

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ruang lingkup manusia pada umumnya dalam bersosialisasi dapat membedakan status sosial mereka. Perkembangan *lifestyle* sekarang ini begitu bervariasi dan membutuhkan wadah untuk terjun di dalamnya. Bersosialisasi dengan Hobi yang sama atau dengan kebutuhan yang sama membutuhkan ruang lingkup yang khusus. Di Indonesia sendiri ada *club* atau kumpulan seperti *club motor*, *club jazz*, atau club renang, semua membutuhkan *space* khusus untuk menyalurkan hobi atau kesenangannya.

Di Indonesia sendiri sangat mudah menjual produk-produk *lifestyle*¹ yang berasal dari luar. Pada zaman sekarang untuk bersosialisasi ada banyak tempat yang sedang maju pesat seperti: *Bar*, *lounge*, *cafe*, dan yang sudah lama ada ialah *nightclub*. Di kota-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.

Nightclub, *Bar*, dan *Lounge* menjadi alasan tepat untuk untuk didatangi oleh pengusaha muda pada waktu malam atau sewaktu pulang bekerja. Hal ini dipicu oleh alasan-alasan seperti kepadatan aktifitas di siang hari untuk bekerja, dan ketika pulang

¹ 90% dari jumlah keseluruhan, menurut survey Tribe-art Party, British Amerika Tobacco

bekerja menghindari kemacetan lalu lintas para pengusaha muda mendatangi tempat untuk makan malam atau untuk santai menikmati minuman dan musik. Alasan kepenatan dalam bekerja membuat mencari hiburan atau rekreasi menjadi salah satu kebutuhan penting. *Nightclub* ialah tempat yang tepat untuk melepas stress atau penat untuk sekedar mendengarkan musik, minum, dan melakukan kegiatan bersosialisasi. Kegiatan bersosialisasi dan kebiasaan mendatangi *nightclub* pada malam hari setelah pulang bekerja membuat *lifestyle* pada kota metropolitan ini menjadi berbeda dengan kota lainnya.

Nightclub menjadi tabu untuk dibicarakan atau didatangi oleh kalangan-kalangan tertentu atau kalangan-kalangan menengah hingga menengah keatas karena mereka harus mengeluarkan kocek minimal Rp. 100.000(tiket masuk tidak termasuk minuman). *Nightclub* menawarkan beberapa *alternative* kesenangan bagi *costumers* nya dengan menyajikan tempat bilyard, karaoke, berdansa, atau hanya makan atau minum wine sambil mendengar musik. Komunitas ini didominasi oleh para mahasiswa dan pengusaha dengan tingkat umur 19-40 tahun². Pada dasarnya tiap *club* telah membatasi tingkat umur bagi siapa saja yang datang, pada umumnya ialah 21 tahun keatas dengan memeriksa KTP(kartu tanda penduduk) mereka.

Dengan seringnya komunitas ini berkumpul atau sering dibilang Clubber, mereka sering membicarakan tentang informasi ter *up date* sekarang ini baik soal pekerjaan mereka masing-masing atau hanya sekedar informasi teknologi, fashion, dan *gossip*³. Informasi tersebut menjadi tolak ukur mereka dalam berkomunitas diantara mereka atau pun komunitas lain. “Sesuatu yang ditertawakan setiap generasi jika dianggap ketinggalan jaman, namun yang baru justru diikuti dengan sungguh-sungguh”(Hendry david Thoreau) kutipan tersebut menandakan betapa tiap generasi berbeda dan cepat sekali berubah.

² 90% dari jumlah keseluruhan, menurut survey Tribe-art Party, British Amerika Tobacco

³ LIQUID Magazine

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.

1.2 Ide/ Gagasan konsep

- ***Modern City* Sebagai Tema**

Di zaman metropolitan sekarang ini banyak hal yang bisa menjadi inspirasi bagi semua orang. Membuat peluang bisnis, mencari kerja, mencari kesenangan atau mencari peluang atau kesenangan lainnya ada beberapa contoh lain dari berapa kota metropolitan ini begitu banyak menjanjikan kesenangan. Tiada kata kota mati bagi *modern city* sekarang seperti: Singapura, Hongkong, Shanghai, dan yang baru mau menuju *modern city* ialah Jakarta. Dari sinilah mengapa *Modern City* dirasa tepat diangkat sebagai tema dalam desain.

Baik siang atau malam *Modern City* banyak menjanjikan banyak sensasi yang tak terbayangkan, mulai dari gedung-gedung bertingkat, kemacetan, kesibukkan orang didalamnya, hiburan malam, lampu-lampu malam yang indah.



Gambar 1.1 kepadatan lalu lintas, sumber (www.image.google.co.id)



Gambar 1.2 gedung bertingkat, sumber (www.deviantart.com/arsitektur)



Gambar 1.3 kepadatan kota pada malam hari, sumber (www.danheller.com)

Dari beberapa hal yang telah dipadarkan, kehidupan pada malam hari yang lebih banyak membuat inspirasi dan ide-gagasan yang lebih baik. *Traffic light*, lampu-lampu kota, dan lampu pertokoan merupakan ciri khas pada *modern city*. Kehidupan malam *modern city* yang menjadi ide dan diangkat sebagai tema dalam desain.



Gambar 1.4 lampu pertokoan, sumber (www.irdofstoc.com)



Gambar 1.5 kota Jakarta pada malam hari, sumber (www.dejakarta.com)



Gambar 1.6 kehidupan jalan, sumber (www.deviantart.com/traffic)

- **Konsep**

Dari latar belakang permasalahan yang telah dibahas di atas, diperoleh beberapa pemikiran dan ide yang berkembang ke arah konsep. Tema *Modern city* yang merupakan kesamaan visi dari *nightclub* itu sendiri maka didapat konsep, dengan konsep “*Dynamic* atau dinamis” diharapkan dapat memecahkan permasalahan pada indentifikasi masalah.

Dynamic,

1. *vigorous and purposeful: full of energy, enthusiasm, and a sense of purpose and able both to get thing going and to get thing done.*
2. *Relating to energy: involving or relating to energy and forces that produce motion.*
3. *Music relation to loudness in music: relating to or indicating variations in the loudness off musical sounds.*

Konsep “*dynamic*” dengan mengangkat kehidupan *modern city*, diaplikasikan pada perancangan untuk desain interior kali ini. Seluruh aspek yang mencerminkan *Modern City*. diaplikasikan secara *modern* dalam warna, pola, dan eksplorasi bentuk. *Dynamic* yang dipilih sebagai icon dari *Modern City*, dirasa mampu memberikan icon untuk desain *nightclub*

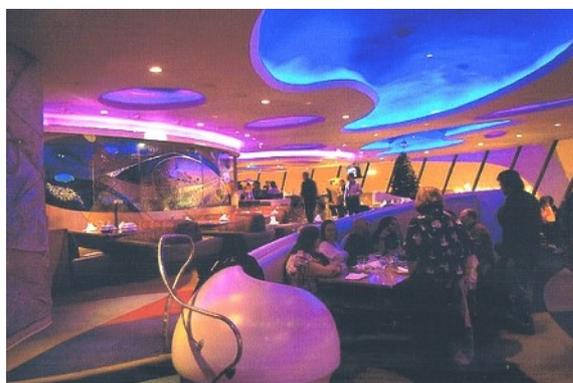
Penerapan *Modern City* dalam desain interior merupakan suatu bentuk dari desain *modern*. Gaya *modern* yang muncul sejak abad 20, menggunakan bentuk yang *stylist*, namun cenderung minimalis dan geometris, tidak banyak menggunakan penambahan dekorasi yang rumit dan tidak bersifat fungsional. Konsep *dynamic* sangat kental pada gaya ini. Gaya *modern* dipilih karena mempresentasikan *lifestyle clubbers* pada umumnya yang berasal dari urban *society* yang berkebudayaan *modern*. Kehidupan *Modern City* yang

sangat sarat akan kehidupan yang *dynamic* karena begitu padatnya aktifitas pada siang hari tetapi tetap saja gemelapan malam tidak begitu saja dilewatkan.

Dalam pengaplikasiannya pada interior, material yang cenderung digunakan adalah material hasil teknologi *modern*. Material alami sangat jarang digunakan. Selain itu, penggunaan teknologi modern juga mendominasi elemen-elemen penunjang interior, seperti penggunaan *lighting* yang dikendalikan secara digital. *Dynamic* digambarkan menjadi suatu gambar atau penerapan pada interior seperti:



Gambar 1.7 Study image kesan alur



Gambar 1.8 Study image dinamis

Manfaat dari laporan ini adalah sebagai acuan bagi penulis dalam proses pendesainan atau perancangan *nightclub*. Laporan ini berisi penelitian teori perancangan dan pengguna dari *nightclub*, serta menganalisa masalah-masalah yang terdapat pada *nightclub* baik dari masalah mendasar hingga masalah interior.

Laporan ini juga diharapkan bermanfaat sebagai acuan memecahkan masalah-masalah desain yang sudah ada dalam studi kasus yang dipilih oleh penulis. Baik dalam penentuan konsep, organisasi ruang, denah dan program fasilitasnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Nightclub* ini yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan citra positif pada *nightclub*?
2. Bagaimana membuat rancangan yang sesuai ergonomis manusia?
3. Bagaimana merancang pola orientasi, peletakan komponen interior dalam bangunan sesuai fungsi, kebutuhan ruang, dan pola sirkulasi?
4. Bagaimana menerapkan tema dan konsep pada desain?

1.4 Tujuan Perancangan

Melepas penat dari banyaknya aktifitas merupakan alasan untuk mendatangi *nightclub*. Maka *nightclub* adalah suatu tempat yang mempunyai fasilitas hiburan malam, komersial dan manajerial. Sebuah *nightclub* dengan *konsep modern city* yang menyediakan fasilitas yang beragam hanya untuk kepuasan pelanggan.

Desain interior yang mendesain *nightclub* ini harus mengeluarkan ide kreatifitas daya imajinasi agar dapat mendesain sesuai dengan fungsi dan memberikan kepuasan

bagi pendatang yang dinamis atau *dynamic* melakukan aktifitas berikutnya, ini adalah yang menjadi tema perancangan.

Tujuan perancangan dimaksudkan untuk:

1. Meningkatkan citra positif pada nightclub.
2. Membuat rancangan yang sesuai ergonomis manusia.
3. Merancang pola orientasi, peletakan komponen interior dalam bangunan sesuai fungsi, kebutuhan ruang, dan pola sirkulasi.
4. Menerapkan tema dan konsep pada desain.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan menjelaskan Latar Belakang Masalah, Ide / Gagasan Konsep, Identifikasi Masalah, Tujuan Perancangan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Studi Literature mengenai Pengertian *Nightclub*, Sejarah *Nightclub*, Jenis-Jenis *Nightclub*, dan Tinjauan Teori Perancangan Dan Desain.

BAB III Deskripsi Obyek studi yang meliputi Ide dan Konsep Perancangan pada Obyek Studi, Studi Image, Fasilitas Komersial, Analisis Tapak, Analisa Kebutuhan Ruang, Programming, Kedekatan Ruang, Besaran Ruang, serta *Zoning* dan *Blocking*.

BAB IV Rancangan yang menjelaskan konsep pembuatan nightclub. Baik konsep warna, bentuk, atau pun sistem penting yang berada di dalam nightclub.

BAB V Simpulan pada bagian ini penulis merangkum dan memberikan simpulan dari keseluruhan bab mengenai apa saja yang telah dilakukan penulis selama menjalani proses perancangan tugas akhir ini.

