

Penerapan Konsep Ruang Interaktif pada Perancangan "Timeloop" *Board Game Play Hub* di Gading Serpong

Junsen Michael Setyadi^{1)*}, Widasapta Sutapa²⁾

¹ Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

² Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Kabupaten Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: junsen.michael@student.pradita.ac.id

Info Artikel

Artikel diterima:

01 Bulan 2024

Artikel direvisi:

01 Bulan 2024

Artikel diterbitkan:

01 Bulan 2024

Abstrak

Perkembangan *board game* sebagai media hiburan dan pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam mendorong interaksi sosial di tengah meningkatnya aktivitas digital masyarakat. Namun, fasilitas yang secara khusus dirancang untuk mewadahi aktivitas bermain *board game* dan pengembangan komunitas masih terbatas di Indonesia. Penelitian ini bertujuan merancang *board game play hub* sebagai ruang interaktif yang mengintegrasikan fungsi hiburan, edukasi, dan sosial di kawasan Gading Serpong. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan perancangan menggunakan metode Kilmer melalui studi literatur, observasi, dan wawancara pada fasilitas sejenis. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan konsep ruang interaktif dengan pendekatan desain retro futuristik mampu menciptakan ruang bermain yang nyaman, fleksibel, serta mendukung interaksi dan pengembangan komunitas.

Kata kunci: Desain Interior, *Board Game*, Ruang Interaktif, Komunitas

Abstract

The evolution of board games as a form of entertainment and interactive learning demonstrates significant potential in fostering social interaction amid the growing reliance on digital activities. However, facilities specifically designed to accommodate board game activities and community development remain limited in Indonesia. This study aims to design a board game play hub as an interactive space that integrates entertainment, educational, and social functions in Gading Serpong. A qualitative research method was employed using a design approach based on the Kilmer method, with data collected through literature review, observation, and interviews at similar board game facilities. The design results indicate that the application of an interactive space concept combined with a retro futurism design creates a comfortable and flexible environment that supports social interaction and community growth.

Keywords: Interior Design, Board Game, Interactive Space, Community

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *board game* sebagai media hiburan interaktif mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa dekade terakhir. *Board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kemampuan berpikir strategis, dan komunikasi antar pemain. Sebagai bagian dari industri kreatif global, *board game* diperkirakan akan terus mengalami pertumbuhan hingga tahun 2030 (Iverson, 2024). Di Indonesia, popularitas *board game* mulai meningkat sejak tahun 2014 yang didukung oleh munculnya komunitas, kafe *board game*, serta karya *board game* lokal yang mulai dikenal secara internasional (Sihombing, 2025).

Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi digital, khususnya pada generasi Z, berdampak pada menurunnya intensitas interaksi sosial tatap muka akibat tingginya ketergantungan terhadap gawai (Wijaya, 2023). Kondisi ini mendorong kebutuhan akan aktivitas alternatif yang mampu mengurangi *screen time*, salah satunya melalui konsep *digital detox* (Astuti & Subandiah, 2020). *Board game* dinilai efektif sebagai sarana *digital detox* karena menuntut interaksi langsung antar pemain sekaligus berperan sebagai media edukatif yang melatih kemampuan kognitif dan sosial (Darmo et al., 2022).

Namun demikian, fasilitas yang secara khusus dirancang untuk mendukung aktivitas komunitas *board game* secara komprehensif masih relatif terbatas di Indonesia. Sebagian besar kegiatan komunitas masih bergantung pada kafe *board game* yang berorientasi komersial dan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan ruang komunal, edukatif, maupun pengembangan komunitas. Keterbatasan ini terlihat ketika penyelenggaraan acara komunitas

atau turnamen harus mengorbankan fungsi utama ruang bermain, sehingga berdampak pada kenyamanan pengguna dan efektivitas operasional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *board game play hub* yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga sebagai ruang interaktif yang mendukung pertumbuhan komunitas, edukasi, dan industri *board game*. Perancangan *board game play hub* di Gading Serpong diusulkan sebagai fasilitas yang mewadahi aktivitas bermain, berkumpul, dan berinteraksi dalam satu lingkungan terintegrasi. Melalui pendekatan desain interior yang tepat, fasilitas ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial serta pengalaman bermain *board game* di ruang publik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. PERAN *BOARD GAME PLAY HUB*

Play hub merupakan ruang komunitas yang menyediakan wadah bermain interaktif, fleksibel, dan bersifat informal. Dalam konteks *board game*, *play hub* berperan sebagai ruang interaktif yang menjadikan aktivitas bermain tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial, pengembangan strategi, serta peningkatan keterampilan komunikasi antar individu. Keberadaan *board game play hub* dinilai mampu menumbuhkan nilai kebersamaan, kreativitas, dan interaksi sosial melalui pengalaman bermain yang kolaboratif dan inklusif (Lin, 2024).

Keberhasilan sebuah *play hub* dipengaruhi oleh keterjangkauan, fleksibilitas ruang, serta dukungan desain interior yang menciptakan suasana inklusif dan nyaman. Menurut UNICEF (2022), *play hub* berfokus pada penyediaan ruang informal yang mudah diakses, dilengkapi fasilitas bermain dan titik temu yang mendukung

pembelajaran non formal. Prinsip ini dapat diwujudkan melalui perancangan *board game play hub* sebagai ruang komunal dengan penyediaan berbagai permainan papan layaknya “perpustakaan permainan” sehingga mampu memperkuat relasi sosial, meningkatkan rasa memiliki komunitas, serta memperkaya pengalaman bermain.

2.2 RUANG INTERAKTIF

Konsep ruang interaktif menurut Fauzi & Yuono (2020) menekankan pentingnya ruang sebagai wadah aktivitas sosial, pertukaran pengalaman, serta interaksi antarindividu. Aktivitas tersebut tidak lagi dilakukan di rumah ataupun di kantor, melainkan pada suatu tempat yang disebut ruang ketiga (*third place*). Ruang interaktif tidak hanya sebatas area berkumpul, tetapi juga berfungsi sebagai sarana yang mendorong masyarakat untuk terlibat secara aktif. Elemen desain interior dan tata ruang diposisikan sebagai faktor utama dalam membangun suasana yang kondusif, seperti aksesibilitas, kenyamanan, dan fasilitas pendukung menjadi syarat agar interaksi dapat tercipta secara alami.

Sementara itu, Madkour (2021) menyoroti ruang interaktif dalam konteks pendidikan dan menemukan bahwa desain ruang interaktif memungkinkan terjadinya kolaborasi antara pengguna serta teknologi. Ruang ini dirancang fleksibel dan adaptif untuk berbagai kebutuhan aktivitas baik individu maupun kelompok. Prinsip utamanya adalah menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi aktif, mendorong kreativitas, serta meningkatkan efektivitas kegiatan. Dengan demikian, pada konteks sosial, ruang interaktif menunjukkan kesamaan peran sebagai pengikat interaksi manusia yang bersifat inklusif, mendukung, dan transformatif.

2.3. DESAIN INTERIOR RUANG BERMAIN

Desain interior adalah sebuah perwujudan dari ilmu desain yang fokus dalam bidang tata letak barang dalam ruang untuk memaksimalkan nilai estetika dan fungsionalnya. Menurut Susanto, struktur pembentuk ruang dalam interior terdiri atas kolom, dinding, lantai, dan plafon (Sholikhah et al., 2024). Salah satu cabang ilmu desain interior yang membahas kenyamanan pengguna dalam sebuah ruangan adalah ergonomi. Ergonomi dapat diartikan sebagai pengaruh suatu pekerjaan terhadap kenyamanan pekerja. Poin-poin penting dari ergonomi mencakup antropometri, pencahayaan, penghawaan, kebisingan dan warna.

Desain interior ruang bermain melibatkan penataan ruang yang efektif dengan mempertimbangkan fleksibilitas, interaksi pengguna, dan hubungan antar ruang untuk memperkuat interaksi sehingga ruang bermain dapat berfungsi sebagai wadah terhadap berbagai kebutuhan aktivitas (Ardebili & Besim, 2025). Elemen interior seperti tata letak furnitur, hubungan ruang, serta pengaturan sirkulasi tidak hanya memenuhi aspek fungsional, tetapi juga mendukung pengembangan sosial, kreativitas, dan pengalaman bermain yang lebih baik bagi penggunanya.

2.4. KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka pemikiran penelitian ini berangkat dari *board game* sebagai aktivitas interaktif yang mendorong interaksi sosial dan pembelajaran non formal. Aktivitas tersebut membutuhkan ruang yang mampu memfasilitasi keterlibatan pengguna sehingga konsep ruang interaktif menjadi dasar perancangan. Konsep *play hub* dipahami sebagai ruang komunal yang mewadahi aktivitas bermain dan interaksi komunitas. Dalam konteks ini, *board game play*

hub diposisikan sebagai fasilitas publik yang mengintegrasikan fungsi hiburan, edukasi, dan sosial. Peran desain interior kemudian menjadi elemen utama dalam membentuk tata ruang dan atmosfer yang mendukung kenyamanan, fleksibilitas, dan interaksi sosial.

3. METODE PENELITIAN

3.1 PENDEKATAN PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode perancangan Kilmer yang terdiri dari tahapan analisis dan sintesis (Kilmer, 2014). Tahap analisis dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner, survei, wawancara, dan studi pustaka untuk memahami karakter pengguna, kebutuhan ruang, pola aktivitas bermain *board game*, serta referensi teori dan studi perbandingan yang

relevan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk merumuskan permasalahan dan konsep perancangan. Selanjutnya, pada tahap sintesis, hasil analisis diterjemahkan ke dalam solusi desain melalui perumusan konsep ruang, penataan ruang, desain ruang, dan pembentukan atmosfer interior yang mendukung penerapan konsep ruang interaktif.

3.2 OBJEK DAN LOKASI PENELITIAN

Survei lapangan dilakukan di 3 lokasi yang relevan dengan tempat bermain *board game*, yaitu The Bunker dan Gameopoly Board Game Cafe di Gading Serpong serta Dots Board Game Cafe di Pantai Indah Kapuk. Survei lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan fasilitas eksisting dalam mendukung aktivitas komunitas *board game*.

TABEL 1. KARAKTERISTIK LOKASI PENELITIAN

No.	Lokasi Survei	Keterangan	Kelebihan	Kekurangan
1	The Bunker	The Bunker memiliki karakteristik desain industrial rustic dengan penggunaan beton, besi, kayu, dan exposed ceiling yang menciptakan kesan vintage dan kasual.	Tersedianya ruang VIP yang dapat disewa untuk acara komunitas seperti turnamen atau gathering	Ruang bermain belum terbagi berdasarkan jenis permainan dan tidak tersedia ruang VIP khusus untuk kelompok kecil.
2	Gameopoly	Gameopoly mengusung desain tematik anime dengan dominasi warna biru dan oranye serta pajangan figur sebagai elemen visual utama.	Terdapat area khusus untuk aktivitas <i>trading card game</i> (TCG).	Belum tersedia ruang VIP yang fleksibel maupun zonasi berdasarkan jenis permainan.
3	Dots	Dots memiliki karakteristik desain futuristik dengan penggunaan warna primer, material metallic, dan pencahayaan LED strip	Tersedianya ruang VIP untuk kelompok kecil hingga sekitar 10 orang.	Belum menyediakan ruang VIP untuk acara berskala besar dan belum memiliki pembagian zona bermain berdasarkan jenis permainan.

3.3 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh

melalui studi pustaka, survei lapangan, wawancara, dan kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, karakter

aktivitas bermain, serta permasalahan pada fasilitas *board game* eksisting. Analisis studi banding dilakukan untuk membandingkan karakteristik dan penerapan desain pada fasilitas sejenis. Hasil analisis kemudian disintesis menjadi konsep ruang interaktif yang diterapkan dalam perancangan *board game play hub* melalui layout ruang, desain interior, dan pembentukan nuansa interior.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Penerapan konsep perancangan pada "Timeloop" *Board Game Play Hub* disusun berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang menunjukkan kebutuhan ruang bermain yang mampu mengakomodasi aktivitas sosial sekaligus aktivitas fokus. Konsep ruang diterapkan melalui pembagian zona *fun (party)* dan zona fokus (*strategy*) untuk menyesuaikan karakter permainan *board game* yang beragam.

Dari sisi estetika, desain mengusung gaya retro futuristik dengan sentuhan *playful* untuk menciptakan suasana yang atraktif dan sesuai dengan karakter pengguna utama, yaitu mahasiswa, pelajar, dan keluarga. Aspek utilitas diwujudkan melalui penerapan sistem akustik yang baik, pencahayaan yang nyaman, keamanan ruang, serta aksesibilitas ramah difabel. Pemilihan furnitur modular dan ergonomis mendukung fleksibilitas tata ruang serta kenyamanan bermain dalam durasi panjang. Material kayu, kaca, dan besi dengan warna netral dan aksen cerah dipilih untuk menghadirkan kesan hangat sekaligus energik, sementara integrasi teknologi diterapkan untuk meningkatkan interaktivitas ruang dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

Konsep utama perancangan ini terinspirasi dari gagasan perjalanan waktu yang merepresentasikan keterhubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan dalam satu pengalaman ruang. *Board game* diposisikan sebagai medium lintas waktu yang menghadirkan memori, strategi, dan interaksi sosial secara berkelanjutan sebagai penghubung antara pengalaman personal dan kebersamaan komunal.

4.2 ANALISIS SITE DAN BANGUNAN

Pemilihan lokasi perancangan mempertimbangan konteks kawasan Gading Serpong yang berkembang sebagai area pendidikan, hunian, dan komersial dengan tingkat aktivitas sosial yang tinggi serta dominasi pengguna dari kalangan mahasiswa, pelajar, dan keluarga. Kawasan ini memiliki aksesibilitas yang baik, kedekatan dengan fasilitas publik, serta potensi komunitas yang mendukung aktivitas rekreasi berbasis interaksi sosial.

Gedung eksisting Ebina Arima Library and Community Center dipilih sebagai acuan karena karakter bangunannya yang mengakomodasi fungsi edukatif dan komunal secara bersamaan, dengan tata ruang terbuka dan fleksibel. Konsep bangunan tersebut dinilai relevan untuk diadaptasi dalam perancangan *board game play hub* karena mampu mendukung aktivitas berkumpul, belajar informal, dan interaksi komunitas dalam satu lingkungan yang terintegrasi.

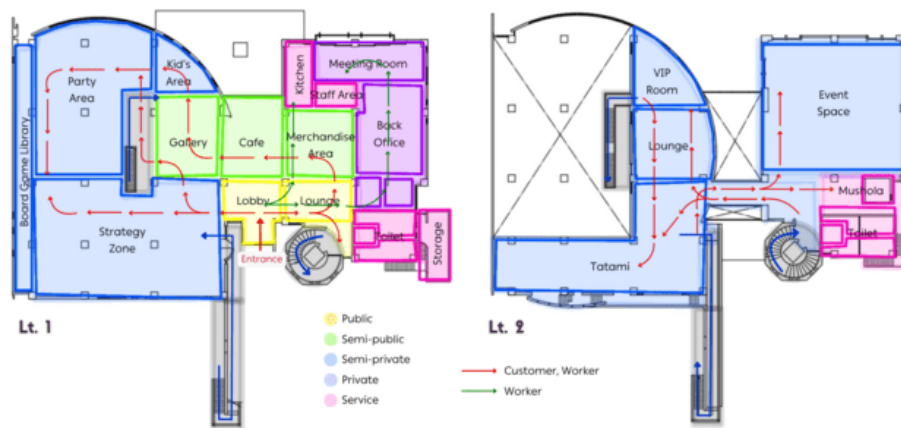


GAMBAR 1. FASAD BANGUNAN EKSTING (ARCHELLO, 2021)

4.3 ZONING DAN SIRKULASI RUANG

Penerapan konsep perancangan diwujudkan melalui pengaturan zoning yang jelas dan terstruktur untuk mendukung berbagai aktivitas dalam *board game play hub*. Zoning ruang dibagi ke dalam beberapa area utama, yaitu area publik, semi publik, semi privat, privat, dan area servis.

Area publik terdiri dari lobby dan *lounge*, sementara itu area semi publik mencakup area *merchandise*, kafe, dan juga galeri yang berfungsi sebagai ruang interaksi awal serta tempat berkumpul bagi pengunjung. Area semi privat mencakup area bermain utama, area tatami, ruang event, dan ruang vip yang dirancang untuk mendukung aktivitas bermain dengan tingkat fokus yang lebih tinggi. Area ini dirancang terbuka dan mudah diakses untuk menciptakan kesan inklusif serta mendorong interaksi antar pengguna. Selain itu, terdapat area servis seperti dapur dan ruang staff dan juga area privat yang terdiri dari back office untuk mendukung operasional *board game play hub* secara keseluruhan.



GAMBAR 2. ZONING DAN GROUPING RUANG

4.4 EKSPLORASI DESAIN

Eksplorasi desain mengambil inspirasi dari *board game* yang telah ada dan mengadaptasi bentuk dari unsur dan komponen permainan ke dalam desain pembentukan ruang. Eksplorasi desain mengambil bentuk *board game* klasik sebagai elemen utama dalam desain agar terasa lebih umum dan terhubung dengan pengunjung. Sementara itu, desain mengadopsi bentuk dari desain *board game* yang lebih modern sebagai elemen dekoratif dalam interior.



GAMBAR 3. EKSPLORASI DESAIN

4.4 ELEMEN PEMBENTUK RUANG INTERIOR

Elemen interior dirancang untuk memperkuat identitas "Timeloop" melalui penggunaan warna, material, dan pencahayaan. Palet warna yang digunakan merupakan kombinasi warna hangat dan aksen kontras yang menciptakan suasana playful sekaligus nyaman. Palet warna yang digunakan terinspirasi dari palet warna retro yang cerah dan warna-warni agar mencerminkan kegiatan bermain *board game* yang menyenangkan.

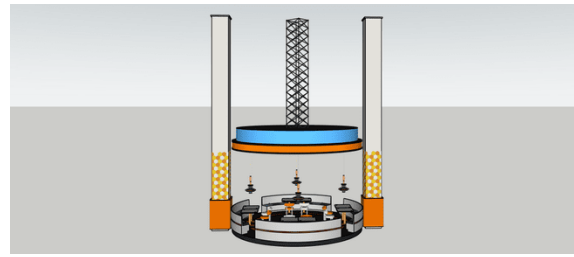


GAMBAR 4. PALET WARNA RETRO

Pencahayaan dirancang berlapis dengan kombinasi pencahayaan utama dan pencahayaan aksen. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang dinamis sekaligus mendukung kebutuhan visual pengguna selama bermain *board game*. Elemen grafis dan dekoratif yang terinspirasi dari dunia *board game* turut dihadirkan untuk memperkuat identitas ruang.

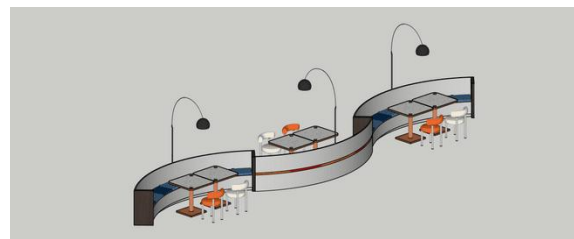
Sementara itu, desain furnitur diterapkan melalui penggunaan bentuk melingkar dan lengkung yang merepresentasikan alur waktu, diantaranya adalah :

1. *Platform Area*, dirancang dengan bentuk melingkar sebagai simbol putaran waktu yang menjadi inti identitas "Timeloop". Area ini berfungsi sebagai pusat aktivitas bermain dan interaksi sosial.



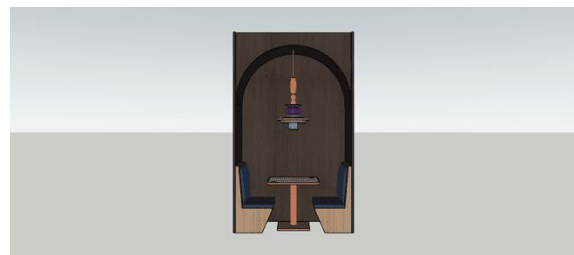
GAMBAR 5. PLATFORM AREA

2. *Loop Bench*, memiliki bentuk lengkung yang merepresentasikan alur waktu tanpa akhir. Desain modularnya memungkinkan fleksibilitas pengaturan duduk dan mendukung interaksi antar pemain dalam berbagai skala kelompok.



GAMBAR 6. LOOP BENCH

3. *House Bench*, dirancang sebagai ruang duduk semi tertutup untuk permainan yang membutuhkan fokus dan privasi. Bentuk lengkung menyerupai portal waktu menghadirkan kesan intim dan aman.



GAMBAR 7. HOUSE BENCH

4.5 PENERAPAN HASIL PERANCANGAN INTERIOR

Area bermain *board game* menjadi fokus utama dalam perancangan "Timeloop". Area ini dirancang dengan mempertimbangkan variasi jenis permainan, jumlah pemain, serta durasi bermain. Oleh karena itu, area bermain dibagi menjadi beberapa tipe ruang, seperti area bermain *party games* untuk permainan kasual, area bermain *strategy zone* untuk permainan

Junsen Michael Setyadi, Widasapta Sutapa

strategis, area bermain tatami untuk pengalaman bermain yang lebih santai, dan ruang privat untuk komunitas atau turnamen kecil.



GAMBAR 8. DESAIN AREA PLAY ZONE

Selain area bermain, perancangan ini juga menyediakan ruang pendukung seperti ruang komunitas dan ruang event. Ruang komunitas dirancang sebagai wadah bagi pengguna untuk berdiskusi, belajar, dan mengembangkan minat terhadap *board game*. Ruang ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti workshop, pelatihan, atau diskusi komunitas.



GAMBAR 9. DESAIN RUANG EVENT SPACE

Ruang event dirancang untuk mendukung kegiatan berskala lebih besar, seperti turnamen atau peluncuran *board game* baru. Fleksibilitas tata ruang menjadi aspek utama dalam perancangan area ini agar dapat menyesuaikan dengan berbagai kebutuhan acara.

Terakhir, terdapat VIP Room yang mengutamakan kenyamanan, privasi, dan fokus

bermain untuk mewadahi kelompok kecil hingga 10 pemain. Ruang VIP difasilitasi meja khusus dengan suasana yang lebih eksklusif untuk menunjang pengalaman bermain.



GAMBAR 10. DESAIN RUANG VIP

5. KESIMPULAN

Perancangan "Timeloop" Board Game Play Hub menunjukkan bahwa desain interior yang terstruktur, fleksibel, dan berorientasi pada pengguna mampu mengintegrasikan fungsi hiburan, pembelajaran, dan interaksi sosial secara efektif. Melalui pembagian zona bermain yang jelas antara aktivitas sosial dan fokus, serta dukungan ruang event, VIP, dan area komunal, fasilitas ini berhasil mengakomodasi beragam karakter permainan dan kebutuhan komunitas *board game*.

Kehadiran *board game play hub* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai ruang edukatif dan wadah pengembangan komunitas yang mendorong interaksi sosial serta pertumbuhan industri *board game*. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan fasilitas ruang bermain berbasis komunitas di Indonesia pada masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Widasapta Sutapa, M.Ds. atas bimbingan dan masukan selama proses penelitian, serta kepada para narasumber yang bersedia mengisi kuesioner dan diwawancarai pada lokasi penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2020). Detox Media Digital (Sikap Milenial terhadap Detox Media Digital). *Promedia*, 6(2), 355-364.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Visual*, 18(1), 16-27.
- Fauzi, S., & Yuono, D. (2020). Ruang Interaktif Kreatif di Kemang. *Jurnal Stupa*, 2(2), 1649-1658.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. Wiley.
- Lin, C. P. (2024). A Preliminary Study of the Values and Benefits of Community Based Play Hubs. *Iris Journal of Educational Research*, 3(5), 1-5.
- Madkour, H. G. A. R. A. (2020). A Study of Interactive Learning Spaces Within Educational Facilities. *International Journal of Architectural Engineering and Urban Research*, 3(1), 16-26.
- Samadi Ardebili, S., & Yücel Besim, D. (2025). A Global Perspective on Indoor Playing Areas and Space Organization in Kindergartens. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 10(1), 147-156.
- Sholikhah, F. N., Faizah, R., & Munawaroh, H. (2024). Desain Interior Pendidikan Anak Usia Dini di Ra Ar-Raudah. *Jurnal Tunas Cendekia*, 7(1), 23-30.
- Sihombing, R. (2025). Board Game Berpotensi Berkembang, APIBGI Didorong Berkolaborasi dengan sektor Ekonomi Kreatif. *Sokoguru*.
- Wijaya, F. (2023). Perancangan Boardgame Kartu Kakoru. *KESATRIA Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(3), 640-658.