

## ABSTRAK

### Perancangan Nightclub Dengan Konsep “Modern City”

Indonesia merupakan suatu daerah yang sangat strategis dalam pemasaran produk-produk luar, mengingat sifat masyarakatnya yang sangat konsumtif, selain itu mereka juga gemar bersosialisasi. Oleh karena itu tempat-tempat yang menjadi wadah untuk sosialisasi seperti bar, cafe, lounge dan nightclub laku keras. Dikota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, dll tempat-tempat tersebut sudah tidak tabu lagi untuk didatangi. *Image* buruk yang sudah menempel pada *Bar* atau *Nightclub* membuat orang-orang yang mendatangi tempat tersebut menjadi buruk. Tempat prostitusi, tempat penjualan obat-obatan terlarang, atau tempat orang minum-minuman keras (mabok) ialah konotasi yang sudah lekat pada *nightclub* ditilik pada segi psikologinya. *Bar* atau *Nightclub* sekarang menyajikan hal-hal yang berbeda untuk menghapus image yang sudah ada sejak lama, seperti: menawarkan tempat yang nyaman dan bersih dengan interior yang menarik dan musik-musik terbaru. Konsep *modern city* yang diterapkan dengan membuat fasilitas-fasilitas untuk setiap pendatang menjadi senang dan puas, bebas dari rasa penat dan berkumpul dengan komunitasnya sesudah semua aktivitas seharian. *Nightclub* sekarang ini menawarkan interior yang menarik dan modern serta menjual semua yang terdapat didalamnya baik suasana, *furniture*, elemen estetis, dll

# DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Pengesahan.....	i
Pernyataan Orisinalitas Laporan dan Hasil Perancangan.....	ii
Pernyataan Publikasi Laporan dan Hasil Perancangan.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
BAB I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Ide/ Gagasan Konsep.....	2
1.3 Identifikasi Masalah.....	8
1.4 Tujuan Perancangan.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II Landasan Perencanaan dan Perancangan	
2.1 Kajian Teori.....	12
2.2 Sejarah <i>Nightclub</i> .....	13
2.3 Jenis-Jenis <i>Nightclub</i> .....	15
2.4 Contoh-Contoh <i>Nightclub</i> .....	16
2.5 Tinjauan Teori Perancangan dan Desain.....	19
2.6 Akustik Ruang.....	28

2.7 Sejarah dan Perkembangan Bar.....	31
2.7.1 Bagian-bagian Bar.....	34
BAB III Deskripsi Objek Studi	
3.1 Deskripsi Project studi.....	37
3.2 Ide Implementasi Konsep pada Obyek Studi.....	38
3.3 <i>Studi Image</i> .....	41
3.4 Analisa Tapak.....	41
3.5 Analisa Fungsional.....	45
3.5.1 Kebutuhan Ruang.....	45
3.6 <i>Programming</i> .....	46
3.7 Kedekatan Ruang.....	47
3.8 <i>Zoning &amp; Blocking</i> .....	48
BAB IV PERANCANGAN	
4.1 Dasar Pemilihan Tema.....	50
4.2 Konsep Ruang.....	51
4.2.1 Konsep Bentuk.....	51
4.2.2 Konsep Warna dan Material.....	53
4.2.3 Konsep Pencahayaan.....	55
4.2.4 Konsep Tata Udara.....	56
4.2 Keamanan.....	57
4.3 Akses Masuk.....	59

4.4 Suasana <i>Nightclub</i> .....	60
------------------------------------	----

## BAB V SIMPULAN

5.1 Simpulan & Saran.....	61
---------------------------	----

### Lampiran

Daftar Gambar.....	x
--------------------	---

Daftar Tabel.....	xii
-------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

Gambar 1.1	Kepadatan Lalu Lintas, sumber ( <a href="http://www.image.google.co.id">www.image.google.co.id</a> ).....	4
Gambar 1.2	Gedung Bertingkat, sumber ( <a href="http://www.deviantart.com/arsitektur">www.deviantart.com/arsitektur</a> ).....	4
Gambar 1.3	Kepadatan Kota pada Malam Hari, sumber ( <a href="http://www.danheller.com">www.danheller.com</a> ).....	5
Gambar 1.4	Lampu Pertokoan, sumber ( <a href="http://www.irdofstoc.com">www.irdofstoc.com</a> ).....	5
Gambar 1.5	Kota Jakarta pada Malam Hari, sumber ( <a href="http://www.dejakarta.com">www.dejakarta.com</a> ).....	6
Gambar 1.6	Kehidupan Jalan, sumber ( <a href="http://www.deviantart.com/traffic">www.deviantart.com/traffic</a> ).....	6
Gambar 1.7	<i>Study Image</i> Kesan Alur .....	8
Gambar 1.8	<i>Study Image</i> Dinamis.....	8

### BAB II

Gambar 2.1.	Interior pub Drink and Eat, too! di Chicago.....	13
Gambar 2.2	Burlesque show milwauke, Wisconsin, 1946.....	14
Gambar 2.3	Lokasi Mansion Club.....	17
Gambar 2.4	lokasi AMARE Lounge.....	18
Gambar 2.5	suasana Score .....	18
Gambar 2.6	Jarak intim.....	21
Gambar 2.7	Jarak personal.....	21
Gambar 2.8	Jarak social.....	22
Gambar 2.9	Jarak public.....	22

Gambar 2.10 . <i>Reverberation Time</i> .....	28
-----------------------------------------------	----

### BAB III

Gambar 3.1 Tampak Depan.....	38
------------------------------	----

Gambar 3.2 Site Plan.....	38
---------------------------	----

Gambar 3.3 Contoh Penggunaan <i>Fog Machine</i> .....	39
-------------------------------------------------------	----

Gambar 3.4 Bentuk dan Warna yang Kontras serta Dramatis.....	40
--------------------------------------------------------------	----

### BAB IV

Gambar 4.1 Pengaplikasian bentuk <i>Curvy</i> .....	52
-----------------------------------------------------	----

Gambar 4.2 Pengaplikasian bentuk furniture .....	53
--------------------------------------------------	----

Gambar 4.3 Denah yang Memusat.....	57
------------------------------------	----

Gambar 4.4 Penerangan pada <i>Nightclub</i> .....	58
---------------------------------------------------	----

Gambar 4.5 Penerangan pada Dinding.....	58
-----------------------------------------	----

Gambar 4.6 Akses Berbeda.....	59
-------------------------------	----

Gambar 4.7 Suasana <i>Nightclub</i> .....	60
-------------------------------------------	----

### BAB V

Gambar 5.1 memusat.....	62
-------------------------	----

### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Skema penguraian Nightclub.....	15
Tabel 3.1 Struktur organisasi.....	47
Tabel 3.2 Sirkulasi pengunjung.....	48
Tabel 3.3 sirkulasi karyawan.....	48