kumpulan informasi). Selanjutnya, pada 1982 muncullah produk PC yang mampu membantu pekerjaan desain seiring dengan meningkatnya kemampuan grafik monitor komputer, sehingga kualitas gambar dan warna pada desain menjadi semakin bagus. Komputer ini dikenal dengan nama *Computer Aided Design* (CAD), diproduksi oleh perusahaan Auto Desk dari Amerika Serikat (AS). Program yang kemudian diberi nama AutoCAD ini merupakan perangkat lunak untuk rancang multiguna (*General Purpose Computer Aided Design*). AutoCAD antara lain dapat digunakan untuk membuat desain arsitektural dan desain interior.

Sebagai teknologi untuk membantu membuat desain, program atau perangkat lunak AutoCAD memanfaatkan objek berupa garis, kurva, lingkaran, atau kumpulan garis dan setiap objeknya dapat direproduksi berulang-ulang. Teknologi ini merupakan perangkat lunak grafik vektor tiga dimensi (3D) dan animasi komputer sehingga desain ruang yang dihasilkannya merupakan

suatu gambaran grafik dengan ukuran skala sebenarnya (*real world scale*).

Untuk memvisualkan suatu gambaran grafik desain, program AutoCAD menggunakan sistem koordinat Cartesian dalam menentukan titik sebuah gambar. Koordinat ini dinyatakan dalam (X, Y) atau (X, Y, Z). Baik ukuran maupun satuan ukuran gambarnya tak berdimensi, yang disebut unit. Unit dapat diartikan sebagai millimeter, sentimeter, meter, dan kilometer (ITB & Sarana, 1996: 2–4).

Menurut Suryanadi, seorang desainer interior, program AutoCAD dapat digunakan untuk membuat gambar teknik atau gambar kerja sehingga dapat mempermudah pekerjaan desain di lapangan. Menurut Suryanadi, ada beberapa tahapan langkah yang harus dilakukan untuk membuat desain menggunakan program AutoCAD sebagai berikut.

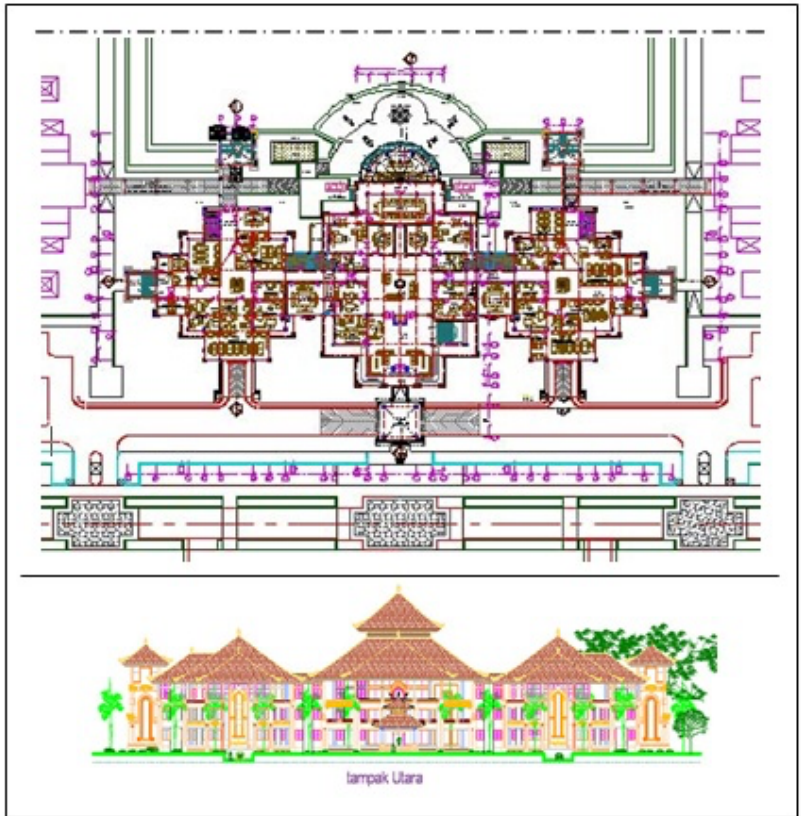
“...pertama, membuka program CAD di layar komputer; kedua, mengatur format kertas; ketiga, membuat denah; keempat, membuat bangun ruang; kelima, membuat perspektif (Objek 3D); keenam, melakukan pemilihan atau penentuan material. Material merupakan satu elemen penting untuk membuat hasil objek desain menjadi realistis. Pada

tahap *mapping material*, dapat disesuaikan arah, bentuk, dan ukuran tekstur dengan ukuran objek; ketujuh, melakukan pengaturan pencahayaan, seperti menempatkan posisi cahaya menyebar ke segala arah (*point light*), cahaya terfokus (*spot light*), mengatur intensitas cahaya, dan mengatur pencahayaan matahari; kedelapan, merupakan langkah terakhir, berupa pengarsiran (*render setting*) untuk menghasilkan objek yang realistis beresolusi tinggi, dengan mengatur percampuran objek desain, material, pencahayaan, serta lingkungannya agar terlihat seperti nyata...” (wawancara dengan Suryanadi, 22 Juli 2012).

Teknologi komputer desain dengan program AutoCAD inilah yang digunakan oleh koordinator konsultan desain untuk membuat desain awal kawasan dan desain Gedung Puspem Badung. Proses pembuatan desainnya diawali dengan penetapan konsep desain dan pembuatan gagasan desain. Gagasan desainnya adalah berupa gambar sederhana yang dibuat dengan tangan. Dari beberapa alternatif gagasan desain yang telah dibuat oleh koordinator konsultan desain, kemudian dikaji kelebihan dan kekurangannya. Desain yang terpilih kemudian dibuat skemanya menggunakan program komputer AutoCAD. Skema desain yang telah dibuat, kemudian diserahkan kepada staf desain untuk

dikembangkan menjadi gambar teknik dan detail Gedung Puspem Badung.

Gambar teknik dan detail yang dibuat menggunakan program AutoCAD ini merupakan gambar untuk memudahkan pelaksanaan pekerjaan di lapangan. Gambar teknik yang sering disebut sebagai gambar kerja proyek ini, meliputi gambar denah, tampak, irisan atau potongan, perspektif, detail, dan gambar jaringan utilitas, seperti gambar instalasi listrik pada Gedung Puspem Badung. Contoh gambar denah ruang dan tampak Gedung Puspem Badung yang telah dibuat dengan program AutoCAD dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Denah dan Tampak Depan Puspem Badung Dibuat dengan komputer desain program AutoCAD
(Sumber: CV Cipta Mandala/ Gomudha)

Gambar kerja proyek selanjutnya dilengkapi lagi dengan dokumen berupa naskah Rencana Kerja dan Syarat

(RKS). Dokumen RKS ini disusun oleh konsultan desain untuk memberikan petunjuk dan menuntun pelaksanaan pekerjaan, mulai dari mana dikerjakan dan diakhiri pada bagian yang sudah ditentukan. Sebelum desain dikerjakan, harus dipahami syarat pelaksanaan pekerjaan dan persyaratan bahan yang digunakan. Gambar kerja proyek dan RKS yang disusun oleh konsultan desain ini dapat digunakan oleh tim supervisi untuk mengecek pelaksanaan pekerjaan sehingga pekerjaan dilaksanakan dengan benar.

Selanjutnya, untuk membuat simulasi desain 3D VR, Gomudha sebagai koordinator konsultan desain menggunakan program komputer Audek 3ds Max. Program komputer desain ini merupakan teknologi komputer desain 3D VR, sebagai perangkat lunak grafik vektor 3D dan animasi. Program komputer ini dibuat oleh Autodesk Media & Entertainment di AS pada 1990.

Program ini dapat membantu pembuatan gambar animasi arsitektur dan interior dengan hasil tampilan bangunan arsitektur dan desain interior yang detail. Teknologi komputer desain inilah yang digunakan untuk membantu pembuatan visualisasi 3D dari desain tata ruang kawasan dan desain Gedung Puspem Badung, agar terlihat seperti realitas. Koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung menilai bahwa tampilan desain 3D VR

sangat akurat, proses *editing*-nya cepat, dan pengarsipannya lebih mudah (wawancara dengan Gomudha, 30 Maret 2012).

Yang menyebabkan simulasi desain Gedung Puspem Badung terlihat seperti realitas adalah adanya citra gerak (kronoskopi). Oleh karena simulasi desainnya dapat memvisualisasikan gerakan di dalam ruang, sehingga bisa memengaruhi perasaan orang yang melihat. Dengan demikian, suasana desain ruangnya terkesan hidup.

Simulasi ruang dan waktu secara digital di layar elektronik yang disebut Paul Virilio sebagai citra kronoskopi, diciptakan menggunakan simulasi animasi kamera pada program komputer desain 3D VR. Hasil simulasi inilah menyebabkan desain arsitektural atau desain interior dapat dilihat dari berbagai sisi, karena animasi kamera sudah diatur sudut pandang dan durasi waktu geraknya. Durasi waktu dan citra gerak menurut Virilio merupakan kunci dari budaya posmodern, di mana waktu lebih penting daripada ruang (Ritzer, 2004: 231–232).

Simulasi desain ruang dengan citra kronoskopi, yang divisualkan secara digital pada layar komputer adalah simulasi 3D sebagai kenyataan imajiner dengan suasana ruang yang hidup. Meminjam istilah Virilio tentang

hidupnya suasana ruang karena citra kronoskopi, merupakan dunia dromokrasi, sebuah dunia yang bergerak ke arah kondisi yang dapat melampaui kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami maknanya (Piliang, 2004b: 266).

Menurut Jayadi, desainer interior dan dosen di FSRD ISI Denpasar, untuk membuat sebuah desain menggunakan program Autodesk 3ds Max, dapat dilakukan dengan beberapa tahapan proses, sebagai berikut.

“...Pertama, mengaktifkan program 3D Max di komputer. Kedua, membuat bangun dengan menggunakan perintah box atau pilihan perintah lainnya (untuk bangun geometri), yang tersedia di pilihan geometri pada program 3D Max. Ketiga, menentukan dimensi dari bangun yang akan dibuat dengan mengubah angka pada pilihan *modify*. Keempat, jika menemui kesulitan, maka bisa ditentukan dengan skalatis melalui bantuan grid yang sudah tersedia pada area gambar. Kelima, jika bangun sudah terbentuk, dilanjutkan dengan memasukkan material melalui pilihan menu material. Keenam, mengatur tampilan material dengan pilihan UVW map pada pilihan *modify*. Ketujuh, menentukan pilihan cahaya yang akan digunakan, seperti *vray*. Kedelapan, menempatkan

posisi cahaya di dua sisi bangun. Kesembilan, mengatur intensitas cahaya di dua sisi bangun. Kesepuluh, mengatur intensitas cahaya pada menu *modify*. Kesebelas, melakukan *rendering* (pengarsiran) untuk menghasilkan gambar dalam format JPEG...” (wawancara dengan Jayadi, 9 April 2012).

Dalam proses pembuatan desain Gedung Puspem Badung dengan teknologi komputer desain 3D VR, Gomudha sebagai koordinator desain, membuat gagasan desainnya terlebih dahulu. Gagasan desain yang telah dibuat dengan tangan pada selembar kertas, kemudian diserahkan kepada staf desainnya. Staf ini kemudian membuat gambar teknis dan detailnya, menggunakan program AutoCAD.

Hasil dari gagasan desain ini kemudian dibagikan kepada para anggota konsultan desain oleh Gomudha. Gagasan desain yang dibuat ini dimaksudkan untuk menyamakan pola desain Gedung Puspem Badung. Para anggota konsultan desain yang telah mendapat gambar teknik berupa gagasan desain tersebut kemudian dapat mengembangkannya pada pembuatan desain unit-unit gedung Puspem Badung sesuai dengan pembagian tugasnya.

Secara khusus, desain Gedung Sekretariat Daerah, yang diperuntukkan sebagai Kantor Bupati Kabupaten Badung, gambar tekniknya dibuat oleh Gomudha. Gambar teknik yang dibuat terdiri atas, gambar denah, tampak, potongan atau irisan, gambar detail, dan jaringan utilitas. Gambar teknik berupa denah, tampak, dan potongan Gedung Puspem Badung inilah yang kemudian ditransfer ke program komputer 3ds Max.

Data berupa gambar denah, tampak, dan potongan ini kemudian diolah menjadi simulasi desain menggunakan teknologi komputer desain program 3ds Max untuk menciptakan simulasi desain ruang 3D VR. Sentuhan akhir pada simulasi desainnya adalah berupa langkah pemberian tekstur material, pewarnaan, pencahayaan, dan simulasi animasi gerak kamera, yang dapat memvisualkan sisi-sisi desain bangunan dan sebagian dari desain interior *lobby* Puspem Badung.

Wujud simulasi desain ruang-ruang digital yang dilengkapi unsur gerak atau citra kronoskopi ini dapat menghidupkan suasana ruang, sebagai hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung di layar elektronik komputer. Oleh karena itu, Gomudha menilai bahwa penggunaan teknologi komputer desain 3D VR, sangat bermanfaat untuk membantu memvisualkan simulasi desain Gedung

Puspem Badung, sehingga lebih mudah dipahami (wawancara dengan Gomudha, 30 Maret 2012). Contoh hasil simulasinya secara visual dapat dilihat pada Gambar 24.

Hasil simulasi desain Gedung Puspem Badung dalam wujud 3D VR sebenarnya merupakan sebuah halusinasi konseptual, yang diciptakan menggunakan teknologi simulasi mutakhir budaya posmodern. Desain bangun ruang ini tercipta dari objek grafis digital dan dapat memberikan pesona hidup fiksional.



Gambar 24. Simulasi Desain 3D Gedung Puspem Badung
(Sumber: CV Cipta Mandala/ Gomudha)

Akan tetapi, penciptaan ruang virtual untuk pertama kalinya pada abad ke-16, sangat berbeda. Saat itu

kaum virtualis Nasrani menciptakan ruang virtual berupa desain gereja Barok dengan wujud bangun yang tinggi dan besar serta desain interior yang sangat rumit. Desain gereja ini dimaksudkan untuk menciptakan suguhan visual yang melampaui ruang keseharian manusia, sehingga manusia akan merasa sangat kecil dibandingkan dengan keagungan Kristus dalam wujud simbolik ruang gereja Barok.

Selain dalam bentuk desain gereja Barok, gambar perspektif juga merupakan teknik konkret dari virtual dan merupakan konvensi yang mendukung virtual untuk memberikan keberadaan nyata.

Perspektif adalah contoh teknologi berdasarkan konvensi untuk mewakili adegan. Representasinya ditampilkan dalam bentuk yang hampir nyata dengan menciptakan ilusi ruang pada permukaan dua dimensi (2D) untuk fantasi dan kontemplasi. Teori perspektif yang ditemukan pada era Renaisans merupakan sebuah teknik matematis untuk mempresentasikan citra ruang 3D di atas bidang 2D.

Istilah perspektif berasal dari kata *prospettiva* dalam bahasa Italia, yang berarti gambar pandangan. Teknik menggambar perspektif tersebut merupakan suatu pengembangan dari teknik menggambar arsitektur yang diperkenalkan oleh Brunelleschi (1377–1446) pada abad

ke-15. Setelah ditemukan teknik menggambar arsitektur, Alberti (1404–1472) kemudian menemukan teknik menggambar proyeksi, yang berlanjut ke penemuan teknik menggambar perspektif.

Menurut sejarawan James Ackerman (dalam Capra, 2007: 283), geometri perspektif yang dikembangkan pada masa Renaisans merupakan konsep ilmiah pertama tentang ruang 3D. Teori menggambar perspektif yang ditemukan Alberti, kemudian dikritisi oleh Leonardo Da Vinci. Dari sikap kritis Leonardo Da Vinci, kemudian ditemukanlah teori menggambar perspektif yang jauh melampaui para seniman terkemuka lainnya dari masa Renaisans awal.

Berdasarkan studi Leonardo Da Vinci, ditemukan tiga jenis perspektif (Capra, 2007: 289). Pertama, perspektif linier (*lineare*), berkaitan dengan sebab pengecilan benda-benda ketika makin jauh dari mata. Kedua, perspektif warna (*di colore*), memvisualkan cara bagaimana warna-warna bervariasi ketika makin jauh dari mata. Ketiga, perspektif pelenyapan (*di spedizione*), mengatur bagaimana objek seharusnya terlihat kurang jelas jika semakin jauh.

4.3 Dekonstruksi Ruang Tradisional

Menurut Piliang (2009: 162), perkembangan dunia hiperrealitas dan realitas virtual telah menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu serta praktiknya di dalam dunia kehidupan. Apabila di dalam ruang konkret atau ruang konvensional, bidang seni rupa dan desain dibatasi oleh hukum-hukum fisika dan geometri, seperti hukum gravitasi Newton, geometri Euclides, perspektif linier, yang membentuk apa yang disebut sebagai realitas, maka di dalam dunia realitas virtual, berbagai keterbatasan tersebut dapat diatasi oleh teknologi virtual. Di dalam dunia realitas virtual, hukum gravitasi dan geometri telah menemukan bentuknya yang baru, seperti gravitasi relatif, multiperspektif, multidimensi, yang di dalamnya manusia bisa terbang secara virtual, hidup di dalam air, atau berada di dua tempat dalam waktu bersamaan.

Bukti adanya pergeseran konsep ruang dan waktu dalam representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung dapat dilihat berupa citra gerak, yang dapat menyebabkan perasaan mendekati kenyataan. Pada posisi sudut pandang perspektif mata burung dari atas bangunan dapat memberikan pembesaran efek meruang saat melihat Gedung Puspem Badung.

Hal itulah yang menyebabkan tingkat pengalaman, persepsi, perasaan, dan emosi yang berbeda dengan dunia nyata saat melihat desain Gedung Puspem Badung. Segala keterbatasan di dalam ruang konvensional yang dibatasi oleh hukum-hukum fisika dan geometri dapat diatasi oleh teknologi virtual sehingga desain Gedung Puspem Badung memungkinkan dilihat dari atas dengan berbagai sudut pandang, tanpa dipengaruhi oleh hukum gravitasi bumi.

Adanya citra kronoskopi pada simulasi desain Gedung Puspem Badung, dapat mengubah interpretasi terhadap ruang tradisional Bali. Konsep ruang Arsitektur Tradisional Bali (ATB) yang mengandung kosmologi, merupakan konsep ruang hasil dari interpretasi terhadap alam, yang kemudian dijabarkan ke dalam ruang yang bersifat fisik dan juga pada bangunan.

Filosofi ruang pada ATB mengandung ajaran kebijaksanaan untuk mengajarkan kepada manusia agar memperlakukan ruang secara arif. Akan tetapi, pada era kontemporer, filosofi ruang yang memiliki ajaran kebijaksanaan berubah karena adanya kebebasan mengolah bentuk, ruang, dan waktu di dalam ruang digital tanpa dipengaruhi oleh gravitasi bumi. Hasil simulasi desain dengan citra kronoskopi ialah yang disebut Virilio sebagai dunia dromokrasi, yaitu sebuah dunia yang bergerak ke

arah kondisi yang melampaui kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami kandungan maknanya.

Menurut Gelebet (1993: 5), filosofi ruang tradisional Bali berkembang dari ajaran *tat twam asi*. *Tat twam asi* berarti “itu (ia) adalah aku” (Parisada Hindu Dharma, 1967: 51). Inti ajaran *tat twam asi* adalah menjaga keharmonisan dalam kehidupan terhadap segala bentuk ciptaan Tuhan, termasuk dunia ini. Dalam agama Hindu, alam semesta ini diciptakan Tuhan dalam manifestasinya sebanggai Brahma sehingga dunia ini disebut sebagai Telur Brahma atau *Brahma-anda* (Parisadha Hindu Dharma, 1967: 21).

Dalam kaitannya dengan ruang, ajaran *tat twam asi* mengandung makna konsep ruang dalam keseimbangan kosmos (*balance cosmologi*). Dalam hal ini, ruang makro (*bhuwana agung*) senantiasa harus seimbang dengan ruang mikro (*bhuwana alit*). Struktur ruang vertikal *tri loka* (*bhur-bwah-swah*) makrokosmos dijabarkan ke dalam falsafah *tri hitakarana*. Filosofi ini adalah untuk menjaga keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan, antarsesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam lingkungan. Dalam kaitan dengan alam lingkungan inilah, termasuk juga hubungan manusia dengan arsitekturnya.

Pendekatan penerapan falsafah *tri hitakarana* pada desain ruang ATB dilakukan ke dalam perencanaan ruang makro (*macro planing*) dan perencanaan ruang mikro (*micro design*) menjadi tiga zona ruang horizontal yang disebut *tri mandala*. Zona ruang ini berorientasi ke arah gunung atau ke arah terbit matahari. Konsep ruang *tri mandala* menempatkan *utama mandala* untuk ruang sakral di bagian hulu, *madya mandala* untuk ruang aktivitas manusia di bagian tengah, dan *nista mandalala* untuk ruang pelayanan (*service area*) pada struktur ruang paling rendah. Pengelompokan ruang ini berlaku dari lingkungan terbesar sampai elemen ruang terkecil.

Struktur ruang vertikal *tri loka* dijabarkan ke dalam konsep *tri angga* pada struktur bangunan. Dalam konsep *tri angga*, struktur badan bangunan dianalogikan sebagai struktur tubuh manusia, yang terdiri atas tiga bagian. Atap sebagai kepala bangunan, merupakan manifestasi “alam atas” (*swah loka*) dengan tata nilai paling suci. Dinding dan tiang bangunan sebagai badan bangunan merupakan manifestasi “alam tengah” (*bwah loka*). Lantai dan fondasi sebagai kaki bangunan merupakan manifestasi “alam bawah” (*bhur loka*) sebagai ruang profan.

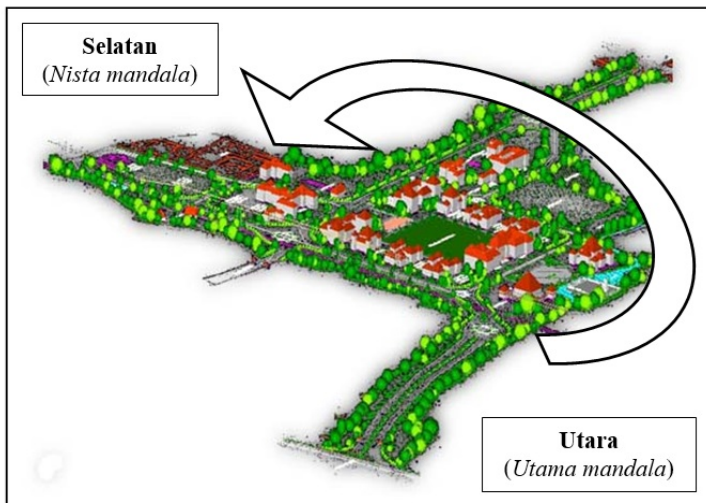
Dengan berkembangnya teknologi komputer desain 3D VR, konsep ruang ATB yang memiliki filosofi

kebijaksanaan mengalami dekonstruksi secara visual. Kondisi dekonstruksi tersebut jelas terlihat dalam simulasi desain Gedung Puspem Badung, yang merepresentasikan desain ruang posrealitas dengan citra kronoskopi. Dekonstruksi ruangnya terlihat pada visualisasi yang bergerak secara bebas di udara tanpa dipengaruhi oleh hukum gravitasi dan tanpa memerhatikan hierarki ruang dengan pola *tri mandala*.

Hal seperti ini tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata di Bali, karena untuk memasuki ruang dengan pola *tri mandala* biasanya melewati hierarki ruang yang dimulai dari strata ruang paling luar dengan tata nilai paling bawah (*nista mandalala*). Kemudian menuju ruang pada bagian tengah (*madya mandala*). Selanjutnya barulah memasuki ruang paling utama (*utama mandala*), yang memiliki tata nilai paling suci.

Visualisasi semua ruang dalam simulasi desain dengan citra kronoskopi pada tata ruang kawasan Puspem Badung dilakukan melalui pandangan dari udara, yang bergerak secara bebas tanpa pengaruh gravitasi. Visualisasi ini memang dapat merepresentasikan suasana tata ruang dengan citra kronoskopi yang bergerak secara bebas tanpa memerhatikan hierarki ruang di dalam ATB yang mengandung ajaran kebijaksanaan (lihat Gambar 25).

Citra kronoskopi inilah yang memperlihatkan adanya dekonstruksi ruang sehingga dapat mengubah pandangan terhadap konsep dan filosofi ruang tradisional di Bali. Hal ini juga merupakan sebuah bukti tentang kebenaran teori dekonstruksi Derrida, sebagai sebuah konsep tentang pengingkaran terhadap “kebenaran akhir” atau makna akhir yang bersifat absolut. Representasi posrealitas desain di dalam simulasi desain tata ruang kawasan Puspem Badung terlihat jelas tidak memperlihatkan adanya perbedaan antara tata nilai ruang suci dan tata ruang nilai profan.



**Gambar 25. Dekonstruksi Ruang Tri Mandala Gedung Puspem
Badung**

(Sumber: Gomudha/ CV Cipta Mandala)

Selain adanya dekonstruksi pada ruang dengan pola *tri mandala*, visualisasi dekonstruksi ruang juga terlihat pada simulasi struktur ruang *tri angga*. Hal ini menyebabkan struktur *tri angga* pada Gedung Puspem Badung, bebas dilihat mulai dari atas atap, berputar dari kiri ke kanan dengan berbagai posisi sudut pandang. Kemudian bergerak lagi turun untuk melihat sisi bangunan pada bagian depan berputar mengitari Gedung Puspem Badung dan bergerak ke atas lagi secara bebas dalam durasi waktu yang telah ditentukan.

Hal ini tentu sangat sulit bila dilakukan secara realitas pada ruang di dunia nyata, karena adanya pengaruh gravitasi bumi. Selain itu, aturan atau norma-norma tradisi di Bali tidak memperkenankan seseorang menaiki atau berada di atas bangunan yang memiliki tata nilai suci secara bebas. Oleh karena adanya hierarki ruang dan tata nilai ruang dari profan ke tata nilai ruang paling suci, baik secara horisontal maupun yang secara vertikal.

Hal itulah, yang membatasi gerak manusia Bali secara bebas memasuki ruang dan menaiki bangunan. Meminjam istilah Virilio, maka simulasi desain ini juga merupakan sebuah dromokrasi, sebuah dunia yang bergerak ke arah kondisi yang melampaui kemampuan persepsi manusia Bali, di dalam menangkap dan memahami kandungan makna ruang dalam ATB. Hal ini dapat terjadi karena hadirnya teknologi simulasi mutakhir, komputer desain 3D VR, yang dapat mendekonstruksi secara visual konsep ruang ATB, seperti pada simulasi desain tata ruang kawasan dan desain Gedung Puspem Badung.

Berdasarkan pengkajian di atas, segala keterbatasan di dalam ruang konvensional yang dibatasi oleh hukum alam dan norma-norma tradisi dapat diatasi oleh teknologi komputer desain 3D VR untuk menciptakan suasana

ruang seperti realitas. Hal inilah yang menyebabkan representasi desain Gedung Puspem Badung memungkinkan dilihat dari atas dengan berbagai sudut pandang secara bebas, tanpa terikat oleh gravitasi bumi, dan tidak terikat pula oleh aturan atau norma dalam filosofi ruang tradisional Bali (lihat Gambar 26).



Gambar 26. Dekonstruksi Ruang Pola Tri Angga di Puspem Badung
(Sumber: C.V. Cipta Mandala)

Kondisi ini merupakan suatu dekonstruksi terhadap ruang tradisional Bali akibat penggunaan teknologi simulasi mutakhir dengan realitas virtual, yang dapat menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu dan praktiknya di dalam dunia kehidupan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa teori dekonstruksi Derrida sebenarnya tidak dimaksudkan untuk menghancurkan teori-teori ruang tradisional, seperti konsep ruang dalam ATB. Akan tetapi, lahirnya teknologi komputer desain 3D VR itulah yang menimbulkan pergeseran pemahaman terhadap konsep ruang dan waktu. Hal tersebut terjadi karena ruang yang pada awalnya merupakan interpretasi para filsuf mengenai alam semesta dan memiliki filosofi tentang kebijaksanaan, kemudian berubah ke bentuk kebebasan pengolahan ruang dan waktu serta pengabaian kosmologi.

Hal inilah yang menyebabkan di dalam desain ruang posrealitas, antara realitas dan fantasi bercampur baur di dalam sebuah dunia ketidakpastian arah dan makna. Di dalam desain ruang 3D VR, manusia seakan dapat masuk ke sebuah ruang artifisial 3D atau melihat bangunan dari atas dengan berbagai sudut pandang, yang secara fisik mustahil dapat dilakukan di dalam dunia nyata.

Dekonstruksi ruang yang tervisualkan pada simulasi desain Gedung Puspem Badung tersebut hanyalah merupakan simulasi di layar elektronik komputer. Visualisasi dekonstruksi ruang tersebut merupakan citra kronoskopi yang memperlihatkan citra gerak secara bebas

tanpa dipengaruhi oleh gravitasi bumi. Simulasi dengan citra kronoskopi ini tercipta melalui animasi kamera, yang telah diatur sudut pandang dan durasi waktu gerakannya. Adanya unsur gerak pada ruang digital yang disebut oleh Virilio sebagai citra kronoskopi ini merupakan bagian dari dromologi, sebuah analogi Virilio terhadap ilmu bertumbuh cepat, yang menjadi salah satu kekuatan kapitalisme global (Piliang, 2004a: 17).

Tuntutan akan kecepatan inilah yang kemudian menggiring masyarakat pengguna komputer dapat menuju arah yang melampaui batas-batas yang seharusnya tidak dilewati, seperti batas-batas moral, kultural, adat, tabu, dan spiritual. Kondisi ini juga digambarkan oleh Paul Virilio sebagai dromokrasi, sebuah dunia yang bergerak ke arah kondisi yang melampaui kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami kandungan maknanya.

Terjadinya kondisi yang dapat melampaui batas-batas yang seharusnya tidak dilewati, seperti batas-batas moral, kultural, adat, tabu, dan spiritual dalam teori dekonstruksi Derrida merupakan sebuah pengingkaran terhadap kebenaran akhir atau makna absolut. Akan tetapi, teori dekonstruksi Derrida sebenarnya tidak dimaksudkan untuk menghancurkan teori-teori ruang tradisional, seperti teori ruang dalam ATB. Pada

prinsipnya, makna filosofi ruang yang diwujudkan secara nyata pada tata ruang kawasan dan desain Gedung Puspem Badung tetap mengacu pada nilai-nilai ATB yang mengandung ajaran kebijaksanaan.

4.4 Dekonstruksi Kekuasaan

Kekuasaan senantiasa ada dalam masyarakat, baik dalam masyarakat tradisional maupun masyarakat yang sudah maju. Akan tetapi, kekuasaan tidak bisa dibagi rata sehingga timbul makna pokok dari kekuasaan, yaitu kemampuan untuk memengaruhi pihak lain oleh pemegang kekuasaan.

Secara filsafati, kekuasaan meliputi ruang, waktu, barang, dan manusia. Menurut Syafiie (2010: 86), pada umumnya kekuasaan ditujukan pada diri manusia, terutama kekuasaan dalam pemerintahan negara. Hal ini mendasari pengertian kekuasaan dalam arti sempit, yaitu kekuasaan negara dalam menguasai masyarakat memiliki otoritas dan kewenangan. Otoritas adalah legitimasi atau keabsahan untuk berkuasa, sedangkan kewenangan adalah hak untuk ditaati oleh orang lain. Kekuasaan dalam arti luas adalah kekuasaan terhadap budaya, ekonomi, dan politik.

Dalam representasi, senantiasa ada masalah kekuasaan yang mengandung unsur pelibatan dan unsur penyingkiran (Barker, 2006: 215). Pelibatan adalah berperannya sikap dan emosi dalam situasi tertentu serta dimasukkannya hal-hal yang bermanfaat bagi pemegang kekuasaan. Unsur penyingkiran merupakan sikap pengabaian terhadap hal-hal yang kurang bermanfaat bagi pemegang kekuasaan.

Di dalam kekuasaan, menurut Gramsci (dalam Barker, 2006: 369), terdapat faktor hegemoni kelas berkuasa yang menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas subordinat melalui kemenangan konsensus. Hegemoni tersebut melibatkan proses penciptaan makna sehingga representasi dan praktik dominan dan otoritatif diproduksi dan dipelihara.

Berkaitan dengan desain arsitektural, Hollier dalam Ikhwanuddin (2005: 86) mengungkapkan bahwa desain arsitektural dapat merepresentasikan agama, kekuatan politik, suatu peristiwa, dan lain-lain. Representasi desain arsitektural tidak selalu ditentukan oleh perancang atau desainernya saja, tetapi juga ditentukan oleh pengaruh kekuasaan. Faktor kekuasaan atau penguasa sudah sejak zaman purba, turut menentukan representasi karya desain arsitektural.

Pada kebudayaan Mesir purba misalnya, kekuasaan Firaun sangat berpengaruh dan menentukan dalam representasi desain piramid, kuil, atau candi, seperti piramid Cheops yang dibangun oleh Firaun Khufu di dekat Gizeh (2.900 SM), Kuil Ratu Hatshepsut di Dar el Bahri (1.521 SM), dan candi tebing dekat Abu Simbel oleh Raja Ramses II pada 1.250 SM (Arifin, 1985: 10–15).

Pada kebudayaan Mesopotamia (Irak purba), Herodatus, penulis bangsa Yunani, mengungkapkan bahwa kekuasaan raja juga berpengaruh terhadap pembangunan arsitektur kota dan kuil di wilayah Mesopotamia, seperti pembangunan Kuil Marduk atas perintah raja Babilonia Lama, Hamurabi (1.800 SM). Setelah Kerajaan Babilonia dapat ditaklukkan oleh bangsa Asiria, Raja Sargon II memerintahkan pembangunan Istana Kerajaan Asiria pada 706 SM (Myers, 1994: 28–37). Setelah Kerajaan Babilonia dapat ditegakkan kembali, Raja Nebukadnezar pada 612 SM, memerintahkan pembangunan Taman Gantung untuk merepresentasikan rasa kasih sayang pada permaisurinya yang berasal dari pegunungan di Persia (*Micropaedia*, 1986: 682).

Demikian pula halnya di Indonesia, faktor kekuasaan juga berpengaruh pada representasi desain arsitektural. Candi Borobudur, misalnya, dibangun atas

perintah Raja Samaratunga, keturunan dari Wangsa Syailendra pada 824 M, sebagai tempat suci agama Buddha. Candi Prambanan dibangun oleh Raja Rakai Pikatan, yang kemudian dilanjutkan oleh Raja Rakai Balitung, keturunan Wangsa Sanjaya pada masa Kerajaan Mataram Hindu. Berdasarkan prasasti Raja Rakai Kayuwangi (Dyah Lokapala), pada 856 M disebutkan bahwa Candi Prambanan sudah dibangun (Yamin, 1956: 10 & 16, dan Ardana, 2002: 31–34).

Pada puncak keemasan Kerajaan Majapahit pada abad ke-14, atas perintah Raja Hayam Wuruk, para arsitek Majapahit berhasil membangun ibu kota Majapahit dengan kanal-kanal air, sesuai dengan uraian Mpu Prapanca dalam Kitab *Nagarkretagama* (Muljana, 2006: 56–58). Bukti-bukti peninggalannya baru ditemukan dalam penelitian lintas sektoral pada 1980-1981 (Simoen, 1980: 14; Darmoyuwono, 1981: 8 dan Tabrani, 1995: 22).

Selanjutnya pada awal kemerdekaan Indonesia, Presiden Sukarno turut menentukan pembangunan ibu kota Republik Indonesia. Dengan konsep politik mercusuar, Presiden Sukarno ingin membuat Indonesia menjadi inti kekuatan-kekuatan baru yang sedang tumbuh. Ide ini antara lain diwujudkan dalam bentuk pembangunan jalan-jalan besar, hotel-hotel mewah, toko

serba ada, jembatan Semanggi, kompleks gelanggang olahraga Senayan, Tugu Nasional, dan gedung konferensi (Conefo), yang kini menjadi Gedung MPR/ DPR (Syatria, 1995: 37).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa sudah sejak zaman purba faktor kekuasaan turut menentukan representasi desain arsitektural. Demikian pula halnya dengan representasi desain Gedung Puspem Badung. Dari proses pembuatan desain sampai proses pembangunan gedungnya, senantiasa berhubungan dengan masalah kekuasaan, yang memiliki hegemoni dalam menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan. Kekuasaan Bupati Badung dapat menentukan keputusan desain, apakah menggunakan atau mengabaikan segala hal yang tidak sesuai dengan nilai-nilai tradisi Bali dan politik kekuasaannya.

Hal-hal yang disingkirkan atau diabaikan dalam proses pembangunan Puspem Badung yang baru bisa disebut sebagai suatu penundaan makna. Sesuai dengan teori dekonstruksi Derrida (dalam Al-Fayyadl, 2005: 153-154), penundaan makna tersebut dapat berupa penciptaan desain Gedung Puspem Badung baru, yang tidak meniru gedung Puspem Badung lama, yang dianggap sebagai kebenaran absolut.

4.5 Dekonstruksi Pelibatan

Berdasarkan pendapat Barker (2006: 215), di dalam representasi senantiasa terdapat masalah kekuasaan, yang antara lain mengandung unsur pelibatan. Di dalam unsur pelibatan, terdapat peranan sikap, dan emosi dalam situasi tertentu serta dimasukkannya hal-hal yang bermanfaat bagi pemegang kekuasaan. Dalam hal ini, yang memegang kekuasaan memiliki hak untuk menggunakan hal-hal yang bermanfaat bagi kekuasaannya.

4.6 Pelibatan Teknologi Komputer Desain

Dalam pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Badung, konsultan desain memiliki kewenangan untuk menggunakan atau pelibatan teknologi komputer desain. Penggunaan teknologi komputer desain ini didukung oleh Bupati Badung sebagai pemegang kekuasaan untuk mempercepat pembuatan desain. Meskipun konsultan desain memiliki kewenangan menggunakan teknologi komputer untuk membuat simulasi desain, hak untuk memutuskan desain terpilih tetap ada pada Bupati Badung.

Konsultan desain menggunakan teknologi komputer desain dengan program AutoCAD dimaksudkan untuk mempercepat pembuatan simulasi gagasan desain Puspem Badung. Hasil simulasi gagasan desain ini dapat digunakan sebagai dasar pembuatan simulasi desain 3D VR. Hasil simulasi desain ini juga merupakan dokumen, yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengerjakan perwujudan desain.

Selanjutnya, teknologi komputer desain program Autodesk 3ds Max digunakan oleh konsultan desain untuk membuat simulasi desain 3D VR. Dengan perangkat lunak ini, simulasi desain dapat divisualkan secara virtual lengkap dengan citra gerak agar terlihat seperti kenyataan. Teknologi komputer desain 3D VR digunakan oleh konsultan desain untuk mempercepat pembuatan dan revisi desain serta mempermudah pemegang kekuasaan memahami gagasan desain yang diajukan oleh konsultan desain.

Hal ini diungkapkan oleh Gomudha, koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung bahwa penggunaan komputer desain 3D VR, tampilan desainnya sangat akurat, proses penyuntingan atau *editing*-nya dapat dilakukan dengan cepat dan pengarsipnya lebih mudah. Inilah alasan dilibatkannya teknologi komputer desain 3D

VR pada pembuatan desain Gedung Puspem Badung (wawancara dengan Gomudha, 30 Maret 2012).

4.7 Pelibatan Peraturan Bangunan Bali

Pemerintah Daerah (Pemda) Kabupaten Badung yang berada di bawah kekuasaan Pemda Bali juga tunduk pada aturan yang dibuat oleh Pemda Bali tentang bangunan. Dengan keluarnya Peraturan Daerah (Perda) No. 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan Perda No. 5 Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung, melalui hegemoni kekuasaannya, Pemda Bali dapat mewajibkan pelibatan atau penerapan nilai-nilai ATB pada desain gedung pemerintahan di Bali. Oleh karena itu, dalam pembuatan desain Gedung Puspem Badung, Bupati Badung mempunyai kewajiban menerapkan nilai-nilai ATB dalam konsep desain Gedung Puspem Badung.

Salah satu kriteria desain yang harus dipatuhi oleh konsultan desain Gedung Puspem Badung adalah penerapan nilai-nilai ATB sesuai dengan Perda No. 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan Perda No. 5, Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung di Bali.

Apabila tidak ada campurtangan kekuasaan pemerintah, arsitek atau desainer di Bali bisa saja mengabaikan nilai-nilai ATB agar bisa berkarya secara bebas tanpa terikat aturan tradisi yang dianggap sudah usang. Perda No. 4, Tahun 1974 dan Perda No. 5, Tahun 2005 dibuat sebagai upaya Pemda Bali untuk melestarikan nilai-nilai ATB agar tidak hilang akibat pengaruh arus budaya global. Nilai-nilai ATB merupakan salah satu keunggulan lokal budaya Bali karena di dalamnya terdapat nilai-nilai universal, terkait dengan hubungan manusia dengan bangunan, alam semesta dan hubungan manusia dengan Tuhan.

Hal lainnya adalah sebagai salah satu wujud kebudayaan Bali, ATB antara lain dapat merepresentasikan perkembangan peradaban di Bali. Perkembangan peradaban di Bali melalui representasi desain arsitektural dapat dirunut dari peninggalan karya-karya arsitektural era Bali kuno sampai dengan era Bali modern.

Peninggalan era Bali kuno, antara lain berupa karya arsitektur yang dilengkapi pertamanan, seperti permandian Tirta Empul di Tampaksiring (abad ke-10), Goa Gajah di Bedulu dan candi tebing Gunung Kawi di Tampaksiring (abad ke-11). Setelah masuknya pengaruh Majapahit, antara lain dapat disaksikan desain arsitektural

Taman Gili, Bale Kerthagosa, dan Pemedal Puri Klungkung (abad ke-17). Setelah masuknya pengaruh kolonial di Bali, muncul bangunan hotel (Bali Hotel, Denpasar), pengembangan desain wantilan (Wantilan Bali Hotel, Denpasar), dan adanya bangunan Bale Loji di beberapa rumah tradisional Bali (abad ke-19). Raja Karangasem membangun Taman Ujung dan Taman Tirta Gangga (abad ke-20) dengan memadukan gaya tradisi dan modern.

Setelah Indonesia merdeka, di Bali dibangun Istana Presiden di Tampaksiring (1957–1963). Dalam mengantisipasi perkembangan pariwisata, pemerintah Indonesia kemudian membangun Hotel Bali Beach bergaya internasional di Sanur (1960-an) menggunakan dana pampasan perang dari Jepang. Setelah dibangunnya Hotel Bali Beach, muncul beberapa hotel berkategori besar, baik yang dibangun pemerintah maupun dari kalangan swasta, seperti Hotel Bali Hyatt di Sanur pada 1970-an, Hotel Nusa Dua Beach pada dekade 1980-an, dan Hotel Amandari (1990-an).

Sebagai salah satu wujud kebudayaan Bali, nilai-nilai ATB memiliki keunggulan lokal atau nilai-nilai kearifan lokal yang bersifat universal. Nilai universalnya, antara lain berupa ajaran kebijaksanaan *tri hitakarana*

untuk menjaga keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam lingkungan. Dalam pembuatan desain Gedung Puspem Badung, falsafah *tri hitakarana* telah diterapkan sebagai landasan dalam konsep filosofi desainnya. Falsafah *tri hitakarana* kemudian diimplementasikan ke dalam pola ruang *tri mandala*, yaitu berupa tiga strata ruang di area Puspem Badung. Strata ruang *tri mandala* ini dijabarkan menjadi strata ruang *utama mandala* sebagai tempat suci (*parahyangan*), strata ruang *madya mandala* untuk ruang aktivitas perkantoran (*pawongan*), dan strata ruang *nista mandala* untuk aktivitas pelayanan (*palemahan*).

Setelah desain Puspem Badung selesai dibuat, Bupati Badung kemudian mengadakan pertemuan khusus untuk membahas desain Gedung Puspem Badung, yang melibatkan para pakar pada bidangnya. Dalam pertemuan ini konsultan desain yang telah mempresentasikan desainnya diberikan masukan-masukan, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak untuk menyempurkan desain Gedung Puspem Badung. Dengan langkah-langkah yang ditempuh ini diharapkan desain gedung Puspem Badung dapat merepresentasikan wujud desain arsitektural Bali dengan gaya kontemporer, merepresentasikan pencitraan dan kewibawaan Pemda Badung, melalui pencerminan

nilai-nilai ATB pada desain gedung pusat pemerintahannya.

4.8 Dekonstruksi Pengabaian (Penundaan Makna)

Sesuai dengan pendapat Barker (2006: 215), masalah kekuasaan di dalam representasi juga mengandung unsur-unsur penyingkiran atau pengabaian. Dengan hegemoni kekuasaannya, para penguasa dapat mengabaikan segala hal yang tidak sesuai dengan keinginan atau tidak sesuai dengan politik kekuasaannya. Di dalam proses perwujudan desain Gedung Puspem Kabupaten Badung pengabaian dapat dilakukan oleh pemegang kekuasaan tertinggi di Kabupaten Badung.

Dalam hal ini, Bupati Badung sebagai pemegang kekuasaan tertinggi di Kabupaten Badung memiliki kekuasaan untuk menentukan keputusan desain, apakah desain yang dibuat oleh tim konsultan desain Puspem Badung bisa diterima, harus direvisi, tidak dipakai, atau harus diabaikan. Berdasarkan teori dekonstruksi Derrida (dalam Al-Fayyadl, 2005: 153–154), hal-hal yang disingkirkan atau diabaikan dalam proses pembangunan Puspem Badung ini bisa disebut sebagai penundaan

makna, karena pembuatan desain-desain baru yang lebih imajinatif dan kontemporer dapat menyebabkan bentuk desain lama menjadi tertunda maknanya.

Dalam pembuatan desain Gedung Puspem Badung tersebut konsultan desain juga memiliki kekuasaan untuk menyingkirkan hal-hal yang kurang relevan dengan konsep desain dan hal-hal yang kurang mendukung proses pembuatan desainnya.

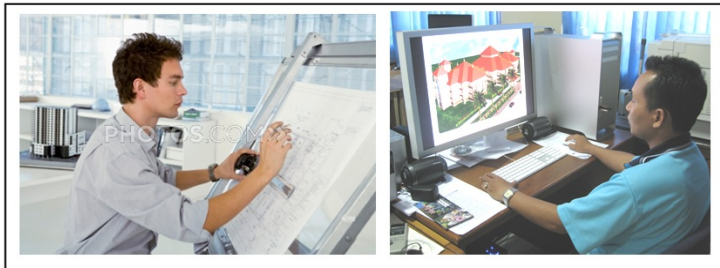
4.9 Pengabaian Teknologi Desain Manual

Digunakannya teknologi simulasi desain program AutoCAD dan Autodesk 3ds Max dalam pembuatan desain Gedung Puspem Badung telah menyebabkan tersingkir atau diabaikannya teknik mendesain secara manual yang berbasis garis oleh konsultan desain. Sejak abad ke-19 teknik mendesain telah dilakukan dengan goresan tangan di atas kertas pada sebuah meja gambar di dalam ruang yang bersifat fisik.

Setelah berkembangnya teknologi komputer desain 3D VR pada akhir abad ke-20, para konsultan desain mulai membuat desain dengan cara memasukkan data ke program komputer desainnya. Teknologi komputer desain memanfaatkan objek berupa garis, kurva, lingkaran, atau

kumpulan garis dan setiap objeknya dapat direproduksi berulang-ulang. Layar elektronik komputer yang memvisualkan simulasi desain ruang 3D VR menurut Piliang, merupakan objek atau media, sedangkan isi yang ada pada layar komputer tersebut merupakan citra atau representasi dunia (<http://digilib.itb.ac.id>).

Dengan digunakannya teknologi komputer desain 3D VR untuk pembuatan desain Gedung Puspem Badung, maka teknik untuk menggambar ruang dengan perspektif menjadi tersingkir atau diabaikan (lihat Gambar 27).



Gambar 27. Teknologi Desain Manual dan Teknologi Digital
(Sumber: Gooogle.co.id dan Dokumentasi Raharja)

Teknik perspektif yang digunakan oleh arsitek dan desainer interior adalah perspektif linier (garis lurus) untuk pembuat desain awal, desain ruang, dan gambar tumbuh-tumbuhan, yang dapat memvisualkan keseimbangan

pandangan dalam karya arsitektur atau desain interior. Dengan lahirnya teknologi komputer desain 3D VR, konsultan desain memiliki kekuasaan untuk tidak menggunakan lagi perspektif untuk menggambar ruang 3D karena dinilai menghabiskan waktu yang cukup lama dan kurang efisien desain.

Menurut Gomudha, koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung, pembuatan desain secara manual dengan tangan untuk pembuatan gambar teknik dan perspektif sudah tidak digunakan lagi. Pembuatan desain dengan goresan tangan kini hanya dilakukan saat membuat konsep dan gagasan-gagasan desain. Konsep dan gagasan atau ide desain yang telah dibuat dengan goresan tangan kemudian dibuat detailnya menggunakan komputer desain AutoCAD.

Setelah itu, pembuatan desain dilanjutkan menggunakan teknologi komputer desain program Autodesk 3ds Max, yang memiliki program 3D VR. Teknologi komputer desain ini dapat membantu memvisualkan desain ruang 3D VR. Manfaat pembuatan desain menggunakan komputer desain 3D VR dapat mempermudah pengarsipan desainnya (*managemant file*) dan proses penyuntingan atau *editing*-nya dapat juga dilakukan dengan cepat. Hal ini sangat mendukung

penyelesaian pekerjaan pada era global, yang menuntut penyelesaian pekerjaan secara cepat dan tepat (wawancara dengan Gomudha, 14 Maret 2012).

4.10 Pengabaian Kode Desain Badung

Perwujudan Gedung Puspem Kabupaten Badung secara keseluruhan sangat megah sebagai hasil kreativitas desain yang merepresentasikan keindahan ATB. Menurut Sudibya, arsitek profesional dan mantan Ketua Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Bali, menilai bahwa wujud Gedung Puspem Badung secara visual berhasil mewujudkan nilai-nilai ATB pada desain Gedung Puspem Badung (wawancara dengan Sudibya, 19 Januari 2013).

Akan tetapi, bila diamati secara saksama, desain Gedung Puspem Badung di Mangupura kurang menyisipkan kekhasan desain arsitektural gaya Badung. Kekhasan desain gaya Badung tersebut, berdasarkan teori semiotika Umberto Eco (1979: 43–44) dapat disebut sebagai kode. Konsep kode yang dikembangkan oleh Eco adalah berdasarkan pemikiran Charles Sanders Peirce, yang antara lain menjelaskan bahwa arti tanda selalu mengacu pada suatu acuan dan terlaksana berkat bantuan kode. Tanda bisa dikirim dan diterima atau dimengerti

oleh masyarakat melalui kode. Yang dimaksudkan dengan kode oleh Eco adalah konvensi atau tradisi yang disepakati secara sosial sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan dari seseorang kepada orang lain (Piliang, 2003: 16).

Adanya perbedaan gaya desain antarwilayah di Bali pada masa lalu menurut Sudibya, arsitek profesional dan mantan Ketua Ikatan Arsitek Indonesia Daerah Bali, adalah karena orang yang memiliki keterampilan membuat desain bangunan sangat terbatas, keterampilan (*skill*) individu desainernya juga berbeda-beda, dan transportasi zaman dulu tidak selancar sekarang sehingga gaya desain bangunan di seluruh Bali tidak bisa dibuat sama (wawancara dengan Sudibya, 19 Januari 2013).

Menurut Rumawan Salain, arsitek dan dosen arsitektur Fakultas Teknik Universitas udayana (Unud), kode desain berupa dinding bata merah yang digosok, secara umum sudah dikenal di daerah Bali. Demikian pula kode desain arsitektural gaya Badung berupa *candi bentar* sayap burung di Pura Uluwatu, sudah dikenal oleh masyarakat. Akan tetapi, kode desain berupa dinding bangunan dari bata merah kasar baru disepakati secara sosial setelah Badung berpisah dengan Kota Denpasar. Pemerintah Kota Denpasar saat itu ingin memiliki

kekhasan desain arsitektural agar dapat memberikan ciri khas bagi Kota Denpasar.

Tim ahli Pemerintah Kota Denpasar kemudian berpendapat bahwa dinding bangunan berupa bata merah kasar dapat menjadi gaya desain yang khas (kode desain) bagi Kota Denpasar. Pendapat tersebut didasari oleh pengamatan terhadap peninggalan bangunan-bangunan yang sezaman dengan keberadaan Kerajaan Badung, seperti Pura Maospait di Gerenceng dan *puri-puri* di Kota Denpasar. Pemerintah Kota Denpasar, tim ahli, dan tokoh-tokoh masyarakat, yang antara lain dari kalangan *puri-puri* di Kota Denpasar, kemudian sepakat bahwa dinding bangunan berupa material bata merah kasar dapat menjadi ciri khas desain arsitektural Kota Denpasar (wawancara dengan Salain, 12 Mei 2012).

Berdasarkan teori Umberto Eco tentang kode dalam desain, maka kode desain arsitektural gaya Badung merupakan kekhasan desain gaya Badung, yang sudah menjadi konvensi masyarakat tradisional di wilayah Kabupaten Badung. Mengacu pada pendapat Salain, maka gaya desain yang khas di Kabupaten Badung tersebut, antara lain berupa *candi bentar* berbentuk sayap burung, seperti yang ada di Pura Uluwatu (lihat Gambar 28).

Kekhasan material berupa bata merah kasar yang menjadi sentuhan akhir pada tembok bangunan di Kota Denpasar juga bisa diaplikasikan, sebagai kekhasan material dalam kode desain Badung karena yang dijadikan sebagai objek kajian karya-karya desain menggunakan material bata merah kasar di Kota Denpasar merupakan peninggalan karya-karya desain yang sudah ada pada masa Kerajaan Badung, seperti Pura Maospait, Grenceng, Kota Denpasar (lihat Gambar 28).



Gambar 28. Kode Desain Gaya Badung: Candi bentar sayap burung di Pura Uluwatu dan dinding bata merah kasar di Pura Maospait, Denpasar
(Sumber: Dokumentasi Raharja)

Akan tetapi, kode desain arsitektural gaya Badung seperti yang telah diuraikan di atas, tidak tampak pada wujud bangunan-bangunan di kawasan Puspem Badung

Mangupraja, di wilayah Mangupura. Pengabaian atau penundaan makna terhadap kode desain arsitektural gaya Badung adalah sebagai berikut.

4.11 Pengabaian Kode Desain *Candi Bentar*

Pembuatan desain Puspem Kabupaten Badung telah melalui beberapa tahap proses dan persetujuan dari Bupati Badung. Dalam pembuatan desain tersebut ada hal-hal yang harus disingkirkan atau diabaikan sesuai dengan kebijakan yang diberlakukan dalam pelaksanaan pemerintahan di Kabupaten Badung.

Mengacu pada teori dekonstruksi Derrida, hal-hal yang disingkirkan atau diabaikan dalam proses pembuatan desain Puspem Badung ini bisa disebut sebagai penundaan makna. Dikatakan demikian karena dalam pembuatan desain tersebut ada juga upaya pembuatan desain-desain baru yang lebih imajinatif dan kontemporer sehingga dapat menyebabkan bentuk desain lama dan memiliki makna tradisi menjadi tertunda maknanya.

Gedung Puspem Badung yang diberi nama Mangupraja telah didesain dengan konsep hibrid, sebagai perkawinan nilai-nilai Arsitektur Tradisional Bali (ATB) dengan arsitektur kontemporer (AK). Sebagai kantor pusat

pemerintahan yang baru dibangun, unit-unit bangunan yang ada di lingkungan Puspem Mangupraja Kabupaten Badung sebenarnya dapat menjadi percontohan bagi penggunaan kode desain gaya Badung, yang disisipkan pada konsep desain hibrid.

Penghargaan terhadap nilai-nilai tradisi yang bersifat lokalitas sebenarnya sesuai dengan semangat dan nilai-nilai yang dikembangkan oleh gerakan posmodern. Oleh karena itu, sesuai dengan nilai-nilai baru yang diusung oleh desain posmodern, penguasa wilayah, dalam hal ini Bupati Badung, sebenarnya dapat memerintahkan desainer atau arsitek untuk menggali kekayaan sejarah dan ekspresi bentuk desain khas gaya Badung, sebagai kearifan sikap dalam kerangka dialog dengan masa lalu.

Meskipun secara umum nilai-nilai ATB telah diterapkan pada unit-unit bangunan di Puspem Badung, kode desain arsitektural Badung yang menjadi aspek lokalitas di wilayah Badung tidak begitu tampak. *Candi bentar* yang menjadi pintu gerbang masuk ke Puspem Badung, misalnya, sebenarnya dapat menjadi media untuk menunjukkan identitas Badung melalui kode desain arsitekturalnya.

Akan tetapi, setelah dilakukan pengamatan terhadap wujud desain *candi bentar* Puspem Badung,

tampak *candi bentar* tersebut tidak mencerminkan kode desain *candi bentar* gaya Badung. *Candi bentar* menuju Puspem Badung yang berdiri sekarang, adalah hasil renovasi pada 2012. Hal itu terjadi karena *candi bentar* Puspem Badung yang sebelumnya mengalami retak-retak saat terjadi gempa bumi pada 13 Oktober 2011, kemudian dirubuhkan setelah gempa membuat retak-retak bangunan *candi*. *Candi bentar* hasil renovasi ini, menurut informasi Ir. Muliarta, Kepala Bidang (Kabid) Bangunan Cipta Karya Bandung, desainnya dibuat oleh Wayan Gunarsa dari Kantor Konsultan Perencana PT Rusma Jaya Denpasar (wawancara dengan Muliarta, 18 Mei 2013).

Gunarsa yang ditunjuk untuk membuat desain *candi bentar* Puspem Badung yang baru, menjelaskan bahwa desain tersebut adalah karyanya. Ketika membuat desain *candi bentar* Puspem Badung yang baru, Gunarsa, pemilik perusahaan jasa konsultan Wahana Desain, bekerja sama dengan perusahaan jasa konsultan PT Rusma Jaya. Menurut Gunarsa, desainnya dibuat secara manual, tidak menggunakan teknologi komputer. Desainnya merupakan desain baru, tidak meniru desain *candi bentar* yang sudah rubuh, dan tidak mengambil inspirasi dari dokumen desain *candi bentar* Puri Denpasar pada masa lalu. Desain *candi bentar* tersebut menurutnya telah dikonsultasikan dengan Bupati Badung. *Candi bentar* tersebut didesain

setinggi 23 meter, mengapit jalan masuk selebar 28 meter, menuju ke Puspem Badung (wawancara dengan Gunarsa, 18 Mei 2013).

Penjelasan Gunarsa tersebut menunjukkan bahwa tidak ada upaya dari pemimpin wilayah Badung untuk membuat desain dan membangun *candi bentar* dengan kode desain arsitektural gaya Badung, seperti *candi bentar* berbentuk sayap burung. Apabila penguasa wilayah Badung tidak menggunakan kode desain *candi bentar* berbentuk sayap burung, sebenarnya masih bisa mengangkat gaya desain *candi bentar* seperti *candi bentar* Puspem Kerajaan Badung di Puri Denpasar pada 1906.

Upaya mengangkat kode desain arsitektural gaya Badung, seperti *candi bentar* Kerajaan Badung di Puri Denpasar pada masa lalu sebenarnya merupakan suatu sikap arif dalam kerangka dialog dengan masa lalu. Sikap ini dibenarkan dalam penerapan gaya pada desain posmodern, yang menghargai nilai-nilai tradisi.

Wujud *candi bentar* Puri Denpasar pada 1906 berdasarkan dokumentasi yang ada, secara umum bentuk bangunnya proporsional dari bawah ke atas. Kekhasannya terlihat pada puncak (*kereb*) *candi*, yang berbentuk *karang bentala* agak besar sehingga kesannya menjadi agak bulat atau tumpul di bagian atas *candi*. Kekhasan lain, terlihat

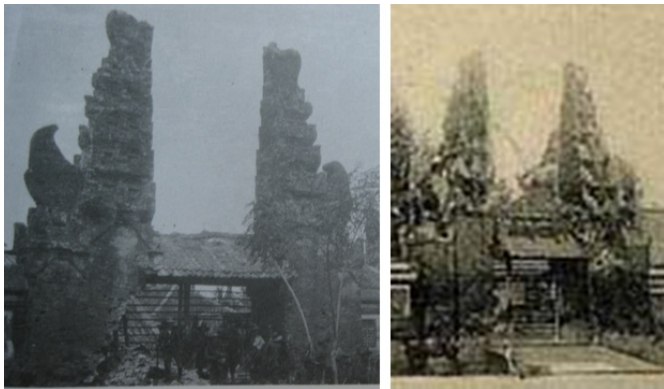
pada adanya bentuk sayap yang runcing di badan *candi* (*pengawak gede*).

Akan tetapi, wujud *candi bentar* menuju Puspem Badung Mangupraja yang baru dibangun, wujudnya memperlihatkan kreasi desain yang baru. Proporsinya terkesan besar di bawah, meruncing ke atas, dan sama sekali tidak ada bentuk sayap pada badan *candi*. Apabila dikomparasikan wujud desain *candi bentar* Puspem Badung 2013 dengan dokumentasi *candi bentar* Puspem Kerajaan Badung di Puri Denpasar pada 1906, maka desain *candi bentar* Puspem Badung tersebut tidak mencerminkan kode desain *candi bentar* gaya Badung, seperti yang ada di Puri Denpasar.

Oleh karena itu, representasi desain *candi bentar* Puspem Badung yang dibangun kembali pada 2012 mengandung unsur pengabaian terhadap kode desain arsitektural *candi bentar* gaya Badung pada masa lalu (lihat Gambar 29). Pembuatan desain *candi bentar* baru Puspem Badung yang lebih imajinatif dan kontemporer ini menyebabkan gaya desain Badung masa lalu menjadi tertunda maknanya oleh faktor kekuasaan penguasa wilayah Kabupaten Badung dan pembuat desainnya.

Menurut informasi Gomudha, koordinator desain Gedung Puspem Badung, *candi bentar* Puspem Badung

yang dirubuhkan setelah terjadinya gempa bumi pada 13 Oktober 2011, dibangun tidak bersamaan dengan pembangunan Gedung Puspem Badung. Desainnya dibuat oleh tim desain lain, dan nampak tidak mempertimbangkan kesatuan dengan desain induk Gedung Puspem Badung (wawancara dengan Gomudha, 14 Juli 2012).





Gambar 29. Desain Candi Bentar Puri Denpasar dan Puspem Badung Candi bentar, gerbang barat dan selatan Puri Denpasar (Atas), Candi bentar Puspem Badung (Bawah)
(Sumber: Agung, 1989; Gooogle.co.id dan Dok. Raharja)

Selanjutnya, berdasarkan informasi Gunarsa, pembuat desain candi bentar Puspem Badung yang baru, desainnya memang merupakan kreasi baru dan telah mendapat persetujuan Bupati Badung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kode desain arsitektural gaya Badung, seperti kekhasan *candi bentar* Puspem Kerajaan Badung di Puri Denpasar pada 1906 memang diabaikan.

Pengabaian kode desain *candi bentar* gaya Badung ini merupakan aktivitas desain yang mendislokasi pemahaman dan menyimpangkan teks yang bersifat visual dari kode desain *candi bentar* gaya Badung pada masa lalu

dan membuka tafsiran-tafsiran baru dalam desain yang lebih imajinatif. Hal ini menyebabkan makna tradisi dalam kode desain *candi bentar* Badung yang seharusnya dapat dilestarikan sebagai teks visual *candi bentar* Puspem Badung 2012 menjadi tertunda.

Dalam hal ini, sesuai dengan teori dekonstruksi Derrida, teks visual merupakan permainan tanda. Sesuai dengan prinsip sebuah permainan, maka desainer *candi bentar* Puspem Badung yang baru telah membebaskan penanda dari beban makna masa lalu. Akan tetapi, tidak berarti bahwa makna ditiadakan sama sekali karena makna tradisi *candi bentar* sebagai pintu gerbang umum ke kawasan Puspem Badung, masih tetap diperlukan meskipun maknanya tidak bisa lagi dikategorikan ke dalam suatu bentuk kehadiran makna lama, seperti pada gaya desain *candi bentar* Puspem di Kerajaan Badung pada masa lalu.

4.12 Pengabaian Kode Desain Material

Ciri khas lain dalam kode desain arsitektural gaya Badung yang sedikit mendapat perhatian adalah pada sentuhan akhir (*finishing*) dinding bangunan Gedung Puspem Badung. Kekhasan desain gaya Badung berupa

penggunaan material bata merah kasar pada tembok bangunan sebenarnya merupakan salah satu kekhasan yang mudah dikenali.

Penggunaan material bata merah kasar pada bangunan, yang merupakan kode desain arsitektural gaya Badung, antara lain dapat dilihat pada Pintu Gerbang Utama (*Kori Agung*) Puri Pemecutan, Pintu Gerbang (*Pemedal*) Puri Kesiman, *Pemedal* Puri Jero Kuta, dan *Pemedal* Pura Maospait Denpasar. Desain bagian depan Puri Kesiman, bahkan memiliki kemiripan dengan Puri Denpasar.

Bentuk visual dari kode desain gaya Badung yang menggunakan material bata merah kasar dan memiliki kemiripan antara Puri Kesiman dan Puri Denpasar (lihat Gambar 30).



Gambar 30. Kode Desain Tembok Bangunan Gaya Badung Material bata merah kasar di Puri Kesiman (kiri) dan Puri Denpasar (kanan)
(Sumber: Dok. Raharja dan Goegle.co.id)

Sentuhan akhir pada dinding berupa bata merah kasar tersebut berkaitan dengan unsur *qualisign*, yang merupakan salah satu aspek dasar terbentuknya tanda sesuai dengan teori semiotika Pierce. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, antara lain dapat berupa kualitas bahan dan warna. Unsur *qualisign* berupa dinding bata merah ini tampak tidak terlalu dominan pada gedung Puspem Badung. Material bata merah gosok pada dinding Gedung Puspem Badung hanya digunakan sebagai unsur aksentuasi pada bangunan. Hal inilah yang menyebabkan kekhasan Gedung Puspem Badung menjadi berbeda dengan kekhasan arsitektural gaya Badung, yang menggunakan bahan bata merah kasar.

Menurut Gomudha, koordinator konsultan desain Gedung Puspem Badung, material dinding yang diusulkannya pada desain awal Gedung Puspem Badung sebenarnya adalah batu dari India agar awet. Material bata merah memang tidak diusulkannya karena kurang awet dan perawatannya memerlukan biaya yang banyak. Oleh karena itu, Gomudha mengusulkan material batu dari India untuk memberikan kekhasan desain Puspem Badung (wawancara dengan Gomudha, 14 Juli 2012).

Ketika dilakukan pembahasan mengenai material dinding bangunan Puspem Badung, menurut Bayu

Kumara Putra, Kabag Administrasi Pembangunan Badung, memang beberapa alternatif telah diajukan oleh tim konsultan desain. Ada yang mengusulkan penggunaan batu Palimanan, batu lahar Gunung Agung, dan batu granit. Akan tetapi, Bupati Badung menginginkan untuk menggunakan material lokal yang mudah diperoleh di Kabupaten Badung sehingga biaya untuk bahan dinding menjadi tidak mahal.

Tidak digunakannya bata merah pada keseluruhan dinding Gedung Puspem Badung, menurut Bayu Kumara Putra, adalah karena saran *sulinggih* (pendeta Hindu). Menurut seorang *sulinggih*, material bata merah merupakan simbol Dewa Brahma, manifestasi Tuhan yang bertugas mencipta alam semesta. Material batu padas merupakan simbol Dewa Wisnu, manifestasi Tuhan yang bertugas memelihara kehidupan dan menganugerahkan kesejahteraan pada umat manusia.

Wujud alam lingkungan itu sendiri merupakan perwujudan dari Dewa Siwa, manifestasi Tuhan yang bertugas mengembalikan (*prelina*) ke asal kehidupan. Berdasarkan pengkajian tersebut, maka sentuhan akhir (*finishing*) dinding bangunan Puspem Badung didominasi material padas bata (lihat Gambar 31). Padas bata ini

banyak dijual di wilayah Kabupaten Badung (wawancara dengan Bayu Kumara Putra, 24 Mei 2012).



Gambar 31. Material Padas Bata pada Gedung Puspem Badung
(Sumber: Dok. Raharja)

Material padas bata tersebut kemudian dikombinasikan dengan plesteran dinding berwarna krem dan diberi aksentuasi bata merah yang digosok. Keputusan ini pada akhirnya memiliki konsekuensi mengabaikan kode desain arsitektural gaya Badung dalam penggunaan material bata merah.

4.13 Pengabaian Nama Ibu Kota Badung

Penetapan nama Mangupura sebagai ibu kota Kabupaten Badung yang baru memiliki konsekuensi pengabaian terhadap nama Puspem Kerajaan Badung pada masa lalu, yaitu Bandanapura, sesuai dengan teks Babad Badung-Tabanan.

Apabila ditinjau dari aspek hukum, penggantian nama ibu kota Kabupaten Badung, sebenarnya merupakan sesuatu yang wajar. Oleh karena, dengan keluarnya Undang-Undang (UU) No.1, Tahun 1992 tentang Pembentukan Kota Madya Daerah Tingkat II Denpasar memiliki konsekuensi bahwa Puspem Kabupaten Badung harus memiliki pusat pemerintahan sendiri dan dipisahkan dengan Pemerintahan Kota Denpasar.

Setelah Kabupaten Badung memiliki gedung pusat pemerintahan baru di Sempidi, proses pengusulan nama ibu kota baru Kabupaten Badung dilakukan melalui kegiatan semiloka pada 25 November 2008 di Gedung DPRD Kabupaten Badung (Raka dkk., 2011: 25). Semiloka ini kemudian menghasilkan keputusan bahwa nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru adalah Mangupura.

Keputusan semiloka ini mendapat persetujuan dari DPRD Kabupaten Badung dengan Surat Keputusan No.14, Tahun 2009. Selanjutnya, melalui Surat Bupati Badung kepada Gubernur Bali Nomor 050/2212/Bappeda, Litbang, 14 Juli 2009 diusulkan nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru, yaitu Mangupura. Gubernur Bali kemudian meneruskan surat Bupati Badung kepada Mendagri melalui surat dengan No. 120/ 4984/ B.Pem, 24 Juli 2009. Atas dasar pengusulan inilah kemudian keluar PP No. 67, Tahun 2009 yang ditandatangani Presiden Susilo Bambang Yudhoyono tentang pemindahan ibu kota Kabupaten Badung dari wilayah Kota Denpasar ke wilayah Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung dan menetapkan Mangupura sebagai ibu kota Kabupaten Badung yang baru. Upacara peresmian Mangupura sebagai ibu kota Kabupaten Badung yang baru dilakukan oleh Menteri Dalam Negeri Gamawan Fauzi, 12 Februari 2012 (<http://bali.antaranews.com>).

Dari hasil penelusuran historis mengenai pusat pemerintahan di Bali dapat diketahui bahwa pembangunan pusat pemerintahan baru dengan nama ibu kota yang baru sudah pernah terjadi di Bali pada masa lalu. Setelah Kerajaan Bedahulu dapat dikalahkan oleh Majapahit pada 1343, Sri Kresna Kepakisan ditunjuk

sebagai raja wakil pemerintahan Majapahit di Bali (1352–1380).

Pusat pemerintahan baru kemudian dibangun di Samprangan dengan nama Keraton Lingarsapura. Akan tetapi, Kerajaan Samprangan ternyata tidak bisa berkembang. Pusat pemerintahan kemudian berpindah ke wilayah Gelgel. Dalem Ktut Ngulesir (Semara Kepakisan) adalah raja Kerajaan Gelgel pertama (1380–1400). Ibu kota pusat pemerintahan baru di Gelgel kemudian disebut Suecapura. Dalam perkembangannya di Kerajaan Gelgel kemudian terjadi pemberontakan yang dilakukan oleh Patih Agung Maruti.

Setelah terjadi pemberontakan Gusti Agung Maruti, riwayat Kerajaan Gelgel kemudian dianggap berakhir pada 1651. Selanjutnya, pusat pemerintahan kerajaan dipindahkan ke wilayah Klungkung pada 1686. Raja pertama Kerajaan Klungkung adalah Ida I Dewa Agung Jambe. Ibu kota pusat pemerintahan yang baru disebut Smarajaya atau Smarapura. Raja-raja Kerajaan Klungkung masih tetap dihormati sebagai keturunan raja-raja Majapahit.

Akan tetapi, akibat tidak mampu melawan serbuan tentara Belanda, Kerajaan Klungkung kemudian berakhir setelah dikalahkan oleh Belanda pada 28 April 1908. Dewa

Agung Jambe, Raja Klungkung ke-10 adalah raja terakhir yang gugur dalam perang *puputan* melawan Belanda (Sidemen dkk., 1983: 22-34). Dengan kekalahan Kerajaan Klungkung tersebut, seluruh Bali berada di bawah pemerintahan kolonial Belanda.

Pemerintahan kolonial di Bali kemudian dibentuk dengan sistem Keresidenan dengan wilayah Bali dan Lombok sejak 1882, ibu kotanya Singaraja. Setelah mendapat saran dari ahli adat Bali, V. E. Korn, pemerintah kolonial Belanda kemudian melakukan perubahan sistem birokrasi dengan melibatkan penguasa pribumi dalam struktur birokrasi kolonial. Sejak 1 Juli 1938 dibentuk pemerintahan swapraja untuk seluruh kerajaan di Bali (Mirsha dkk., 1986: 200–202).

Berdasarkan uraian tersebut, pembangunan pusat pemerintahan baru dengan nama ibu kota yang baru merupakan hal yang wajar dan sudah pernah terjadi di Bali pada masa lalu. Berdasarkan aspek historis ini, penggantian nama ibu kota Kabupaten Badung menjadi Mangupura dapat diterima sebagai sesuatu yang wajar, karena Kabupaten Badung sudah berpisah dengan Kota Denpasar.

Akan tetapi, apabila ditelusuri aspek historis yang bersumber dari *purana* atau riwayat tentang Kerajaan

Badung serta dari teks Babad Badung – Tabanan, dapat ditemukan unsur pengabaian terhadap aspek historis Kabupaten Badung. Penetapan nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru merupakan sikap pengabaian terhadap sejarah Kabupaten Badung. Dikatakan demikian karena nama wilayah Badung berdasarkan Purana Dalem Benculuk Tegeh Kori, merupakan anugerah dari Betari Ulun Danu Batur kepada Arya Tegeh Kori saat melakukan persembahyangan di Ulun Danu Batur. Arya Tegeh Kori disuruh pergi ke arah barat daya, ke suatu wilayah yang terlihat berwarna hitam (*gumi badeng*) dari Batur. Setelah ditelusuri, lokasi tersebut berada di Tonjaya (Tonja) yang ditempati oleh Ki Bendesa bersama para saudaranya.

Setelah keraton dibangun bersama warga Ki Bendesa, pusat pemerintahan Sira Arya Tegeh Kori diberi nama Puri Benculuk dan kerajaannya disebut Kerajaan Badung (<http://www.balipost.co.id>). Berdasarkan uraian di atas, nama Badung berasal kata *badeng*, suatu wilayah yang dilihat berwarna hitam (*badeng*) di arah barat daya Gunung Batur. Dari sumber Babad Badung-Tabanan yang disalin oleh Raka (2001: 53), wilayah Badung disebut dengan Bandana. Dalam Babad Badung-Tabanan tersebut, antara lain diuraikan bahwa nama Bandana merupakan anugerah Bhatari Danu di Batur Agra kepada Arya Bebed. Bhatari

Danu kemudian mengatakan bahwa Arya Bebed akan menjadi raja di bumi *Bandana*. Setelah menjadi raja di Bandanapura, kewibawaan Arya Bebed semakin besar. Arya Bebed kemudian disebut Kyayi Jambe Pule, setelah berperang melawan Kyayi Arya Made Janggaran, penguasa di Karangasem (Raka, 2001: 55).

Oleh karena itu, pengantian nama Denpasar sebagai ibu kota Kabupaten Badung menjadi Mangupura, tidak mengacu kepada historis Kerajaan Badung. Hal itu terjadi karena, berdasarkan Babad Badung dan Tabanan, ibu kota Kabupaten Badung yang baru semestinya bisa menggunakan nama Bandanapura sesuai dengan anugerah Bhatari Danu di Batur Agra kepada Arya Bebed, leluhur raja-raja Kerajaan Badung.

Nama Denpasar yang sebelumnya menjadi nama ibu kota Kabupaten Badung, merupakan nama keraton atau puri yang menjadi pusat pemerintahan Kerajaan Badung pada masa lalu sebelum terjadinya peristiwa *puputan* Badung. Setelah terbentuknya Pemerintahan Kota Denpasar yang terpisah dari Kabupaten Badung, Denpasar digunakan sebagai nama ibu kota Pemerintahan Kota Denpasar.

Dengan digunakannya nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung, berarti ada unsur

pengabaian terhadap nilai historis Kabupaten Badung yang berasal dari pemerintahan Kerajaan Badung. Unsur pengabaian ini dapat ditemukan dengan jelas pada buku *Mangupura: Ibu Kota Kabupaten Badung* yang diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung pada 2011. Mangupura disebutkan berasal dari nama ibu kota Kerajaan Mengwi (Raka dkk., 2011: 11).

Nama Mangupura berkaitan dengan nama Mangopuri, tempat yang pernah dikunjungi oleh Dang Hyang Nirartha pada abad ke-15. Nama Mangupura juga disebutkan berasal dari nama Pura Puncak Mangu di Bukit Pangelengan, Kecamatan Petang, tempat bersemadi I Gusti Agung Putu pendiri Kerajaan Mengwi. Penggunaan nama ini tidak lepas dari penetapan Puspem Kabupaten Badung di wilayah Kecamatan Mengwi dan yang menjadi Bupati Badung saat pengusulan nama Mangupura, kebetulan keturunan dari dinasti Kerajaan Mengwi (Raka dkk., 2011: 24-25).

Penggunaan nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung tersebut muncul dari usulan konsep pembangunan Puspem Badung. Dalam konsep pembangunannya, Puspem Badung hanya dirancang sebagai pusat pemerintahan, tidak sebagai sebuah kota baru. Agar lahan di sekitar wilayah Puspem Badung tidak

berubah fungsi, maka dioptimalkan pertumbuhan pusat-pusat kegiatan sosial ekonomi yang sudah ada, seperti yang ada di Mengwi dan Kapal.

Berdasarkan konsep inilah kemudian muncul ide mengangkat kembali nama Mangopuri, ibu kota Kerajaan Mengwi di masa lalu, sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru. Selain itu, dengan penggunaan nama Mangopuri sebagai nama ibu kota, Badung akan memiliki orientasi religi berupa perempatan di pusat kota, yang disebut *Pempatan Agung* di Mengwi (Raka dkk., 2011: 31).

Menurut Putra, pensiunan dosen arsitektur Unud, semua pusat kota di Bali yang berkembang dari pemerintahan kerajaan memiliki *Pempatan Agung*. Apabila Pemda Badung sudah memutuskan *Pempatan Agung* Kabupaten Badung di Mengwi, berarti Badung melanjutkan fungsi *Pempatan Agung* Kerajaan Mengwi pada masa lalu (wawancara dengan Putra, 15 April 2012).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penggunaan nama Mangupura sebagai nama baru ibu kota Kabupaten Badung yang baru, memiliki konsekuensi pengabaian terhadap Bandanapura, nama Puspem Kerajaan Badung yang lama, selain Puri Denpasar (Raka, 2001: 53-54).

Penggunaan nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru sempat menimbulkan polemik pada 2008. Keprihatinan antara lain muncul dari keluarga besar Pasemetonan Agung Nararya Dalem Benciluk Teguh Kori, keturunan penguasa wilayah Badung sebelum Dinasti Pemecutan berkuasa. Hal ini diungkapkan oleh perwakilan Dalem Benciluk Teguh Kori, I G. B. Hadipta dan Shri I Gst. Ngrh. Arya Vedakarna Wedasteraputra Suyasa (wawancara dengan Wayan Swandi, warga Pasemetonan Dalem Benciluk, 18 Mei 2012 dan *Bali Post*, 18 Mei 2008, <http://www.balipost.co.id>).

Pada masa kolonial juga pernah muncul polemik, karena Mengwi tidak dijadikan pemerintahan daerah tersendiri oleh Residen J. Caron. Meskipun sempat menuai kritik dari seorang kontrolir Belanda yang pernah bertugas di Badung pada 1930-an, Residen J. Caron tetap memutuskan Bali dibagi menjadi delapan wilayah pemerintahan daerah, yang terdiri atas Buleleng, Jembrana, Tabanan, Badung, Gianyar, Klungkung, Bangli dan Karangasem. Tiap daerah pemerintahan dipimpin oleh keturunan dari kerajaan-kerajaan di Bali. Tidak dimasukkannya Mengwi menjadi daerah pemerintahan tersendiri, diperkirakan karena sebagian wilayah bekas Kerajaan Mengwi sudah menjadi wilayah Kerajaan Badung

dan Tabanan, sehingga batas-batas bekas Kerajaan Mengwi menjadi tidak jelas (Agung, 1989: 674–676).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru, merupakan representasi dari nama pusat pemerintahan Kerajaan Mengwi pada masa lalu. Bandanapura yang sebenarnya bisa menjadi alternatif pengganti nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru menjadi terabaikan.

Pengabaian nama Bandanapura sebagai nama baru ibu kota Kabupaten Badung berdasarkan teori dekonstruksi Derrida (dalam Piliang, 2004b: 21) dapat disebut sebagai sebuah pengingkaran terhadap kebenaran akhir, yaitu makna absolut dalam teks Babad Badung-Tabanan. Mengacu pada pendapat Al-Fayyadl (2005: 21) tentang teori dekonstruksi Derrida, penetapan nama Mangupura sebagai nama baru ibu kota Kabupaten Badung merupakan penyimpangan terhadap teks Babad Badung-Tabanan. Akan tetapi, membuka kemungkinan nama baru yang bersumber dari Puspem Kerajaan Mengwi pada masa lalu.

Dengan ditetapkannya Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung, dapat disebut sebagai suatu penundaan makna terhadap Bandanapura, nama Puspem

Kerajaan Badung pada masa lalu. Hal ini juga dapat disebut sebagai permainan teks, yang dapat membebaskan nama Badung sebagai penanda dari beban maknanya pada masa lalu. Akan tetapi, tidak berarti bahwa makna Badung ditiadakan sama sekali. Makna Badung masih tetap diperlukan sebagai nama kabupaten yang memiliki wilayah seperti keris yang digunakan dalam peristiwa *puputan* Badung pada 1906.

Keris kemudian diangkat menjadi lambang daerah, yang di dalamnya terkandung makna semangat dan jiwa ksatria, yang melandasi moto Kabupaten Badung, *Cura Dharma Raksaka*, yang berarti kewajiban pemerintah untuk melindungi kebenaran dan rakyatnya (Gambar 32).



Gambar 32. Lambang Kabupaten Badung
(Sumber: Google.co.id)

BAGIAN 5

MAKNA REPRESENTASI SIMULASI DESAIN

Pada bab ini dibahas makna-makna yang terkandung dalam representasi simulasi desain dari desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung. Uraianya disajikan dalam empat subbab utama. Pertama, makna politik representasi simulasi desain. Kedua, makna ekonomi representasi simulasi desain. Ketiga, makna budaya representasi simulasi desain. Keempat, makna ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

5.1 Makna Politik

Sebagai sebuah simulasi desain yang kemudian diwujudkan menjadi realitas secara fisik, representasi posrealitas desain Gedung Puspem Kabupaten Badung memiliki makna politik. Adanya makna politik tersebut sudah muncul sejak adanya gagasan pembangunan Gedung Puspem, dilakukannya proses desain, sampai dengan gedung dapat diwujudkan secara fisik.

Wujud desain arsitektural yang dibangun oleh pimpinan pemerintahan sudah sejak dahulu kala diketahui dapat menyiratkan makna politik. Oleh karena itu, Hollier (dalam Ikhwanuddin, 2005: 86) mengungkapkan bahwa desain arsitektural, antara lain dapat merepresentasikan sebuah makna politik. Sebagai sebuah teks budaya, makna politik karya desain arsitektural hanya dapat diketahui melalui pengkajian secara mendalam terhadap aspek filosofi desainnya.

Politik menurut Syafiie (2010: 9), berarti cerdas dan bijaksana. Dalam bahasa Arab disebut *siyasyah*, kemudian diterjemahkan menjadi siasat. Asal mula kata politik tersebut adalah dari kata *polis*, yang berarti negara kota. Politik berhubungan dengan manusia yang hidup bersama. Kemudian timbul aturan, kewenangan, perilaku pejabat, legalitas kekuasaan, dan kekuasaan. Politik juga merupakan suatu kebijaksanaan, kekuatan, kekuasaan pemerintah, pengaturan konflik yang menjadi konsensus nasional, dan kekuatan massa rakyat.

Pada dasarnya politik memiliki ruang lingkup negara karena teori politik menyelidiki negara sebagai lembaga politik yang memengaruhi masyarakat. Wacana tentang politik budaya berasal dari kerangka pemikiran Antonio Gramsci. Menurut Gramsci (dalam Barliana dan

Cahyani, 2011: 18), kekuatan (*force*) diartikan sebagai penggunaan daya paksa untuk membuat orang banyak mengikuti dan mematuhi syarat-syarat suatu cara produksi (budaya) tertentu. Konsep terpenting mengenai politik dalam kajian budaya menurut Gramsci adalah hegemoni. Hegemoni merupakan perluasan dan pelestarian kepatuhan aktif dari kelompok-kelompok yang didominasi oleh kelas berkuasa lewat penggunaan kepemimpinan intelektual, moral, dan politik yang mewujud dalam bentuk-bentuk kooptasi institusional dan manipulasi sistemik atas teks dan tafsirnya. Teks ini merupakan wahana dan realitas budaya, yang antara lain berkaitan dengan bidang desain arsitektural.

Di dalam hegemoni, faksi kelas berkuasa menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas subordinat melalui kemenangan konsensus. Ideologi memegang peranan penting dalam kelompok yang berposisi sebagai pemimpin menanggalkan kepentingan sempit usaha ekonomi dan mengutamakan kepentingan nasionalis populer (Barker, 2006: 62 dan 369). Oleh karena itu, hegemoni melibatkan proses penciptaan makna terhadap kelas berkuasa, yang berposisi sebagai pemimpin sehingga representasi dan praktik dominan, serta otoritatif diproduksi dan dipelihara.

Secara filsafati kekuasaan seorang pemimpin meliputi ruang, waktu, barang, dan manusia (Syafiie, 2010: 86). Kekuasaan negara dalam menguasai masyarakatnya memiliki otoritas dan kewenangan. Otoritas merupakan legitimasi atau keabsahan untuk berkuasa, sedangkan kewenangan adalah hak untuk ditaati oleh orang lain.

Pengaruh politik dalam desain modern telah terjadi sejak bertemunya seni rupa dengan teknologi mesin pada abad ke-18. Terjadinya revolusi industri di Eropa pada abad ke-18 telah membawa nilai-nilai dan parameter baru, yang menyebabkan lahirnya desain modern. Tekanan industrialisasi pada saat itu, telah melahirkan berbagai masalah sosial dan kesenjangan sosial, tanpa ada pemecahan. Oleh karena itu, kewenangan pemerintah sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Kewenangan pemerintah di Eropa, antara lain diwujudkan dalam bentuk peraturan-peraturan dan standarisasi produk (Heskett, 1980: 199-200).

Akibat revolusi industri, pada akhir abad ke-18 muncul sistem ekonomi kapitalis yang mengeksploitasi kaum pekerja. Hal ini menyebabkan munculnya kelas menengah yang kemampuannya tinggi dan kelas proletariat, yang miskin. Kesenjangan sosial dan ekonomi antar kelas yang besar tersebut, memicu munculnya kritik

tajam terhadap sistem kapitalisme dan eksploitasi terhadap kaum proletariat.

Salah satu reaksi muncul dari Karl Marx (1818-1883), teoretikus ekonomi dan ahli filsafat keturunan Yahudi, lahir di Jerman dan tinggal di Inggris. Karl Marx kemudian mengembangkan teori sosialisme yang dikenal sebagai Marxisme. Bersama Friederich Engels, Karl Marx kemudian menulis buku *Manisfesto Komunis*. Ajaran Karl Marx berdampak pada keadaan sosial politik abad ke-20, serta berdampak juga pada pemikiran beberapa kritisi desain dan ungkapan desain pada akhir abad ke-19 (Widagdo, 2005: 126–128).

Pada saat itu muncul kritik terhadap gaya historisisme yang dinilai hanya pengulangan terhadap gaya arsitektur masa lalu, tanpa usaha menemukan idiom-idiom desain baru. Gaya historisisme pada desain dianggap hanya mengekspresikan gaya hidup kalangan bangsawan atau borjuis. Kritik terhadap produk-produk konsumen baru dan produksi massa juga muncul karena dianggap tidak mempunyai mutu artistik. Kritik terhadap kedangkalan produksi massa dilakukan oleh Pugin pada 1841 meskipun masih bertitik tolak dari gaya historisisme.

William Morris dan John Ruskin juga mengkritik gaya historisisme dan menawarkan ide alternatif desain,

tetapi sifatnya masih lokal. Kemudian muncul gerakan Art Nouveau (seni baru) yang ingin melepaskan diri dari gaya historisisme dan menawarkan alternatif desain yang baru. Gerakan Art Nouveau inilah yang kemudian menjadi jembatan bagi seni tradisi dengan desain modern (Widagdo, 2005: 128–132).

Pada awal abad ke-20 desain modern banyak dimanfaatkan untuk mendukung ideologi politik negara-negara industri. Yang menonjol justru desain teknologi perang dan *aeronautika* (penerbangan). Hal inilah yang menyebabkan munculnya skeptisme dan kehilangan kepercayaan terhadap ideologi, karena adanya kepercayaan terhadap ideologi telah menyebabkan terjadinya konfrontasi senjata sehingga bangsa-bangsa saling membunuh. Pada 1950-an sebenarnya telah muncul semangat untuk membangun kembali dan memikirkan kesejahteraan hidup serta membangun harapan baru setelah mengalami Perang Dunia II yang mengerikan.

Akan tetapi, memasuki dekade 1960-an muncul ketegangan baru menyangkut ideologi antara blok barat dan blok timur, yang dikenal sebagai perang dingin antara blok barat (Amerika dan sekutunya) yang berpaham kapitalis dan blok timur (Uni Soviet/ Rusia dengan sekutunya) yang berpaham sosialis. Perang dingin tersebut merupakan

perang ideologi yang menyebabkan pelakunya saling memperkuat diri dengan persenjataan bila perlu untuk saling memusnahkan (Widagdo, 2005: 159). Akan tetapi, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) di bawah kepemimpinan Presiden Soekarno, menyatakan tidak memihak kepada salah satu blok tersebut atau nonblok.

Pada era pemerintahan Presiden Soekarno, dikeluarkan kebijakan politik mercusuar, berupa pembuatan karya desain monumental yang dinilai oleh banyak kalangan hanya menghambur-hamburkan uang rakyat, sementara rakyat kelaparan.

Menanggapi kritik terhadap kebijakan politik mercusuar, Presiden Soekarno mengungkapkan bahwa kebijakannya bukanlah untuk menghambur-hamburkan uang rakyat. Akan tetapi, untuk menunjukkan kemampuan bangsa Indonesia secara politis agar dihargai oleh seluruh dunia. Menurut Soekarno, memberantas kelaparan memang penting. Akan tetapi, memberikan makan jiwa yang telah diinjak-injak, dengan membangun sesuatu yang dapat membangkitkan kebanggaan juga penting (Adams, 1966: 432).

Oleh karena itu, pembangunan gedung-gedung, patung-patung monumental (Selamat Datang, Dirgantara, dll.), dan Monumen Nasional (Monas), tak hanya untuk

melengkapi keindahan Kota Jakarta, akan tetapi juga sebagai tanda simbolik semangat realisme sosial pada era pemerintahan Presiden Soekarno.

Pada masa pemerintahannya, Presiden Soekarno juga telah membangun gedung olahraga dengan desain atap bundar (temu gelang) pertama di dunia untuk kegiatan Asian Games 1962. Namun, akibat permasalahan politik pada Asian Games di Jakarta, Indonesia kemudian menyatakan diri keluar dari Komite Olimpiade Internasional pada 1963. Presiden Soekarno kemudian membuat kegiatan olahraga internasional tandingan, *Game of the New Emerging Force* (Ganefo). Kegiatan ini merupakan kegiatan pesta olahraga bagi negara-negara baru yang menentang imperialisme dan neokolonialisme berlangsung pada 22 November 1963 (Kartasasmita dkk., 1985a: 217 dan 237). Pada masa pemerintahan Presiden Abdurrahman Wahid, gedung olahraga ini kemudian disebut Gedung Olahraga (Gelora) Bung Karno.

Sebagai sikap anti terhadap pangkalan militer asing, Indonesia kemudian menyatakan diri keluar dari keanggotaan PBB pada 7 Januari 1965. Dengan semangat revolusioner, Presiden Soekarno kemudian menghimpun kekuatan bersama negara-negara baru (*The New Emerging Force* atau Nefo) melawan kekuatan lama yang masih

bercokol (*The Old Established Force* atau Oldefo) dan *Neokolonialisme/ Imperialisme* (Kartasasmitha dkk., 1985b: 19). Oldefo adalah negara-negara kapitalis, imprealis yang dikenal sebagai negara-negara blok Barat. Sebaliknya, Nefo adalah sebuah kekuatan negara-negara baru yang sedang berkembang, kemudian dikenal sebagai negara dunia ketiga. Nefo dipelopori oleh Indonesia, India, China, Rusia, Mesir, dan Aljazair.

Sebelum melaksanakan *Conference of the New Emerging Force* (Conefo) di Jakarta, Presiden Soekarno membangun Gedung Conefo, yang dirancang oleh Soejoedi Wirjoatmodjo. Gedung Conefo tersebut dibangun pada 8 Maret 1965 dan selesai pada 17 Agustus 1966 (lihat Gambar 33).

Desain gedungnya memiliki ciri khas berupa bentuk atap seperti sayap burung, didukung konstruksi beton bertulang dengan bentuk busur melengkung. Desain Gedung Conefo sanggup menjawab tantangan zaman, tampil sebagai teladan dan keunggulan karya desain arsitektural teknisi Indonesia (Syatria, 1995: 41–43).



**Gambar 33. Pembangunan Gedung MPR/ DPR RI (Conefo) (Atas)
dan Desain Gedung MPR/ DPR RI Setelah Rampung (Bawah)
(Sumber: Syatria, 1995: 37)**

Akan tetapi, Conefo batal dilaksanakan karena terjadinya peristiwa pemberontakan G. 30S/ PKI. Setelah terjadi peralihan kepemimpinan, Presidium Kabinet

Ampera, Jenderal Soeharto kemudian memutuskan untuk menggunakan Gedung Conefo sebagai Gedung MPR/DPR (Syatria, 1995: 61).

Karya rancang bangun berkaitan dengan masalah politik pada masa Orde Baru, yang menonjol adalah pembangunan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) pada 1975. Pembangunan TMII diprakarsai oleh Ibu Tien Suharto didukung oleh hegemoni kekuasaan Presiden Suharto. Meskipun di masyarakat terjadi pro dan kontra, pembangunan TMII tetap dilaksanakan dengan melibatkan semua Pemerintah Daerah di seluruh Indonesia. Dampak dari kebijakan politik Presiden Suharto telah menyelamatkan arsitektur Indonesia dari kepunahannya. Replika atau miniatur bangunan arsitektur berbagai daerah di Indonesia yang dibangun di TMII merupakan aset identitas bangsa Indonesia (Salain, 2011: 307).

Di Bali sudah sejak abad ke-11 hegemoni penguasa berperan dalam penerapan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (ATB). Ideologi penguasa saat itu lebih mengutamakan kehidupan sosial religius (Soebandi, 1981: 48). Penerapan konsep nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (ATB) yang dirumuskan oleh Mpu Kuturan pada abad ke-11 merupakan suatu perjuangan ideologis melalui

transformasi pemahaman terhadap nilai-nilai ATB sebelumnya, yang kemudian diterapkan pada abad ke-11. Selanjutnya, ATB mendapat tambahan konsep filosofi arsitektur Majapahit pada abad ke-14 (Gelebet dkk., 1981/1982: 20).

Nilai-nilai ATB tersebut yang dilestarikan oleh Pemerintah Daerah (Pemda) Bali melalui Peraturan Daerah (Perda) Nomor 4, Tahun 1974 tentang Bangunan-Bangunan dan diperkuat dengan Perda Nomor 5, Tahun 2005 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung. Melalui kewenangannya, pimpinan Pemda Bali memiliki hak memberlakukan Perda menyangkut ATB untuk ditaati dengan ideologi pelestarian nilai-nilai ATB di Bali.

Berdasarkan pemaparan kaitan desain dengan politik di atas, perwujudan desain Gedung Puspem Badung Mangupraja juga tidak dapat dipisahkan dengan masalah politik. Terbakarnya Gedung Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang, Denpasar, saat terjadi amuk massa pada 21–22 Oktober 1999 adalah karena masalah politik. Hal ini menyebabkan Pemda Kabupaten Badung kemudian menyewa sebagian gedung Kampus Universitas Hindu Indonesia (UNHI) Denpasar untuk Kantor Puspem Badung pada 2000.

Akibat terbakarnya Gedung Puspem Badung Dharma Praja di Lumintang itulah kemudian muncul wacana agar Kabupaten Badung segera memiliki Gedung Puspem baru di wilayahnya sendiri, di wilayah Kabupaten Badung. Puspem Badung kemudian dipindahkan dari Kampus Unhi ke Gedung Pendidikan dan Latihan (Diklat) Kabupaten Badung di Sempidi pada 2001.

Keputusan pemilihan lokasi Puspem Badung di wilayah Sempidi, menurut Ida Bagus Suryatmaja, mantan Ketua DPRD Kabupaten Badung Periode 2001-2004 adalah bermula dari saran mantan Gubernur Bali Dewa Brata. Saat meninjau Puspem Badung di Gedung Diklat pada awal 2001, Gubernur Dewa Brata sempat memerhatikan lahan pertanian kering di sebelah utara Gedung Diklat. Gubernur kemudian menyarankan untuk melakukan pendekatan ke pemilik lahan agar Pemda Badung tidak jauh-jauh mencari lahan untuk gedung puspemnya yang baru (wawancara dengan Suryatmaja, 18 September 2012).

Menindaklanjuti saran Gubernur Dewa Brata, menurut Suryatmaja, kemudian dilakukan pendekatan ke pemilik lahan pertanian tersebut. Setelah dilakukan pendekatan ke pemilik lahan, diketahuilah bahwa lahan pertanian tersebut kurang produktif. Hasil pertaniannya

sering dicuri atau rusak sebelum dipanen. Oleh karena itu, lahan tersebut dijuluki *omo gedung* atau *omo brongkah* karena tidak dapat memberikan hasil pertanian yang baik. Pemilik lahan pertanian tersebut kemudian menyatakan kesediaannya untuk menjual lahan pertanian miliknya kepada Pemda Badung untuk dijadikan kantor Puspem Badung.

Setelah itu, Pemda Badung membentuk tim untuk melakukan pengkajian terhadap aspek tata ruang wilayah. Menurut perhitungan, luas lahan yang diperlukan untuk perkantoran di Puspem Badung adalah seluas seratus sepuluh hektare. Setelah luas lahan yang diperlukan dihitung oleh tim konsultan, barulah dilakukan pembebasan lahan. Batas lahan di sebelah utara adalah batas jalur hijau, di sebelah timur berbatasan dengan jaringan listrik Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTET), di sebelah selatan berbatasan dengan Gedung Diklat Badung, dan di sebelah barat berbatasan dengan batas wilayah Desa Abianbase (wawancara dengan Suryatmaja, 18 September 2012).

Berdasarkan penjelasan Gomudha, koordinator konsultan desain Puspem Badung, diperoleh keterangan bahwa desain Puspem Badung pada 2002 sebenarnya terbagi dalam dua kelompok ruang. Kelompok pertama

ada di bagian utara, berupa tempat suci Pura Puspem Badung, Wantilan, Gedung DPRD, Kantor Bupati, dan Sekretariat Daerah (lihat Gambar 34).



Gambar 34. Desain Awal Puspem Badung 2002

(Sumber: CV Cipta Mandala)

Dalam kelompok ini Pura menempati posisi *utama mandala*, Wantilan dan Gedung DPRD ada di posisi *madya mandala*, dan Kantor Bupati pada posisi *nista mandala*. Kelompok ruang kedua adalah Gedung Kantor Bupati dan kesekretariatannya, gedung kantor dinas-dinas, dan gedung kantor UPT, serta ruang terbuka resapan. Dalam posisi ini, Kantor Bupati dan kesekretariatannya menempati posisi *utama mandala*, gedung kantor dinas-dinas menempati posisi *madya mandala*, gedung kantor UPT dan ruang

terbuka resapan pada posisi *nista mandala*. Desain ini kemudian direvisi atas saran Bupati Gde Agung (wawancara dengan Gomudha, tgl. 30 Maret 2012).

Dari penjelasan Suryatmaja dan Gomudha, dapat diketahui bahwa revisi-revisi desain yang dilakukan terhadap desain Puspem Badung secara keseluruhan merupakan saran atau permintaan Bupati Badung, sebagai kepala daerah, pemilik dan pengguna Gedung Puspem Badung. Langkah-langkah yang dilakukan Bupati Badung memang tak bisa lepas dari faktor kekuasaan dan kewenangannya sebagai Bupati Badung. Alasan dilakukannya perubahan letak gedung wantilan dan Gedung DPRD Badung menurut Bupati Gde Agung dalam Buku *Mangupura: Ibu kota Kabupaten Badung* adalah agar desain mengacu pada konsep tata ruang *tri mandala* (Raka, 2011: 19).

Berdasarkan konsep ini, area *utama mandala* hanya digunakan untuk tempat suci (Pura Lingga Bhuwana) dan fasilitas penunjangnya (wantilan). Oleh karena itu, letak Gedung DPRD digeser ke area *madya mandala*, sejajar dengan Gedung Puspem Badung. Kemudian pada zona *nista mandala* dialokasikan sebagai daerah terbuka dan penyangga (resapan) seluruh kawasan. Dengan penataan

tersebut, tata ruang di area Puspem Badung tampak jelas mengacu pada konsep ruang *tri manadala*.

Politik kekuasaan juga muncul dalam memutuskan sentuhan akhir (*finishing*) perwujudan desain Gedung Puspem Badung berupa material dinding yang didominasi padas bata. Material dinding Gedung Puspem Badung yang didominasi material padas bata memiliki konsekuensi pengabaian kode desain arsitektural gaya Badung berupa bata merah kasar. Yang dimaksud dengan kode desain arsitektural gaya Badung mengacu pada pendapat Umberto Eco (1979: 43–44) adalah ciri khas desain arsitektur tradisional Bali yang telah disepakati secara sosial sebagai konvensi di wilayah Badung sehingga tanda dapat dipahami oleh masyarakat Badung.

Kode desain arsitektur gaya Badung pada hakikatnya sama dengan kode desain arsitektural Kota Denpasar. Menurut Rumawan Salain, dosen Arsitektur Fak. Teknik Universitas Udayana dan anggota Tim Ahli Kota Denpasar, kode desain tradisional Kota Denpasar merupakan bagian dari arsitektur tradisional gaya Badung pada masa lalu. Ciri khasnya terletak pada material dan sentuhan akhir (*finishing*) pada dinding bangunannya berupa bata merah kasar. Penggunaan bata merah kasar pada tembok bangunan merupakan konvensi, sebuah

keputusan yang disepakati oleh para tokoh puri di lingkungan Kota Denpasar dan tim ahli, yang turut menggali kekhasan desain arsitektural di Kota Denpasar.

Untuk itu, telah dilakukan studi terhadap beberapa peninggalan arsitektur yang sezaman dengan keberadaan Kerajaan Badung dan Puri Denpasar. Dari hasil pengamatan terhadap beberapa puri di Kota Denpasar dan peninggalan purbakala Pura Maospait di Grenceng, Denpasar, akhirnya disepakati bahwa kekhasan desain arsitektural di Kota Denpasar adalah berupa material bangunan bata merah kasar (wawancara dengan Salain, 12 Mei 2012).

Adanya perbedaan gaya arsitektur tradisional di tiap-tiap wilayah yang ada di Bali, menurut Sudibya, arsitek profesional dan mantan Ketua Ikatan Arsitek Indonesia Daerah Bali, dipengaruhi oleh keterampilan seorang seniman atau *undagi* berbeda-beda, bahan baku yang ada di setiap wilayah juga berbeda-beda, dan sarana transportasi pada masa lalu, tidak selancar pada masa kini. Sarana transportasi di Bali pada masa lalu terbatas dan tidak selancar pada masa kini menyebabkan material di suatu wilayah yang dapat digunakan sebagai bahan bangunan tidak sepenuhnya dapat didistribusikan ke seluruh Bali. Dengan demikian, hanya golongan yang mampu dapat

menggunakan bahan bangunan yang berkualitas (wawancara dengan Sudibya, 19 Januari 2013).

Berkaitan dengan tidak digunakannya material bata merah kasar sebagai sentuhan akhir pada Gedung Puspem Badung, menurut Bayu Kumara Putra, Kabag Administrasi Pembangunan Kabupaten Badung, merupakan keputusan yang disepakati dari hasil seminar. Dalam seminar yang membahas desain Gedung Puspem Badung diputuskan bahwa penggunaan padas bata pada dinding Gedung Puspem Badung adalah untuk mengangkat potensi material lokal sesuai dengan harapan Bupati Badung.

Menurut penjelasan para *sulinggih* dalam seminar, material padas bata merupakan simbol Dewa Wisnu, manifestasi Tuhan pemelihara kehidupan dan yang menganugerahkan kesejahteraan. Sebaliknya, material bata merah merupakan simbol Dewa Brahma, pencipta alam semesta. Alam lingkungan di sekitar Puspem badung itu sendiri merupakan simbol Dewa Siwa manifestasi Tuhan yang bertugas mem-*prelina* atau mengembalikan kepada Tuhan, pencipta alam dan seluruh isinya (Wawancara dengan Bayu Kumara Putra, 14 Mei 2012).

Selanjutnya, konsep pembangunan Puspem Kabupaten Badung yang dirancang hanya sebagai pusat pemerintahan saja merupakan konsep desain yang telah

mengantisipasi arah perkembangan kota baru dengan mengoptimalkan pertumbuhan pusat-pusat kegiatan sosial ekonomi yang sudah ada, seperti yang ada di Desa Mengwi dan Desa Kapal.

Hal ini pula yang melandasi keputusan politik untuk menetapkan Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung untuk menghidupkan kembali ibu kota Kerajaan Mengwi. Nama Mangupura juga berkaitan dengan nama Mangopuri, tempat yang pernah dikunjungi oleh Dang Hyang Nirartha, pendeta yang datang dari Majapahit pada abad ke-15. Nama Mangupura kemudian diputuskan sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung pada masa pemerintahan Bupati A.A. Gde Agung, keturunan dari dinasti Kerajaan Mengwi (Raka dkk., 2011: 24-25).

Keputusan ini berdampak positif bagi keturunan Kerajaan Mengwi karena keputusan ini dapat menghidupkan kembali nama pusat pemerintahan Kerajaan Mengwi pada masa lalu. Sebaliknya, bagi masyarakat yang memiliki pertalian sejarah dengan Kerajaan Badung, keputusan ini merupakan pengabaian terhadap Bandanapura, nama Pusat Pemerintahan Kerajaan Badung pada masa lalu. Reaksi terhadap pengabaian nama Puspem Kerajaan Badung pun sempat

muncul di masyarakat (<http://www.balipost.co.id>). Meskipun demikian, nama Mangupura tetap diputuskan oleh Bupati A.A. Gde Agung menjadi nama baru ibu kota Kabupaten Badung dan sudah ditetapkan Presiden melalui Peraturan Pemerintah Nomor 67, yang ditetapkan pada 16 November 2009, serta sudah diresmikan oleh Mendagri Gamawan Fauzi, pada 12 Februari 2010.

Dari sudut pandang teori politik budaya Gramsci, keputusan penggunaan nama Mangupura sebagai nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru, sangat berkaitan dengan hegemoni penguasa. Bupati Badung sebagai blok historis faksi kelas berkuasa, yang kebetulan keturunan dinasti Kerajaan Mengwi telah menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas subordinat melalui kemenangan konsensus terhadap masyarakat yang pernah menjadi rakyat Kerajaan Badung. Dengan hegemoni kekuasaannya, penguasa Kabupaten Badung kemudian menciptakan makna baru, yaitu menghidupkan kejayaan Kerajaan Mengwi pada masa lalu melalui nama ibu kota Kabupaten Badung yang baru. Peluang tersebut muncul karena nama ibu kota Kabupaten Badung yang lama sudah menjadi nama Pemerintahan Kota Denpasar dan nama ibu kotanya.

Atas dasar itulah terbuka kesempatan untuk menghidupkan kembali Mangupura, nama keraton Kerajaan Mengwi pada masa lalu, meskipun keputusan politik ini memiliki konsekuensi pengabaian terhadap nama Bandanapura, nama lain pusat pemerintahan Kerajaan Badung pada masa lalu.

5.2 Makna Ekonomi

Representasi dapat dikaji untuk mengetahui cara dihasilkannya makna pada beragam konteks, yang antara lain bisa berkaitan dengan makna ekonomi (Barker, 2006: 9). Dalam representasi simulasi desain Gedung Puspem Badung, antara lain tersirat makna ekonomi. Makna ekonomi tersebut muncul mulai dari aspek keteknikan atau desain. Masalah ekonomi dalam aspek keteknikan atau desain ini disebut sebagai ekonomi teknik (Giatman, 2011: 10). Oleh karena, dalam rancangan atau desain bangunan terdapat perhitungan nilai-nilai ekonomis, menyangkut rencana anggaran biaya (RAB). Perhitungan nilai-nilai ekonomis pada RAB pada umumnya menguraikan perhitungan biaya yang diperlukan sesuai dengan volume kerja, bahan, dan alat-alat yang diperlukan.

Munculnya perhitungan nilai-nilai ekonomi ini diawali dari lahirnya ide dan konsep desain Gedung Puspem Badung. Ide dan konsep desain ini divisualkan secara sistematis dalam sebuah gagasan desain secara manual, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan tertulis mengenai spesifikasi-spesifikasi desain yang dibuat. Selanjutnya dibuat simulasi desainnya menggunakan bantuan teknologi komputer desain dengan realitas virtual. Simulasi desain inilah yang dipresentasikan oleh konsorsium konsultan desain di hadapan Bupati dan pejabat di lingkungan Pemda Kabupaten Badung, pimpinan DPRD Badung, staf ahli, dan tokoh-tokoh masyarakat. Presentasi yang memanfaatkan teknologi simulasi desain 3D VR ini dilakukan agar desain lebih mudah dipahami.

Presentasi desain juga diperlukan untuk evaluasi dan penyempurnaan desain melalui masukan dan saran-saran dari semua undangan yang menyaksikan presentasi. Revisi dan penyempurnaan desain ini sangat diperlukan, terutama menyangkut kelayakan teknis dan segala perhitungan biaya sebelum desain Gedung Puspem Badung direalisasikan perwujudannya.

Selain aspek keteknikan berkaitan dengan rancangan atau desain Gedung Puspem Badung, makna

ekonomi juga tersirat dari Rencana Tata Ruang Wilayah atau Kawasan (RTRW/ RTRK) Puspem Badung. Aspek ruang muncul dalam analisis ekonomi wilayah dan perkotaan dalam berbagai bentuk (Sjafrizal, 2011: 6-7 dan 291). Dalam analisis yang bersifat mikro, unsur ruang antara lain muncul dalam bentuk analisis lokasi dan luas areal yang akan digunakan. Dalam analisis yang bersifat makro, unsur ruang ditampilkan dalam bentuk analisis konsentrasi industri, mobilitas investasi, dan faktor produksi antar daerah, pertumbuhan ekonomi regional, pertumbuhan ekonomi perkotaan, ketimpangan pembangunan antarwilayah, dan analisis pusat pertumbuhan.

Variabel lain yang juga sangat penting dalam pembahasan ekonomi wilayah dan perkotaan adalah interaksi sosial-ekonomi antar wilayah. Interaksi antar wilayah ini dapat terjadi dalam empat bentuk, yaitu perdagangan antardaerah, perpindahan tenaga kerja atau migrasi, lalu lintas modal, dan distribusi inovasi antar wilayah.

Berdasarkan penjelasan Gomudha, koordinator tim konsultan desain Gedung Puspem Badung, dapat diketahui bahwa di dalam menyusun RTRK Puspem Kabupaten Badung sebenarnya telah dipertimbangkan

aspek ekonominya (wawancara dengan Gomudha, 12 Juli 2012).

Usulan peninjauan ulang Rencana Umum Kawasan (RUK) Puspem Badung yang sebelumnya direncanakan di Desa Anggungan dimaksudkan untuk menghindari kerugian aspek ekonomi akibat penggunaan lahan sawah produktif seluas 110 ha. Selain itu, lahan persawahan di sekitar kawasan Puspem di Anggungan juga diprediksi akan cepat beralih fungsi menjadi kawasan permukiman baru dan usaha jasa komersial.

Oleh karena itu, diputuskan untuk melakukan pemilihan lokasi baru Puspem Badung tanpa membangun kota baru dan jaraknya masih dapat dijangkau karyawan. Konsep pemisahan fungsi antara pusat pemerintahan, pusat bisnis, dan pusat budaya dinilai paling tepat agar tidak menambah semrawutnya tata ruang di kawasan Puspem Badung.

Akhirnya diputuskanlah bahwa lokasi baru Puspem Badung adalah di Kelurahan Sempidi dengan luas lahan 46, 6 ha. Selain itu, pembangunan Puspem Badung di wilayah Kelurahan Sempidi juga telah mengantisipasi arah perkembangan sebuah kota baru dengan mengoptimalkan pertumbuhan pusat-pusat kegiatan sosial ekonomi yang

sudah ada, seperti yang sudah ada di Desa Mengwi dan Desa Kapal.

Terpilihnya Kelurahan Sempidi di Kecamatan Mengwi sebagai lokasi Puspem Badung, membawa beberapa konsekuensi, seperti terjadinya transformasi tata guna lahan dan peningkatan harga lahan di lokasi. Oleh karena itu, tim konsultan desain kemudian menyarankan agar pembangunan Puspem Badung di Sempidi segera ditindaklanjuti.

Penyusunan Rencana Teknik Ruang Kota (RTRK) yang dilakukan oleh tim konsultan desain adalah untuk mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan pemanfaatan ruang guna mencegah dampak negatif dan konflik baru karena kedekatannya dengan Kota Denpasar. Dengan adanya RTRK, diharapkan dapat diciptakan simbiosis yang saling menguntungkan antara Kabupaten Badung dan Kota Denpasar serta memberikan batas-batas fisik yang jelas dan rekomendasi bagi pemanfaatan ruang sekitar.

Selanjutnya, pembuatan *Detail Engineering Design* (DED) gedung dan DED Kawasan Puspem Badung digunakan sebagai pedoman teknis rencana pelaksanaan infrastruktur dan lanskap sehingga dapat dihindari pemborosan penggunaan anggaran pembangunan secara keseluruhan.

Makna ekonomi juga muncul dari pertimbangan penggunaan bahan lokal dalam desain, seperti penggunaan padas bata untuk sentuhan akhir (*finishing*) bangunan. Menurut penjelasan Kabag Administrasi Pembangunan Kabupaten Badung, Bayu Kumara Putra, keputusan Pemda Badung menggunakan bahan baku lokal berupa padas bata merupakan langkah efisiensi terhadap anggaran pembangunan serta dapat memberikan kesejahteraan ekonomi bagi masyarakat Badung yang memiliki usaha pengolahan padas bata.

Perhitungan yang cermat dalam penyusunan anggaran pembangunan Gedung Puspem Badung sesuai dengan desain yang telah disetujui kini telah memberikan keuntungan ekonomis, tanpa disadari oleh masyarakat Badung. Gedung Puspem Badung yang didesain oleh konsorsium konsultan desain kini menjadi contoh sebagai gedung puspem yang megah dan dibangun dengan biaya termurah saat pembangunannya. Pemda Badung dinilai berhasil membangun gedung puspemnya dengan biaya termurah di Bali, bahkan termurah di Indonesia, saat Gedung Puspem Badung dibangun.

Menurut Bayu Kumara Putra, pada saat Gedung Puspem Badung dibangun Tahap I, biayayanya 3, 4 juta rupiah/ m² setara gedung mahasiswa yang dibangun di ITS

saat itu. Dengan dijadikannya Gedung Puspem Badung sebagai contoh gedung puspem yang megah dan termurah saat pembangunannya, kini banyak Pemerintah Daerah Kabupaten di Indonesia melakukan studi banding ke Puspem Badung (wawancara dengan Bayu Kumara Putra, 14 Mei 2012).

Tanpa disadari hal ini akan memberikan keuntungan secara ekonomi bagi masyarakat Badung. Hal itu terjadi karena kegiatan rombongan studi banding berbagai Pemerintah Daerah Kabupaten di Indonesia ke Puspem Badung akan memberikan pemasukan kepada para pengelola jasa akomodasi pariwisata, transportasi, dan industri kecil, seperti garmen dan kerajinan Bali.

Representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung selain berkaitan dengan makna ekonomi keteknikan dan sosial ekonomi masyarakat di Kabupaten Badung, secara tidak langsung juga berkaitan dengan ekonomi global. Kaitannya dengan ekonomi global adalah karena pembuatan simulasi desain Puspem Badung memanfaatkan teknologi komputer, yang dipasarkan oleh kapitalisme global.

Penemuan dan pengembangan teknologi komputer desain ini memang memiliki tujuan ekonomi selain untuk membantu pembuatan desain. Hal ini diperkuat dengan

pendapat Widagdo (2005: 3 dan 187), yang menjelaskan bahwa semua temuan teknologi negara-negara industri maju pada abad ke-20 dimanfaatkan untuk membuat terobosan ekonomi dengan menciptakan produk-produk baru. Salah satu dari hasil terobosan penciptaan produk baru tersebut adalah lahirnya teknologi komputer pada dekade 1950-an.

Perkembangan teknologi komputer sampai akhir abad ke-20, akhirnya berhasil mengembangkan teknologi komputer desain (AutoCAD) dan komputer desain 3D dengan realitas virtual (Autodesk 3ds Max). Sesuai dengan pendapat Koentjaraningrat (1990: 256), lahirnya teknologi komputer desain, baik program 2D maupun 3D dengan realitas virtual, merupakan suatu inovasi yang berkaitan dengan teknologi dan ekonomi. Penemuan teknologi ini telah melalui tahap *discovery* (penemuan) dan pada akhirnya akan menjadi *invention* (pendapatan) secara ekonomi.

Menurut Piliang (2004a: 294), perusahaan yang telah menguasai pasar global di bidang teknologi komputer desain ini merupakan kapitalisme global yang didukung oleh berbagai mekanisme model kapitalisme. Apabila desainer atau arsitek terus menerus memperbarui teknologi komputer desain miliknya, berarti mereka tidak menyadari

telah berhasil dikonstruksi oleh kapitalisme global. Kapitalisme global telah berhasil menciptakan ketakutan (fobia) terhadap teknologi desain yang telah usang (*out of date*).

Seperti filsafat bisnis mobil Amerika, “keusangan yang direncanakan”, untuk menstimulasi konsumen, agar selalu ingin membeli mobil baru agar tidak ketinggalan zaman. Maka dalam hal ini, para desainer dan arsitek selalu ingin membeli teknologi komputer desain yang terbaru, agar bisa menyesuaikan dengan teknologi desain terbaru (Widagdo, 2005: 151).

Oleh karena itu, cara berpikir para desainer dan arsitek telah berhasil dikonstruksi secara sosial sehingga mereka menjadi komoditas. Kapitalisme global di bidang teknologi komputer desain telah berhasil melegitimasi hasrat akibat kebutuhan para desainer dan arsitek terhadap komputer desain yang paling mutakhir. Selanjutnya, kapitalisme global akan memperoleh keuntungan secara ekonomi.

Berkaitan dengan kapitalisme global, dalam buku *Megatren 2000*, John Naisbitt telah memprediksi, bahwa pada era globalisasi antara lain akan muncul pasar bebas (<http://etalasebuku.blogspot.com>). Toffler (dalam Sachari, 1995: 80–84), antara lain juga telah mengungkapkan

bahwa pada era globalisasi, pembangunan ekonomi akan mengarah kepada inovasi iptek dan munculnya globalisasi pasar. Produk-produk industri cenderung mengarah kepada pembuatan produk spesifik untuk menjatuhkan pesaing di pasar terbuka.

Sistem pasar terbuka atau pasar bebas sebenarnya telah muncul dalam teori ekonomi klasik Adam Smith pada abad ke-18. Sistem pasar bebas dikemukakannya dalam buku *An Inquiry into the Nature and the Causes of the Wealth of Nations* atau Penyelidikan Mengenai Sifat dan Sebab-sebab Kekayaan Negara, 1776 (Ensiklopedi Indonesia, 1991: 3223). Dalam teorinya, dijelaskan bahwa ekonomi suatu negara diserahkan pada kekuatan pasar atau *supply demand*. Sebelum munculnya teori ekonomi klasik Adam Smith, hanya dikenal sistem ekonomi merkantilisme. Sistem merkantilisme bertitik tolak pada jumlah logam mulia yang dimiliki oleh negara. Hal inilah kemudian memicu terjadinya perburuan emas besar-besaran di daerah koloni-koloni baru, yang melahirkan kolonialisme.

Berdasarkan tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung mengandung makna ekonomi. Makna ekonomi tersebut muncul mulai dari aspek keteknikan atau desain.

Selain mengandung makna ekonomi keteknikan, representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung juga pada akhirnya berkaitan dengan makna sosial ekonomi masyarakat di Kabupaten Badung, serta secara tidak langsung berkaitan juga dengan perekonomian global.

5.3 Makna Budaya

Simulasi desain Gedung Puspem Badung yang diwujudkan menjadi realitas secara fisik, juga menyiratkan makna budaya. Istilah budaya menurut Koentjaraningrat (1990: 181), berasal dari kata *buddhayah* dalam bahasa Sanskerta, sebagai bentuk jamak dari *buddhi*, yang berarti budi atau akal. Budaya adalah daya dari budi, berupa cipta, karsa, dan rasa, sedangkan kebudayaan merupakan hasil dari cipta, karsa, dan rasa. Di dalam antropologi budaya, kata budaya dan kebudayaan memiliki arti yang sama. Kata budaya hanya digunakan sebagai singkatan dari kata kebudayaan.

Pada abad ke-19, definisi kebudayaan lebih bersifat antropologis menggambarkan kebudayaan sebagai cara hidup secara umum dan bersifat khas dengan penekanan pada pengalaman hidup. Raymond Williams berpendapat

bahwa kata kebudayaan terkait dengan kegiatan bercocok tanam (Barker, 2006: 39–40). Kebudayaan juga dikatakan sebagai seni sekaligus nilai, norma, dan benda simbolis kehidupan sehari-hari. Kebudayaan memberikan perhatian kepada tradisi dan reproduksi sosial.

Selain itu, kebudayaan juga berkaitan dengan kreativitas dan perubahan. Di dalam narasi retrospektif kajian budaya, Raymond Wiliam dinilai sebagai salah seorang tokoh yang telah membangun suatu pemahaman kebudayaan di dunia modern, yang mendapatkan pengaruh historis dan antropologis.

Menurut Hall (dalam Barker, 2006: 8), kajian budaya tidak akan mampu memertahankan namanya tanpa fokus kepada kebudayaan. Kebudayaan yang dimaksudkan oleh Hall adalah lingkungan aktual untuk berbagai praktik representasi, bahasa dan adat-istiadat masyarakat tertentu. Cara manusia untuk memahami dunia ini, merupakan masalah kebudayaan terkait dengan makna sosial. Makna tersebut dibangun melalui tanda, khususnya tanda-tanda bahasa. Oleh karena itu, memahami kebudayaan berarti mengeksplorasi bagaimana makna dihasilkan secara simbolis dalam berbagai bahasa, sebagai suatu sistem pemaknaan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka desain Gedung Puspem Badung, baik yang dalam bentuk simulasi desain maupun yang diwujudkan menjadi realitas yang bersifat fisik, merupakan produk budaya yang melibatkan cipta, rasa, dan karsa. Sesuai pendapat Koentjaraningrat (1990: 203-204), baik simulasi desain maupun wujud realitas Gedung Puspem Badung, merupakan bagian dari unsur-unsur kebudayaan universal, menyangkut kesenian (seni rupa dan desain, termasuk arsitektur). Kemudian komputer desain yang digunakan untuk membuat simulasi desainnya, merupakan sistem peralatan dan perlengkapan hidup atau sistem teknologi pada unsur-unsur kebudayaan universal.

Sebagai benda budaya, proses pembuatan desain Gedung Puspem Badung didahului oleh pencetus ide, kemudian dilanjutkan ke gagasan desain, dan mempertimbangkan aturan pemerintah, serta norma-norma dalam ATB. Semua hal tersebut merupakan wujud kebudayaan dalam bentuk abstrak. Setelah melewati proses desain, barulah dilakukan aktivitas budaya berupa proses desain dan Pembangunan, sampai dengan Gedung Puspem Badung dapat diwujudkan secara fisik menjadi benda budaya. Dalam proses inilah terjadi proses penciptaan kode-kode (*encoding*), dan kemudian menjadi objek kajian

budaya melalui proses pembacaan tanda atau kode (*decoding*).

Teknologi komputer desain 3D VR merupakan hasil inovasi dalam kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat (1990: 256), inovasi adalah pembaruan kebudayaan yang khusus berkaitan dengan teknologi dan ekonomi. Proses inovasi sangat erat kaitannya dengan penemuan baru dalam teknologi. Penemuan teknologi komputer desain 3D VR tersebut telah melalui proses sosial yang panjang, yakni melalui tahap *discovery* (penemuan) sampai menjadi *invention* (pendapatan). *Discovery* tersebut merupakan penemuan dari suatu unsur kebudayaan, baik berupa alat baru maupun ide baru, yang diciptakan oleh seseorang atau sejumlah individu dalam masyarakat. *Discovery* kemudian bisa menjadi *invention* setelah masyarakat mengakui, menerima, dan menerapkan penemuan baru tersebut, dalam hal ini adalah teknologi komputer desain 3D VR.

Pada saat teknologi komputer desain 3D VR menjadi *invention*, proses penemuan belum berarti selesai. Penyebaran teknologi tersebut masih memerlukan promosi kepada masyarakat. Pada awal pemasaran pastilah hanya golongan berada yang mampu membeli produk teknologi komputer desain tersebut. Hal ini disebabkan oleh biaya

produksi pada tahap awal masih tinggi. Agar harga produk teknologi komputer desain 3D VR menjadi lebih murah, maka teknologi komputer desain tersebut harus diproduksi secara massal. Sebelum diproduksi secara massal, penemuan teknologi komputer desain ini masih memerlukan proses penyempurnaan-penyempurnaan agar teknologi komputer desain 3D VR bisa berfungsi secara maksimal.

Masuknya teknologi komputer desain 3D VR ke Bali, tidak bisa dibendung oleh masyarakat Bali dan kebudayaannya pada era global. Oleh karena Bali merupakan bagian dari kampung global. Menurut Atmadja (2010: 8), modernisasi yang mengarah pada konstruksi budaya bangsa kulit putih global, tak terlepas dari kondisi Indonesia, khususnya Bali yang pernah sebagai bekas jajahan Belanda.

Pada masa penjajahan, Belanda pernah mendominasi dan menghegemoni orang Bali menggunakan modal pengetahuan dan teknologi yang dimilikinya. Kekaguman orang Bali terhadap kebudayaan modern putih global yang dibawa oleh Belanda, tampak sejak abad ke-20, seiring dengan semakin intensifnya pengaruh kebudayaan Belanda atas kebudayaan Bali, di

antaranya melalui penetrasi sistem pendidikan Barat (Atmadja, 2010: 9).

Teknologi komputer desain 3D VR yang dipasarkan ke seluruh dunia, termasuk ke Bali, merupakan bagian dari strategi pemasaran perusahaan komputer desain yang telah menguasai pasar global (kapitalisme global), untuk memperoleh pendapatan (*invention*).

Apabila para desainer interior atau arsitek terus menerus memperbaharui teknologi komputer desainnya, berarti mereka tidak menyadari telah berhasil dikonstruksi oleh perusahaan komputer desain, sehingga mereka menjadi komoditi kapitalisme global. Pikiran mereka dikonstruksi agar senantiasa berpikir, bahwa komputer desain yang dimilikinya suatu saat akan menjadi usang, sehingga harus selalu diperbaharui. Langkah ini dilakukan oleh kapitalisme global, dengan cara melegitimasi hasrat akibat kebutuhan para desainer interior dan arsitek akan komputer desain.

Dalam perkembangan desain di Amerika sejak awal abad ke-19, sudah tertanam tugas desainer adalah untuk mengembangkan bentuk produk yang penuh daya tarik, agar mampu membangkitkan selera konsumen, sehingga tidak merasa ketinggalan zaman. Sejak saat itulah muncul desain mobil yang filosofinya “keusangan yang

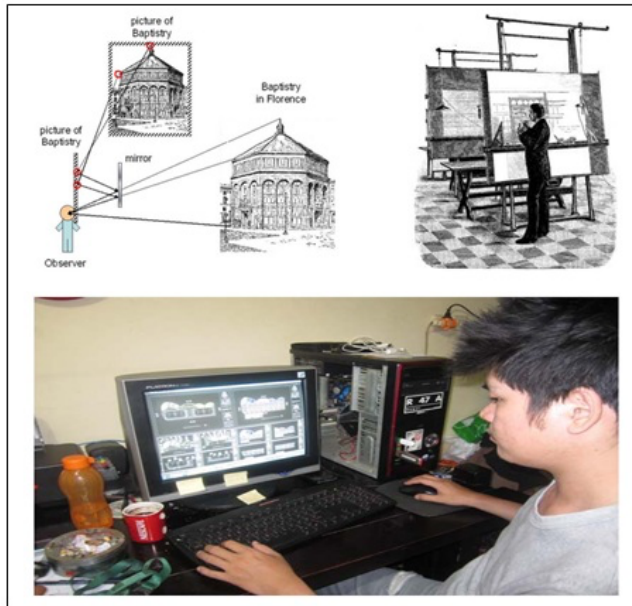
direncanakan”, sebuah upaya mendesain bentuk menjadi “out of date”, bila model mobil yang lebih baru dikeluarkan, konsumen seperti dipaksa membeli produk mobil baru agar tidak ketinggalan zaman.

Penemuan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual telah melalui proses evolusi, yang menyebabkan terjadinya perubahan kebudayaan. Hal itu terjadi, karena sebelum teknologi komputer desain 3D VR ditemukan pada akhir abad ke-20, para arsitek dan desainer interior membuat desain ruang 3D menggunakan teori perspektif linier (garis lurus) dan maket. Teori perspektif telah digunakan oleh para arsitek dan desainer interior untuk menggambar bangunan dan ruang 3D sejak abad ke-19. Gambar perspektif biasanya langsung dibuat menggunakan tangan atau dengan bantuan teknologi mekanik (mesin gambar).

Teknik menggambar ruang dengan perspektif itu sendiri ditemukan pada abad ke-15 pada masa Renaisans. Teknik menggambar geometri perspektif berkembang dari cara menggambar arsitektur oleh arsitek Filippo Brunelleschi (1377-1446), kemudian dikembangkan menjadi teknik menggambar proyeksi dan perspektif oleh Leon Batista Alberti (1404-1472), selanjutnya disempurnakan oleh Leonardo Da Vinci (1452-1519).

Teknik menggambar perspektif ini merupakan konsep ilmiah pertama tentang ruang 3D. Setelah berkembang teori ruang arsitektur pada abad ke-19, teori perspektif dapat memperkuat cara memvisualkan ruang arsitektural 3D.

Ditemukannya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, telah mengubah teknik pembuatan desain ruang arsitektural, dari teknik konvensional ke mekanik, kemudian menuju ke teknologi digital yang dapat menciptakan ruang virtual dengan citra kronoskopi (lihat Gambar 35).



Gambar 35. Perubahan Budaya dalam Pembuatan Desain dari Teknik Konvensional, Mekanik, ke Teknologi Digital
(Sumber: Dok. Raharja dan Google.co.id)

Dengan digunakannya teknologi komputer desain 3D VR oleh para desainer atau arsitek di Indonesia, khususnya di Bali berarti penemuan (*discovery*) teknologi komputer desain tersebut telah menghasilkan pendapatan (*invention*) bagi perusahaan yang telah memproduksinya. Teknologi komputer desain 3D VR yang masuk ke Bali sudah melalui proses adaptasi sehingga tidak akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan bagi kebudayaan

Bali. Baik arsitek maupun desainer pendukung kebudayaan Bali, telah menerima dan sebagian telah memanfaatkan teknologi komputer desain untuk meningkatkan kualitas karya desain di Bali (lihat Gambar 36).



Gambar 36. Contoh Penerapan Teknologi Komputer Desain di Bali
(Sumber: Brain Illutions/ Google.co.id)

Teknologi komputer desain bisa diterima para arsitek dan desainer di Bali karena disadari, bahwa ada kekurangan kebudayaan Bali dalam hal teknologi desain mutakhir, yang dapat menunjang mutu karya desain dan

arsitektur di Bali. Hal inilah yang menyebabkan para desainer dan arsitek berusaha memperbaiki kekurangan dengan menerima teknologi komputer desain yang datang dari budaya Barat. Keinginan untuk mencapai kualitas atau mutu desain yang tinggi menyebabkan arsitek atau desainer ingin memperbaiki mutu karyanya menggunakan teknologi komputer desain, yang belum pernah ada sebelumnya di Bali.

Penggunaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual di Bali, kemudian melahirkan berbagai kreativitas desain baru dengan cara memadukan nilai-nilai ATB dengan arsitektur dan desain kontemporer serta menggunakan teknologi komputer desain 3D VR.

Digunakannya teknologi komputer desain 3D VR pada pembuatan desain Gedung Puspem Badung adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pembuatan desain 2D dan 3D secara manual. Pembuatan desain secara manual dengan tangan, baik dalam wujud visual 2D maupun 3D, dapat memakan waktu lama dan biaya yang cukup banyak. Hal tersebut terjadi karena saat desainer ingin memperbesar atau memperkecil skala gambar, arsitek atau desainer harus membuat gambar berulang-ulang. Sebaliknya, bila membuat desain menggunakan bantuan komputer desain, skala gambar hanya dibuat sekali, tetapi

dapat diperbesar atau diperkecil secara cepat sesuai dengan kebutuhan. Apabila desain perlu direvisi, juga dapat dilakukan proses perbaikannya dengan cepat dan pengarsipan dokumennya di komputer lebih mudah.

Penggunaan program komputer desain 3D dengan realitas virtual sangat membantu dalam merepresentasikan wujud desain Gedung Puspem Badung seperti kenyataan. Dengan demikian, pejabat-pejabat penentu kebijakan, staf ahli, dan tokoh-tokoh masyarakat yang diundang dalam presentasi desain Gedung Puspem Badung lebih cepat dapat memahami simulasi desain Gedung Puspem Badung. Hal inilah yang menyebabkan teknologi komputer desain dapat diterima oleh masyarakat pendukung kebudayaan Bali, khususnya yang berkecimpung dalam bidang arsitektur dan desain interior.

Proses penerimaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual oleh masyarakat pendukung kebudayaan Bali hampir sama dengan proses diterimanya teknologi kamera, sepeda motor, mobil, dan beton oleh masyarakat pendukung kebudayaan Bali. Teknologi-teknologi tersebut memang diperlukan untuk mendukung kebudayaan dan keberlanjutan kebudayaan Bali tanpa harus meninggalkan nilai-nilai dalam kebudayaan Bali. Dengan diterimanya teknologi komputer desain 3D VR

dalam kebudayaan Bali membuktikan bahwa teknologi sebagai salah satu unsur kebudayaan universal paling mudah mengalami perubahan. Produk teknologi dari kebudayaan luar dapat diterima sepanjang teknologi tersebut bermanfaat bagi kebudayaan suatu suku bangsa, seperti masyarakat pendukung kebudayaan Bali.

5.4 Makna Ipteks

Pengkajian terhadap representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung ini juga dapat ditemukan makna ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Ipteks) di dalamnya. Hal tersebut ditemukan karena pembuatan desain Gedung Puspem Badung menggunakan bantuan teknologi komputer desain 3D VR. Teknologi komputer itu sendiri merupakan teknologi yang lahir dari pengembangan pengetahuan di bidang ilmu hitung (matematika), fisika umum ke fisika listrik arus lemah (elektronika), sampai ke teknologi mikroprosesor. Setelah kemampuan grafis teknologi komputer dapat ditingkatkan, maka lahirlah teknologi komputer desain. Lahirnya teknologi komputer desain terus berlanjut kepada penemuan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual.

Menurut Yustiono (1996: 7 dan 11), kata ipteks sebenarnya memiliki pengertian yang sama karena kata ilmu, teknologi, dan seni berasal dari kata *techne* dalam bahasa Yunani, yang berarti kecakapan atau keterampilan yang berguna. Kata *techne* tersebut dalam peradaban Yunani kuno mengandung pengertian yang sangat luas, tidak saja mencakup semua cabang ilmu seni, tetapi juga meliputi ilmu-ilmu terapan, industri, bangunan, perang, pertanian, pengobatan, dan navigasi. Pemisahan seni, ilmu, dan teknologi adalah fenomena yang terjadi bersamaan dengan revolusi industri di Eropa pada akhir abad ke-18. Pemisahan ini terjadi karena masyarakat industri di Eropa yang baru tumbuh pada saat itu mengembangkan proses produksi yang menuntut adanya pembagian kerja dan spesialisasi kerja. Sejak saat itulah ilmu, teknologi, dan seni dipisahkan kemudian masing-masing memiliki pengertian tersendiri.

5.5 Makna Ilmu Pengetahuan

Pengetahuan pada hakikatnya merupakan semua hal yang diketahui oleh manusia tentang objek tertentu, termasuk di dalamnya adalah ilmu. Oleh karena itu, ilmu adalah bagian dari pengetahuan yang diketahui oleh manusia di samping berbagai pengetahuan lainnya, seperti

seni dan agama (Suriasumantri, 1995: 104). Menurut Anshari (1987: 47-50), salah satu corak dari pengetahuan adalah pengetahuan ilmiah, yang lazim disebut ilmu pengetahuan atau ilmu, ekuivalen artinya dengan *science* dalam bahasa Inggris. *Science* berasal dari kata *scio*, *scire* dalam bahasa Latin, yang berarti tahu. Demikian pula halnya dengan ilmu, berasal dari kata *alima* dalam bahasa Arab, berarti tahu. Jadi, baik ilmu maupun *science*, secara etimologis berarti pengetahuan. Akan tetapi secara terminologis, ilmu dan *science* itu semacam pengetahuan yang mempunyai ciri-ciri, tanda-tanda dan syarat-syarat yang khas, yaitu sistematis, rasional, empiris, umum, dan kumulatif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang ilmu pengetahuan, Anshari kemudian merumuskan bahwa ilmu pengetahuan merupakan usaha pemahaman manusia yang disusun dalam satu sistem mengenai kenyataan, struktur, pembagian, bagian-bagian, dan hukum-hukum tentang hal-hal yang diselidiki (alam, manusia, dan agama) sepanjang dapat dijangkau daya pemikiran manusia dan dibantu pengindraannya serta kebenarannya diuji secara empiris, riset, dan eksperimental. Menurut Anshari (1987: 52), yang membedakan satu ilmu dengan ilmu yang lain adalah objeknya. Apabila kebetulan objek materialnya sama, maka yang dapat membedakan ilmu yang satu

dengan ilmu lainnya adalah objek formalnya, yaitu sudut pandang tertentu yang menentukan macam itu.

Makna ilmu pengetahuan dalam representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung tersirat dari penggunaan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual untuk pembuatan desain Gedung Puspem Badung. Dikatakan demikian karena teknologi komputer berkembang dari ilmu hitung sederhana ribuan tahun sebelum Masehi. Pada abad ke-17 ilmu hitung diaplikasikan ke ilmu fisika mekanik sehingga melahirkan alat hitung mekanik. Setelah berkembang teknologi elektronika pada awal abad ke-20, aplikasi teknologi ini sebagai alat hitung kemudian melahirkan teknologi komputer pada akhir dekade 1940-an.

Kata komputer berasal dari kata *computare* dalam bahasa Latin. Kata *com* berarti menggabungkan dalam pikiran atau secara mental dan kata *putare* berarti memikirkan perhitungan atau penggabungan. Berdasarkan pengertian tersebut, maka istilah komputer berarti memperhitungkan atau menggabungkan bersama-sama (Siau, 1995: 13). Teknologi komputer pun makin terus berkembang seiring dengan perkembangan elektronika sehingga bentuk komputer makin kecil, tetapi kemampuannya makin besar. Setelah kemampuan

komputer makin besar untuk melakukan berbagai program, muncullah ide untuk mengaplikasikan ilmu menggambar untuk desain ke dalam komputer. Lahirlah kemudian komputer yang dapat membantu membuat desain (*Computer Aided Design*) pada 1982 dan komputer desain 3D dengan realitas virtual pada 1990. Seiring dengan kemampuan ilmuwan dalam mengembangkan teknologi komputer dari masa ke masa, pengetahuan tentang komputer kemudian menjadi ilmu tersendiri.

Berasarkan uraian di atas, diketahui bahwa penemuan teknologi komputer pada dekade 1940-an merupakan hasil dari pengembangan ilmu pengetahuan pada pertengahan abad ke-20. Arah kebudayaan pada abad ke-20 kemudian didominasi oleh perkembangan iptek sehingga abad ke-20 disebut sebagai abad iptek atau abad sains dan teknologi untuk kepentingan kemanusiaan.

Abad Iptek ini ditandai dengan pembangunan patung raksasa, simbol *atomium* dari bahan aluminium setinggi 11 meter dan memiliki berat 1.200 ton pada pameran internasional produk-produk teknologi modern. Pameran ini dilaksanakan di Kota Brusel, Belgia pada 17 April s.d. 19 Oktober 1958 (Widagdo, 2005: 3 dan 187).

Simbol *atomium* ini merupakan pembesaran dua puluh juta kali *molecule de fer alpha*. Dalam istilah ilmu

teknik dan material-sifat fisik dan kimia unsur logam, senyawa antar logam, serta paduan logam (metalurgi), simbol ini merupakan pembesaran dari molekul besi alpha (α -Fe), yang merupakan besi murni pada suhu di bawah 912°C. Dalam ilmu material, bentuk ini dikenal sebagai *ferit* (lihat Gambar 37).



Gambar 37. Patung Atonium di Kota Brusel, Belgia
(Sumber: Google.co.id)

Selain menyiratkan makna ilmu pengetahuan tentang komputer, penggunaan teknologi komputer desain 3D VR untuk pembuatan desain Gedung Puspem Badung juga menyiratkan makna pengetahuan tentang ruang. Sesuai dengan pendapat Baudrillard, komputer desain 3D

VR merupakan teknologi simulasi yang dibangun oleh dimensi ruang *simulakrum* sehingga manusia dapat merasakan hidup di dalam suatu halusinasi estetis realitas. Virilio kemudian menyebut ruang-ruang yang tercipta di dalam layar komputer sebagai desain ruang-ruang elektronik dengan citra gerak atau kronoskopi.

Sebelum munculnya pengetahuan tentang ruang elektronik dan ruang *simulakrum*, pengetahuan tentang ruang seperti yang diungkapkan oleh Ashihara (1974: 5–6), pada dasarnya ruang terjadi akibat adanya hubungan antara sebuah objek dan manusia yang melihatnya. Ashihara berkeyakinan bahwa Lao Tzu peletak dasar konsep mengenai ruang berdasarkan prinsip filosofis dan fenomenologis polaritas “Yang Ada” dan “Yang Tak Ada”. Bagi Lao Tzu, ruang adalah kekosongan. Untuk menciptakan ruang kosong diperlukan materi untuk membentuknya.

Menurut van de Ven (1991: xvii), tokoh-tokoh pemikir Yunani kuno menafsirkan ruang berdasarkan filosofi alam. Pada abad pertengahan, perkembangan konsep ruang banyak didasarkan pada pandangan kosmologi. Kemudian pada zaman modern, teori ruang lebih banyak didasarkan pada pandangan antroposentris.

Pengetahuan ruang pada kebudayaan Timur, khususnya tentang ruang tradisional di Bali memiliki kesamaan dengan konsep ruang pada abad pertengahan di Eropa yang didasarkan pada pandangan kosmologi. Filosofi ruang tradisional di Bali, berkembang dari ajaran *tat twam asi*, yang berarti “itu (ia) adalah aku” (Parisadha Hindu Dharma Pusat, 1967: 51). Inti ajaran *tat twam asi* adalah menjaga keharmonisan dalam kehidupan. Dalam hal ini, ruang makro (*Bhuwana Agung*) senantiasa harus seimbang dengan ruang mikro (*Bhuwana Alit*). Makrokosmos yang memiliki struktur ruang vertikal *tri loka* (*Bhur-Bwah-Swah*), kemudian dijabarkan ke dalam konsep *tri hitakarana*.

Filosofi *Tri hitakarana* mengajarkan kepada manusia Bali untuk menjaga keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan, antarsesama manusia, serta hubungan manusia dengan alam lingkungannya. Dalam desain, pendekatannya dilakukan ke dalam perencanaan ruang secara makro (*macro planing*) dan perencanaan ruang mikro (*micro design*). Bangunan perumahan atau gedung, dalam konsep filosofi tradisi Bali adalah tiruan ruang alam makro (*Bhuwana Agung*) dan manusia sebagai pemilik atau penggunaannya merupakan alam mikro (*Bhuwana Alit*).

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa sejak zaman klasik sampai dengan abad pertengahan, pengetahuan tentang ruang di Eropa memiliki kesamaan dengan pengetahuan ruang di dunia timur, seperti pengetahuan tentang ruang di Bali. Dengan lahirnya teknologi komputer desain 3D VR pada akhir abad ke-20, pengetahuan ruang arsitektur yang muncul pada akhir abad ke-19 mengalami perubahan karena pengetahuan ruang arsitektur lebih bersifat fisik dan mengandung ajaran kebijaksanaan.

Sebaliknya, pengetahuan tentang ruang virtual, bersifat nonfisik, tidak terikat oleh hukum gravitasi, dan tidak mengandung ajaran kebijaksanaan. Meskipun demikian, ruang yang tervisualisasikan di dalam layar elektronik komputer hanya merupakan simulasi desain ruang secara virtual.

5.6 Makna Teknologi

Menurut Yustiono (1996: 7), kata teknik berasal dari kata *techne*, dalam bahasa Yunani, yang berarti kecakapan atau keterampilan yang berguna. Dalam peradaban Yunani kuno, pengertian kata *techne* meliputi ilmu-ilmu terapan, industri, bangunan, perang, pertanian,

pengobatan, dan navigasi. Makna teknologi dalam representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung tak lepas dari penggunaan teknologi komputer desain untuk membantu pembuatan simulasi desain Gedung Puspem Badung.

Teknologi komputer ditemukan pada dekade 1940-an setelah berhasil diciptakannya *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC) dan *Electronic Discrete Variable Automatic Computer* (EDVAC) di Universitas Pennsylvania (AS) pada 1943 - 1944. Selanjutnya pada 1951 proyek *Universal Automatic Computer* (UNIVAC) berhasil memproduksi komputer, yang kemudian digunakan untuk menghitung suara pemilu presiden AS pada 1952 (Siauw, 1995: 25).

Selanjutnya, perkembangan komputer sejak 1950 pada umumnya dibedakan dengan batas generasi dan semakin mutakhir. Generasi Pertama (1954), komputer masih menggunakan tabung elektron. Komputer Generasi Kedua (1960-1965), menggunakan transistor. Generasi Ketiga (1965-1975), bentuk komputer makin kecil karena menggunakan *Integrated Circuit* (IC). Komputer Generasi Keempat yang lahir pada 1975 telah menggunakan *chip*, menandai lahirnya dunia mikroprosesor (Siauw, 1995: 29).

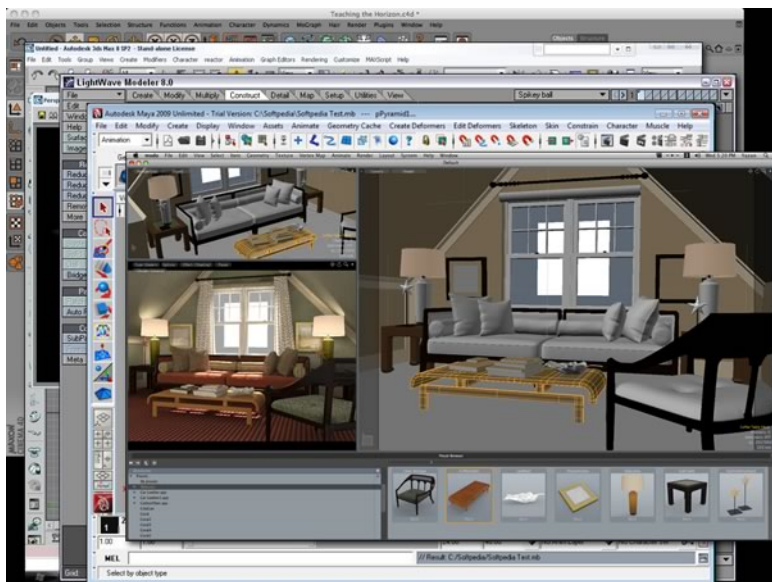
Menjelang akhir abad ke-20, ditemukanlah teknologi komputer desain yang disebut *Computer Aided Design* (CAD). Teknologi komputer desain ini dibuat oleh perusahaan Auto Desk dari Amerika dan dipasarkan pada 1982, dengan nama AutoCAD. Kemudian perusahaan Auto Desk berhasil menciptakan lagi program komputer yang mampu membuat karya grafis 3D VR pada 1990. Teknologi komputer desain ini diberi nama 3D Studio Max, yang merupakan perangkat lunak komputer grafis untuk membuat animasi 3D, model, dan gambar (lihat Gambar 38). Sejak 2009 perangkat lunak komputer desain ini diberi nama Autodesk 3ds Max (<http://www.maxunderground.com>).

Perusahaan Graphisoft di Hongaria juga memproduksi teknologi komputer desain pada 1984 dengan nama ArchiCAD.

Pada 1994 juga muncul teknologi *Virtual Reality Modeling Language* (VRML), yang diproduksi oleh Silicon Graphics, Inc. (SGI) dari California berupa program komputer objek 3D interaktif (*Web3D Consortium*) untuk menggambar suatu objek 3D di dalam ruang virtual di internet (<http://en.wikipedia.org>. dan <http://www.ehow.com>).

Menurut Furnes III, pembuatan desain ruang virtual dapat dikatakan sebagai tipuan tentang keadaan yang dapat dilihat dan disentuh. Ruang virtual tersebut disadari dapat memberikan suatu realitas ruang, tetapi ruang dalam pikiran yang dimanipulasi menggunakan pengamatan dan sentuhan seperti *interface* (<http://virtualspacetheory.com>).

Teknologi komputer desain 3D VR dapat memperlihatkan animasi arsitektur dan interior dengan tampilan yang detail. Dengan animasi kamera yang telah diatur sudut pandangnya, objek desain arsitektur dan interior dapat dilihat dari berbagai sisi. Ruang yang tercipta di layar komputer desain tersebut dapat memperlihatkan desain interior yang membuat orang seakan bisa ikut masuk ke dalam ruangan, saat melihat simulasi desain interiornya. Teknologi simulasi desain mutakhir ini sangat bermanfaat untuk mempermudah seseorang memahami objek desain 3D, karena di layar komputer terlihat simulasi citra gerak atau kronoskopi yang sangat mendukung terciptanya suasana ruang virtual posrealitas (lihat Gambar 38).



Gambar 38. Pembuatan Simulasi Desain 3D VR
(Sumber: Google.co.id)

Sebagai teknologi simulasi mutakhir, teknologi komputer desain 3D VR dimasukkan oleh Baudrillard ke dalam ranah budaya posmodern. Teknologi komputer desain 3D VR sesuai dengan pendapat Baudrillard, merupakan teknologi yang dapat mengubah pandangan manusia tentang dunia realitas. Produk teknologi simulasi ini dibangun oleh dimensi baru ruang, yang disebut ruang *simulakrum* dan dapat menyebabkan manusia merasakan hidup di dalam suatu halusinasi estetik realitas.

Dengan bantuan teknologi simulasi inilah telah berhasil dibuat desain Puspem Kabupaten Badung menggunakan model-model yang sebelumnya tidak ada secara realitas (lihat Gambar 39).



**Gambar 39. Simulasi Desain Puspem Badung Dibuat dengan
Komputer Desain 3D VR**
(Sumber: CV Cipta Mandala/ Gomudha)

Dengan digunakannya teknologi komputer desain 3D VR untuk merancang Puspem Badung, itu berarti di Bali telah digunakan teknologi ini untuk membuat ruang-ruang imajiner secara digital yang mengandung citra gerak. Dengan teknologi komputer desain ini, baik desainer maupun arsitek, dapat membuat simulasi desain

arsitektural dan interior, yang secara visual seperti kenyataan, bahkan suasana melebihi realitas (posrealitas).

Berdasarkan pendapat Baudrillard dalam Piliang (2008: 290), desain Gedung Puspem Badung yang dibuat dengan teknologi komputer desain tersebut merupakan citra simulasi, yaitu citra seperti meniru, mengkopi, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya tanpa model rujukan realitas. Citra simulasi tersebut bukan merupakan representasi realitas, melainkan citra yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis.

Citra simulasi desain tersebut telah berhasil mewujudkan simulasi desain Gedung Puspem Badung, yang kemudian diwujudkan oleh Pemda Kabupaten Badung menjadi realitas bangunan fisik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembuatan desain Gedung Puspem Badung menggunakan teknologi komputer desain 3D VR, mengandung makna teknologi.

5.7 Makna Seni

Sebagai sebuah karya desain, representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung juga menyiratkan makna seni. Istilah seni menurut Soedarso

(dalam Triguna, 2003: xiv-xv) berasal dari kata *sani* (bahasa Sanskerta), yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari kata *genie*, yang berarti jenius dalam bahasa Belanda. Keduanya memberikan gambaran yang cukup jelas tentang aktivitas seni.

Secara sederhana, pengertian seni menurut Soedarso (1973: 2) adalah suatu aktivitas penciptaan bentuk-bentuk untuk memuaskan kesadaran manusia akan keindahan, melalui kesatuan atau harmoni dari hubungan bentuk-bentuk yang diamati. Bangsa Yunani adalah bangsa yang pertama kali memiliki kesadaran terhadap keindahan secara mendalam. Untuk dapat memahami makna keindahan tersebut diperlukan kemampuan melihat lewat penginderaan atau *aistheton*. Menurut Sumardjo (2000: 24–25), dari kata *aistheton* inilah istilah estetika berasal.

Estetika menurut Djelantik (1999: 5), dapat diartikan sebagai rasa nikmat indah yang timbul melalui pencerapan pancaindra. Istilah estetika (*aesthetica*) ini dipopulerkan oleh Alexander Gottlieb Baumgarten, yang kemudian menjadi ilmu tentang keindahan. Estetika menurut Baumgarten adalah keindahan yang diperoleh dari hasil pencerapan indrawi. Istilah estetika yang

digunakan oleh Baumgarten adalah untuk membedakan pengetahuan intelektual dan pengetahuan indrawi yang dikemukakan oleh Gottfried Wilhelm Leibniz (Sachari, 1989: i-ii).

Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa, representasi simulasi desain Gedung Puspem Badung mengandung makna seni, melalui aktivitas penciptaan simulasi desain sehingga terwujud harmoni yang dapat memuaskan kesadaran manusia akan keindahan, yang dapat dilihat oleh mata.

Sesuai dengan pendapat Peursen (1976: 181-183), penggunaan teknologi komputer desain 3D VR dapat diintegrasikan secara estetik sehingga teknologi tersebut dapat membantu menciptakan keindahan wujud desain arsitektural Gedung Puspem Badung. Akan tetapi, teknologi komputer desain dengan realitas virtual merupakan teknologi yang dapat mengubah pandangan manusia tentang dunia realitas.

Sesuai dengan pendapat Baudrillard, produk teknologi simulasi ini dibangun oleh dimensi ruang *simulakrum*, yang menyebabkan manusia dapat merasakan hidup di dalam suatu halusinasi estetik realitas. Hal ini merupakan wacana baru dalam estetika desain di Bali, yaitu estetika yang bersifat virtual semu, atau estetika

artifisial dalam desain. Desain Gedung Puspem Badung yang dibuat menggunakan teknologi komputer desain 3D VR, kemudian dapat menghasilkan sebuah wujud halusinasi estetis realitas dan estetika mutakhir.

Produk teknologi simulasi ini hanyalah sebagai alat. Kelayakan estetis pada sebuah karya desain tetap tidak akan berubah, meskipun dikerjakan dengan komputer yang dapat mempermudah pekerjaan desain yang rumit (Sachari, 1986: 173). Kelayakan estetis lahir dari hasil perenungan seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah desain secara ideal sehingga sebuah desain bisa dipertanggungjawabkan.

Pada era posmodern, desain interior dan arsitektural masih tetap terikat pada aspek-aspek estetika, karena dalam desain bukan keindahan bentuk yang menjadi prioritas, melainkan kearifan dari keindahan yang ditampilkan sebuah desain.

Integrasi teknologi secara estetik telah dicoba pada abad ke-16 berupa pembuatan desain Gereja Barok dengan hiasan di langit-langit, yang melampaui ruang dunia nyata. Hal ini dilakukan sebagai upaya penciptaan ruang dan estetika virtual pada abad ke-16 (Robshields, 2011: 5–8). Penciptaan ruang virtual berupa ruang secara fisik pada

Gereja Barok tersebut sebenarnya merupakan langkah yang terlalu dilebih-lebihkan.

Integrasi teknik secara estetik juga telah dilakukan oleh Michelangelo ketika membuat patung Pieta, yang memvisualisasikan jasad Yesus di pangkuan Bunda Maria. Patung Pieta dibuat oleh Michelangelo dengan menerapkan teori perspektif untuk menciptakan ilusi ruang untuk fantasi dan kontemplasi. Menurut Robshield (2011: 45), patung Pieta karya Michelangelo tersebut, bukan sekadar citra tubuh Yesus atau Bunda Maria yang sebenarnya, melainkan merupakan sebuah estetika virtualitas.

Berdasarkan uraian di atas, maka makna seni pada desain Gedung Puspem Badung muncul melalui aktivitas penciptaan desain Gedung Puspem Badung menggunakan teknologi simulasi mutakhir. Berkat bantuan teknologi komputer desain 3D VR berhasil dibuat simulasi estetik realitas, yang dapat memuaskan kesadaran akan keindahan melalui kesatuan atau harmoni dari hubungan bentuk-bentuk simulasi yang diamati.

Estetika simulasi tersebut berhasil diciptakan setelah memasukkan data teknis ke dalam komputer. Yang terlihat di layar komputer hanyalah visualisasi estetika yang bersifat virtual, ilusi, maya, semu, fantasi, khayal, dan

artifisial, yang tampak seperti nyata. Oleh karena itu, layar komputer sebagai layar elektronik dapat dikatakan sebagai media yang memvisulkan *image* estetika desain bersifat virtual.

Makna seni yang tersirat dari representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung tersebut merupakan citra yang muncul di layar elektronik komputer. Citra desain di layar komputer tersebut merupakan hasil integrasi teknologi dengan seni rupa dan desain, yang telah mengaplikasikan nilai-nilai ATB dalam konsep desainnya (Gambar 40).



Gambar 40. Estetika Simulasi Desain Interior Lobby Kantor Bupati
Badung

(Sumber: CV Cipta Mandala/ Gomudha)

Visualisasi desainnya sesuai dengan pendapat Virilio (dalam Piliang, 2008: 400), merupakan estetika ketaktampakan (*aesthetics of disappearance*), yang dibangun oleh citra numerik. Citra numerik tersebut merupakan data angka di dalam komputer, kemudian diolah di dalam komputer sehingga yang terlihat di layar monitor hanya visual grafis saja. Hasil desainnya merupakan suasana ruang halusinasi estetis realitas, seperti nyata, yang sebelumnya tidak pernah ada.

BAGIAN 6

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, bentuk simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung merepresentasikan pencitraan, penghargaan terhadap arsitektur tradisional, desain hibrid, dan semiotisasi desain. Representasi yang dihasilkan oleh citra kronoskopi, merupakan simulasi ruang dan waktu secara artifisial di layar elektronik komputer, serta dilengkapi citra gerak. Adanya citra gerak inilah yang menyebabkan simulasi desain Gedung Puspem Badung terlihat seperti realitas. Hal itu terjadi karena yang melihat simulasi tersebut dapat mengalami waktu dan merasakan ruang secara virtual, sehingga simulasi desain lebih mudah dapat dipahami sebelum desain diwujudkan secara fisik. Teknologi simulasi mutakhir ranah budaya posmodern ini juga digunakan untuk membuat simulasi desain dengan konsep hibrid, dengan cara mengawinkan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali dengan arsitektur kontemporer.

Kedua, proses dekonstruksi representasi posrealitas desain Gedung Puspem Badung mengungkapkan terjadinya suatu dekonstruksi ruang dan kekuasaan. Dekonstruksi ruang terjadi di layar elektronik komputer sebagai akibat penggunaan teknologi komputer desain 3D VR, karena teknologi ini dapat mengatasi segala keterbatasan penciptaan desain ruang arsitektonik, yang dibatasi oleh hukum alam dan norma-norma tradisi. Hal inilah yang menyebabkan representasi desain Gedung Puspem Badung memungkinkan dilihat dari berbagai sudut pandang secara bebas, tanpa terikat oleh gravitasi bumi dan norma-norma tradisi. Dalam proses pembuatan desain Gedung Puspem Badung tersebut faktor kekuasaan sangat menentukan keputusan desain, apakah desain bisa diterima, harus direvisi, atau diabaikan.

Ketiga, simulasi desain Gedung Puspem Kabupaten Badung merupakan hasil integrasi teknologi komputer desain dengan bidang seni rupa dan desain. Proses pembuatan simulasi desainnya mengandung unsur politik, perhitungan ekonomi, memerhatikan peraturan pemerintah dan norma-norma tradisi, serta pengetahuan tentang teknologi komputer desain. Oleh karena itu, representasi simulasi desain gedung Puspem Kabupaten Badung menyiratkan makna politik, ekonomi, budaya, serta makna ilmu pengetahuan teknologi dan seni (ipteks).

Keempat, temuan dari penelitian ini adalah representasi simulasi desain Gedung Puspem Badung dihasilkan oleh simulasi ruang dan waktu secara virtual yang mengandung unsur gerak. Teknologi yang digunakan untuk membuat simulasinya telah memberi kemungkinan baru dalam wacana desain di Bali, karena tugas desain telah diambil alih oleh ruang-ruang elektronik buatan yang didukung citra gerak. Realitas desain yang tercipta tersebut dibuat menggunakan elemen-elemen yang bersifat nonmaterial, nonfisikal dan nonspasial di layar komputer sehingga menghasilkan desain ruang-ruang digital dengan citra gerak atau kronoskopi. Citra ini sebenarnya merupakan tipuan visual yang sangat ditentukan oleh kualitas teknologi komputer grafis dan nonhuman.

Kelima, temuan lain berkaitan dengan konsep hibrid pada desain Gedung Puspem Badung, sebagai upaya menyinergikan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (ATB) dengan desain kontemporer pada era global. Langkah ini juga merupakan upaya mengekspresikan ATB secara global (translokal), kemudian desain kontemporer yang dibawa oleh budaya global, dilokalisasi (glokalisasi). Akan tetapi, karakter desain lokal Bali yang spesifik tetap diwujudkan lebih dominan sehingga *indigenous* Bali tetap tampak pada wujud desain Gedung Puspem Badung yang bernuansa kontemporer.

Keenam, refleksi ke depan dari penggunaan teknologi komputer desain 3D VR adalah hanya sebagai alat untuk membantu pembuatan simulasi desain, agar sebuah desain bisa lebih mudah dipahami sebelum diwujudkan sebagai realitas. Oleh karena, kelayakan desain tetap merupakan hasil pemikiran dari seorang desainer berdasarkan pemecahan masalah-masalah desain secara ideal sehingga desainnya dapat dipertanggungjawabkan.

Penggunaan teknologi komputer desain 3D VR di lingkungan pendidikan tinggi arsitektur dan desain interior di Bali, dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa implikasi dari teknologi ini adalah terjadinya perubahan media pembuatan desain, dari ruang ekstensif (di dalam dunia fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar elektronik komputer). Apabila dahulu desainer membuat ruang arsitektonik di ruang yang bersifat fisik (dunia nyata), tetapi kini desainer membuat desain ruang-ruang digital di layar elektronik komputer (dunia virtual).

DAFTAR PUSTAKA

Adams, Cindy. 1966. Bung Karno: Penyambung Lidah Rakyat Indonesia. Jakarta: Gunung Agung.

Agung, Ide Anak Agung Gde. 1989. Bali pada Abad XIX : Perjuangan Rakyat dan Raja-Raja Menentang Kolonialisme Belanda 1808-1908. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Al-Fayyadl, Muhammad. 2005. DERRIDA. Yogyakarta: LKiS. 2005

Anshari. H. Endang Saifuddin. 1987. Ilmu, Filsafat dan Agama. Surabaya: Bina Ilmu.

Ardana, I.B. Suparta. 2002. Sejarah Perkembangan Agama Hindu di Indonesia. Surabaya: Paramita.

Arifin, Djauhar. 1985. Sejarah Seni Rupa. Bandung: CV Rosda.

Ashihara, Yoshinobu. 1974. Merencana Ruang Luar. Surabaya : FT Arsitektur ITS.

Atmadja, Nengah Bawa. 2010. Ajeg Bali: Gerakan, Identitas Kultural, dan Globalisasi. Yogyakarta: LKiS.

Bagus, I Gst. Ngurah (Ed.). 1986. Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan Bali. Denpasar: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Bali (Baliologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Barker, Chris. 2006. Cultural Studies Teori dan Praktik. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Barliana, M. Syaom dan Diah Cahyani P. 2011. Arsitektur, Kekuasaan dan Nasionalitas. Bandung: Metatekstur Bekerja sama dengan

Lab. Sejarah Arsitektur, Kota, & Budaya
Bermukim Jurusan Pendidikan Arsitektur Univ.
Pendidikan Indonesia.

Capra, Fritjof. 2007. Sain Leonardo: Menguak
Kecerdasan Terbesar Masa Renaisans.
Yogyakarta: Jalasutra.

Creese, Helen dkk. (Ed.). 2006. Seabad Puputan
Badung: Perspektif Belanda dan Bali. Denpasar:
Pustaka Larasan.

Darmoyuwono, Kardono, 1981. “Penerapan Teknik
Penginderaan Jauh untuk Inventarisasi dan
Pemetaan Peninggalan Purbakala Daerah
Trowulan Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur”.
Yogyakarta: (Laporan Penelitian) Kerja sama
Bakosurtanal, Direktorat Sejarah dan Purbakala
Ditjen Kebudayaan Depdikbud, UGM, ITB,
LAPAN.

Djelantik, A.A.M. 1999. Estetika Suatu Pengantar.
Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan
Indonesia.

Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*.
Bloomington: Indiana University Press.

Ensiklopedi Indonesia. 1991. “Adam Smith, Ahli
Ekonomi dan Filsafat Bangsa Skot” (Edisi
Khusus jilid ke-6, hal. 3223). Jakarta: Ichtiar
Baru dan Van Hoeve.

Gelebet, I Nyoman (dkk.). 1981/1982. *Arsitektur
Tradisional Daerah Bali*. Jakarta: Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan Proyek
Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan
Daerah.

Giatman, M. 2011. *Ekonomi Teknik*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada

Heskett, John. 1986. *Desain Industri*. Jakarta: CV
Rajawali.

Humas Badung. 2011. *Badung Selayang Pandang*.
Mangupura: Humas Badung.

Ikhwanuddin, 2005. Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Kartasasmita, Ginanjar (dkk.). 1985a. 30 Tahun Indonesia Merdeka: 1950–1964. Jakarta: Citra Lamtoro Gung Persada.

Koentjaraningrat, 1990. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.

Konta, A.A. Alit. 1977. Puputan Badung: Bandana Pralaya. Denpasar: Puri Dangin Kawwi.

Kunto, Haryoto. 1996. Balai Agung di Kota Bandung. Bandung: PT Granesia.

Lawson, Bryan. 2007. Bagaimana Cara Berpikir Desainer. Yogyakarta: Jalasutra.

Lubis, Akhyar Yusuf. 2006. Dekonstruksi Epistemologi Modern: Dari Posmodernisme, Teori Kritis, Poskolonialisme hingga Cultural Studies. Jakarta: Pustaka Indonesia Satu.

Micropaedia. 1986. "Hang Garden". The New Encyclopaedia Britannica. Volume 5 (hal. 682). USA: The University of Chicago.

Mirsha, Rai dkk. 1992. "Raja Badung I Gusti Ngurah Made Agung (Tjokorda Ngurah Made Agung): Hasil Karya dan Perjuangannya (1902-1906)". Denpasar: UPD Pusat Dokumentasi Kebudayaan Bali Provinsi Daerah Tingkat I Bali.

Muljana, Slamet, 2005. Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit). Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.

Myers, Bernard S. 1994. Art And Civilization. New York-Toronto: McGraw Hill Book Company.

Parisadha Hindu Dharma Pusat. 1967. Upadesa: Tentang Ajaran Agama Hindu. Denpasar: Pemda Tingkat I Bali.

Peursen, C.A. van. 1976. Strategi Kebudayaan. Yogyakarta: Kanisius.

Pendit, Nyoman S. 1954. Bali Berjuang. Denpasar: Yayasan Kebaktian Pejuang Daerah Bali.

Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra.

----- . 2004b. Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).

----- . 2008. Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas. Yogyakarta: Jalasutra

_____. 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.

ITB, LKDA & Antarindo Sarana. 1996. “Modul Pelatihan AutoCad Dasar”. Bandung: (Paper) LKDA ITB & Antarindo Sarana.

Raka, A.A. Gde dkk. 2011. *Mangupura: Ibukota Kabupaten Badung*. Mangupura: Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung.

Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.

Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.

_____. 1995. Pengantar Sejarah Desain Modern. Bandung: Jurusan Desain FSRD ITB.

Salain, Putu Rumawan. 2011. “Arsitektur Tradisional Bali pada Masjid Al Hikmah di Kerta Langu Denpasar”. Denpasar: (Disertasi) Program Pascasarjana Universitas Udayana.

Siauw, Soen I. 1995. Belajar Sendiri Personal Komputer. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Simoen, Soenarso, 1980. “Penelitian Geolistrik di Bekas Kerajaan Mojopahit Trowulan Jawa Timur”. Yogyakarta: (Laporan Penelitian) Fakultas Geografi UGM.

Sjafrizal. 2012. Ekonomi Wilayah dan Perkotaan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Soebandi, Ktut. 1981. Pura Kawitan/Padharman dan Panyungsungan Jagat. Denpasar: Guna Agung.

Soedarso, 1973. Pengertian Seni. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia “ASRI”.

Sumalyo, Yulianto. 1993. Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Bandung: Penerbit ITB.

Suparyono, Yohanes. 1986. Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Kanisius

Suriasumantri, Jujun S. 1995. Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Suriawijaya, Eppi P. dkk., 1986. Persepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur. Jakarta: Jambatan.

Susanto, Budi (Ed.). 2008. Membaca Postkolonialitas (di) Indonesia. Yogyakarta: Kanisius dan Lembaga Studi Realino

Sutinah, 2010. “Teori Simulations Jean Baudrillard”. Dalam Suyanto dan M. Khusna Amal (Ed.), Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial (hlm.387–418). Yogyakarta: Aditya Media.

Syafiie, H. Inu Kencana. 2010. Ilmu Politik. Jakarta: Rineka Cipta.

Syatria, Hilmi (Ed.). 1995. Gedung MPR/ DPR RI: Tonggak Karya-Cipta Putera Bangsa Indonesia Wahana Perwujudan Demokrasi Pancasila. Jakarta: Panitia Penerbitan Buku Gedung MPR/ DPR RI Sejarah dan Perkembangannya.

Tabrani, Primadi. 1995. Belajar dari Sejarah dan Lingkungan. Bandung: Penerbit ITB.

Tim Penyusun. 1906. *Gegevens Betreffende De Zelfstandige Rijkjes op Bali*. Batavia: Landsdrukkerij.

Tim Penyusun. 1992. *Sejarah Badung 1779 - 1906*. Denpasar: Pemerintah Daerah Kabupaten Daerah Tingkat II Badung.

Tjahjono, Gunawan. 2002. "Kajian Semiotik Dalam Arsitektur" (artikel dalam Buku *Semiotik: Kumpulan Makalah Seminar*, hlm. 72-73). Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.

Triguna (Ed.). 2003. *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Bekerja sama dengan Widya Dharma.

van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Warna, I Wayan dkk. 1993. Kamus Bali - Indonesia.
Denpasar: tanpa nama penerbit.

Widagdo. 2005. Desain dan Kebudayaan. Bandung:
Penerbit ITB.

Yamin, Muhammad. 1956. Lukisan Sejarah. Jakarta:
Jambatan.

Yustiono. 1986. "Paradigma Desain Indonesia". Dalam
Sachari, Agus (Ed.), Paradima Desain Indonesia
(hlm. 18~27). Jakarta: CV Rajawali.

Referensi *Online*

Antaranews. 2010. "*Mendagri: Kemegahan Puspem Badung
Perlu Diimbangi Pelayanan*". (Online),
(<http://bali.antaranews.com>., diunduh 20 Januari
2011).

Badan Pusat Statistik Kabupaten Badung. 2009. Badung Dalam Angka 2009. (Online), (<http://www.badungkab.go.id>, diunduh 26 Juni 2012).

Baker, dkk. (Tanpa tahun publikasi). “*The History of 3D Studio Tom Hudson interview*”. (Online), (<http://www.maxunderground.com.>, diunduh 24 Juli 2012).

Bali Post. 2008. “Nama Kerajaan Badung Berasal dari Wahyu Ida Betari Ulun Danu Batur” (Berita dalam *Bali Post*, Minggu, Umanis, 18 Mei 2008). (Online), (<http://www.balipost.co.id.>, diunduh 18 Mei 2012).

Bisnis Bali. 2010. “BPK Salut, Puspem Badung Terwujud dari Kredit Bank”. (Online) (<http://www.bisnisbali.com.>, diunduh 9 Agustus 2012).

Pemda Badung. (tanpa tahun publikasi). “Profil Kabupaten Badung”. (Online), (<http://www.badungkab.go.id>., diunduh tgl. 14-2-2012).

Piliang. 2007. “Layar dalam Multiplisitas Ruang-Waktu: Ontologis Desain dengan Pendekatan Filsafat Perbedaan”. (Disertasi) Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB). Bandung: Perpustakaan Digital ITB (Online), (<http://digilib.itb.ac.id>, diunduh 14 April 2012).

Teori Gaia. 2008. “Teori Gaia”. (Online). (<http://management-book-review.blogspot.com>., diunduh 25 Agustus 2012).

Wikipedia. (tanpa tahun publikasi). “Kabupaten Badung”. (Online), (<http://id.wikipedia.org>., diunduh 14 Februari 2012).

GLOSARIUM

<i>aeronautika</i>	: penerbangan
<i>aistheton</i>	: estetika
<i>alima</i>	: tahu
<i>aling-aling</i>	: bidang pembatas atau penyekat antara ruang luar dengan ruang dalam, berfungsi menangkal hal-hal yang kurang baik, dan memecah arus sirkulasi ke kiri dan ke kanan.
<i>angga</i>	: fisik
<i>arsitektonik</i>	: fungsi dan sifat materialitas arsitektur
<i>artifisial</i>	: buatan
<i>antroposentris</i>	: berpusat kepada manusia
<i>appearance</i>	: penampakan
<i>art nouveau</i>	: gerakan seni baru

<i>atonium</i>	: patung aluminium menandai abad iptek pada pameran industri modern di Belgia pada 1958
<i>awig-awig</i>	: aturan adat
<i>abad</i>	: sejarah asal usul keturunan klan besar di Bali
<i>badeng</i>	: asal kata wilayah Badung dalam naskah tua, yang berarti hitam
<i>bandana</i>	: nama lain dari wilayah Badung dalam naskah tua, yang juga berarti hitam
<i>Batari Danu</i>	: kekuatan pelindung danau yang bersifat keibuan
<i>Batih</i>	: keluarga yang terbentuk setelah terjadi perkawinan
<i>bhur-bwah-swah</i>	: alam bawah-alam tengah-alam atas
<i>bhuwana agung</i>	: makrokosmos
<i>bhuwana alit</i>	: mikrokosmos

blok historis	: kelompok masyarakat yang memiliki hubungan dengan masa lampau
<i>brahmada</i>	: jagat raya yang diidentikkan sebagai telur ciptaan Dewa Brahma
<i>buddhayah</i>	: kebudayaan
<i>buddhi</i>	: budi, akal, pikiran, perasaan, kearifan, pekerti, sifat
<i>candi bentar</i>	: gapura, pintu gerbang berbentuk candi terbelah dua
<i>catur dresta</i>	: empat pedoman yang mempertimbangkan faktor kebiasaan masa lalu, ilmu pengetahuan, aturan lokal, dan kebiasaan di suatu wilayah/regional
citra	: realitas semu, sesuatu yang tampak oleh indra, tetapi tidak memiliki eksistensi substantial
citra kronoskopi	: simulasi ruang-waktu secara imajiner di layar elektronik

	komputer, yang dapat menghidupkan suasana ruang
<i>computare</i>	: istilah untuk komputer yang berarti memperhitungkan, menggabungkan bersama-sama
<i>connotare</i>	: menjadi tanda dan mengarah kepada makna-makna kultural yang berbeda dengan kata
<i>dadia</i>	: satu ikatan kesatuan tempat suci klan kecil di Bali
dekonstruksi	: teori Derrida, untuk membongkar bagian-bagian dari suatu keseluruhan.
<i>den pasar</i>	: di sebelah utara pasar
<i>desa dresta</i>	: aturan di suatu wilayah/ regional
<i>desa-kala-patra</i>	: falsafah berdasarkan tempat- waktu-keadaan
<i>digital</i>	: berhubungan dengan angka-angka
dromokrasi	: sebuah dunia yang bergerak ke arah kondisi yang melampaui

	kemampuan persepsi manusia di dalam menangkap dan memahami kandungan maknanya
dromokratik	: revolusi kecepatan, analogi yang digunakan oleh Virilio untuk istilah revolusi industri
dromologi	: semacam ilmu pertumbuhan cepat, yang menjadi kekuatan kapitalisme global
ekologis	: hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan alam sekitarnya
eklektisisme	: paham tentang penggsunaan kembali bentuk-bentuk lama, elemen-elemen tradisional, dan historis yang dipadu dengan penyederhanaan elemen-elemen modern
eksklusifisme	: paham yang mempunyai kecenderungan untuk memisahkan diri dari Masyarakat
faksi kelas berkuasa	: golongan atau kelompok yang berkuasa

<i>Gaia</i>	: Dewi Bumi bangsa Yunani
<i>general locus</i>	: wujud representasi arsitektural
<i>geometri</i>	: ilmu ukur ruang
<i>ghotik</i>	: gaya desain arsitektural di Eropa pada abad ke-12 s.d. abad ke-14 yang kesannya meruncing ke atas
<i>globalisasi</i>	: era kesejagatan, era kebudayaan dunia akibat perkembangan iptek
<i>global village</i>	: kampung global
<i>glokalisasi</i>	: yang bersifat global disepadankan dengan local
<i>golden section</i>	: hukum proporsi geometris yang harmonis
<i>grid</i>	: pola ruang berpetak-petak (persegi)
<i>gumi</i>	: istilah dalam bahasa Bali yang berarti bumi atau wilayah
<i>gravitasi</i>	: kekuatan gaya tarik bumi

hegemoni	: pengaruh kekuasaan di suatu wilayah (negara) terhadap wilayah yang lebih kecil (negara bagian)
<i>hermeneutik</i>	: ilmu pengetahuan ilmiah yang bersifat interpretative
hibrid	: percampuran budaya yang menghasilkan bentuk-bentuk identitas baru
hibriditas	: berkaitan dengan percampuran antara budaya kolonial dan budaya lokal bangsa yang dijajah
hibridasi kultural	: persilangan yang mengaburkan sekat-sekat budaya sehingga memiliki kemiripan identitas
hibridasi struktural	: persilangan di bidang arena sosial, organisasional Masyarakat
hiperrealitas	: dunia realitas yang bersifat artifisial atau superfisial, yang tercipta lewat bantuan teknologi simulasi
historisisme	: gaya desain berdasarkan gaya

arsitektur masa lalu

ideologi : konsep bersistem yang memberikan arah dan tujuan untuk kelangsungan hidup

idiom desain : bentuk khas suatu desain

ikon : tanda yang memperlihatkan kesamaan antara penanda dan petanda

imperialisme : sistem politik yang bertujuan menjajah negara lain untuk mendapatkan kekuasaan dan keuntungan

indigenous : keunikan di suatu daerah, tidak ada di tempat lain

indeks : tanda yang memiliki hubungan sebab akibat

interface : media yang dapat menghubungkan manusia dengan data di dalam komputer, antarmuka

international style : gaya desain internasional

<i>internet</i>	: jaringan menggunakan protokol yang bekerja sama membentuk jaringan lebih besar, jaringan komunikasi dari aplikasi komputer memanfaatkan jaringan telekomunikasi
<i>jaba pura</i>	: halaman terluar tempat suci di Bali
kapitalisme	: sistem perekonomian yang modalnya bersumber pada modal pribadi atau swasta dengan ciri persaingan bebas
<i>karang bentala</i>	: pola hias pada bagian atas candi di Bali
<i>karang gajah</i>	: pola hias berbentuk kepala gajah di Bali
<i>kereb candi</i>	: badan candi bagian atas
kidung	: nyanyian
kode	: tanda berdasarkan konvensi yang disepakati secara social

<i>kori agung</i>	: pintu gerbang utama berupa candi beratap di Bali, sebagai simbol gunung suci
<i>kuna dresta</i>	: aturan masa lalu
<i>kuta mesir</i>	: ornamen yang diadaptasi dari budaya Mesir
<i>kronoskopi</i>	: waktu di dalam medium elektronik digital, tidak berurutan dan penuh interupsi
<i>local genius</i>	: keunggulan local
<i>langen, langu, lango</i>	: perasaan rindu menjadi terpesona oleh keindahan
<i>legisign</i>	: norma yang dikandung oleh tanda
<i>logosentrisme</i>	: anggapan tentang sesuatu di luar sistem bahasa, yang dapat dijadikan acuan agar kalimat-kalimat sebuah karya tulis dapat dikatakan benar
<i>loka dresta</i>	: aturan lokal

<i>loji</i>	: bangunan Bali arsitektur modern (tipe kantoran)
<i>madya madala</i>	: tata nilai ruang menengah, profan
<i>mangu, mango</i>	: perasaan rindu menjadi terpesona oleh keindahan
<i>meru</i>	: bangunan suci Hindu beratap tumpang dengan jumlah ganjil dan mengecil ke atas.
<i>mas-masan</i>	: ragam hias bermotif bunga yang dibentuk menjadi pola belah ketupat dengan pola berulang
<i>metafisika</i>	: cabang filsafat yang berkaitan dengan pemahaman eksistensi, kebenaran, pengetahuan, yang melampaui batasan dan pengalaman fisik, intuitif, dan empirik manusia
<i>micro design</i>	: perencanaan ruang dalam skala kecil
<i>molecule de fer alpha</i>	: bagian terkecil dari senyawa de fer alpha, terbentuk dari kumpulan atom yang terikat

secara kimia

murda : hiasan penutup atap bangunan,
mahkota puncak atap

murdaning jagat : pimpinan pemerintahan tertinggi

neokolonialisme : penguasaan oleh suatu negara
dengan cara baru

nista mandala : tata nilai ruang paling rendah,
bersifat pelayanan

*omo brongkah/ omo
gedung* : lahan pertanian tidak dapat
memberikan hasil yang baik

pada : satu petak ruang dalam
kebudayaan India

padas : batu alam yang berasal dari
endapan abu vulkanik

paibon : ikatan keluarga dalam satu
tempat suci klan besar

palemahan : area atau zona untuk ruang
terbuka atau alam terbuka

panti : ikatan keluarga dalam satu

	tempat suci klan besar
<i>parahyangan</i>	: area atau zona untuk tempat suci pada kawasan pemukiman di Bali
<i>patra cina</i>	: pola ornamen yang diadaptasi dari budaya China
<i>patra olanda</i>	: pola ornamen yang diadaptasi dari budaya Belanda
<i>patra punggel</i>	: ragam hias yang disusun dari beberapa potongan unsur
<i>pawongan</i>	: area atau zona untuk kegiatan manusia dan hubungan interelasinya
<i>pedapa candi</i>	: badan candi bagian bawah
<i>pemangku</i>	: pendeta tempat suci di Bali yang bukan dari golongan brahmana
<i>pemedal</i>	: pintu gerbang untuk keluar-masuk
<i>pengawak gede candi</i>	: badan candi bagian Tengah

<i>penglingsir</i>	: kepala keluarga paling tua
<i>pempatan agung</i>	: perempatan jalan di pusat permukiman, pusat orientasi di permukiman berupa perempatan jalan
perspektif	: teknik matematis untuk mempresentasikan citra ruang 3D di atas bidang 2D
perspektif linier	: teknik menggambar perspektif dengan garis
politik mercusuar	: sikap politik Presiden Sukarno untuk menunjukkan kemampuan bangsa Indonesia lewat karya seni dan rancang bangun agar dihargai oleh seluruh dunia
poskolonial	: wacana relasi kolonial dan masa-masa setelahnya dibangun dengan cara dituturkan
posmodern	: era setelah modern dengan konsep berpikir baru di segala bidang seni dan filsafat yang menghargai berbagai kebudayaan di dunia

<i>posrealitas</i>	: kondisi terlampauinya prinsip-prinsip realitas yang diciptakan secara artifisial lewat bantuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni mutakhir
<i>prabhu</i>	: kepala, raja
<i>pralaya</i>	: keruntuhan
<i>prasasti</i>	: piagam
<i>proyeksi</i>	: cara menggambar teknik suatu benda dari beberapa arah
<i>prelina</i>	: kekuatan Tuhan saat memusnahkan
<i>pura</i>	: dalam bahasa Sanskerta berarti kota, kota berbenteng, di Bali berarti tempat suci umat Hindu
<i>purana</i>	: riwayat tentang masa lalu
<i>puri</i>	: keraton, istana
<i>puputan</i>	: perang sampai titik darah penghabisan

<i>qualisign</i>	: kualitas yang ada pada tanda
rekonstruksi	: proses penataan ulang struktur secara terus-menerus, harus teruji di masyarakat agar layak untuk hidup
renaissans	: era kelahiran kembali kebudayaan Yunani Kuno
representasi	: menampilkan sesuatu melalui tanda dan simbol, yang memiliki makna pada wujud benda tersebut
<i>sanga mandala</i>	: sembilan petak pola ruang
<i>sastra dresta</i>	: aturan berdasarkan ilmu pengetahuan
<i>sekaa teruna</i>	: organisasi pemuda tradisional
semiotika	: ilmu tentang tanda
<i>semu Badung</i>	: watak atau karakter khas masyarakat Badung

<i>sendi</i>	: dalam bahasa Bali berarti umpak batu bangunan
simbol	: tanda berdasarkan konvensi atau kesepakatan masyarakat
<i>simulakra</i>	: ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung; realitas semu
<i>simulakrum</i>	: bentuk jamak dari simulakra, merupakan dirinya sendiri, duplikasi dari duplikasi yang aslinya tidak pernah ada sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur
simulasi	: proses penciptaan bentuk melalui model-model yang belum ada realitasnya menjadi tampak nyata
<i>sinsign</i>	: eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda
<i>siyasyah</i>	: siasat (Arab)
<i>spatial</i>	: ruang

<i>stedehouder</i>	: pemimpin pemerintahan wilayah
<i>subak</i>	: organisasi pengairan di Bali
<i>sulinggih</i>	: pendeta Hindu di Bali
<i>swapraja</i>	: pemerintahan kabupaten pada zaman kolonial
<i>swatantra</i>	: pemerintahan daerah Tingkat I dan Tingkat II pada awal kemerdekaan
<i>tat twam asi</i>	: itu (ia) adalah aku, ajaran untuk menjaga keharmonisan dalam kehidupan
<i>teben</i>	: area paling rendah
<i>techne</i>	: Teknik
<i>tenten</i>	: pasar sore hari
<i>teori Gaia</i>	: teori ekologi berkaitan dengan bumi
<i>translokal</i>	: yang bersifat lokal disepadankan dengan global

<i>tri angga</i>	: pola ruang berdasarkan struktur tubuh manusia (kepala-badan-kaki)
<i>tri hitakarana</i>	: tiga kutub yang menjadikan kehidupan, keselarasan hubungan manusia dengan Tuhan – sesama – alam lingkungan
<i>tri mandala</i>	: tiga zona ruang horizontal
<i>tunggal dadia</i>	: satu kesatuan tempat suci klan besar di Bali
<i>ulun danu</i>	: bagian hulu danau yang bersifat suci
<i>undagi</i>	: ahli bangunan tradisional Bali
<i>utama mandala</i>	: tata nilai ruang paling suci
<i>virtual</i>	: maya, semu, artificial
<i>virtual reality</i>	: realitas virtual, realitas maya, realitas semu
<i>virtualisme</i>	: penganut doktrin virtual umat Nasrani

<i>virtus</i>	: (bahasa Latin) kekuatan atau ketahanan
<i>wantilan</i>	: bangunan tempat pertemuan beratap susun dan berbentuk limas
<i>warga</i>	: istilah untuk klan di Bali
<i>widyasabha</i>	: lembaga adat tingkat kabupaten/ kecamatan di Kabupaten Badung

BIOGRAFI PENULIS



I Gede Mugi Raharja lahir di Mataram, 5 Juli 1963. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMAN Singaraja (1982), melanjutkan studi ke Jurusan Seni Rupa Fakultas Teknik Universitas Udayana. Jurusan ini kemudian menjadi Program Studi Seni Rupa Dan Desain (PSSRD Unud) pada 1983. Pada saat itu Gede Mugi memilih spesialisasi bidang ilmu Desain Interior, dan diselesaikannya pada 1988. Setelah menjadi Asisten Dosen selama 2 tahun, pada 1990 Gede Mugi diangkat menjadi dosen tetap di almamaternya, PSSRD Unud.

Pada 1996 melanjutkan pendidikan S2 di program studi Magister Seni (Desain) Pascasarjana ITB Bandung. Pendidikan ini diselesaikan pada 1999, pasca gerakan reformasi.

Pendidikan S3 nya ditempuh pada Pendidikan Doktor Kajian Budaya Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar (2010) dan diselesaikan pada 2013.

Pada saat menempuh Pendidikan S3 itulah Gede Mugi tertarik membahas masalah desain ruang virtual. Kebetulan mendapat studi kasus desain 3D dengan realitas virtual Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Bali. Hasil kajian terhadap simulasi desain virtual inilah yang memberi inspirasi untuk menyusun buku Simulasi Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung.

Buku Simulasi Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung membahas transformasi praktik perancangan arsitektur pada era digital melalui kajian terhadap simulasi desain Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung. Pembahasan tidak berhenti pada aspek visualisasi tiga dimensi, tetapi menelaah proses teknologi simulasi, realitas virtual, dan representasi digital membentuk cara memahami ruang, identitas, kekuasaan, serta makna arsitektur sebelum bangunan diwujudkan secara fisik. Melalui analisis representasi, proses dekonstruksi desain, dan berbagai makna yang lahir dari simulasi tersebut, buku ini menunjukkan hubungan yang dinamis antara teknologi digital, kebijakan pembangunan, dan nilai-nilai Arsitektur Tradisional Bali.

Kontribusi utama buku ini adalah menawarkan perspektif yang menghubungkan kajian desain, arsitektur, teknologi digital, dan kajian budaya dalam satu kerangka analisis. Buku ini memperlihatkan bahwa simulasi digital bukan sekadar alat presentasi, melainkan bagian dari proses produksi pengetahuan, negosiasi identitas lokal, dan pembentukan citra arsitektur kontemporer. Dengan demikian, buku ini menjadi rujukan bagi akademisi, mahasiswa, arsitek, perencana, dan pengambil kebijakan untuk memahami cara inovasi teknologi dapat dikembangkan secara selaras dengan karakter budaya lokal dalam praktik perancangan arsitektur Indonesia.