

# Perancangan Interior *Lounge & Bar* di Surabaya

Nandya Mareta Liwijaya, Honggowidjaja, HENDY Mulyono  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: nandya.mareta@gmail.com

**Abstrak**— Kota Surabaya merupakan kota yang tengah mengalami kemajuan industri dan ekonomi yang sangat pesat. Ruang interaksi yang semakin mengecil, serta adanya dorongan yang menginginkan suasana yang baru ditengah padatnya aktifitas untuk merileksasikan diri, sehingga mendorong perpindahan ruang interaksi dari sebuah ruang kerja atau hunian ke tempat-tempat publik.

Pertumbuhan anak muda di Surabaya 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 mewadahi kegiatan bisnis dilingkup ruang sosial khususnya untuk para eksekutif muda.

Kata kunci— Interior, Lounge, Bar, Perancangan

**Abstrac**— Surabaya City is a city that is experiencing industrial and economic progress very rapidly. Interaction space shrinking, and impetus to a new atmosphere amid dense activity for relaxing themselves, thus encouraging the displacement space of interaction of an office or residential to public places. The growth of young people in Surabaya is increasing, which produce a new lifestyle, diverse lifestyle of young people today is heavily influenced by the lifestyle of western culture so that the necessary places which facilitate business activities in social space, especially for the young executive.

Keyword— Interior, Design, Lounge, Bar.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan kota modern memiliki karakteristik yang diantaranya adalah tingkat mobilitas kegiatan masyarakat dalam berbagai bidang. Kegiatan perdagangan/bisnis, perkantoran, industri, dan sebagainya; telah membawa masyarakat terjebak dalam rutinitas yang relatif sama dari waktu ke waktu dan cenderung monoton. Oleh karena itu mereka membutuhkan suatu tempat yang dapat memfasilitasi mereka untuk bersantai diantara waktu-waktu senggang yang dimilikinya.

Ruang interaksi yang semakin mengecil, serta adanya dorongan yang menginginkan suasana yang baru ditengah padatnya aktifitas untuk merileksasikan diri, sehingga mendorong perpindahan ruang interaksi dari sebuah ruang kerja atau hunian ke tempat-tempat publik.

Dengan perkembangan jaman yang semakin modern, kota Surabaya merupakan salah satu kota metropolitan sehingga mulai mengikuti pola hidup warga negara asing. Salah satu tempat yang paling diminati sekarang khususnya untuk generasi muda yaitu lounge & bar yang dimana mereka dapat

menikmati beberapa minuman seperti kopi, beer, cocktail dan lain-lain.

Konsep desain interior yang unik pada lounge dan bar sangat mempengaruhi pembeli yang akan datang dan agar tetap kembali lagi ke lounge dan bar tersebut bukan hanya menampilkan sebuah ruang dengan suasana baru tetapi juga menghadirkan kenyamanan yang berbeda, dimana kenyamanan dalam suatu ruang adalah hal terpenting dalam desain. Desain yang berhasil adalah desain yang membuat ruang itu nyaman luar dan dalamnya, sedangkan kenyamanan adalah sebuah perasaan dimana pelanggan atau konsumen berada di titik kepuasan, dalam konsep interior unik sebuah kenyamanan dihadirkan dengan suasana berbeda.

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

Tempat untuk bersantai dan bersosialisasi di Surabaya merupakan tempat yang lagi trend untuk kaum anak muda, bisa dilihat dari pesatnya pembangunan café akhir-akhir ini dengan interior yang cukup menarik sesuai dengan minat kaum muda. Dengan semakin berkembang nya jaman, kota Surabaya juga telah menjadi kota yang bergaya hidup metropolitan. Gaya desain kebanyakan dari waktu ke waktu tetap sama sehingga suasana yang ada juga tidak berbeda.

Karena faktor-faktor diatas inilah maka muncul inovasi baru. Dengan merancang lounge & bar dengan suasana berbeda yang eksklusif dengan mengikuti trend pada masa kini. Suasana lounge dan bar yang baru yang mewadahi kegiatan bisnis di lingkup ruang sosial khususnya untuk para eksekutif muda dengan tingkat kualitas dari segi kenyamanan yang bernuansa elegant dan eksklusif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, terdapat permasalahan yang ada yaitu: Bagaimana merancang interior yang dapat mewadahi para eksekutif muda dalam kegiatan bisnis sekaligus sosial.

Adapun tujuan dari “Perancangan Interior *Lounge & Bar* di Surabaya” adalah menciptakan suatu rancangan desain yang baru untuk mewadahi kegiatan bisnis di lingkup ruang sosial dan menciptakan desain interior dengan target pasar kalangan atas.

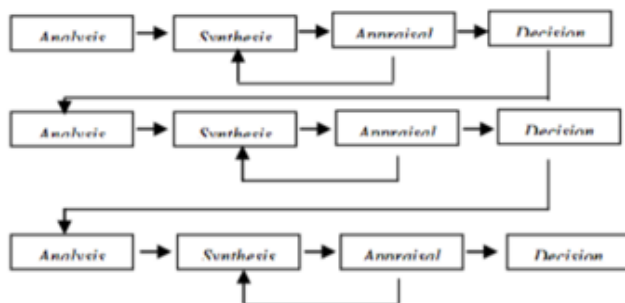
## II. METODE PERANCANGAN

### A. Pengumpulan Data

Metode perancangan yang dilakukan merupakan metode kualitatif terapan dengan melalui studi pustaka, proses eksplorasi, programming, analisis, skematik desain, tahap perancangan dan desain akhir. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui mengenai fasilitas yang diperlukan dalam *lounge* dan *bar*. Eksplorasi data dilakukan dengan teknik wawancara dengan pengguna, dokumentasi foto dan media internet, dan melakukan survei ke lokasi. Data yang dikumpulkan merupakan data lapangan, data hasil wawancara, data literature, dan contoh karya desainer dari dalam dan luar negeri mengenai *lounge* dan *bar*.

### B. Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan, diolah lalu di pilah terlebih dahulu. Kemudian di tarik kesimpulan dari hasil tipologi data untuk dikaji ulang berdasarkan literatur yang ada sebagai material untuk perumusan masalah.



Gambar 1. Sistematika Metodologi Perancangan  
Sumber: Lawson (1980:26).

### C. Analisis Data

#### Programming

Programming berisi mengenai data-data lapangan (lokasi perancangan) secara fisik maupun non-fisik data yang berkaitan dengan perancangan, analisa data serta interpretasi data. Dari data-data yang telah ada, dianalisa untuk menghasilkan standar perancangan yang baik sebagaimana mestinya untuk diterapkan di dalam perancangan. Perlu diperhatikan pula dalam penyusunan programming ialah dari segi fungsi, bentuk, ekonomi dan waktu.

#### Skematik

Tahap skematik desain dimulai dari penataan denah ruang yang akan dibuat berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan mengacu pada kebutuhan ruang dan pengguna yang nantinya akan menghasilkan solusi interior yang memiliki nilai-nilai bagi pengguna. Selain itu, juga terdapat rencana pola lantai, pola plafon hingga perspektif untuk menunjukkan suasana ruang.

#### Desain Akhir

Hasil perancangan dari skematik akan dirincikan dan dipertegas pada desain akhir yang nantinya akan digunakan sebagai aplikasi untuk perancangan desain.

### D. Kajian Pustaka

Ada beberapa pengertian mengenai *lounge* yang secara prinsip hampir sama dari beberapa sumber, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Lounge* merupakan suatu tempat yang menyajikan hiburan baik *live music* maupun yang lain dengan aspek tujuan sebuah pelayanan prima kepada semua tamunya sambil menikmati hidangan makan ataupun minuman yang disajikan (Marsum, 1991).
- b. *Lounge* berarti bar atau bagian dari restaurant yang tidak di *reserve*; ruang duduk untuk menerima tamu, membaca, melihat TV, dll; sebagai tempat menunggu di area *public* (Wikipedia, 2015).

Menurut Lawson (1973) ada beberapa macam system pelayanan pada restoran. Dalam perancangan *lounge & bar*, sistem perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. *Waiter and waitress service to table* (Pelayan melayani sepenuhnya)

Sistem pelayanan yang kebanyakan dijumpai di restoran-restoran. Dimana pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawarkan menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan dan merapikan meja.

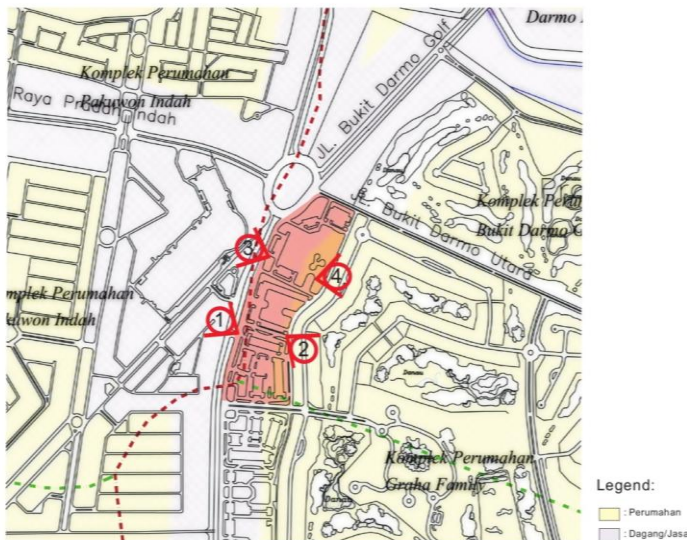
- b. *Counter Service* (Pelayanan di *counter*)

Sistem pelayanan di *counter* dapat kita jumpai di beberapa bar *counter*. Pengunjung yang datang duduk di sekitar *counter*, memesan pada pelayan, kemudian bartender mempersiapkan minuman di *counter* sambil disaksikan pengunjung. Pengunjung pun menikmati hidangan sambil melihat bartender menyajikan minuman.

### E. Data dan Analisa

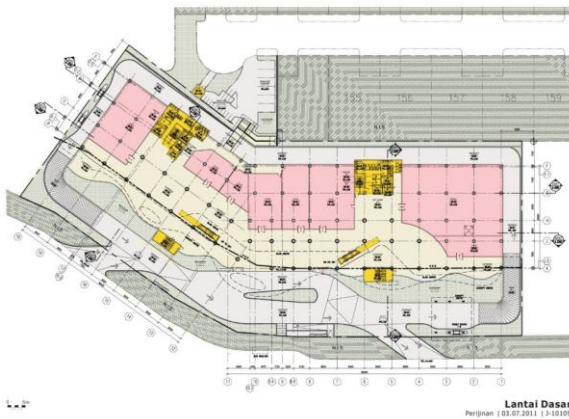
#### 1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

Lokasi yang di pilih untuk perancangan interior tempat *lounge* dan *bar* ini adalah *Spazio Office Tower*. Lokasi ini dipilih karena berada di kawasan strategis dan premium di barat Surabaya dengan akses yang mdah dijangkau dengan kendaraan pribadi dan jalan yang tak jauh dari pintu tol Darmo Satelit menjadikan mobilitas bisnis terasa mudah. *Spazio* ini juga memberikan kebebasan untuk mengatur ruang kerja sesuai dengan selera dan kebutuhan seperti kebutuhan jam kerja serta mekanismenya dengan fasilitas gedung perkantoran 24 jam. *Spazio* juga dilengkapi dengan ventilasi natural, *outdoor space* dan *inner court yard* di beberapa titik memberikan atmosfer berbeda dengan tempat lainnya. Suasana gedung yang nyaman membuat pekerjaan semakin menyenangkan.

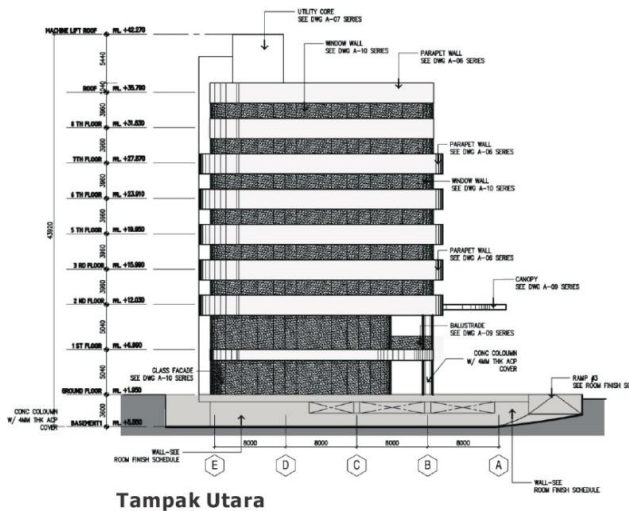


Gambar 2. Lokasi Site.  
Sumber: PTI Architects (2010)

2. Layout Spazio Office Tower0



Gambar 3. Layout Spazio Office Tower.  
Sumber: PTI Architects (2010).



Gambar 4. Tampak Utara Spazio Office Tower.  
Sumber: PTI Architects (2010).

a. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan menggunakan sistem pencahayaan buatan dan alami. Untuk siang hari dapat memaksimalkan cahaya matahari yang masuk melalui bukaan yang ada.

Bukaan yang besar akan mempengaruhi tingkat sinar matahari yang masuk ke dalam area. Meskipun kebutuhan pencahayaan akan terpenuhi, namun untuk jam tertentu pencahayaan akan menjadi silau dan panas, khususnya pada musim kemarau.

b. Sistem Kebisingan

Jalan utama pada area masuk parkir serta jalan besar merupakan sumber kebisingan, namun jarak dari sumber kebisingan tersebut cukup jauh dan masih terhalang oleh outdoor pada bangunan. Pada bangunan eksisting ini, area belakang gedung masih belum ada bangunan atau lahan kosong, sehingga terlepas dari kebisingan pada area belakang site.

Pada bagian lantai dasar pada eksisting merupakan area yang agak terbuka sehingga dapat menjadi penyalur jalannya suara yang masuk ke dalam area dan tidak bergema.

c. Sistem Penghawaan

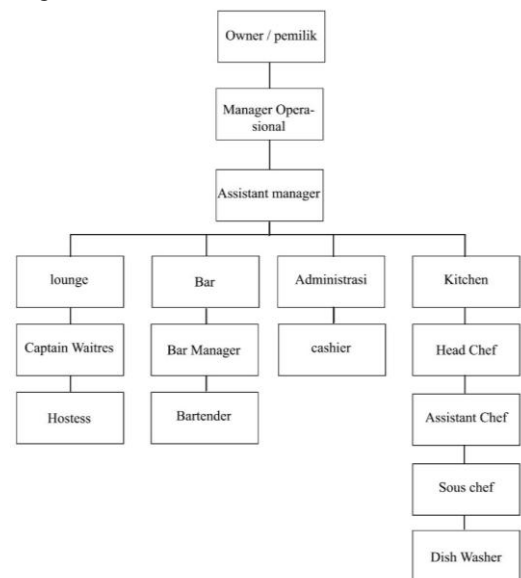
Jalan angin mengikuti bentuk lekukan atau bentuk shape dari bangunan (exterior) yang arahnya didominasi dari arah selatan dan sebagian dari arah barat. Aktivitas padat kendaraan menyebabkan polusi udara tetapi tidak mempengaruhi suhu ruang. Sirkulasi angin yang masuk lebih banyak karena letak lokasi berada di lantai dasar yang bangunannya lebih terbuka.

d. Sistem Aksesibilitas

Sistem eksisting memiliki akses jalan dari basement ke site lokasi dan memiliki akses lift terdekat menuju lantai dua. Toilet umum dan tangga darurat juga berada dekat dengan site lokasi. Eksisting memiliki akses khusus untuk staff dan bisa juga digunakan untuk memasukan barang.

3. Data Non-Fisik

a. Struktur Organisasi



Tabel 1. Struktur Organisasi





ruang sosial dan mencapai target pasar kalangan atas. Pada perancangan retail yang bersifat komersial dibutuhkan karakter desain ruang yang dapat memberi image dan nilai jual lebih terhadap konsumen. Oleh karena itu pada perancangan ini ingin menggunakan tema sebagai image dan karakter retail.

Tema yang ingin digunakan dalam perancangan ini yaitu “*glamour and elegant*” yang dilatar belakangi oleh para eksekutif muda yang bergaya hidup mewah, berwawasan luas, berkehormatan dan martabat yang tinggi serta sangat aktif bersosialisasi yang mementingkan *quality* daripada *quantity*.

### B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter dan gaya desain yang digunakan pada desain perancangan ini bersifat *classic modern* dengan gaya desain *classic* ke *modern* yang tidak banyak menggunakan ukiran-ukiran *classic* melainkan dengan bentuk kombinasi dari geometris dan juga dengan menggunakan beberapa material kaca yang menciptakan suasana *glamour* (berkilau) agar dapat mencapai suasana eksklusif sesuai dengan target pasar yaitu kalangan atas.

### C. Sistem Interior

#### • Tata Udara

Perancangan lounge & bar ini menggunakan sistem penghawaan buatan pada seluruh ruangan area *indoor* yang berupa AC *ceiling cassette*, sedangkan untuk area *outdoor* menggunakan penghawaan alami karena terdapat sirkulasi udara masuk.

#### • Tata Cahaya

Sistem pencahayaan yang digunakan berupa pencahayaan alami dan pencahayaan buatan pencahayaan *downlight (direct)*, sistem gantung (*in-direct*), sistem persembunian, (*hidden lamp*) pencahayaan buatan lebih dominan menggunakan *downlight* berwarna *warm light* dan *chandelier* untuk mengesankan suasana *glamour*.

#### • Sistem Proteksi

Sistem proteksi yang digunakan yaitu CCTV, *Sprinkler*, *hydranbox*, dan *smoke detector*. CCTV yang di pasang pada area publik agar memudahkan pengelola untuk mengawasi para kinerja karyawan. Sistem *sprinkler* ini di pasang pada setiap ruangan yang ada di dalam gedung dengan jarak 4m serta *hydranbox* yang berada di luar area lounge bar. Selain itu, di pasang *smoke detector* untuk mengantisipasi apabila terjadi kebakaran.

#### • Material

Material yang digunakan berupa kaca sebagai pembatas dari sebagian area *indoor* dan *outdoor* serta beberapa *gypsum classic* untuk menonjolkan gaya desain *classic modern* dan juga penggunaan *marble* agar desain lebih berkesan lebih berkelas.

### D. Bentuk

Penggunaan bentuk yang digunakan berupa bentukan geometris yaitu lingkaran dan persegi.

### E. Elemen Interior

#### Lantai

Dominan menggunakan *marble* pada keseluruhan ruang dan juga *vinyl motif kayu* sebagai pembagian area yang memberi kesan mewah.

#### Dinding

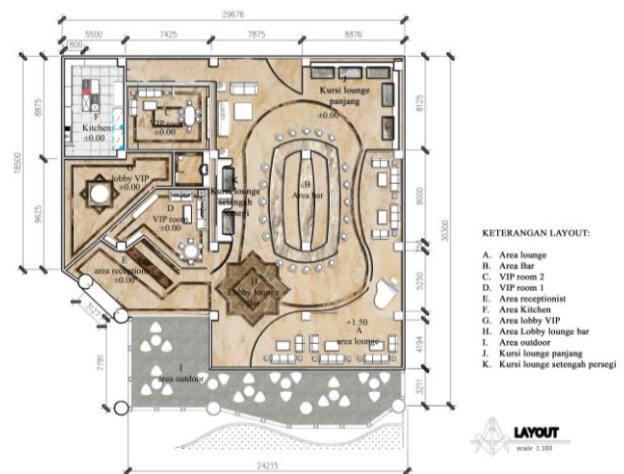
Dinding yang digunakan yaitu *gypsum* dengan motif ukiran *classic*, 3d panel dan panel motif sebagai dekorasi dan juga sebagai partisi. Sebagaimana dari itu juga menggunakan *marble* agar ruangan terlihat bersih dan nyaman.

#### Plafon

Plafon yang digunakan yaitu permainan pola plafon untuk menguatkan karakter dan tema *classic modern* pada rancangan serta permainan ketinggian dengan aksesoris *hidden lamp*. Bahan utama yang digunakan *gypsum*, *lumber ceiling*.

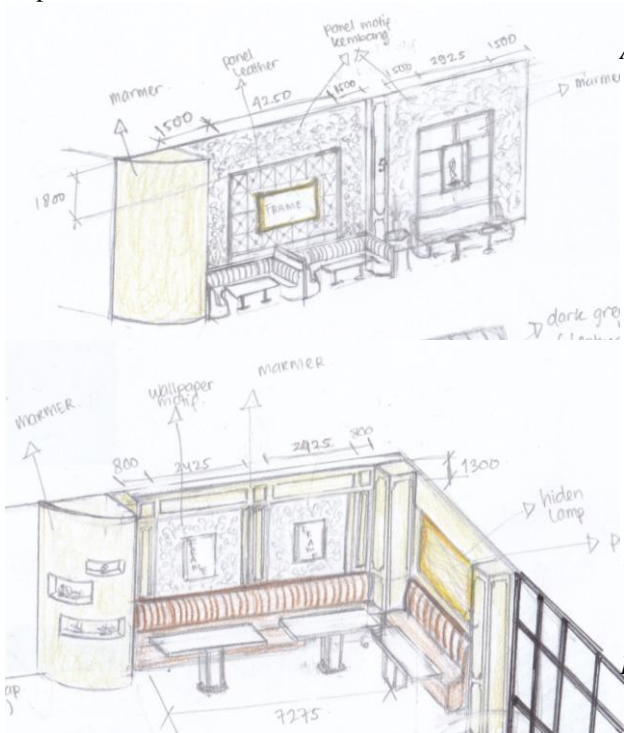
### F. Transformasi Desain

#### a. Layout



Gambar 8. Layout

b. Perspektif



Gambar 9. Perspektif Area lounge



Gambar 10. Main Entrance

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

A. Layout Lounge & Bar



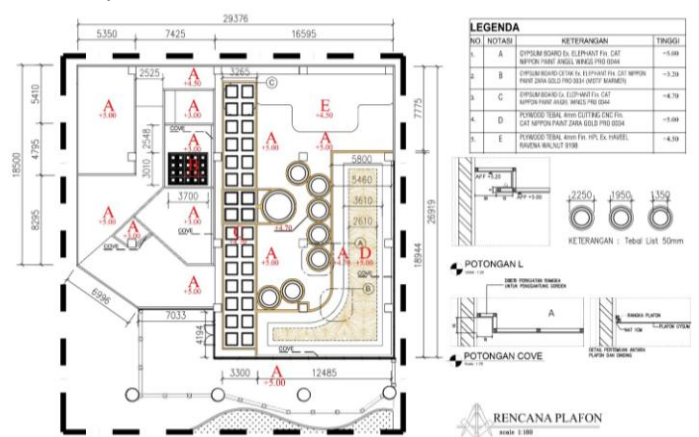
Gambar 11. Layout

B. Pola Lantai



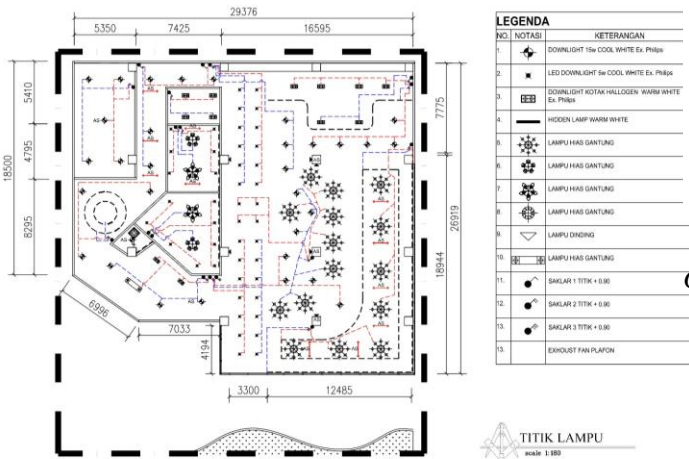
Gambar 12. Pola Lantai

C. Pola Plafon



Gambar 13. Pola Plafon

D. Sistem Mekanikal Elektrikal



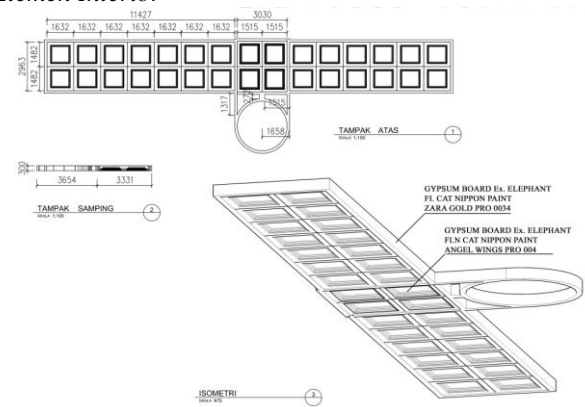
Gambar 12. Titik Lampu

F. Main Entrance



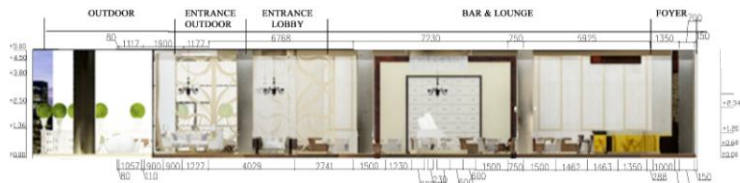
Gambar 18. Main Entrance

G. Elemen Interior

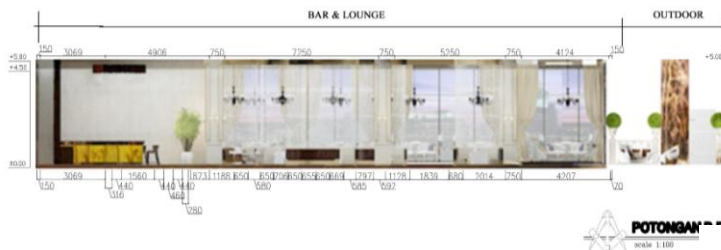


Gambar 19. Elemen Interior

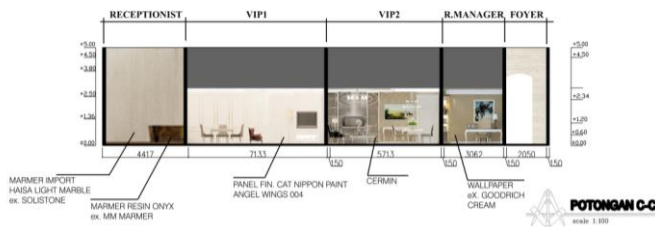
E. Potongan



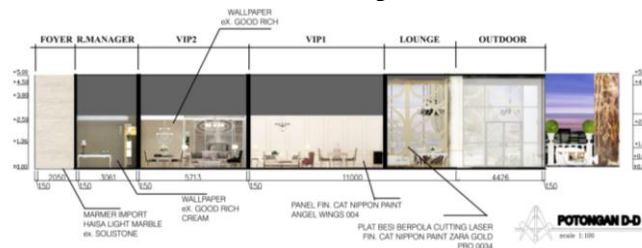
Gambar 14. Potongan A-A



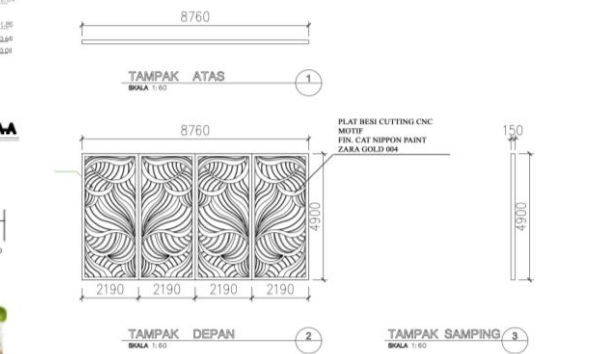
Gambar 15. Potongan B-B



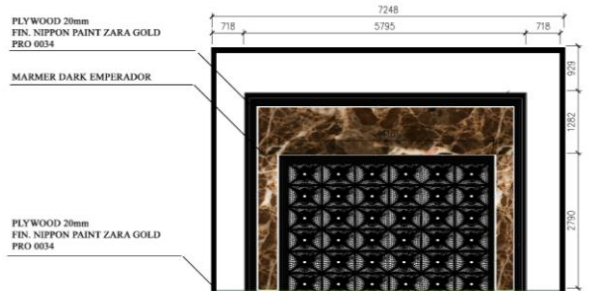
Gambar 16. Potongan C-C



Gambar 17. Potongan D-D

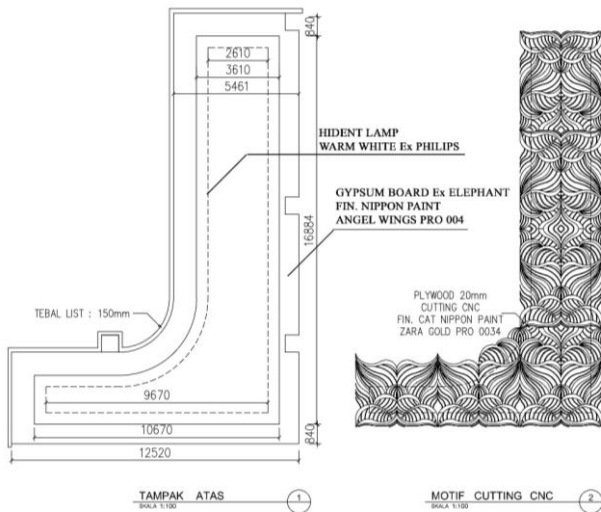


Gambar 20. Elemen Interior



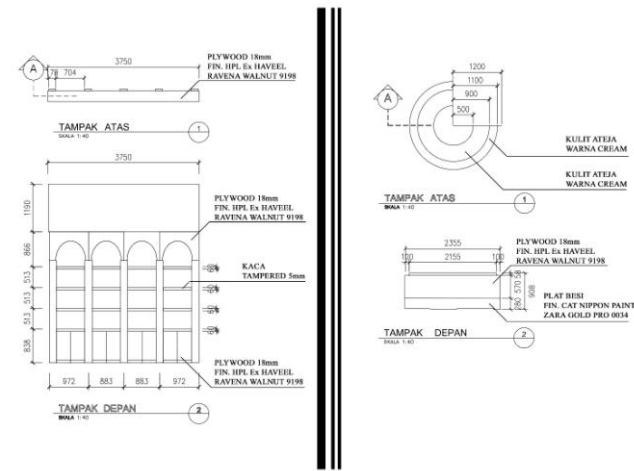
Gambar 21. Elemen Interior



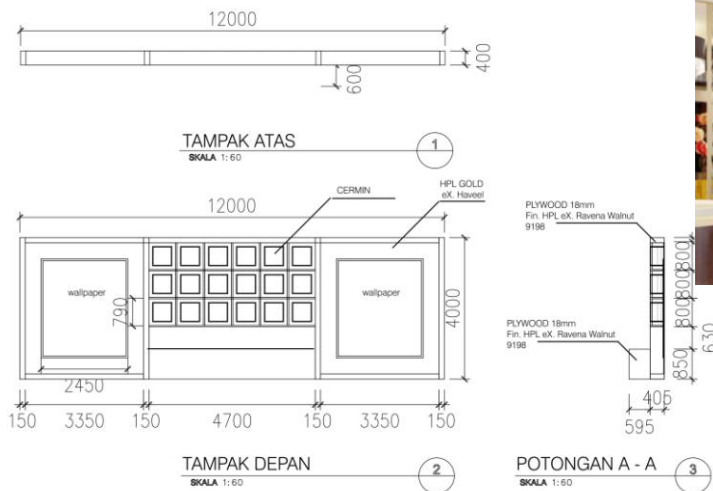


Gambar 22. Elemen Interior

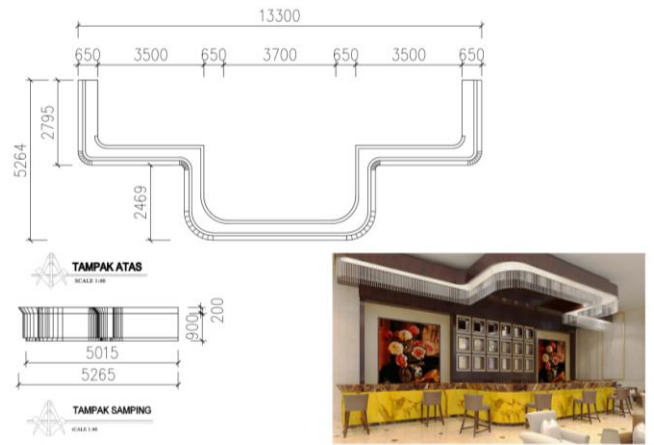
H. Perabot



Gambar 23. Detail Perabot



Gambar 24. Detail Perabot



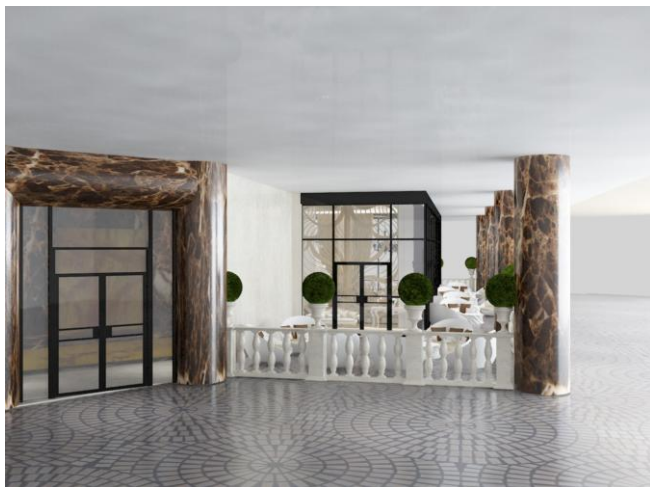
Gambar 25. Detail Perabot

I. Perspektif Lounge & Bar

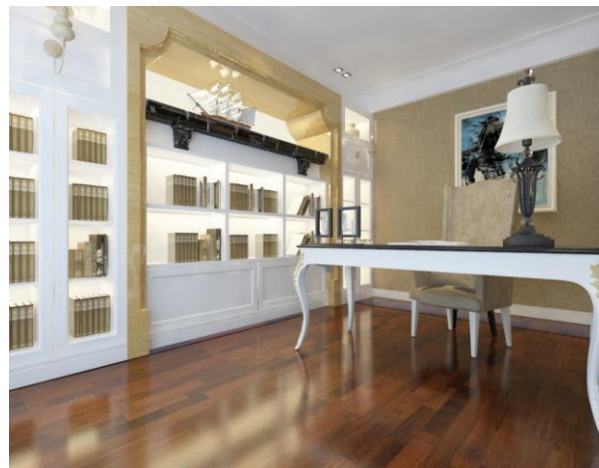


Gambar 26. Area Lounge dan Bar





Gambar 27. Area Outdoor dan Main Entrance



Gambar 29. Ruang Office Manager



Gambar 30. Toilet



Gambar 28. Area VIP room 1 dan VIP room 2



Gambar 31. Area Receptionist

## V. KESIMPULAN

Perancangan ini berdasarkan kebutuhan pengunjung dengan tujuan memwadhahi kegiatan bisnis di lingkup ruang sosial dengan target pasar kalangan atas. Konsep “*Luxuriate In The Elegant Surroundings*” merupakan hasil solusi dari permasalahan dan tujuan yang berguna untuk kalangan atas untuk menjamu para rekan bisnisnya dengan nyaman dan eksklusif.

Dengan adanya perancangan ini dapat berguna bagi para eksekutif-eksekutif muda di Surabaya untuk melakukan kegiatan bisnis di lingkup ruang sosial dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan dalam perancangan *lounge* dan *bar* ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi Department Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk membuat jurnal sehingga mahasiswa memiliki pengalaman untuk membuat jurnal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen pembimbing Bapak Honggowidjaja dan Bapak Hendy Mulyono serta coordinator TA Bapak Ronald H.J. Sitindjak dan Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari yang telah memberikan pengarahan beserta teman-teman yang telah menempuh perkuliahan bersama sehingga dapat berbagi pengalaman dan ilmu. Selain itu juga pada pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lawson, Fred. (1973). *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Reinhold.
- [2] Marsum, W.A. (1991). *Restoran dan segala permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] PTI Architects 2010.
- [4] "Lounge". Wikipedia 2015. 3 Desember 2015 <https://en.wikipedia.org/wiki/Lounge>