

Perancangan Interior Re-Desain Ruang Karaoke dan *Lounge Bar* Botol Musik di Makassar

E. Sheilla Chandra Kurniawan, Hedy C. Indrani, Fenny Kurnia Dewi
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sheilla_z aizai@yahoo.co.id

Abstrak—Manusia membutuhkan sebuah ruang *entertainment* yang dapat mewadahi kegiatan bersosialisasi dengan sesama untuk menimbulkan perasaan senang. Bentuk ruang *entertainment* dapat berupa mall, taman hiburan, bioskop, dan salah satunya adalah ruang karaoke dan *lounge bar*. Botol Musik di Makassar adalah tempat hiburan berupa ruang karaoke dan *lounge bar* yang sudah berdiri sejak 15 tahun lalu. Botol Musik membutuhkan sebuah konsep desain baru untuk menjaga kepuasan para pengunjung agar tidak bosan dengan desain interior yang lama, dan diharapkan agar Botol Musik memiliki ciri khas *brand* yang membedakannya dengan fasilitas hiburan lain di Makassar. Metode perancangan yang digunakan menggunakan metode kualitatif terapan melalui proses eksplorasi data sampai desain akhir. Perancangan desain interior yang baru menggunakan konsep yang unik dengan mengkondisikan dua keadaan berbeda pada ruang karaoke dan *lounge bar* pada satu bangunan yang sama.

Kata Kunci—Botol Musik, interior, *lounge bar*, ruang karaoke

Abstract—Human needs an entertainment space that can accommodate the activities of socializing with others to cause feelings of pleasure. Various kind of entertainment space can be mall, amusement park, movie theater, and one of them is a karaoke room and lounge bar. Botol Musik in Makassar is a entertainment space as karaoke room and lounge bar that has been established since 15 years. Botol Musik requires a new design concept for keep the visitors ' satisfaction so as not to get bored with the old interior design and it is expected that Botol Musik has its own brand as a corporate identity that will make its special than the other entertainment space in Makassar. The design of the new interior design is using a unique concept with two different circumstances on the Customize a karaoke room and a lounge bar in the same building one. Design method is using qualitative methods applied through the process of data exploration until the final design.

Keyword—Botol Musik, interior, karaoke room, lounge bar

I. PENDAHULUAN

Manusia dikenal sebagai makhluk pribadi yang butuh waktu untuk sendiri sekaligus sebagai makhluk sosial yang senang berinteraksi dengan orang lain [1]. Keadaan ini membuat manusia membutuhkan sebuah *space* yang dapat mewadahi kebutuhan dalam berinteraksi dengan orang lain

untuk menimbulkan perasaan senang, maka dari itu muncul adanya kebutuhan akan ruang *entertainment* [4]. Pada jaman sekarang kebutuhan *entertainment* tersedia dalam berbagai bentuk misalnya mall, taman hiburan, bioskop, dan salah satunya adalah ruang karaoke dan *lounge bar*. Di Indonesia sendiri banyak tersedia fasilitas ruang karaoke dan bar dari *low class* sampai *high class*, sehingga semua kalangan dapat menikmati hiburan ini sesuai dengan *budget* masing-masing.

Perancangan interior ini mengambil lokasi riil dari Botol Musik yang merupakan fasilitas hiburan yang dimiliki Hotel Quality Plaza Makassar. Pada kenyataannya, di Makassar sendiri tidak terlalu banyak memiliki fasilitas hiburan seperti mall tetapi lebih banyak dalam bentuk ruang karaoke dan bar untuk tempat berkumpul, masyarakat Makassar sendiri juga berani mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk kebutuhan hiburan ini. Botol Musik yang sudah ada sejak 15 tahun lalu ini memerlukan sebuah desain interior yang baru dan lebih modern untuk membuat Botol Musik memiliki identitas khas, sekaligus untuk tetap menjaga kepuasan para penggemar lama dan mampu menarik pengunjung baru.

Pada perancangan interior nantinya menggunakan sebuah konsep desain yang belum pernah ada sebelumnya yaitu dengan menciptakan dua suasana yang berbeda yang dikondisikan dari kegiatan dan keadaan yang terjadi di ruang karaoke maupun *lounge bar*, diaplikasikan pada area gedung yang sama.

Untuk menciptakan desain yang maksimal dalam perancangan ruang karaoke dan *lounge bar*, perlu memperhatikan aspek akustik ruang, proteksi kebakaran, dan yang paling penting adalah bagaimana menciptakan atmosfer intim dan sosialisasi yang menyenangkan. Penciptaan atmosfer dapat dicapai lewat penerapan konsep, permainan *lighting*, material, dan tekstur yang lebih banyak digunakan pada desain ruang karaoke dan *lounge bar* jaman sekarang.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif terapan dengan melalui proses eksplorasi, *programming*, analisis, skematik desain, tahap perancangan dan desain akhir. Eksplorasi data dilakukan dengan teknik wawancara dengan pengguna, dokumentasi foto dan media internet, dan

melakukan survei ke lokasi. Data yang dikumpulkan berupa data lapangan, data hasil wawancara, data literatur, dan contoh karya desainer dari dalam dan luar negeri mengenai ruang karaoke dan *lounge bar*.

III. KONSEP DESAIN

Perancangan interior re-desain Botol Musik mengambil konsep ‘kontradiksi’ atau berlawanan satu sama lain. Konsep ini diambil berdasarkan sifat manusia sendiri yang berlawanan, yaitu sebagai makhluk pribadi sekaligus sebagai makhluk sosial. Keadaan sifat manusia yang berlawanan ini terjalin di dalam satu tubuh yang sama, walaupun berlawanan namun manusia mendapatkan suatu keseimbangan di dalamnya. Tidak selalu manusia bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain, dan manusia juga ada kalanya butuh waktu untuk tenang menyendiri.

Konsep “kontradiksi” ini diharapkan dapat diaplikasikan pada perancangan re-desain Botol Musik sebagai bentuk desain interior yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Konsep ini diwujudkan ke dalam bentuk desain interior yang dapat mewakili dua suasana yang berbeda, dan bisa dibidang berlawanan, namun akan diaplikasikan ke dalam satu tempat yang sama, sehingga manusia dapat merasakan sebuah pengalaman baru akan adanya dua suasana interior yang berbeda, namun masih dapat terjalin keselarasan dan keseimbangannya.

Konsep “kontradiksi” ini didukung dengan adanya perbedaan kegiatan yang dilakukan pengunjung di area *lounge bar* dan ruang karaoke, yaitu :

- *Lounge* :
 - Suasana interior yang hangat dan nyaman
 - Perasaan tenang dan rileks
 - Keadaan interior dengan lampu yang remang-remang
 - Adanya alunan musik *jazz* atau musik *slow*
 - Kegiatan yang dilakukan biasanya membaca, bersantai, dan mengobrol.
- Ruang karaoke :
 - Suasana interior yang meriah dan atraktif, terkadang dengan suasana yang remang-remang.
 - Adanya penggunaan teknologi *lighting* dengan cahaya warna-warni
 - Kegiatan menyanyi dan menari untuk bersenang-senang
 - Suasana ceria dan gembira
 - Penggunaan teknologi lampu dan sistem *software* pengaturan lagu.

Berdasarkan keadaan dan suasana yang terjadi pada area *lounge*, penerapan pada perancangan desain interior akan digunakan tema “Natural” yang secara desain dapat memberikan suasana yang lebih hangat dan nyaman. Tema Natural diterapkan di lantai 1 dengan penggunaan warna alam seperti cokelat, abu-abu, dan hijau.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter ruangan yang ingin ditampilkan pada ruang *entertainment* ini dibedakan menjadi 2 berdasarkan pembagian area.

Di lantai 1 yang berupa *lounge bar*, suasana yang ditampilkan lebih kepada *style* natural yang hangat, rileks, dan nyaman. Aplikasi bentuk mengarah dinamis dengan penggunaan bentuk lengkung dan lingkaran, sedangkan pada warna lebih ke arah natural dengan warna cokelat, hijau, dan abu-abu lebih dominan. Suasana interior lebih mengarah ke suasana alam dengan *unfinished finishing*. Pencahayaan yang remang-remang memberikan suasana atmosfer yang lebih intim dan hangat.

A. LANTAI 1 (TEMA NATURAL)

Aplikasi pada desain ruangan :

- Bentuk

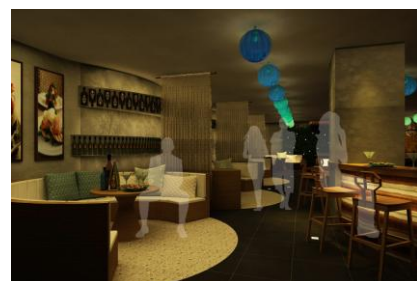
Untuk memberikan kesan santai dan tidak terlalu formal. Maka bentuk yang digunakan berkisar pada bentuk lingkaran dan garis lengkung, untuk memberikan kesan dinamis yang tidak terlalu kaku. Bentuk dinamis diaplikasikan pada furnitur sofa, dinding dekoratif, dan bentuk panggung. Pada dinding dekat area sofa *lounge* setengah lingkaran, diaplikasikan susunan botol-botol bekas sebagai aksent dekoratif ruangan.



Gambar 1. Lounge Bar lantai 1

- Warna

Tema natural banyak menggunakan warna-warna alam seperti cokelat dan abu-abu sebagai warna yang lebih dominan. Warna cokelat dari material kayu dan rotan diaplikasikan sebagai warna dominan untuk furnitur. Dinding, plafon, dan kolom dominan warna abu-abu dari material semen yang digunakan. Lantai menggunakan material keramik dengan tektur kasar seperti semen warna hitam untuk kesan lebih intim. Warna hijau dari material *grass wall* dan tanaman sebagai warna pelengkap yang memberi kesan menyegarkan mata [3], dan warna kuning-oranye sebagai aksent yang ditimbulkan dari warna lampu yang digunakan. Lampion dengan aksent warna gradasi hijau ke biru menjadikannya warna kontras pada ruangan sekaligus sebagai *vocal point* ruangan.



Gambar 2. Lounge Bar lantai 1



Gambar 3. Lounge Bar lantai 1



Gambar 4. Bar Utama lantai 1

- Material

Material yang digunakan adalah kayu/multipleks dengan *finishing* HPL, *concrete unfinished*, batuan alam, dan tanaman sulur sebagai perwakilan tema natural.

- Sistem Pencahayaan

Dominan menggunakan perpaduan warna kuning dan *warm white* yang dapat menciptakan suasana remang-remang yang menenangkan.

- Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada lantai 1 menggunakan AC sentral karena bentuk ruang terbuka dan cukup luas. Untuk ruang kontrol dan ruang persiapan artis, menggunakan tambahan AC *single split*.

- Sistem Akustik

Sistem akustik diperoleh dari penggunaan bahan *cellulose* yang diaplikasikan pada dinding dan plafon saat sebelum di *finishing*. Selain dari material *cellulose*, material *grass wall* dan batuan akrilik (warna coklat) pada dinding restoran juga memiliki kualitas akustik ruangan yang cukup baik.

- Sistem Keamanan

Dalam hal pencurian, disediakan teknologi CCTV yang langsung disambungkan dengan *lobby* dan pihak *security* yang ada di setiap lantai.

- Sistem Proteksi Kebakaran

Proteksi kebakaran dilengkapi dengan *smoke detector*, APAR, dan pemasangan sprinkler setiap jarak 4 meter [2] di lantai 1,2, dan 3.



Gambar 5. Restoran

Restoran menggunakan material kayu untuk furnitur sofa, kursi dan meja makan. Bentuk aplikasi sarang burung memberikan kesan adanya ruang di dalam ruang, memberikan sensasi berbeda pada saat makan. Warna hijau yang diaplikasikan sebagai partisi dan kain sofa memberikan kesan segar diantara warna kayu yang dominan.

Area restoran ini menunjukkan adanya dua perpaduan suasana yang berbeda, dikarenakan adanya *void* yang besar di area ini, suasana futuristik dari lantai 2 dapat ikut dirasakan di area restoran dengan suasana natural yang dominan.

B. LANTAI 2 DAN 3 (TEMA MODERN FUTURISTIK)

Pada lantai 2 dan 3 lebih berfungsi sebagai ruang karaoke dan lounge bar. Suasana yang ingin ditampilkan lebih kepada modern dan sedikit mengarah ke futuristik. Aplikasi bentuk lebih statis dengan bentuk garis atau geometris lebih dominan. Warna putih dan hitam lebih dominan untuk kesan modern, tegas, namun terlihat elegan, dengan perpaduan warna-warni dari lighting dan material yang ada. Kesan glamour ditunjukkan dengan penggunaan material seperti akrilik, kaca, metal, dan *glossy finished*. Penambahan teknologi berupa lampu warna-warni juga diterapkan untuk menghidupkan suasana.

Aplikasi pada desain ruangan :

- Bentuk

Bentuk yang digunakan lebih dominan pada bentuk geometris seperti segiempat, segitiga, dan segienam yang kaku dan tegas. Pembagian layout ruangan dibuat simetri untuk memberikan kesan formal, teratur, dan lebih tegas. Pada furnitur ruang karaoke, bentuk aplikasi mengambil distilasi dari gabungan bentuk segiempat dan segienam, seperti pada furnitur sofa, meja karaoke, dan bentuk meja bar. Aplikasi dekoratif ruangan juga menggabungkan bentuk segienam dan segitiga, bentuk ini dianggap sebagai bentuk “*future*” dari bentuk segiempat yang sering digunakan.



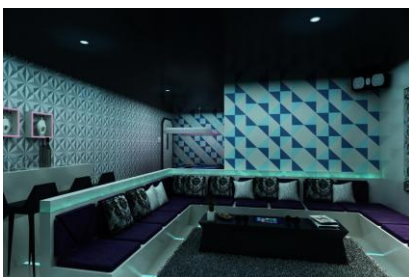
Gambar 6. R. Karaoke 4-8 Standar



Gambar 7. R. Karaoke 10-12 VIP 1



Gambar 8. R. Karaoke 10-12 VIP 2



Gambar 9. R. Karaoke 15-20 President Suite

- Warna

Untuk perwujudan kesan “*hi-tech*” pada desain digunakan warna latar hitam dan putih sebagai warna dominan, warna ini diaplikasikan pada dinding, lantai, plafon, dan furnitur. Warna hitam dan putih sendiri memberikan kesan modern yang simpel, tegas, namun terlihat mewah [3]. Warna pelengkap seperti silver metalik digunakan untuk kesan futuristik diaplikasikan pada dekoratif bantal dan dinding, dan warna-warni lampu seperti biru, ungu, hijau, dan merah sebagai warna aksen.

- Material

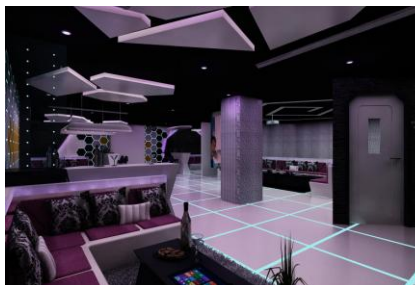
Material menggunakan bahan *fiberglass*, akrilik, kaca, metal, dan HPL dengan *finishing glossy*.

- Sistem Pencahayaan

Unsur futuristik sangat didukung dengan penggunaan *lighting* dari jenis lampu LED yang memancarkan banyak warna, khususnya pada warna biru, ungu, dan pink. Sebagai aksen, *lighting* juga digunakan pada furnitur sofa dan *backlight* dinding dekoratif atau *backdrop* TV.



Gambar 10. Area Private Party 1



Gambar 11. Area Private Party 2

- Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada lantai 2 dan 3 menggunakan AC sentral untuk area ruang yang cukup luas seperti pada area lobby dan *lounge bar*. Sedangkan untuk ruang karaoke dan kantor, menggunakan AC jenis *single split* karena luas ruangan yang lebih sempit.

- Sistem Akustik

Sistem akustik diperoleh dari penggunaan bahan *cellulose* yang diaplikasikan pada dinding dan plafon saat sebelum di *finishing*. Penggunaan material *corian stone* sebagai material penutup dinding dan lantai juga memberikan kualitas penyerapan suara yang cukup baik. Selain itu, material kain sofa dan karpet juga membantu dalam segi akustik di setiap ruang karaoke. Pada lantai 3 dengan fasilitas ruang karaoke untuk *private party*, pintu ruang karaoke menggunakan jenis pintu *sliding* yang dapat digeser, jenis pintu ini juga sudah dilengkapi dengan sistem penyerapan suara yang baik.

- Sistem Keamanan

Dalam hal pencurian, disediakan teknologi CCTV yang langsung disambungkan dengan *lobby* dan pihak *security* yang ada di setiap lantai.

- Sistem Proteksi Kebakaran

Proteksi kebakaran dilengkapi dengan *smoke detector*, APAR, dan pemasangan sprinkler setiap jarak 4 meter [2] di lantai 1,2, dan 3.

- Sistem Teknologi

Kecanggihan teknologi yang digunakan pada perancangan ruang karaoke lantai 2 dan 3 didapatkan dari :

1. *Lighting*, dengan penggunaan lampu LED yang memancarkan beberapa jenis warna dan dapat berganti warna setiap jangka waktu tertentu, dapat juga diatur lewat *dimmer* atau *colour control* untuk memberikan suasana ruang yang diinginkan.

2. *Video Mapping*

Teknologi ini berupa tampilan pada layar LCD yang memberikan efek 3D, yang sebenarnya hanya permainan ilusi

mata dari bentuk 2D. Berikut adalah contoh 3D *video mapping* :



Gambar 12. 3D Video Mapping

3. Meja billiard dengan teknologi layar gerak

Merupakan teknologi modern yang memungkinkan layar sensor diterapkan sebagai meja billiard. Sensor disini menampilkan adanya efek tertentu seperti kobaran api atau percikan air ketika bola billiard bergerak, berikut adalah contoh gambar :



Gambar 13. Teknologi Sensor Billiard

4. Sistem pemilihan lagu karaoke dengan Wi-Fi

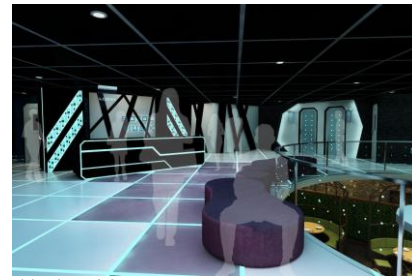
Pengunjung akan dilayani pada area *lobby* dan akan dibantu mengatur program Wi-Fi dan menginstall terlebih dulu *client applicaton* pada *smartphone* yang banyak digunakan saat ini, setelah itu pengunjung dapat mengunduh judul-judul lagu yang diinginkan sebanyak mungkin, sistem pemilihan juga dilakukan lewat *smartphone* tersebut. Sistem pemilihan lagu ini dapat digunakan pada *software smartphone* seperti Android dan iOS (iPhone, iPad).

5. Sistem pemilihan lagu karaoke dengan sistem *touch screen*

Sistem ini berupa layar TV *touch screen* yang diletakkan di meja yang disambungkan dengan layar TV di depan.

6. Adanya fasilitas *private party* ruang karaoke yang disediakan di lantai 3. Pada area *private party* ini, digunakan pintu jenis *sliding* yang berfungsi juga sebagai partisi, penggunaan pintu ini memudahkan pengunjung untuk tetap bisa berkaraoke bersama tanpa mengganggu aktivitas di ruang karaoke lain. Pintu *sliding* ini juga dilengkapi dengan kemampuan penyerapan suara yang baik.

Botol Musik sebelumnya belum memiliki *corporate identity* yang khas. Pada perancangan desain yang baru, botol-botol bekas minuman yang digunakan akan dimanfaatkan sebagai bentuk desain dekoratif ruangan, yang menjelaskan secara analog “Botol” Musik itu sendiri. Dari adanya pengaplikasian bentuk dekoratif berupa susunan botol yang diterapkan di setiap lantai, diharapkan bentuk ini bisa menjadi ciri khas yang hanya dimiliki Botol Musik, yang bisa diingat dan diterima pengunjung.



Gambar 14. Lobby lantai 2



Gambar 15. Lobby lantai 3

V. KESIMPULAN

Perancangan sebuah ruang *entertainment* khususnya untuk ruang karaoke dan *lounge bar* mengutamakan kepuasan dan kesenangan pelanggan, bagaimana sebuah desain interior dapat menciptakan suasana yang mendukung terciptanya hubungan sosialisasi yang intim serta menyediakan *space* bagi pengunjung untuk bersenang-senang. Perancangan interior re-desain Botol Musik ini diharapkan dapat memberikan sebuah inovasi desain yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, yang tetap dapat memuaskan para penggemar Botol Musik sejak 15 tahun lalu dan dapat menarik pengunjung baru untuk menikmati hiburan yang ditawarkan Botol Musik.

Dengan menawarkan konsep desain “kontradiksi”, desain interior ruangan menerapkan 2 tema sekaligus yaitu natural dan modern futuristik yang berlawanan satu sama lain, diterapkan pada satu bangunan yang sama. Perancangan interior ini juga bertujuan untuk dapat menerapkan nama Botol Musik sebagai bentuk *corporate identity* yang dapat dikenal secara khusus oleh masyarakat dengan mengaplikasikan bekas botol-botol minuman menjadi sebuah desain dekoratif yang turut diaplikasikan ke dalam desain interiornya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.C. mengucapkan terima kasih kepada Ir. Hedy C. Indrani, M.T. dan Fenny Kurnia Dewi, S. Sn., selaku

pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan pengarahan proses desain ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan secara moril untuk menyelesaikan proses perancangan desain ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Augustin, Sally. 2009. *Place Advantage Applied Psychology for Interior Architecture*. Penerbit John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Harmon, Sharon Koomen dan Katherine E. Kenmon. 2011. *The Codes Guidebook for Interiors (fifth edition)*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- [3] Pottillo, Margaret. 2009. *Color Planning for Interiors*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- [4] Wilson, Anthony. 1980. *Design for Leisure Entertainment (Recreation centers & Architecture and Recreation)*.