

# Perancangan Interior *Atmosphere Executive Lounge and Night Club* di Surabaya

Daniel Ryan Herryanto

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* danielherryanto@gmail.com

**Abstrak**—Kebutuhan masyarakat kota besar akan fasilitas hiburan malam atau *night entertainment* semakin berkembang seiring berjalannya waktu. *Nightclub*, sebagai sebuah pusat hiburan malam yang mampu menyediakan fasilitas bagi masyarakat kota untuk melepas ketegangan dan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari mulai berkembang pesat, terutama pada kota-kota besar. Sehubungan dengan pesatnya perkembangan pembangunan fasilitas hiburan malam berupa *nightclub* tersebut, penting bagi para desainer dan pengelola untuk membuat sebuah ciri khas dalam desain maupun fasilitas *nightclub* yang membuat tempat tersebut mampu bersaing dengan tempat serupa lainnya di kota yang sama maupun di kota lain sekalipun. Ciri khas ini dapat tercipta melalui pemberian desain yang mengandung unsur tematik dalam *nightclub*, yang diaplikasikan kedalam desain interior dan fasilitas yang ada di dalamnya, sehingga tema tersebut mampu memberikan suasana maupun pengalaman yang berbeda kepada pengunjungnya.

**Kata Kunci**—perancangan, interior, atmosphere, executive lounge, nightclub

**Abstract**—Citizens' need of night leisure facility or night entertainment grows larger as the city itself progress in development. *Nightclub*, as one of the best-known and fast-growing example of night entertainment facility, is capable of answering the needs by giving the citizens a place in which they can release their tension from their daily routines and have fun for a while. Due to the rapid growing of *nightclub* in the night entertainment industry, it is very crucial for a designer or a developer to imbue a specific theme in a *nightclub* to ensure the ability to compete from similar night entertainment facility by giving the customer a different experience and atmosphere depending on the installed theme that may be applied and linked together on interior design, exterior design, and furniture design.

**Keywords**—interior, design, atmosphere, executive lounge, nightclub

## I. PENDAHULUAN

Kebutuhan masyarakat perkotaan akan adanya tempat hiburan malam berupa *nightclub* tidak dapat dipungkiri lagi, khususnya pada kota-kota besar atau kota metropolitan yang pada umumnya sudah mulai berkembang dan mengadopsi pola hidup yang berbeda dengan masyarakat di kota-kota lainnya. Peran *nightclub* dalam kota metropolitan adalah menyediakan tempat bagi para penduduknya untuk melepas ketegangan dan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari dengan

cara memberikan berbagai fasilitas-fasilitas hiburan dalam satu tempat, seperti fasilitas *club* atau *discotheque* yang menyediakan tempat bagi orang untuk berkumpul, menari, dan mendengarkan musik, serta fasilitas *bar*, yang menyediakan makanan dan minuman beralkohol maupun tidak. Fasilitas yang disediakan oleh *nightclub* dapat berbeda satu sama lain, tergantung dari besar dan fungsi yang ingin dicapai oleh pengelola. Tidak jarang bagi *nightclub* untuk memiliki fasilitas *restaurant* dan *lounge* yang dapat digunakan bagi para pengunjung untuk berkumpul diluar jam operasional *club* yang rata-rata mulai beroperasi pada sore atau malam hari.

Surabaya merupakan kota terbesar kedua yang termasuk salah satu kota metropolitan yang berkembang pesat dalam berbagai bidang. Perkembangan kota Surabaya bukan hanya secara fisik saja, tetapi tetap tidak terlepas dari perkembangan masyarakat dan penduduknya, yang terlihat dari banyaknya golongan menengah keatas yang ada di Surabaya. Berdasarkan perkembangan-perkembangan yang terjadi, baik dalam hal perkembangan fisik kota maupun perkembangan dalam hal masyarakat sendiri, banyak fasilitas-fasilitas hiburan eksklusif seperti *nightclub*, *lounge* dan *restaurant* bermunculan dan diminati oleh penduduk kota Surabaya, yang pada umumnya termasuk dalam golongan menengah keatas dan sudah mengadaptasi pola pikir yang berbeda dengan masyarakat kota kecil lainnya di Indonesia, sehingga membutuhkan jenis hiburan yang berbeda. Jenis tempat hiburan seperti *nightclub* dan *lounge* banyak dicari dan dibutuhkan oleh penduduk kota metropolitan dalam golongan menengah keatas untuk melepas ketegangan dan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari pada malam hari. Uraian tersebut menguatkan bahwa Surabaya adalah lahan yang cocok untuk pembangunan fasilitas hiburan malam berupa *nightclub* dan *lounge* yang memberikan kesan eksklusif.

Sehubungan dengan pesatnya perkembangan dan pembangunan *nightclub* di kota Surabaya, sangatlah penting bagi para pengelola untuk memberikan ciri khas tersendiri dalam fasilitas maupun desain yang digunakan dalam *nightclub* tersebut untuk mampu bersaing dan memberikan sesuatu yang berbeda dengan tempat hiburan serupa yang terletak di kota lain sekalipun. Pada umumnya, *nightclub* mengutamakan desain yang *glamour*, eklektik, dan terlihat mewah untuk dapat menarik pengunjung dan menciptakan kesan yang eksklusif, tanpa adanya penerapan yang lebih

mendalam dari gaya desain dan konsep yang digunakan. Tidak sedikit pula *nightclub* yang mencampur banyak gaya desain untuk mencapai kesan tersebut sehingga menghilangkan unsur gaya desain yang digunakan sesungguhnya. Hal ini membuka kesempatan bagi para pengelola dan desainer untuk menciptakan sebuah *nightclub* yang mengutamakan tema sebagai fasilitasnya, yang dapat diaplikasikan dalam bentuk desain interior, desain *facade* bangunan, desain furnitur, sampai ke jenis makanan dan minuman yang akan dijual.

II. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang ada dalam Perancangan Interior *Atmosphere Executive Lounge and Nightclub* di Surabaya adalah bagaimana cara untuk menciptakan sebuah *thematic nightclub* yang mengutamakan tema dalam perancangan yang mampu memberikan sesuatu yang berbeda dengan tempat sejenis lainnya dengan cara mengaplikasikan gaya desain kedalam desain interior, desain *facade*, desain furnitur secara menyeluruh, serta mengatur peletakan area utama maupun area pendukung dalam lokasi perancangan agar tercipta sebuah sirkulasi pengguna yang dapat digunakan dengan lancar, nyaman, dan terarah.

III. METODE PERANCANGAN

Proses perancangan dilakukan dengan urutan linier. Tahap pertama adalah survei ke beberapa tempat yang memiliki kegunaan dan fungsi yang serupa dengan proyek perancangan, sehingga dapat diketahui batasan-batasan dan kebutuhan ruang dalam perancangan, serta pola aktivitas dan sirkulasi pengunjung dan pengguna. Survei yang dilakukan selanjutnya adalah survei data literatur kepustakaan dari buku maupun internet, guna mendapatkan data-data yang berhubungan dengan standar-standar perancangan, sejarah dan informasi terkait yang berhubungan dengan proyek perancangan, karakter-karakter dan gaya desain yang digunakan dalam perancangan, serta mendapatkan gambaran besar mengenai desain yang akan dirancang.

Tahap kedua adalah melakukan analisa data dengan cara menggabungkan data literatur dengan data lapangan, sehingga dapat muncul ide-ide, alternatif-alternatif, dan juga konsep desain serta tema yang akan digunakan dalam perancangan.

Tahap ketiga adalah evaluasi desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dengan mengevaluasi masing-masing alternatif desain yang telah dirancang, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing alternatif yang sudah ada. Setelah memilih alternatif dengan kekurangan yang paling sedikit, proses perancangan dapat dilanjutkan dengan proses pembuatan gambar kerja, spesifikasi bahan, konstruksi, dan gambar-gambar pendukung lainnya.

Tahap akhir dalam metode perancangan ini adalah melakukan presentasi kepada pihak terkait dengan menjelaskan hasil perancangan yang sudah dilaksanakan, didukung dengan gambar kerja, spesifikasi bahan, konstruksi, dan gambar-gambar pendukung lainnya seperti *rendering*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil perancangan yang sudah diselesaikan dapat menjawab permasalahan-

permasalahan yang muncul sebelum perancangan dimulai, dan mengetahui apakah hasil perancangan tersebut sudah mampu memenuhi keinginan pihak terkait, dalam hal ini klien.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang diaplikasikan dalam perancangan interior *Atmosphere Executive Lounge and Nightclub* di Surabaya ini adalah 枯山水 (*karensasui*) yang berarti *dry landscaping* atau populer dengan nama *Zen Garden*. Aplikasi konsep ini terlihat dari tatanan atau *layout* ruang yang terinspirasi dari bentukan *Zen Garden*, yaitu memiliki sebuah *vocal point* dalam bentuk ruang atau area dan beberapa ruang atau area pendukung yang terhubung ke *vocal point* melalui pola lantai yang mengalir ke area-area tersebut [3].

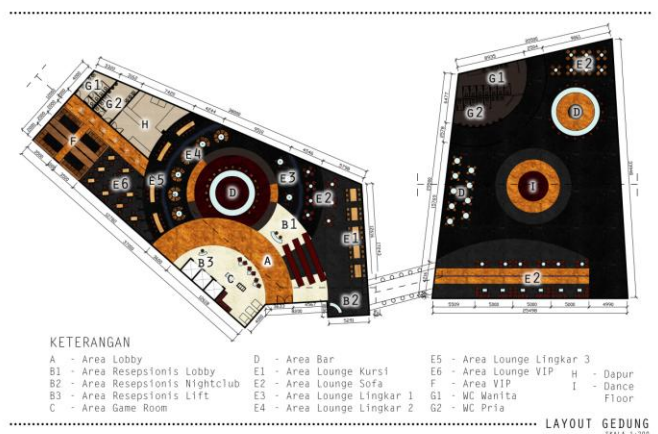
Gaya desain yang diterapkan dalam perancangan interior dan furnitur adalah gaya desain *Japanese Contemporary*, yaitu gaya yang menggabungkan dua jenis gaya desain populer Jepang pada zaman tradisional dan modern [6].

Konsep dan gaya desain Jepang dipilih untuk diterapkan dalam perancangan interior *Atmosphere Executive Lounge and Nightclub* di Surabaya untuk menghadirkan unsur Asia dalam perancangan, terutama unsur desain Jepang, yang telah menjadi *pioneer* dalam negara Asia.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 2 karakter bentuk yang ingin ditonjolkan dalam perancangan ini, yaitu bentukan dinamis atau melingkar yang diaplikasikan dalam *layout*, pola lantai, dan pola plafon, serta bentukan kaku yang diaplikasikan dalam bentuk ruang serta furnitur. Kedua karakter bentuk ini diterapkan dalam perancangan untuk lebih menonjolkan gaya desain yang digunakan, yaitu gaya desain *Japanese Contemporary* [6].

Suasana yang dimunculkan dalam perancangan adalah suasana yang gelap, gemerlap dengan adanya banyak permainan lampu, dan penuh dengan unsur Jepang yang kental. Suasana setiap ruang dirancang berbeda untuk menyesuaikan fungsi dan konsep interior ruang Jepang yang diterapkan dalam area tersebut.



Gambar 1. Layout Hasil Perancangan

Aplikasi konsep terlihat dari bentukan pola lantai yang disusun secara radial dengan mengambil bentukan garis dari *zen garden*. Hal ini ditujukan untuk membagi area perancangan yang luas menjadi area-area kecil sesuai dengan garis-garis tersebut dengan area *bar* sebagai *vocal point* dalam perancangan.

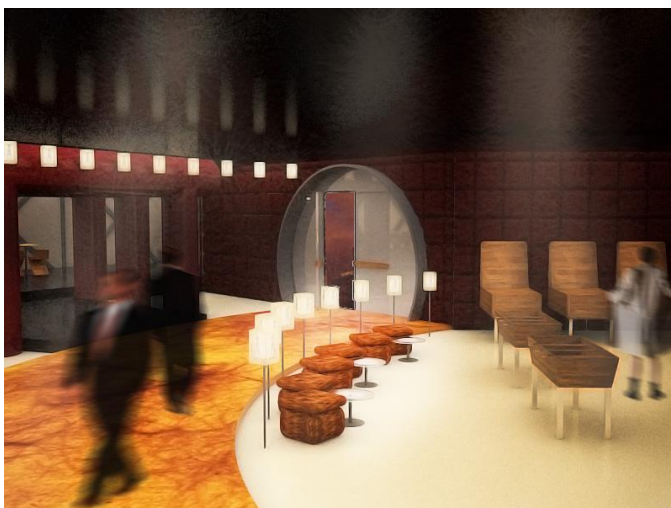
Granit digunakan dalam perancangan ini, dengan tujuan untuk menciptakan kesan mewah dan elegan yang dapat muncul melalui tekstur dan motif alami dari granit. Selain itu, granit merupakan salah satu material lantai *heavy duty* sehingga dapat bertahan lama apabila digunakan. Tidak ada material karpet dalam perancangan *nightclub* ini untuk menghindari rusaknya material akibat rembesan air.

Permukaan lantai yang keras memantulkan rambatan gelombang suara yang berasal dari dalam ruang [2]. Warna yang digunakan dalam lantai antara lain adalah merah yang memberi efek *exciting and stimulating*, emas yang memberi efek *luxury and joyous*, serta hitam untuk memberi efek *solemnity* [1].



Gambar 2. View Area Lobby

Lantai area lobby membagi antara area resepsionis dan *game area*.

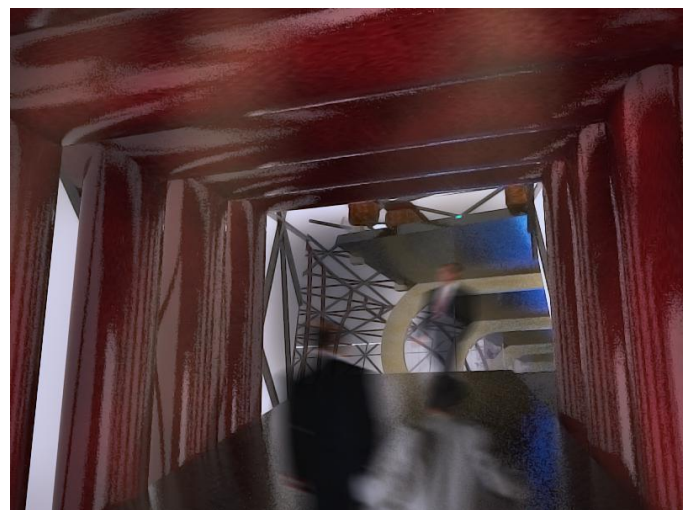


Gambar 3. View Area Lobby

Terdapat lampu lampion kertas Jepang yang digunakan sebagai alternatif partisi pembagi area lobby dengan area lainnya [7]. Adanya partisi ini juga disesuaikan dengan prinsip gaya desain yang digunakan dalam perancangan, yaitu gaya desain kontemporer Jepang, yang memaksimalkan area terbuka atau *open space* [6] dalam perancangan dengan cara meminimalkan batasan antar ruang, sehingga batasan yang digunakan adalah batasan berupa partisi atau batasan melalui pola lantai dan plafon saja, bukan batasan berupa dinding masif.



Gambar 4. View Area Tangga (kearah Lounge)



Gambar 5. View Area Tangga (kearah Nightclub)

Area tangga ditandai dengan adanya *torii* atau gerbang dari Jepang yang diaplikasikan dalam perancangan untuk memberikan adanya tanda transisi area atau perbedaan fungsi pada area. *Torii* digunakan pada area *lobby* yang menuju ke area *lounge* dan area jembatan yang menuju ke gedung *nightclub*.

Bagian dari *torii* juga dilengkapi dengan alat bantu penerangan yang diletakkan di bagian bawah dan bagian atas berupa lampion kertas dari Jepang yang sekaligus berfungsi sebagai dekorasi dan membantu memberikan suasana Jepang yang lebih kental kedalam perancangan [7].



Gambar 6. View Area Nightclub

Pembagian *lounge* dan *nightclub* kedalam dua gedung berbeda sesuai dengan konsep *discontinuity unity* [8] yang berarti kesatuan yang terpisah. Kesatuan ini terlihat dari bentuk gedung yang serupa, serta fungsi yang saling mendukung satu sama lain, yaitu sebagai *lounge* dan *nightclub* walaupun terpisah menjadi dua bangunan.

Area *nightclub* juga tidak menggunakan adanya batasan masif berupa dinding untuk membagi area-area, melainkan menggunakan partisi kayu dengan aksent bentuk lengkung atau radial sesuai dengan bentuk *zen garden*.



Gambar 7. View Mezanin Area Nightclub

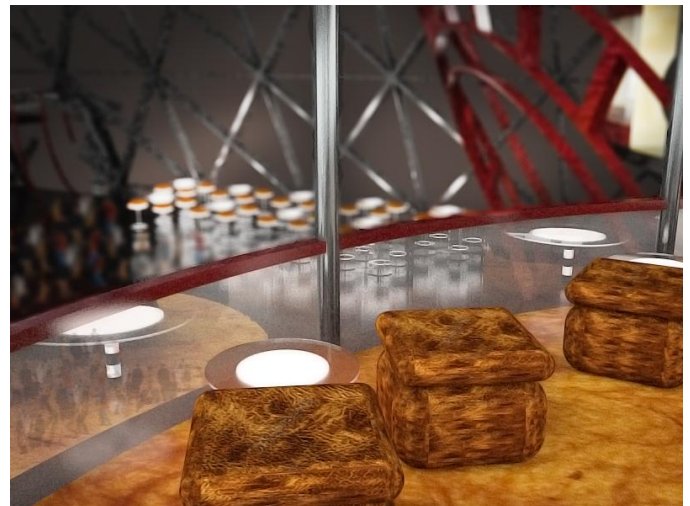
Terdapat mezanin di bagian ujung bangunan untuk memanfaatkan ketinggian bangunan yang cukup tinggi. Area mezanin dan area tangga ini kemudian dimanfaatkan sebagai area VIP dengan batasan berupa *kakemono* atau kain lukisan Jepang sehingga masih memberi kesan meruang tanpa membatasinya dengan dinding. Lampu diaplikasikan juga ke bagian lantai, terutama pada bagian elevasi tangga untuk mencegah terjadinya kecelakaan pengguna dengan cara memberikan tanda adanya perbedaan elevasi pada lantai di area *nightclub* dengan pencahayaan yang minimal.

Dinding dalam perancangan ini menggunakan dinding dari site yang berupa kaca, sehingga dapat dimanfaatkan dalam

perancangan untuk memasukkan cahaya matahari pada pagi sampai sore hari, dan memberikan *view* kota pada malam hari. Selain kaca, dinding kayu digunakan untuk menutup ruang-ruang yang bersifat privat seperti dapur dan toilet. Kayu digunakan sebagai material pelapis dinding untuk menyesuaikan dengan gaya desain yang diangkat, yaitu gaya desain Jepang, yang mengutamakan material alami khususnya kayu [7].



Gambar 8. View Area VIP Lounge

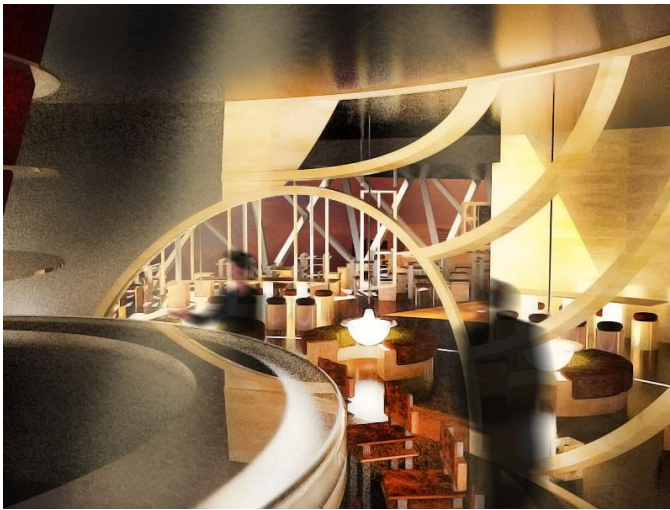


Gambar 9. View Area VIP Nightclub

Lukisan Jepang atau *kakemono* digunakan sebagai pembatas ruangan. Hal ini tidak terlepas dari prinsip gaya desain kontemporer Jepang yang meminimalkan batasan dan memaksimalkan ruang terbuka [4].

Furnitur juga tidak terlepas dari ciri khas bentuk furnitur Jepang yang sederhana, berkaki 4, fungsional, serta memiliki bentuk geometris [7] dengan menggunakan bahan kayu yang dipadukan dengan material *stainless steel* untuk menunjukkan adanya perpaduan antara 2 unsur material yang berbeda, yaitu material natural dan modern, yang juga menjadi salah satu ciri dari gaya desain kontemporer Jepang sendiri.

Pada area VIP *Nightclub*, terdapat railing kaca sebagai pembatas area untuk memaksimalkan keterbukaan ruang dan menjaga agar tidak terjadi kecelakaan pada pengguna.



Gambar 10. View Area Bar

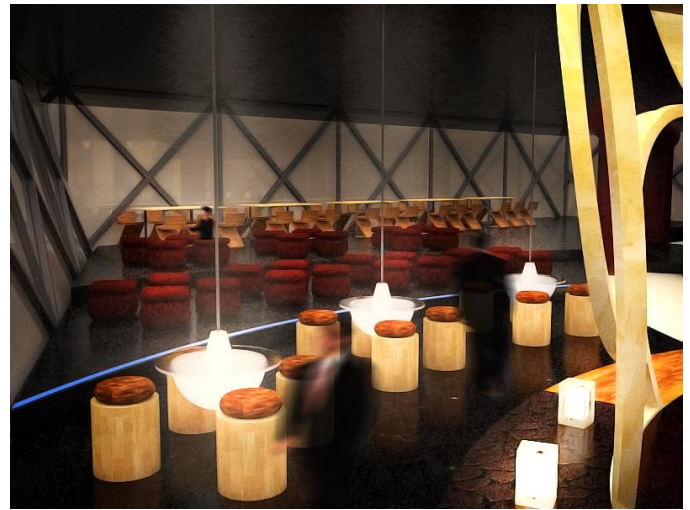
Area *bar* menjadi *vocal point* dalam perancangan ini, terlihat dari peletakkannya yang berada di bagian tengah ruangan dan fungsinya sebagai *bar* yang menjadi pusat kegiatan di area *lounge*. Area ini dibatasi dengan partisi berupa kaca yang berfungsi untuk membatasi ruangan, tetapi tetap memberikan kesan yang luas. Hal ini ditujukan untuk memaksimalkan *transparency / lightness* guna memperkuat kesan *open space* dalam perancangan [6]. Adanya batasan ruangan membuat area *bar* berkesan lebih eksklusif karena bersifat lebih tertutup dibandingkan dengan area lainnya.



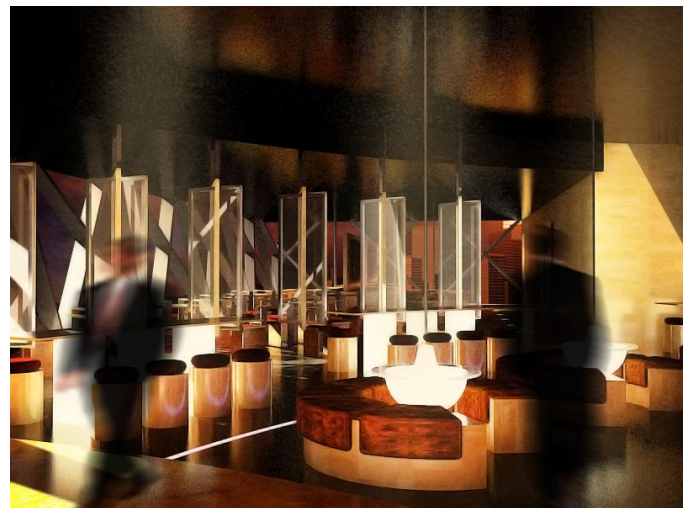
Gambar 11. View Area Lounge (Kursi)

Aplikasi konsep pada area *lounge* terlihat dari penggunaan material natural berupa kayu yang menjadi ciri khas dalam desain Jepang [7] yang diaplikasikan baik pada furnitur maupun pada dinding. Bentuk-bentuk furnitur juga tidak terlepas dari gaya desain Jepang yang sederhana dan fungsional.

Suasana yang tercipta di *lounge* berbeda-beda ditandai dengan furnitur yang ada di dalamnya. Area kursi bersifat lebih formal dibandingkan dengan area sofa, sehingga memungkinkan untuk dimanfaatkan sekaligus sebagai *dining area* ataupun digunakan sebagai tempat *meeting* informal.



Gambar 12. View Area Lounge (Sofa)



Gambar 13. View Area Lounge (Lingkar)

Meja area *lounge* ini dibuat tergantung, dengan mengambil ide dari *hearth room* atau ruang perapian Jepang yang tergantung [6]. Meja ini memiliki lampu pada bagian bawah untuk membantu penerangan area *lounge*. Suasana Jepang juga dibantu dengan adanya beberapa lampu lampion kertas Jepang yang dipasang di bagian bawah sebagai aksentuasi sekaligus sebagai alat bantu penerangan.

## VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior *Atmosphere Executive Lounge and Nightclub* di Surabaya ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan dan gaya hidup masyarakat kota Surabaya yang sudah mengadaptasi pola hidup masyarakat kota metropolitan, dimana masyarakat kota metropolitan memiliki aktivitas pekerjaan yang padat pada pagi dan siang hari, dan membutuhkan adanya tempat hiburan untuk melepas penat pada malam hari. Perancangan ini ditujukan untuk membuat sebuah tempat yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat Surabaya akan adanya tempat hiburan malam berupa *nightclub* yang juga memiliki fungsi yang saling mendukung pada siang dan sore harinya sebagai sebuah *executive lounge* dan *bar*.

Perancangan Interior *Atmosphere Executive Lounge and Nightclub* di Surabaya tidak hanya sekedar menyediakan tempat bagi masyarakat untuk melepas penat, tetapi juga sekaligus menciptakan sebuah *thematic nightclub*, dimana tema yang diangkat dalam perancangan, yaitu tema Jepang, diaplikasikan secara menyeluruh kedalam interior bangunan. Aplikasi tema dari gaya desain Jepang terlihat dari adanya bentuk pola lantai yang membagi area-area seperti *bar*, *lounge*, dan *VIP* dengan jelas secara radial yang mengambil bentuk dari *Zen Garden* [3]. Terdapat juga pengaplikasian gaya desain kontemporer Jepang yang menerapkan banyak area terbuka [5], penggunaan bentuk yang sederhana, serta gabungan antara material modern seperti *stainless steel*, kaca, dan baja dengan material natural yaitu kayu [6]. Selain itu, aplikasi gaya Jepang juga terlihat dari adanya aksent-aksent dekoratif Jepang seperti *kakemono* yang digunakan sebagai partisi ruang, *torii* yang digunakan sebagai pembatas area tangga yang menunjukkan adanya transisi ke ruang lain, serta penggunaan lampu lampion kertas Jepang sebagai unsur dekoratif sekaligus sebagai sumber pencahayaan [7].

Adanya aplikasi-aplikasi dari gaya tersebut membuat hasil perancangan ini secara mudah diidentifikasi menerapkan tema Jepang oleh masyarakat, yang menjadi faktor utama yang membedakan *thematic nightclub* dengan *nightclub* lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Ir. Hedy C. Indrani, M.T., dan Ir. Hendy Mulyono yang telah memberikan banyak masukan dalam proses desain dan penulisan jurnal ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Callender, John, Joseph & De Chiara. *Time Saver Standard for Building Type Edition*. New York: McGraw-Hillbook,cook. 1990.
- [2] Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. 1996.
- [3] Hendy, Jenny. *Zen in Your Garden*. United States: Tuttle Publishing. 2001.
- [4] "Keheningan Zen Arsitektur Jepang". *Anneahira*. 2013. 30 November 2013. Available: <http://www.anneahira.com/arsitektur-jepang.htm>
- [5] Kojiyagi. *A Japanese Touch for Your Home*. Tokyo: Kodansha International Ltd. 1982.
- [6] Mehta, Geeta & Kimie Tada. *Japan Style*. United States: Tuttle Publishing. 2005.
- [7] Morse, Edward S. *Japanese Homes and Their Surroundings*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, Inc. 1981.
- [8] Nute, Kevin. *Place, Time, and Being in Japanese Architecture*. London: Routledge. 2004.