

Perancangan Interior Pub dan Bar Di Semarang

Angga Wijaya Chandra
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 8/E3, Surabaya
 E-mail: anggawc@gmail.com

Abstrak— Bisnis Pub & Bar adalah bisnis yang menjual suasana yang nyaman untuk bersantai maupun bersosialisasi Pub & Bar juga sering dijadikan sebagai tempat berkumpul atau bersosialisasi serta menjamu rekan bisnis, akan tetapi pub dan bar di Indonesia belum dapat di gunakan untuk menampung kegiatan untuk mawadahi aktivitas bisnis, dengan konsep “Hamony in Diversity” desain interior pub dan bar dibuat sesuai dengan tema dan kebutuhan masalah yang ada, tidak hanya untuk bersosialisasi tetapi dirancang untuk mawadahi aktivitas bisnis. Desain Interior yang diterapkan di pub dan bar dibuat berdasarkan kebutuhan pemakainya sehingga untuk memberikan space untuk menampung kegiatan bisnis di buat semi private space.

Kata Kunci : Alkohol, Pub, Bar , Desain interior, Private space

Pub & Bar business is a business that sells a comfortable atmosphere for relaxing and socializing Pub & Bar also often used as a place to hang out or socialize and entertain business associates, but pubs and bars in Indonesia can't be used to accommodate activities to facilitate business activity, with the concept of "Hamony in Diversity" pub and bar interior design is made in accordance with the theme and the needs of existing problems, not only to socialize but designed to facilitate business activity. Interior design applied in pubs and bars is based on the needs of the wearer so as to provide space to accommodate business events are made semi-private space.

Keywords: Alcohol, Pub, Bar, Interior design, Private space

I. PENDAHULUAN

Semarang merupakan kota yang tengah mengalami kemajuan industri dan ekonomi yang dapat dikatakan cukup pesat. Pertumbuhan anak muda di Semarang semakin berkembang sehingga menghasilkan gaya hidup baru , beragam gaya hidup anak muda saat ini banyak dipengaruhi oleh gaya hidup budaya barat. Sehingga diperlukan tempat yang menampung kegiatan sosialisasi yang diperlukan oleh mereka . Tidak hanya anak muda yang terpengaruh gaya hidup budaya barat, tetapi untuk kalangan orang tua pun mulai mengikuti gaya hidup orang barat.. Saat ini dunia memasuki era globalisasi di mana hampir seluruh budaya asing mempengaruhi budaya timur, terutama di Indonesia, akibatnya terjadi pergeseran budaya dan gaya hidup masyarakat. Perubahan gaya hidup ini berpengaruh terhadap

tingginya tuntutan mobilitas dan produktivitas sering kali memicu timbulnya stress dan problema lain.

Pub dan bar sebagai tempat menampung kegiatan sosialitas sering kali didesain dengan menitik beratkan suasana bagi pengunjung, sedangkan pengunjung yang datang dari berbagai kalangan, baik dari kalangan sosial maupun kalangan bisnis. Dan sebagian besar pub dan bar belum menyediakan space bagi kalangan bisnis untuk melakukan aktivitas bisnis secara lebih private dengan menikmati suasana yang ada. Kualitas suatu produk atau pelayanan perlu mendapat perhatian besar, karena kualitas mempunyai hubungan langsung dengan kemampuan bersaing dan tingkat keuntungan yang diperoleh pub . Kualitas yang rendah akan menempatkan pub pada posisi yang kurang menguntungkan. Apabila konsumen merasa bahwa kualitas dari suatu produk tidak memuaskan, maka kemungkinan besar ia tidak akan menggunakan lagi produk pub tersebut . Bahkan mungkin akan membeli produk pada pub yang menawarkan kualitas yang lebih baik tentunya, karena konsumen merupakan pihak yang memegang peranan penting dalam menilai kualitas, maka manager pemasaran perlu mengidentifikasi harapan dan mengukur kepuasan konsumen. Pengertian kualitas dapat diartikan berbeda-beda tergantung pada siapa yang menggunakan dan sudut pandang setiap orang. “Kualitas adalah suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, manusia/tenaga kerja, proses dan tugas serta lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan pelanggan atau konsumen” . [1].

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Pada dasarnya pub merupakan suatu sebutan atau istilah yang berasal dari singkatan kata *public house*, yang merupakan sebutan untuk tempat minum minum atau bar di Inggris. Berikut akan dijelaskan mengenai awal minuman beralkohol, fungsi dan perannya, bar dan perkembangannya. Di Inggris, “*public house*” atau pub berkembang pada masa Saxon sebagai suatu tempat dimana orang berkumpul demi kekeluargaan atau pertemanan dan untuk bersenang-senang. Tanda adanya semak tanaman “*evergreen*” diatas sebuah tiang berarti tempat tersebut menyediakan “*ale*” atau pada umumnya dikenal dengan bir. Masing-masing pub dikenali dengan papan bergambar. Gambar yang digunakan seperti gambar singa berwarna merah, angsa putih, atau kuda hitam. “Logo” pada jaman awal ini digunakan karena pada masa itu kebanyakan orang tidak dapat membaca . [2].

Di dalam Bar operation terdapat banyak sekali peralatan yang dipakai untuk menunjang terlaksananya pekerjaan Bartender khususnya dan Bar staff umumnya. Dari peralatan ini banyak pula terdapat macam dan bentuk serta kualitas yang diperlukan didalam Bar operational[4]. Di samping itu perlu diperhitungkan pula tentang rencana dan besarnya jumlah peralatan yang diperlukan tergantung dari penggunaan dan maksudnya, kesanggupan dari perusahaan untuk menyediakannya serta kebijaksanaan dari Management serta kenyamanan kerja agar mencapai sukses yang diharapkan.[3]

Privacy adalah satu konsep dari gejala persepsi manusia terhadap lingkungannya, dimana konsep ini amat dekat dengan konsep ruang personal dan teritorialitas. Privasi merupakan tingkatan interaksi atau keterbukaan yang yang di kehendaki seseorang pada suatu kondisi atau situasi tertentu. Privasi sebagai suatu kemampuan untuk mengontrol interaksi, kemampuan untuk memperoleh pilihan-pilihan dan kemampuan untuk mencapai interaksi seperti yang diinginkan. Privasi jangan dipandang hanya sebagai penarikan diri seseorang secara fisik terhadap pihak-pihak lain dalam rangka menyepi saja. *Privacy* adalah proses pengontrolan yang selektif terhadap akses kepada diri sendiri dan akses kepada orang lain . [5]

III. METODE PERANCANGAN

a. Metode perancangan

Metode pemikiran dalam perancangan ini menggunakan *Design thinking* yang dituliskan oleh Yusita Kusumarini, dengan *Design Process* sebagai berikut (Kusumarini, 2014) :

- Observasi

Tahap dimana permulaan dilakukan proses analisa yang melibatkan beberapa faktor seperti sejarah, koleksi, material yang digunakan dan dari sumber yang terlibat secara langsung dalam hal yang di analisa.

- Brainstorming

Setelah ditemukan permasalahan yang ada, perancang akan menggambarkan dalam bentuk sketsa dan pengolahan ide, Tahap ini akan dilalui sebagai tahap skematik, dimana perancang akan menuangkan ide-ide dari analisa kebutuhan menjadi sebuah konsep dan sketsa yang akan berguna dalam pemecahan desain ruang.

- Sketsa / Maket

Dalam tahap ini ide yang didapat telah dituangkan dalam sketsa. Proses ini akan dilalui perancang yaitu dengan membuat maket studi guna meneliti kecocokan desain dengan kebutuhan masing masing ruang dan juga kesesuaian desain dengan konsep

- Implementasi

Merupakan tahap akhir dimana sebuah desain akhirnya diwujudkan menjadi proyek akhir. Proses ini disebut juga desain akhir dimana perancang akan membuat sebuah maket akhir, gambar kerja, dan gambar *render* lengkap yang nantinya akan digunakan untuk presentasi.

b. Data

1. Data Fisik

Lokasi *site* yang akan dirancang menggunakan *site* ruko yang berada di Semarang. Lokasi perancangan terletak pada Jl. Abdulrahman Saleh No.196, dengan batasan utara pemukiman penduduk, barat ruko, selatan Jalan raya dan timur SMP Negeri 13. Luas keseluruhan bangunan 1200 m².

2. Data Non-Fisik

Data pengguna didapatkan melalui pertimbangan beberapa data objek sejenis, untuk menciptakan suatu *Pub & Bar* yang dapat menampung kegiatan bisnis tanpa mengurangi privasi dan kepentingan bisnis itu sendiri.

c. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu dengan mengumpulkan berbagai data tentang standar sebuah perancangan untuk *Pub & Bar*. Data yang sudah ada dikelompokkan berdasarkan elemen interior, elemen utilitas ruang, elemen perabot, gaya desain, dan lain-lain. Hasil analisis yang ada digunakan sebagai batasan solusi awal perancangan. Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil, dilakukan proses pemilihan konsep sebagai batasan dalam melakukan perancangan.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

a. Analisa Problem Solving

Terdapat beberapa fakta dan permasalahan pada objek perancangan yang memerlukan penyelesaian desain, antara lain :

- Kurang mendukung untuk melakukan bisnis
- Tidak terdapat space yang memadai kegiatan privat
- Sirkulasi ruang masih kurang baik

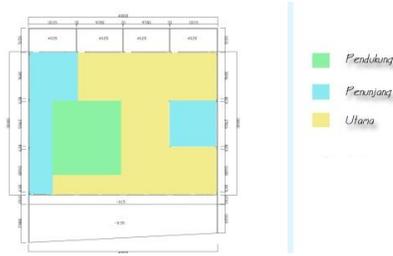
Berdasarkan fakta dan permasalahan yang ada, maka penyelesaian yang akan diberikan yaitu :

- Memberikan space untuk menampung kegiatan bisnis
- Memberikan private space pada beberapa lokasi
- Mengatur alur sirkulasi untuk karyawan dan pengunjung
- Pembagian desain yang merata dan seimbang
- Setiap kategori dikelompokkan menjadi satu

b. Analisa Hubungan Antar Ruang

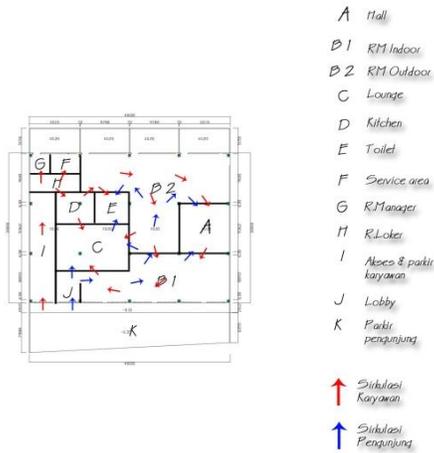
Pub & Bar ini memiliki beberapa pembagian area yang terdiri dari *lobby*, area indoor, area outdoor, *lounge*, *hall*, ruang loker, *service area*, *kitchen*, *toilet*, ruang manager.

c. Zoning dan Grouping



Gambar 1. Zoning

- (+)
 - Zona pendukung dekat dengan zona penunjang sehingga saling berkaitan
- (-)
 - terdapat zona area penunjang yang di apit zona utama sehingga tidak efisien karena hanya sedikit keterkaitan atau tidak sama sekali



Gambar 2. Grouping

- (+)
 - Kitchen berada dekat dengan area service area sehingga memudahkan dalam mengambil barang / bahan dalam service area
 - Area loker berada di belakang kitchen sehingga aktivitas karyawan tidak mengganggu pengunjung.
- (-)
 - Area Hall di apit oleh RM indoor dan RM outdoor sehingga bisa terjadi kemungkinan kebisingan

V. KONSEP

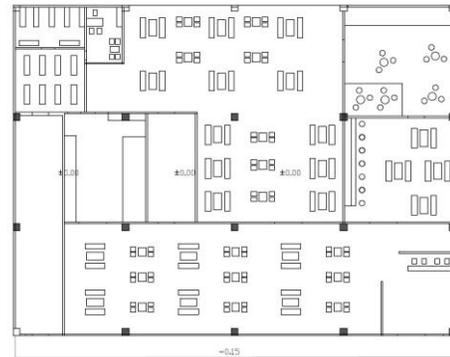
Konsep perancangan interior Pub & bar ini berdasarkan permasalahan yang ada dengan tujuan mewadahi kegiatan bisnis di lingkup ruang sosial. Guna memenuhi tujuan yang telah ditentukan, maka konsep yang digunakan pada perancangan ini yaitu "Harmony In Diversity". Konsep ini mengambil topic utama yaitu "kontras" dimana terjadi perbedaan yang mendasar antara kegiatan bisnis dan sosial, kemudian diterapkan pada pengaplikasian interior dengan memperhatikan harmoni kekontrasan yang ada.

Karakter yang ingin dimunculkan pada perancangan ini adalah karakter nyaman, privat, menyenangkan. Dengan memperhatikan dari segi eco interior maka beberapa bagian dari interior (elemen, perabot) menggunakan bahan yang

merupakan hasil daur ulang ataupun dapat di daur ulang.

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN

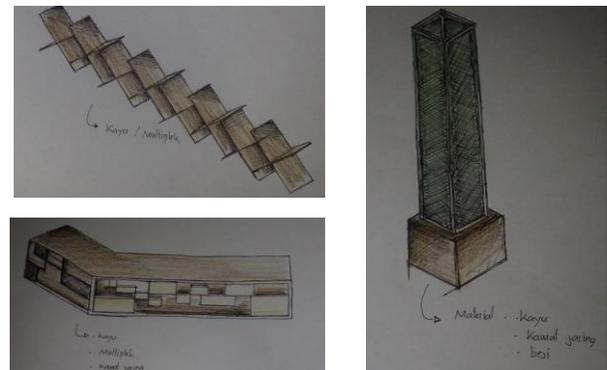
a. Aplikasi Desain dalam Perancangan (skematik)



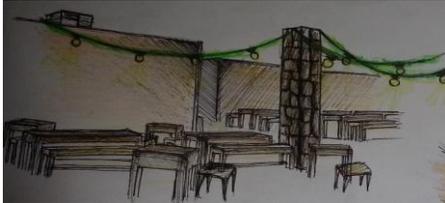
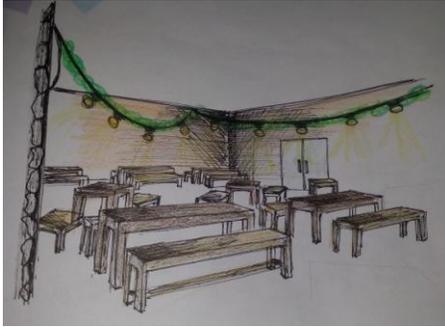
Gambar 3. Layout



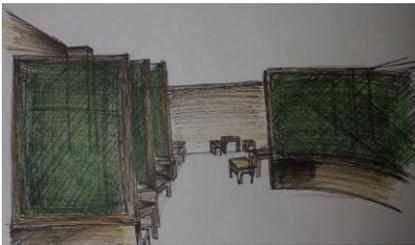
Gambar 4. Elemen Interior



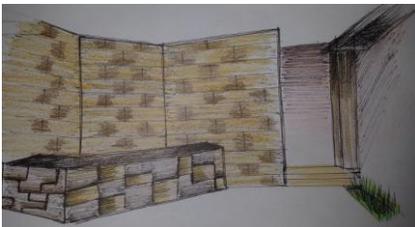
Gambar 5. Perabot Interior



Gambar 6. Perspektif ruang outdoor



Gambar 6. Perspektif ruang indoor



Gambar 6. Perspektif Lobby

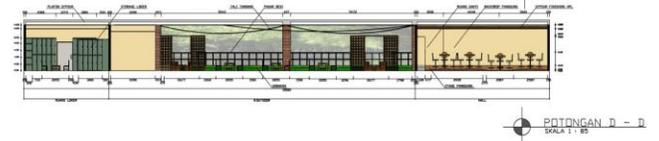
b. Aplikasi Desain dalam Perancangan (Desain Akhir)



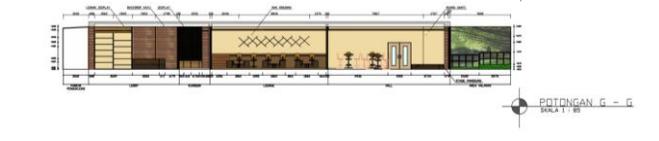
Gambar 7. Layout



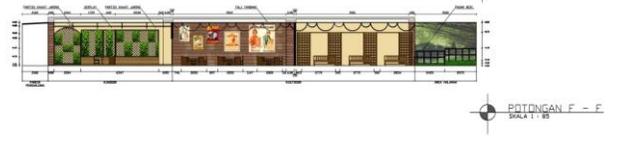
Gambar 8. Potongan A-A dan Potongan B-B



Gambar 9. Potongan C-C dan Potongan D-D



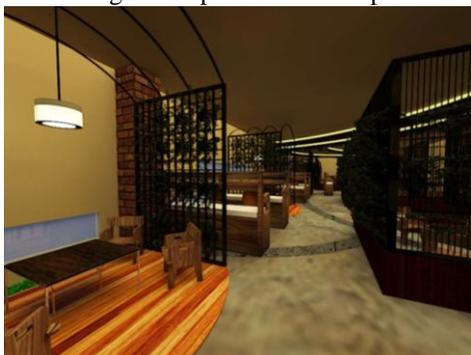
Gambar 10. Potongan E-E dan Potongan F-F



Gambar 11. Potongan G-G

1. Ruang Indoor

- Lantai : Lantai didominasi material semen dengan finishing polish, dengan membuat alur lantai dengan menyusun pecahan keramik bekas.
- Dinding : Beberapa partisi dinding menggunakan logam hollow dan kawat jaring serta backdrop yang menggunakan kayu – kayu bekas yang di finishing ulang.
- Plafon : Menggunakan plafon dengan material gypsumboard yang dilapisi hpl.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan komposisi asimetris pada seluruh area.



Gambar 12. Area Indoor

Perancangan area indoor di dominasi dengan bentuk2 geometris dari material, selain menggunakan material bekas digunakan juga beberapa material baru yang dapat didaur ulang untuk menunjukan sifat kontras . Bentuk – bentuk geometris tersebut di satukan dengan pola lantai yang dinamis sehingga ruang tidak terkesan memberikan tekanan karena bentuk yang geometris.

2. Ruang manager

- Lantai : Lantai didominasi dengan nuansa cerah keramik berwarna cream, memberikan kesan luas dan bersih.
- Dinding : Dinding menggunakan warna cream dengan finishing cat, untuk memberikan kesan luas serta bersih pada ruang tersebut.
- Plafon : Menggunakan plafon *Gypsum* dengan finishing cat putih.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan memperhatikan ergonomi
- Warna yang digunakan pada furniture lebih pada warna merah, kuning, biru, hitam dan hijau.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih

3. Ruang loker

- Lantai : Lantai didominasi keramik berwarna putih dengan pertimbangan memberikan kesan bersih pada area tersebut.
- Dinding : Dinding menggunakan finishing cat dengan warna cream.
- Plafon : Menggunakan plafon berbahan gypsum.
- Furnitur : Bentuk yang ada berupa bentuk geometris untuk mencapai tingkat ergonomi yang sesuai.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih..

4. Ruang Hall

- Lantai : Lantai memiliki focal point di bentuk dinamis pada lantai parket.
- Dinding : Pembatas dinding menggunakan bahan multiplek dengan pemilihan warna menggunakan nuansa cerah, seperti warna biru, kuning, dan hijau.
- Plafon : Menggunakan plafon *Gypsum* dengan finishing Hpl.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan komposisi asimetris pada seluruh area.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih dan Kuning.



Gambar 13. Lounge & Hall

5. Ruang Outdoor

- Lantai : Lantai memiliki focal point di bentuk dinamis pada Pola Lantai bermaterial rumput.
- Dinding : Pembatas dinding menggunakan bahan multiplek dan *glasswool* dengan pemilihan warna merah dan cream.
- Plafon : Menggunakan plafon dari gypsumboard.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan warna yang digunakan pada furniture warna kayu dan hitam.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang warna putih serta kuning & Pencahayaan buatan dari open space.



Gambar 14. Area Outdoor



Gambar 15. Area Outdoor

6. Lobby

- Lantai : Lantai didominasi lantai parket berwarna cerah.
- Dinding : Pembatas dinding menggunakan bahan multiplek dengan finishing hpl.
- Plafon : Menggunakan plafon gypsumboard dengan warna cream.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan pola dinamis.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih & kuning.



Gambar 16. Area Lobby

7. Ruang Service Area

- Lantai : Lantai didominasi keramik berwarna putih dengan pertimbangan memberikan kesan bersih pada area tersebut.
- Dinding : Dinding menggunakan finishing cat dengan warna cream.
- Plafon : Menggunakan plafon berbahan gypsum.
- Furnitur : Bentuk yang ada berupa bentuk geometris untuk mencapai tingkat ergonomis yang sesuai.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih..

8. Lounge

- Lantai : Lantai memiliki vocal point di bentuk dinamis pada lantai parket.
- Dinding : Pembatas dinding menggunakan bahan multiplek dengan pemilihan warna menggunakan nuansa cerah, seperti warna biru, kuning, dan hijau.
- Plafon : Menggunakan plafon *Gypsum* dengan finishing Hpl.
- Furnitur : Bentuk yang digunakan lebih pada bentuk geometris dengan komposisi asimetris pada seluruh area.
- Tata Cahaya : Pencahayaan buatan yang digunakan lebih didominasi warna putih dan Kuning.



Gambar 12. Lounge

VII. KESIMPULAN

Perancangan ini berdasarkan kebutuhan pengunjung dengan tujuan menampung kegiatan bisnis dalam ruang lingkup sosial. Konsep “*Harmony in Diversity*” merupakan hasil pemikiran tentang solusi permasalahan dan tujuan yang ada guna dapat membuat para pengunjung pembisnis dapat menjamu rekan bisnisnya serta masih dapat membahas masalah bisnis secara semiformal. Dengan masuknya urusan bisnis di lingkungan sosial merupakan problema yang akan di jawab dengan konsep “*Harmony in Diversity*” sebab bisnis dan sosial merupakan 2 kegiatan yang sangat berbeda. Disini konsep “*Harmony in Diversity*” akan menjawab bagaimana cara memecahkan masalah untuk pembisnis agar dapat tetap berada di lingkungan sosial tanpa meninggalkan kegiatan bisnis yang akan di jalannya.

Pub & Bar adalah tempat yang di fungsikan sebagai tempat melepas penat dan bersosialisasi, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat dijadikan sebagai tempat untuk mewedahi kegiatan bisnis, sehingga ada baiknya pub & bar di desain dengan adanya private space untuk mewedahi kegiatan bisnis yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jacques, Paul. *Form Function and Design*. Chicago: Paul Theobold and Company. 1975.
- [2] Warrender, Carolyn. *Color Style*. United States of America: Abbeville Press. 1996.
- [3] Katsigris, Costas and Mary Porter. *The Bar & Beverage Book (3rd ed)*. John Wiley & Sons, Inc. New York: 2003.
- [4] *Bar, Minuman Dan Pelayanannya*, Widjojo Marsum, 2006.
- [5] Prabowo, Hendro. *Arsitektur, Psikologi dan Masyarakat*. Depok .1998.