

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan gaya hidup masyarakat Indonesia yang semakin maju, membuat kebiasaan sehari-hari pun mengalami perubahan. Dimulai dari kebiasaan mencari rekreasi atau hiburan, bersosialisasi, dan sampai kebiasaan konsumsi pun ikut berubah, hal ini mengalami perubahan yang cukup dramatis di tengah-tengah kebutuhan manusia yang serba praktis dan konsumtif. Sebagai contoh bila sebelumnya kita terbiasa makan bersama keluarga di rumah, maka sekarang kebiasaan itu mulai hilang atau tergantikan dengan lebih sering menyantap makanan diluar bersama kerabat, seperti di *mall*, *café*, atau restoran.

Selain itu, antusias masyarakat terhadap *lifestyle* dapat dimanfaatkan untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat yang dapat menciptakan peluang atau bisnis yang cukup besar, khususnya dalam menyediakan tempat hiburan seperti *nightclub* maupun tempat karaoke yang nyaman dan *modern*. Setelah sepekan bergelut dengan pekerjaan, untuk sejenak melepas penat, tidak sedikit masyarakat yang membutuhkan tempat untuk bersantai dan bersosialisasi di *nightclub* atau tempat karaoke. Salah

satu penyebab utamanya adalah karena kesibukan dan mobilitas masyarakat yang semakin maju yang mencerminkan gaya hidup mewah, serta pengaruh globalisasi yang semakin berkembang menghantarkan masyarakat ke arah gaya hidup dan kebudayaan masyarakat yang *modern* dan dinamis.

Tempat hiburan malam juga sudah menjadi suatu kebutuhan untuk memenuhi gaya hidup bagi masyarakat untuk mengimbangi kebutuhannya akan pekerjaan. Tempat hiburan malam masa kini juga sering digunakan sebagai tempat bertemu relasi untuk mendapatkan suasana yang lebih informal. Kebutuhan-kebutuhan eksternal seperti inilah yang akan melengkapi fungsi dari tempat hiburan malam.

Saat ini banyak terdapat tempat-tempat hiburan khususnya *nightclub* yang menawarkan berbagai macam pelayanan dan fasilitas lengkap dengan teknologi masa kini untuk memanjakan konsumen. Salah satu *nightclub* yang populer di Bandung adalah *El Cavalo* yang berada di Jl. Pasirkaliki No.16-18 , Komplek Ruko *Grand Eastern*. *El Cavalo* memiliki lokasi yang strategis di jalan besar pusat kota Bandung sehingga akan memudahkan konsumen untuk mengunjunginya.

*El Cavalo* merupakan *nightclub* yang menjadi salah satu daya tarik bagi kota Bandung dikarenakan fasilitas hiburan malam yang cukup lengkap dan dapat memenuhi keinginan konsumen. Jumlah konsumen yang mengunjungi *El Cavalo* terbilang cukup banyak, baik pria dan wanita. *El Cavalo* memiliki fasilitas yang cukup diminati oleh para peminat hiburan malam seperti *bar & lounge*, tempat karaoke.

Di berbagai wilayah di Indonesia, termasuk kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Bogor, bisnis *nightclub* dan karaoke saat ini semakin marak dan menjamur bahkan tak terbendung lagi ikut mewarnai hingar bingarnya susasana kehidupan masyarakat. Perkembangan industri *nightclub* dan karaoke keluarga berkembang begitu pesat, seperti: *X-Lounge*, *FIX boutique* karaoke, *Caesar Palace*, *Tropicana*, *El Cavalo* dan sebagainya. Mereka berlomba membuat usaha mereka semakin berkembang dengan menyajikan *service* yang memuaskan, seperti: ruangan

ber-AC, menyediakan berbagai macam ruangan mulai dari *small room* sampai *suite room*, *lounge* dan *dance floor* yang menarik, koleksi lagu terlengkap mancanegara maupun lokal, dan terdapat juga pelayanan pesan antar makan dan minum.

Perkembangan industri jasa hiburan ini ternyata memberikan warna tersendiri terhadap kehidupan sosial masyarakat di Indonesia. Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat sebuah *Nightclub* dan karaoke, yaitu tempat khusus untuk fasilitas hiburan yang memiliki konsep berbeda dari tempat hiburan malam yang ada di Indonesia, sehingga *nightclub* dan karaoke pun akan lebih menarik. Dengan perancangan *Nightclub* dan karaoke ini, diharapkan penulis dapat menciptakan sebuah sarana untuk bersenang-senang, berinteraksi, dan mengapresiasi diri di tempat yang *relax* dari masalah pekerjaan atau kepenatan sehari-hari konsumen.

Bogor merupakan sebuah kota besar yang terletak tidak jauh dari Jakarta dan merupakan salah satu kota yang menjadi tujuan masyarakat untuk mencari sarana rekreasi maupun hiburan. Banyak orang yang benar-benar harus menemukan cara untuk beristirahat setelah bekerja seharian. Masyarakat kalangan atas, seperti pejabat, artis, dan sebagainya pada umumnya tidak dapat sepenuhnya bersantai di tempat hiburan biasa karena mereka harus menghindari media yang meliputnya. Kebanyakan *nightclub* di kota-kota besar belum memiliki fasilitas khusus untuk konsumen yang ingin mendapatkan hiburan dengan suasana lebih privat.

## 1.2 Ide Gagasan

Pada proyek Tugas Akhir ini, penulis akan membuat sebuah sarana hiburan yang akan direalisasikan dalam bentuk *nightclub* dimana teknologi dan desain menjadi suatu kesatuan yang harmonis. Desain interior yang terdapat di dalam bangunan ini tidak hanya sebuah *public space*, tetapi juga memberi fasilitas-fasilitas khusus untuk konsumen yang ingin mendapatkan suasana *privacy*.

Perancangan proyek ini menggunakan *site* denah Epicentrum, Bogor Nirwana Residence (BNR), Jalan Dreded, Pahlawan Bogor 16132, Jawa Barat karena BNR terletak di area yang ramai dan dikelilingi perumahan di sekitarnya, tetapi area pemukiman tidak akan terganggu oleh keramaian karena letaknya cukup jauh.

Perancangan ini menggunakan konsep *transformation* (perubahan) yang bertujuan untuk memberikan suasana interior yang tidak membosankan.

Perancangan ini menggunakan tema *anti-gravity*, yang akan diterapkan pada interior ruang, yaitu bentuk-bentuk pada *furniture* yang ringan dengan sentuhan ilusi optik.

Sesuai dengan kebutuhan konsumen yang membutuhkan privasi, maka penulis merancang sebuah proyek yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung konsumen untuk mendapat suasana *private* dibandingkan dengan *public space* lainnya, seperti disediakannya *VIP room*, *VVIP room* yang di dalamnya terdapat karaoke dan juga *dance area* bagi *user*.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang muncul mengenai:

1. Bagaimana cara mengaplikasikan tema *gravity* dengan konsep *transformation* dalam perancangan interior *nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?
2. Bagaimana merancang sistem sirkulasi, program ruang dan furniture yang tepat untuk perancangan interior *nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?
3. Bagaimana mewujudkan suasana yang sesuai dalam perancangan *interior nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?

## 1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengaplikasikan tema *gravity* dengan konsep *transformation* dalam perancangan interior *nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?
2. Dapat merancang sistem sirkulasi, program ruang dan furniture yang tepat untuk perancangan interior *nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?
3. Dapat mewujudkan suasana yang sesuai dalam perancangan interior *nightclub* dengan tema *gravity* dengan konsep *transformation* ke dalam perancangan interior?

## 1.5 Ruang Lingkup Kajian

Untuk dapat membahas dan memperjelas permasalahan yang didapat, maka penulis mencantumkan pada teori-teori untuk memperkuat argumen seperti berikut:

- a. *Nightclub* dan karaoke merupakan salah satu tujuan bagi konsumen baik untuk bersosialisasi secara tidak formal maupun sebagai sarana hiburan.
- b. Konsumen membutuhkan sarana hiburan yang santai dan dapat memberikan rasa nyaman di dalam tempat hiburan.
- c. Bangunan yang digunakan adalah bangunan dengan gaya *modern* dan dibangun di ketinggian 8m sehingga dapat memperkuat tema dan konsep.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, ,identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Literatur mengenai perancangan sebuah bangunan komersil, sejarah dan prinsip desain, ergonomis ruang, dan pencahayaan.

BAB III Deskripsi obyek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, *programming*, kedekatan ruang, besaran ruang, serta *zoning* dan *blocking*.

BAB IV Aplikasi desain interior pada *Nighclub*, meliputi denah, denah khusus, denah pola lantai, denah *ceiling*, potongan *general*, potongan khusus, detail *furniture*, detail interior, dan gambar perspektif.

BAB V Simpulan dan saran dari laporan yang penulis lakukan.