

Fasilitas Arkade Permainan di Bali

Jason Setiabudi dan Handinoto
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 b12190083@john.petra.ac.id; handinot@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Ruang Tengah Fasilitas Arkade Permainan di Bali

ABSTRAK

Fasilitas arkade merupakan sebuah fasilitas permainan yang sudah jarang dimainkan sejak munculnya permainan di handphone. Seringkali pemahaman orang mengenai arkade hanyalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam mesin. Namun arkade mencakup lebih banyak permainan dari orang yang biasa pikirkan. Berbagai macam permainannya memang sudah ada secara virtual. Namun untuk benar benar menikmati permainannya, arkade ini dibangun tanpa menggunakan teknologi virtual. Sehingga pengunjung dapat bergerak dan menikmati permainan apa adanya. Jenis permainan yang ada di arkade ini dapat dimainkan dengan santai sambil berbincang dengan teman. Karena adanya beragam jenis permainan dan kebutuhan masing masing permainan, maka terdapat banyak ruangan yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan teori wayfinding bertujuan agar pengunjung tidak tersesat di dalam fasilitas. Hal ini juga memiliki tujuan untuk membedakan sirkulasi pengunjung yang pernah datang dan yang belum pernah datang ke fasilitas. Dimana dengan teori wayfinding ini pengunjung dapat bersirkulasi secara bebas namun tetap memiliki arahan pola sirkulasi.

Kata Kunci: Arkade, Permainan, Sirkulasi, Wayfinding, Bali

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bali merupakan salah satu penyumbang devisa terbesar negara Indonesia di bidang pariwisata. Namun semenjak adanya pandemi Covid-19, Bali sendiri mengalami penurunan. Tanpa pariwisata, ekonomi Bali ibarat permainan roller coaster setelah mencapai titik puncak, meluncur turun drastis.

Walaupun pada tahun 2022 ini Bali lebih ramai dibandingkan tahun tahun sebelumnya. Dan penurunan ini sangatlah berdampak pada Negara Indonesia. Hal ini dikarenakan pariwisata Bali adalah pendapatan kedua terbesar negara Indonesia setelah minyak dan gas. Sandiaga Uno mengatakan bahwa fokus pemerintah pada tahun 2022 adalah untuk menghidupkan kembali ekonomi Bali. Namun jika dilihat, wisata Bali yang ramai dan seru adalah wisata saat matahari belum terbenam. Ketika matahari sudah terbenam biasanya wisata Bali mulai tutup karena kegiatan utamanya yang berpusat di pantai. Dan wisata malam biasanya hanya ada bar, cafe atau mall.

Untuk membantu penghidupan kembali ekonomi Bali maka alangkah baiknya jika keramaian dan keseruan aktivitas di Bali tidak berhenti sampai sore saja. Namun juga ada

suatu aktivitas yang sama ramai dan serunya pada saat malam hari. Maka dari itu, muncullah ide untuk membuat arkade. Hal ini dikarenakan arkade biasanya adalah sebuah tempat yang ramai dikunjungi pada saat hari sudah gelap.

Permainan arkade adalah sebuah permainan hiburan yang dioperasikan dengan koin dan mesin. Selain itu arkade juga memiliki berbagai macam jenis permainan dan sudah tidak hanya berfokus pada mesin saja. Contohnya seperti sport arkade panah Sha-Raku di Jepang. Permainan arkade ini merupakan aktivitas di dalam ruang sehingga kegiatan masih bisa berlangsung di malam hari.

Arkade dapat menjadi tempat dimana orang-orang yang memang suka bermain. Karena orang-orang rela membayar untuk bermain permainan yang mereka sukai. Contohnya seperti tempat bermain bowling, billiard dimana orang-orang dapat berkumpul sambil bermain permainan yang mereka sukai. Dan hal ini dapat menjadi salah satu daya tarik wisatawan ketika malam hari. Bahkan para pengunjung lokal pun juga dapat menghabiskan waktu untuk cangkruk di arkade ini.

1.2. Tujuan Perancangan

Salah satu tujuan dibuatnya fasilitas arkade ini adalah untuk meramaikan suasana malam di Bali. Dengan dibuatnya arkade ini diharapkan agar wisatawan atau penduduk lokal Bali mendapatkan suatu jenis hiburan baru pada malam hari. Tidak hanya bar atau cafe dan juga tempat peristirahatan. Namun munculnya suatu aktivitas yang tidak kalah ramai dan serunya dengan aktivitas yang ada di pagi sampai sore. Selain itu, arkade yang akan dibuat ini memiliki tujuan agar permainan arkade tidak hanya dapat dinikmati oleh anak kecil saja, namun juga orang dewasa. Fasilitas ini juga dibuat untuk mengenalkan permainan arkade agar tidak terlupakan karena permainan di handphone.

1.3. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan fasilitas arkade permainan di Bali ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak berikut ini:

- Wisatawan

Dengan adanya fasilitas arkade ini diharapkan wisatawan mendapatkan pengalaman hiburan yang lebih lama di Bali. Tidak hanya terbatas pada aktivitas pagi hari saja, namun para wisatawan dapat menikmati keseruan aktivitas pada malam hari

- Penduduk lokal

Dengan adanya fasilitas, diharapkan para penduduk lokal mendapatkan hiburan ketika ingin berkumpul dengan teman. Atau dapat melakukan hobi mereka secara indoor dan sambil bersantai.

1.4. Rumusan Masalah

1.4.1. Masalah Utama

- Menciptakan desain yang memiliki kebutuhan dan karakteristik ruang masing-masing

1.4.2. Masalah Khusus

- Membuat sirkulasi agar pengunjung tidak tersesat di dalam fasilitas
- Membuat sirkulasi yang berbeda untuk pengunjung yang pertama kali datang dan sudah pernah datang ke dalam fasilitas
- Membuat sirkulasi yang bebas namun secara tidak sadar tetap terarahkan untuk pengunjung yang pertama kali datang
- Membuat sirkulasi yang dapat memancing pengunjung untuk mencoba permainan permainan yang ada di dalam fasilitas

1.5. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di jalan Raya Kuta, Kuta, Kec. Kuta, Kabupaten Badung, Bali. Dan merupakan lahan kosong yang awalnya menjadi tempat parkir Grand Istana Rama Hotel. Namun sudah tidak beroperasi lagi sebagai lahan parkir. Pemilihan tapak disebabkan karena daerah Kuta yang cukup ramai dan seringkali dikunjungi wisatawan sewaktu berlibur di Bali.



Gambar 1.2. Kondisi Tapak

Data Tapak :

Lokasi Lahan : Jl. Raya Kuta, Kuta, Kec. Kuta, Kabupaten Badung, Bali 80361

Luas Lahan : + 16.000 m²

Jenis Zona : Kawasan Zona Pariwisata

KDB: Maksimal 60%

KLB: Maksimal 2.4x

KTB: Maksimal 15 meter atau 4 lantai (Peraturan Umum Provinsi Bali)

KDH : Minimal 30%

GSB: 6 meter (depan), 4 meter (samping, kiri, dan belakang)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Macam Jenis Permainan

Jenis jenis permainan yang ada di fasilitas arkade ini adalah jenis permainan yang dapat juga dimainkan di dalam dunia nyata tanpa menggunakan mesin. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat bergerak dan merasakan sensasi perasaan permainan yang sesungguhnya. Jenis jenis permainan yang ada yaitu:

- Area Memukul Baseball

Pada area ini, tersedia line pemukul baseball yang di ujungnya terdapat mesin penembak bola. Cara bermain pengunjung adalah berusaha untuk memukul bola yang dilemparkan oleh mesin menggunakan tongkat pemukul baseball.

- Area Memanah

Pada area ini tersedia line memanah yang ujungnya diberikan target panah. Cara bermain pengunjung adalah berusaha untuk mendapatkan poin dengan memanah target yang telah disediakan.

- Area Mini Golf

Pada area ini tersedia 9 macam hole yang memiliki rintangan yang berbeda. Cara bermain pengunjung adalah dengan berusaha memasukan bola dengan memukul sedikit mungkin per hole nya. Permainan akan berakhir jika pengunjung sudah berhasil memasukan bola ke 9 hole tersebut.

- Area Bowling

Pada area ini tersedia line bowling beserta seating area untuk duduk bersantai sambil menikmati permainan. Cara bermainnya seperti bowling pada umumnya yaitu pemain berusaha untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin menggunakan bola bowling. Selain itu untuk latihan disediakan area shuffleboard dimana prinsip cara bermainnya sama cuma tidak menggunakan bola bowling.

- Area Billiard

Pada area ini tersedia meja billiard berukuran 9 in dan juga seating area untuk duduk bersantai sambil menikmati permainan. Meja billiard yang digunakan adalah meja standar untuk bermain biasa dan santai yaitu meja 9 in. Cara bermainnya seperti permainan billiard pada umumnya. Mereka bebas bisa bermain bola 8 atau bola 9 tergantung keinginan pengunjung.

- Area Laser Tag

Tersedia 2 area yang berbeda untuk laser tag. Perbedaan area ini merupakan perbedaan suasana ruang atau rintangan yang berbeda. Pengunjung bebas memilih ingin bermain di ruangan yang mana. Ruangan laser tag ini menggunakan standar kapasitas 20-30 orang. Sehingga semakin sedikit pemain maka semakin seru rintangan yang dihadapi.

- Area Mini Bola Basket

Tidak seperti lapangan basket pada umumnya. Lapangan bola basket pada fasilitas arkade ini hanya berdimensi 6x10 m. Dimana lapangan cukup untuk bermain 2-4 orang atau

melakukan 3 point shoot. Selain itu lapangan diperkecil agar pengunjung tidak kelelahan bermain dan dapat bermain dengan santai.

- Area Bermain Kartu

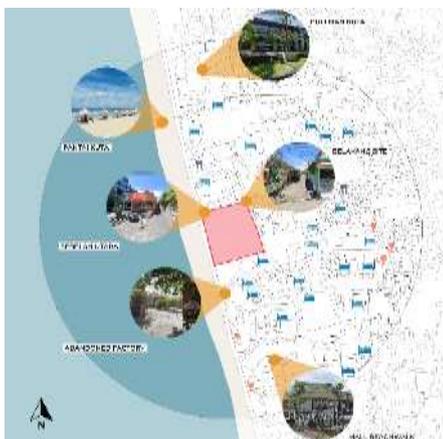
Area bermain kartu memiliki beberapa jenis permainan yaitu poker, baccarat, roulette, dan blackjack. Pada permainan kartu ini menggunakan prinsip menyewa meja. Jadi chip dan peralatan main sudah disiapkan diatas meja tinggal bermain secara santai saja bersama teman. Tidak perlu menggunakan taruhan karena tujuannya hanyalah mengenalkan permainan kepada pengunjung.

- Area Mesin Arkade

Pada area ini terletak berbagai macam permainan digital. Atau bisa disebut permainan yang dilakukan di dalam mesin. Cara bermainnya adalah pengunjung mengisi saldo di resepsi. Setelah itu pengunjung bebas bermain di mesin apa saja menggunakan saldo itu. Lalu tiket yang didapatkan dari permainan dapat ditukarkan menjadi hadiah.

2.2. Analisis Site

Pada sekitar site terdapat banyak hotel, baik yang di jalan utama maupun di gang kecil. Hotel hotel ini dapat menjadi sumber pengunjung. Selain itu terdapat banyak restoran dan juga bar yang buka sampai malam. Di seberang site juga terdapat pantai Kuta yang biasanya ramai di waktu pagi hari. Namun pantai Kuta tidak dapat menjadi sumber view dari lantai 1 karena adanya pembatas tembok.



Gambar 2.1. Analisa Site Sekitar

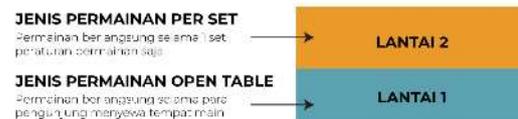
Pada jalan Raya Kuta, sirkulasi pedestrian cukup aktif. Hal ini dikarenakan banyaknya hotel yang terletak di gang kecil.

Sehingga kendaraan tidak seberapa aktif di gang gang kecil tersebut. Dan jalur pedestrian juga ramai karena adanya Pantai Kuta di seberang site. Sehingga site harus menyediakan jalur bagi para pedestrian untuk jalan dan masuk ke dalam fasilitas. Secara nyaman dan tidak terganggu oleh lajur drop off kendaraan yang masuk ke dalam site.

2.3. Konsep dan Zoning Tapak

Konsep perancangan berawal dari sirkulasi pengunjung. Dimana sirkulasi pengunjung yang pertama kali datang dan sudah pernah datang berbeda. Sirkulasi pengunjung yang pertama kali datang diarahkan sesuai jalur sirkulasi tiap ruangan permainan. Dimana sirkulasinya sebenarnya bebas namun ternyata masih terarahkan. Sedangkan pada pengunjung yang sudah pernah datang melalui sirkulasi yang sama tetapi bedanya adalah mereka dapat menggunakan jalan pintas yang terlihat setelah mengitari seluruh bangunan. Saat pertama kali datang, pengunjung tidak dapat melihat jalan pintas itu karena tersembunyi dan akan terlihat ketika sudah melalui seluruh bangunan.

Program pembagian ruang dibedakan berdasarkan zonasi per lantai dan zonasi per massa. Untuk zonasi per massa dibedakan berdasarkan karakteristik permainannya. Sebagai contoh billiard dan basket dijadikan satu massa karena karakteristik permainannya yang mirip keduanya bisa dibuat bermain sambil duduk bersantai. Sedangkan pada permainan mini golf dan laser tag dijadikan satu massa karena karakteristik permainannya yang bergerak dan menjelajahi isi ruangan.



Gambar 2.2. Diagram Zonasi per Lantai

Untuk pembagian per lantai dibedakan berdasarkan lama permainannya. Untuk lantai 2 zona diatur berdasarkan permainan yang selesai ketika pemain mencapai poin tertentu. Dan untuk zona lantai 1 diatur berdasarkan cara permainan yang

lebih ke open table atau sewa lapangan. Hal ini dikarenakan pada lantai 2 akan lebih cepat menyelesaikan permainan dan pengunjung masih dapat memutar seluruh massa.

2.4. *Besaran Ruang*

Keterangan Sumber:

SP : Studi Preseden

SI : Standar Internasional

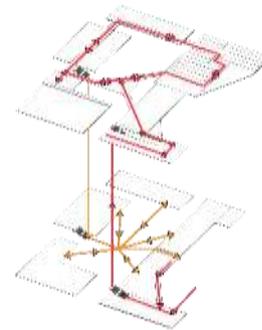
STUDI RUANG TERDESAIN ARKADE		
NAMA RUANGAN	BESARAN RUANGAN (M2)	
AREA BOWLING (16 LINE + SEATING AREA)	1105	SP
SHUFFLE BOARD (16')	200	SI
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	225	SP
AREA BILLIARD (MEJA BILLIARD + SEATING AREA)	1000	SP
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	320	SP
LASER TAG AREA (20 PLAYER)	640	SI
BRIEFING AREA	40	SI
VESTING AREA	64	SI
CONTROL AREA	48	SI
AREA LOBBY (TOILET, TICKET COUNTER)	265	SP
AREA MINI GOLF	925	SI
AREA LOBBY (TOILET, TICKET COUNTER, STORAGE, LOCKER)	190	SP
AREA BASKET COURT BASKETBALL (3-4 ORANG) + SEATING AREA	608	SP
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	176	SP
AREA MESIN ARKADE	728	SP
TICKET COUNTER AND STORE	190	SP
2 STORAGE	32	SP
TICKET STORE	128	SP
STORAGE	32	SP
TICKET OFFICE	8	SP
PEMINJAMAN EQUIPMENT	8	SP
LOCKER / EQUIPMENT (1 UNIT)	0.2	SP
AREA KARTU	828	SP
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	100	SP
AREA ARCHERY	560	SI
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	220	SP
AREA BASEBALL	1535	SP
AREA LOBBY (TOILET, LOCKER, STORAGE, TICKET COUNTER)	350	SP
LOUNGE		
AREA MAKAN (4 PERSON TABLE)	700	SP
KITCHEN	160	SP
AREA RETAIL (8 STORE, 4 TOILET)	1290	SP
LOBBY AREA	108	SP
STAFF		
(2 MANAGER OFFICE, 1 PANTRY, 1 RUANG ARSIP, 1 RUANG KARYAWAN)	130	SP
UTILITAS		
TRAFD	15	SP
PLN	15	SP
GENSET	50	SP
MDP	16	SP
TANDON BAWAH	20	SP
RUANG POMPA	10	SP
STP	30	SP
TPB	10	SP
TOTAL	13039.37	
TOTAL + JEMBATAN	14089 M2	

Gambar 2.3. Tabel Besaran Ruang

2.5. *Pendekatan Desain*

Pendekatan desain adalah sirkulasi. Dimana selain agar pengunjung tidak tersesat, pola sirkulasi digunakan untuk mengatur permainan dengan pola sirkulasi yang berbeda setiap lantai. Dimana pada lantai 1 pola sirkulasinya masuk keluar berbeda dengan lantai 2 yang pola sirkulasinya menerus. Hal ini terjadi karena pada lantai 2, waktu yang

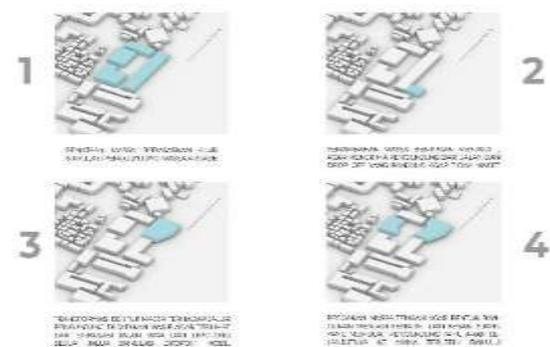
dibutuhkan untuk bermain jauh lebih sedikit daripada lantai 1 sesuai dengan pembagian zonasi per lantai. Sehingga di lantai 2 pengunjung dapat mencoba seluruh permainan berpoin. Oleh karena itu, penataan massa dimulai dari sirkulasi di dalam fasilitas.



Gambar 2.4. Diagram Sirkulasi Pengunjung

3. **PENDALAMAN**

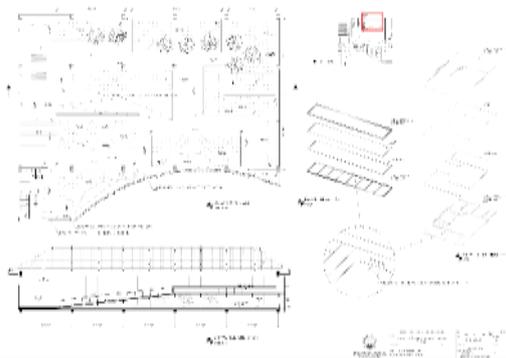
Pendalaman desain sirkulasi yang terjadi pada ruang dan juga bentukan massa fasilitas arkade ini menggunakan teori wayfinding. Dimana pengunjung dapat mengetahui alur atau arahan sirkulasi tanpa diberitahu. Salah satu penerapannya terdapat pada penerapan massa. Tidak hanya ruang dalam, namun ruang luar pun didesain untuk menunjukkan arah. Pada gambar 3.3 nomor 2 ditunjukkan bahwa permainan massa ditonjolkan untuk bahasa bentuk penerimaan drop off. Letak drop off selain untuk menangkap, namun juga agar sirkulasi drop off panjang. Sehingga kemacetan yang ada di jalan dipindahkan menuju site. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kemacetan yang terjadi tepat di luar site.



Gambar 3.1. Diagram Transformasi Bentuk Bentuk dari massa yang ada pada gambar 3.3 nomor 3 menunjukkan bahwa bentuk massa

diubah menjadi bentukan yang masif. Hal ini bertujuan agar pengunjung yang ingin datang ke dalam fasilitas tidak terlewatkan. Selain itu transformasi pemotongan miring pada masa bertujuan untuk mengarahkan pengunjung menuju drop off. Selain itu pada gambar 3.3. nomor 4 Bagian ruang tengah massa di coak agar menunjukkan arahan bahwa rute selanjutnya berada di coakan tersebut. Hal ini yang mengarah kepada konsep bahwa sirkulasinya tampak bebas namun sebenarnya terarahkan.

Selain itu teori wayfinding juga digunakan pada penyusunan ruang. Ruang disusun agar pengunjung mengetahui arahan selanjutnya saat bermain tanpa perlu diberi tahu. Contohnya pada ruangan mini golf, penataan hole disusun agar pengunjung dapat langsung menuju ke hole selanjutnya setelah menyelesaikan hole yang dimainkan. Hole disusun dari awal memasuki permainan sampai selesai keluar permainan.

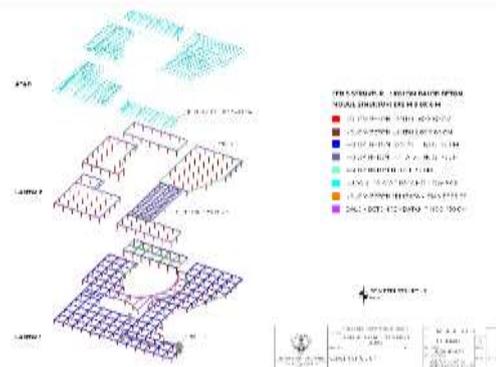


Gambar 3.2. Detail Ruang Mini Golf

4. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur utama fasilitas ini menggunakan sistem kolom dan balok beton bertulang. Modul yang digunakan adalah modul 8x8 m. Dimensi ini digunakan agar tidak menghalangi line permainan. Hal ini dikarenakan satu line permainan memiliki lebar 3.5 m. Sehingga satu modul dapat diisi oleh 2 line permainan tanpa terganggu oleh kolom. Selain itu, penggunaan modul 8x8 bertujuan untuk pemaksimalan pemanfaatan sirkulasi basement. Dimana modul 8x8 dapat digunakan untuk parkir 3 mobil. Pada lantai 2

ada beberapa kolom yang dihilangkan agar ruangan terlihat lebih luas sehingga balok lantai 2 lebih tinggi daripada lantai 1. Atap menggunakan atap sirap perisai dengan struktur atap menggunakan kuda kuda rangka baja.

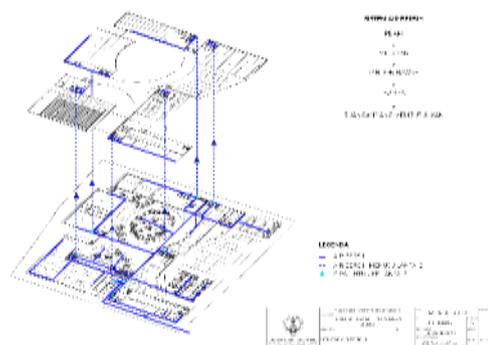


Gambar 4.1. Isometri Struktur

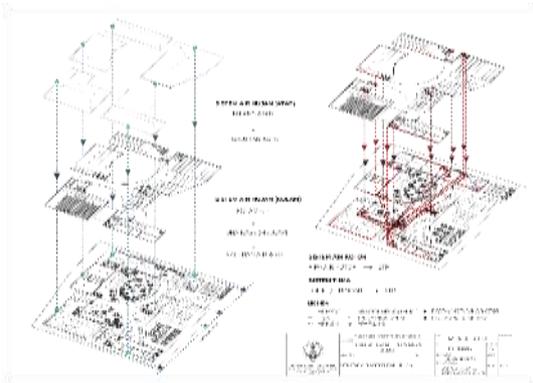
5. SISTEM UTILITAS

5.1. Sistem Utilitas Air

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem dari PDAM dan dialirkan melalui pompa. sistem air bersih hanya menggunakan tandon bawah tidak menggunakan tandon atas. Hal ini dikarenakan sistem listrik yang mengharuskan fasilitas untuk menyala terus. Sehingga pompa akan terus menyala dan tidak diperlukan penyimpanan tandon atas. Untuk air kotor dan tinja dibuang menuju STP. Sedangkan untuk air hujan akan disalurkan dari atap ke bawah menggunakan talang. Lalu setelah itu air hujan akan dibuang ke saluran kota.



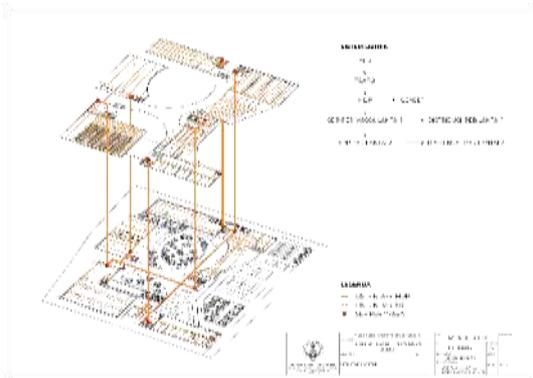
Gambar 5.1. Diagram Utilitas Air Bersih



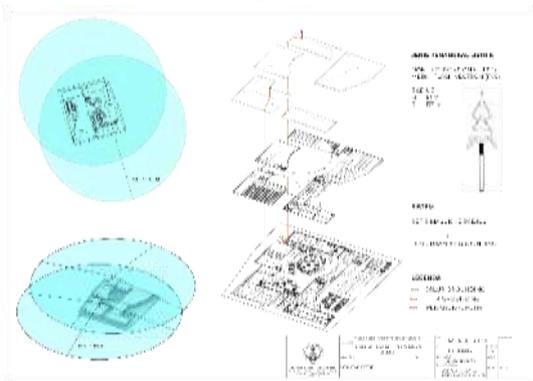
Gambar 5.2. Diagram Utilitas Air Kotor dan Tinja

5.2. Sistem Utilitas Listrik dan Petir

Sistem listrik menggunakan sistem dari PLN menuju trafo dan MDP. Setelah itu didistribusikan menuju SDP per massa. Tersedia genset untuk jaga jaga bila terjadi pemadaman listrik. Hal ini dikarenakan jika listrik padam maka mesin mesin di arkade ini tidak akan berfungsi. Oleh karena itu diperlukan genset agar listrik di bangunan ini berjalan terus.



Gambar 5.3. Diagram Utilitas Listrik



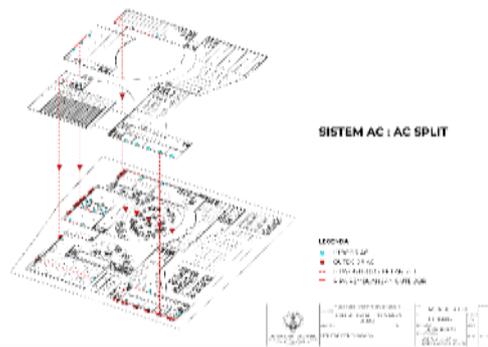
Gambar 5.4. Diagram Utilitas Petir

Sistem utilitas petir menggunakan tipe non konvensional (ESE). Sistem penangkal petir adalah petir yang masuk ke dalam radius

akan ditangkap oleh penangkal petir. Dari situ akan diteruskan menuju tanah langsung. Hal ini bertujuan karena banyaknya pohon yang ada di dalam site. Jika tidak ada penangkal petir maka resiko site tersambar sangatlah tinggi.

5.3. Sistem Utilitas Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan sistem AC split. Hal ini dikarenakan adanya fungsi retail di dalam fasilitas. Sehingga para pemilik retail dapat memilih dan menyesuaikan sendiri kebutuhan AC nya. Dan karena hanya ruangan dalam atau ruangan untuk beraktivitas saja yang menggunakan sistem AC. Untuk ruang luar atau sirkulasi umum tidak menggunakan sistem AC. Hanya menggunakan bukaan sistem penghawaan alami.



Gambar 5.5. Diagram Utilitas Penghawaan

6. KESIMPULAN

Fasilitas arkade permainan ini dibangun agar dapat membantu meramaikan suasana malam di Bali dan dapat menambah jumlah pendapatan di Bali. Diharapkan agar para wisatawan yang datang ke Bali mencoba fasilitas arkade ini untuk mengisi kegiatan malamnya sebelum beristirahat. Selain itu, fasilitas ini juga diharapkan agar dapat melestarikan permainan arkade yang jarang dimainkan lagi karena munculnya permainan di handphone. Selain itu, dengan menggunakan konsep bangunan di Bali. Fasilitas arkade permainan ini diharapkan menjadi salah satu tempat arkade yang bebas dari area sibuk retail. Dengan ini diharapkan agar pemain dapat mendapatkan suasana baru saat bermain berbeda dengan arkade lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. (n.d.). *Billiard: Olah Raga Semua Usia*. Seward. Retrieved December 10, 2022, from <https://seword.com/sport/billiard-1-jenis-permainan-dan-aturan-main>
- Arsitektur tradisional Bali, Konsep Dasar, Filosofi, Dan Cirinya*. Arsimedia. (2022, September 24). Retrieved December 11, 2022, from <https://www.arsimedia.com/2021/03/arsitektur-tradisional-bali-konsep.html>
- Gruening, D. (2020, April 22). *How big should your laser tag arena be?* Creative Works. Retrieved December 10, 2022, from <https://thewoweffect.com/how-big-should-your-laser-tag-arena-be/#:~:text=Arena%203D%20125%2D150%20square%20feet,2%20square%20feet%20per%20player>
- Juwita, N., & Anggraita, A. W. (n.d.). *Desain Interior Timezone Berkonsep Natural Negeri Dongeng Untuk Keluarga Sebagai Sarana Hiburan Keluarga Urban*, 1–6. <https://doi.org/https://docplayer.info/51228571-Desain-interior-timezone-berkonsep-natural-negeri-dongeng-untuk-keluarga-sebagai-sarana-hiburan-keluarga-urban.html>
- Kania. (2019, November 30). *Ikuti Perkembangan arsitektur bali, Dari Zaman Lampau hingga masa modern Kini*. Dekoruma . Retrieved December 11, 2022, from <https://www.dekoruma.com/artikel/92628/per-kembangan-arsitektur-bali>
- Muhajir, A. (2022, February 17). *Bangkit Dan Tenggelam Bali di Masa Pandemi. Inside Indonesia: The peoples and cultures of Indonesia*. Retrieved December 10, 2022, from <https://www.insideindonesia.org/bangkit-dan-tenggelam-bali-di-masa-pandemi>
- Merriam-Webster. (n.d.). *Amusement arcade*. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved December 10, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/amusement%20arcade>
- Nurjanah, S. (2015, November 19). *Cara Bermain Bowling*. Retrieved December 10, 2022, from <https://aturanpermainan.blogspot.com/2015/11/cara-bermain-bowling.html>
- Passini, R. (1984). *Wayfinding: An Act of Solving Spatial Problems*. In *Wayfinding In Architecture* (pp. 53–88). essay, New York : Van Nostrand Reinhold.
- Pemerintah Indonesia. *Peraturan Bupati Bandung Nomor 8 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kecamatan Kuta Tahun 2021-2041*. Bupati Bandung.Bali.
- Puttshack Bank*. Hire Restaurant, Puttshack Bank, London • HeadBox. (n.d.). Retrieved December 10, 2022, from <https://www.headbox.com/spaces/19111-book-restaurant-puttshack-bank-london>
- Standar Ukuran Lapangan Bola Basket, Garis Tandanya, Dan Perlengkapannya*. Pengadaan (Eprocurement). (2020, December 25). Retrieved December 10, 2022, from <https://www.pengadaan.web.id/2020/12/ukuran-lapangan-bola-basket.html>
- Suprpto, S., C, H., & Basuki, L. (2017). *Perancangan Interior Re-Desain Kaza Bowling Center Di Surabaya*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/https://media.neliti.com/media/publications/96582-ID-perancangan-interior-re-desain-kaza-bowl.pdf>
- Susanta, I. N., & Wiryawan, I. W. (2016). *Konsep Dan Makna Arsitektur Tradisional Bali Dan Aplikasinya Dalam Arsitektur Bali* . Workshop ‘Arsitektur Etnik Dan Aplikasinya Dalam Arsitektur Kekinian, 1–10. https://doi.org/https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/96acde4e5d638d5f0c76d5bb24c64208.pdf
- The rules of Minigolf*. (n.d.). Retrieved December 10, 2022, from <https://minigolfzlutice.cz/en/minigolf>
- Yanwardhana, E. (2021, December 22). *Sandi Uno: Bali penyumbang devisa terbesar di pariwisata ri*. CNBC Indonesia. Retrieved December 10, 2022, from <https://www.cnbcindonesia.com/news/20211222193439-4-301297/sandi-uno-bali-penyumbang-devisa-terbesar-di-pariwisata-ri>