

Perancangan Interior *Wine House Bar & Lounge* di Surabaya

Dennis Sugianto, Lintu Tulistyantoro, Yohan Santoso
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Dennis.fook@yahoo.com ; lintut@peter.ac.id; yohansantoso_lie@yahoo.com

Abstrak— Pola dan gaya hidup manusia merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu contoh perkembangan gaya dan pola hidup adalah mulai masuk dan berkembangnya *wine* ke dalam kehidupan masyarakat *modern* sekarang ini. Dalam proyek tugas akhir ini penulis mengambil tema *Wine House Bar & Lounge*, sebagai sarana pemenuhan kebutuhan orang-orang yang menggemari *wine* tersebut. Tempat yang dimaksud bukan hanya seperti tempat bersantai tetapi juga tempat berkumpul dengan sesama yang memiliki minat atau hobi dan ketertarikan terhadap *wine*, sekaligus dapat meningkatkan apresiasi terhadap *wine* itu sendiri.

Dalam perancangan ini metode perancangan yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang meliputi studi literatur, observasi, dan survei.

Kata Kunci— Gaya hidup, *Wine*, Konsep, Metode.

Abstract— *The human lifestyles is one aspect that is growing rapidly. One example of lifestyle development is the start of entry and development of wine into modern society today. In this final project, the writer takes the theme Wine House Bar & Lounge, as a means of fulfilling the needs of those who are fond of wine. The place is meant not only as a place to relax but also a place to gather with others who have an interest or hobby towards wine, as well as to increase the appreciation of the wine itself. The design concept applied to the design of Wine House Bar & Lounge is "Complex Harmony", where the designer wants to describe the complexity of the wine itself into every detail and design elements that create a harmonious design so that everyone who was in the room can be educated and get to know wine.*

In this design, the design method used is the method of data collection that includes literature study, observation, and survey.

Keywords— *Lifestyle, Wine, Concept, Method.*

I. PENDAHULUAN

POLA dan gaya hidup manusia merupakan salah satu aspek yang mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu contoh perkembangan gaya dan pola hidup adalah mulai masuk dan berkembangnya *wine* ke dalam kehidupan masyarakat *modern* sekarang ini. Dalam proyek tugas akhir ini penulis mengambil tema perancangan interior *wine house bar and lounge*, sebagai sarana pemenuhan kebutuhan orang-orang yang menggemari *wine* tersebut. Tempat yang dimaksud bukan hanya seperti tempat bersantai tetapi juga tempat untuk bersosialisasi dengan orang-orang yang memiliki minat atau hobi dan ketertarikan terhadap *wine*, tempat ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap *wine* itu sendiri.

Wine house bar and lounge adalah tempat yang di dalamnya terdapat sarana-sarana pendukung yang dapat digunakan oleh para pecinta *wine* maupun pengunjung tempat tersebut, seperti *lounge area*, *wine storage area*, dan *private room area* yang dibuka untuk umum.

Wine house atau *wine lounge* disini bukan hanya sebagai tempat hiburan dan tempat berkumpul para penggemar *wine*. Tempat ini dapat menjadi pusat informasi *wine* dan fasilitas *workshop* yang memiliki fungsi sebagai sarana edukasi dimana pengunjung dapat melihat langsung proses pembuatan *wine* dari awal hingga akhir.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ruang interior *Wine House Bar & Lounge* yang dapat memberikan pengalaman ruang dan fungsi yang berbeda pada setiap ruang tetapi memiliki satu kesatuan dalam penerapan konseptualnya?
2. Bagaimana merancang ruang interior *Wine House Bar & Lounge* ini yang dapat mengedukasi masyarakat melalui sarana yang disediakan?

B. Tujuan Perancangan

1. Tujuan perancangan interior *Wine House Bar & Lounge* ini adalah untuk menciptakan atmosfir ruangan yang nyaman melalui aplikasi desain mengedukasi masyarakat luas akan pengetahuan mereka terhadap *wine* dan perancangan fasilitas galeri sebagai sarana informasi *wine* dan fasilitas *workshop* yang memiliki fungsi sebagai sarana edukasi dimana pengunjung dapat melihat langsung proses pembuatan *wine* dari awal hingga akhir sekaligus untuk meningkatkan apresiasi terhadap *wine* itu sendiri.

C. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
 - Memberikan sebuah tempat yang dapat menampung kegiatan sosialisasi maupun bisnis.
 - Mendukung masyarakat untuk beradaptasi dengan kemajuan jaman.
2. Manfaat Bagi Designer

Memperluas wawasan desainer dalam merancang sebuah *Wine House Bar & Lounge* di Indonesia yang berfungsi sebagai sarana sosialisasi.

II. TAHAPAN PERANCANGAN

A. Tahap Pengumpulan Data

1. Data Lapangan

Data lapangan berisi data fisik maupun data non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap, tapak dan potongan bangunan. Data fisik dapat diperoleh melalui *survey* lapangan maupun data *blueprint*. Sedangkan untuk data non-fisik meliputi kebutuhan ruang, karakteristik ruang, struktur organisasi, aktifitas pemakai baik karyawan maupun pengunjung, data non-fisik dapat diperoleh dari hasil wawancara langsung maupun observasi objek sejenis.

2. Data Literatur

Data literatur yang diperlukan terkait dengan objek perancangan, yaitu seputar perancangan interior restoran, *lounge* dan bar. Data literatur yang diperlukan adalah data mengenai standarisasi perancangan restoran, bar dan *lounge*, standarisasi kebutuhan ruang, pencahayaan, kebersihan, dan keamanan restoran, bar dan *lounge*, struktur organisasi dalam restoran, standarisasi penempatan *furniture*, dan lain-lain.

3. Data Tipologi

Data tipologi merupakan data perbandingan dengan objek perancangan sejenis dengan tujuan sebagai referensi dan acuan untuk merancang restoran yang baik dan benar.

B. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap ini, data-data yang telah dikumpulkan diolah kembali untuk mencari kekurangan dan kelebihan dalam perancangan restoran, yang kemudian menjadi suatu kesimpulan yang baru untuk merancang restoran, *lounge* dan bar yang baik dan benar.

C. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap dimana data yang telah diolah menghasilkan *programming* dan konsep yang kemudian menjadi acuan untuk merancang restoran tersebut. Beberapa tahap dalam analisis data sebagai berikut

1. Programming

Data-data yang telah dipilah diolah menjadi *programming* yang berisikan antara lain aktifitas pengguna dalam ruangan, kebutuhan ruang, besaran ruang dan besaran perabot, karakteristik ruang, sirkulasi ruang, serta *zoning*, *grouping* dan hubungan antar ruang.

2. Konsep Desain

Programming digunakan sebagai acuan dalam membuat konsep desain dimana kekurangan dan kelebihan dalam restoran tersebut menghasilkan suatu *problem solving* dalam bentuk konsep perancangan yang baru.

3. Skematik Desain

Dari konsep desain yang telah diterapkan dilanjutkan dengan membuat alternatif ide-ide sketsa yang bertujuan untuk merasakan secara visual sesuai dengan konsep yang ingin dicapai untuk memberikan solusi dari masalah yang ada, skematik desain berisikan antara lain skematik *layout*, lantai, plafon, tampak *main entrance* dan tampak potongan,

ide sketsa perspektif ruangan, sketsa perabot dan sketsa elemen interior.

4. Gambar kerja

Tahap gambar kerja yaitu proses desain dilakukan secara komputerisasi dimana hasil dari Skematik Desain yang berupa sketsa diolah secara komputerisasi dan berskala dengan tujuan agar dapat divisualisasikan dengan baik. Gambar kerja berupa pengembangan *layout*, lantai, plafon, mechanical electrical, tampak *main entrance* dan potongan ruangan, render ruang, detail perabot dan detail interior.

5. Maket

Maket digunakan sebagai hasil fisik dari perancangan dengan skala 1:100 atau 1:50 dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dalam bentuk tiga dimensi agar dapat merasakan secara nyata ruang-ruangan perancangan *Wine House Bar & Lounge*.

6. Skema bahan dan warna

Skema bahan dan warna digunakan untuk melengkapi presentasi dengan memberikan papan skema yang berisikan papan material-material yang digunakan dalam perancangan.

III. KAJIAN PUSTAKA

Lounge adalah suatu tempat yang menyajikan hiburan baik live music maupun yang lain dengan tujuan agar tamu dapat menikmati pelayanan sambil menikmati makan ataupun minuman yang disajikan. [1]

Bar adalah suatu tempat yang menjual berbagai macam minuman alkohol dan juga non-alkohol yang memiliki bartender yang bekerja di bar dan memiliki kemampuan untuk mencampur minuman. [2]

Bar dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu :

1. Bar yang berdiri sendiri.

Di dalamnya termasuk pengusaha yang bergabung dengan *night club*, *discotheque*, *café* dan sebagainya yang berada di luar hotel.

2. Bar yang merupakan fasilitas hotel.

Bar ini berada didalam hotel dan segala gerak, kegiatan, atau tindakan bar tersebut dibawah naungan hotel, tetapi mempunyai fungsi yang sama.

Macam-macam Bar Menurut Fungsinya :

1. Publik Bar

Bar yang melayani penjualan minuman untuk umum, dimana *bartender*-nya dapat langsung berhubungan dengan tamu sambil membuat minuman.

2. Service Bar

Bar yang letaknya berada dibelakang berdekatan dengan dapur, serta *room service* suatu hotel dimana *bartender*-nya tidak berhubungan langsung dengan tamu dan bar jenis ini tidak dilengkapi dengan bar *stools*.

3. Snack Bar

Bar hanya menjual makanan besar.

4. Mini Bar

Bar yang berada di dalam kamar hotel dimana minuman alkoholnya dalam bentuk botol kecil, yang ditata di atas meja yang dilengkapi *freezer* kecil untuk menyimpan minuman lainnya seperti *beer* dan *softdrink* sehingga tamu

dapat mengambil sendiri. Bar ini berada dibawah tanggung jawab *housekeeping department*.

5. Pool Bar

Bar yang di area kolam renang di suatu hotel biasa nya di area *swimming pool*. Penjualan minumannya tidak lengkap, terbatas pada *beer, softdrink, juice, cocktail*, juga disediakan beberapa macam *snack*. Untuk pelayanannya *bartender* dibantu oleh satu atau dua orang *waiter* atau *waitress*. Gelas yang digunakan biasanya gelas plastik.

6. Portable Bar

Bar yang dapat dipindah-pindahkan atau dibongkar pasang sesuai dengan kebutuhan. Biasanya bar tersebut berupa *counter* yang diberi roda atau berupa gabungan dari beberapa meja yang digabung dan diatur sehingga membentuk suatu counter. *Portable* bar ini biasanya digunakan untuk *party* seperti *cocktail party, garden party*, dan lain-lain. Biasanya juga hanya melayani seperti *soft drink, juice, beer* atau jenis *high ball* saja.

7. Sanken bar atau Garden bar

Bar yang letaknya diluar atau di ruangan terbuka (*open air*) seperti di kebun.

8. Espresso Bar

Bar yang terdapat di pelabuhan-pelabuhan laut dan udara. Berasal dari Italia dan menjual beberapa minuman disini justru diletakkan pada penjualan *café* atau *ice cream*.

9. Private Bar

Bar yang berada terdapat di rumah-rumah orang "*The Have*" atau orang-orang berada. Minumannya tidak selengkap di bar dan biasanya terbatas pada koleksi yang punya bar. Pelayanannya langsung ditangani oleh tuan rumah atau tamunya sendiri.

10. Lounge Bar

Bar yang biasanya terdapat di dalam hotel tempatnya luas dan memanjang. Ruangannya tertutup dan dilayani oleh *bartender* dan beberapa *waiter*. Sangat cocok untuk tamu yang ingin *relax*, mendengarkan musik sambil menikmati minumannya.

11. Bar dan Restaurant

Biasanya terdapat di kota-kota bentuk dan tampilannya seperti *restaurant*. Barnya terletak disudut *restaurant* dilengkapi dengan hiburan seperti *band* untuk mengiringi tamu-tamu yang sedang makan dan minum. [3]

Pengaruh warna dan bentuk dalam ruangan :

- *Red*: membangkitkan, menarik, merangsang. Hal ini juga dianggap kuat dan maskulin.
- *Pink*: lembut, persetujuan, sensual, feminine.
- *Orange*: menarik, merangsang, intens.
- *Peach*: lembut, cerah, hangat.
- Pucat kuning: netral, luas.
- Hijau: tenang, santai, tenang.
- *Pale* hijau: hidup bila dicampur dengan kuning.
- Biru: damai, tenang, tenang.
- Pucat biru: atmosfer, tenang, luas.
- Biru-hijau: bentuk yang lebih kaya dan kompleks.
- Ungu: kaya, anggun, mistis.
- Pucat ungu: lembut, sensual, tenang.

- Putih: kemurnian, cahaya, kebersihan.
- Hitam: kekuatan, keanggunan, martabat.
- *Gray*: konservatif, tenang, tenang
- *Brown*: bersahaja, stabil, aman. [4]

Bentukan dalam ruang dalam mempengaruhi psikologi manusia secara tidak langsung, baik dalam aspek kenyamanan, fungsi dan lainnya. Bentuk yang sering diterapkan dalam pendesainan ruang interior ada beberapa macam dan beberapa yang paling sering di gunakan antara lain :

1. Statis

Bentukan ini lebih banyak mengarah pada penggunaan line yang bersifat horizontal, vertikal dan diagonal. Bentuk statis membuat ruang memberikan kesan tegas, maskulin, elegan dan mewah.

2. Dinamis

Bentukan ini lebih banyak mengarah pada penggunaan line yang bersifat lengkung. Bentuk ini membuat ruang memberikan kesan santai, tenang, tidak menekan .

3. Abstrak

Bentukan ini merupakan gabungan dari bentukan statis dan bentukan dinamis.

Faktor pembentuk karakter dan suasana meliputi :

1. Aksesoris

Menurut Suptandar (1999), diuraikan bahwa "aksesoris dalam interior merupakan unsur dekorasi selain berfungsi sebagai hiasan dalam ruang, aksesoris juga berperan dalam menunjang penciptaan suasana dalam ruang karena tanpa dekorasi suasana keindahan dari ruang akan menjadi berkurang" (p.212).

2. Elemen pembentuk ruang

Elemen pembentuk ruang meliputi lantai, dinding, dan plafon.

3. Warna

Penggunaan warna dalam desain suatu ruang dapat memberi efek psikologis pada si pengguna. Warna juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam penciptaan suasana ruang.

4. Tekstur

Tekstur seringkali dipakai untuk menerangkan kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Ia juga dapat dipakai untuk menerangkan karakteristik kualitas-kualitas permukaan bahan-bahan yang sudah dikenal, seperti kekasaran batu serat kayu dan anyaman kain.

5. Bahan/material

Menurut J. Pamudji Suptandar, bahwa bahan yang dipakai akan berpengaruh terhadap pembentukan suasana ruang, antara lain :

• Lantai :

- Bahan penutup lantai yang memberi suasana hangat, misalnya: karpet, parket, jalur kayu, serat kayu, dan sebagainya.
- Bahan penutup lantai yang memberi suasana dingin/sejuk, misalnya: marmer, batuan alami, lantai keramik, dan sebagainya.
- Bahan marmer mempunyai karakteristik permanen dan kaku. Penggunaan bahan marmer sebagai

penutup lantai memberikan suasana yang indah dan sejuk (nyaman).

- Bahan keramik tile mempunyai karakteristik indah, sejuk, dan luas.
- Bahan kayu mempunyai karakteristik alamiah, kedap suara, tahan lama, dan penghantar hangat yang baik. Suasana yang tercipta adalah suasana hangat, alami, dan indah.

• Dinding :

- Batu : Berbagai-bagai macam batu alam seperti batu kali, batu bata, batako, dan sebagainya. Memberi kesan dan suasana relief mirip dengan dinding goa sehingga terasa adanya pendekatan dengan alam, indah, hangat, dan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan suasana dan unsur yang berlainan.
- Cat : Penggunaan bahan cat sebagai penutup dinding memberi suasana yang bersih, luas, dan rapi. Disamping itu juga tergantung warna yang digunakan.
- *Fiberglass* : Penggunaan bahan *fiberglass* pada ruang memberikan suasana ruang yang luas, bersih, modern, dan rapi.
- Gelas : Cermin, kaca (kaca bening, rayben, kaca es) memberikan suasana indah dan modern, memperluas kesan ruang dan terang karena bahan kaca dapat merefleksikan cahaya.

• Plafon :

Bahan yang dapat digunakan sebagai plafon bermacam-macam seperti kayu, gypsum, kaca, triplek, dan sebagainya. Bahan tripleks dan gypsum dapat memberikan suasana yang rapi, bersih, dan sederhana.

Definisi dan Jenis Anggur

Anggur (atau juga populer disebut dalam bahasa Inggris: *wine*) adalah minuman beralkohol yang dibuat dari sari anggur jenis *Vitis vinifera* yang biasanya hanya tumbuh di area 30 hingga 50 derajat lintang utara dan selatan. Minuman beralkohol yang dibuat dari sari buah lain yang kadar alkoholnya berkisar di antara 8% hingga 15% biasanya disebut sebagai anggur buah (*fruit wine*).

Anggur dibuat melalui fermentasi gula yang ada di dalam buah anggur. Ada beberapa jenis minuman anggur yaitu *red wine*, *white wine*, *rose wine*, *sparkling wine*, *sweet wine*, dan *fortified wine*.

1. *Red Wine* adalah *wine* yang dibuat dari anggur merah (*red grapes*). Beberapa jenis anggur merah yang terkenal di kalangan peminum *wine* di Indonesia adalah *merlot*, *cabernet sauvignon*, *syrah/shiraz*, dan *pinot noir*.
2. *White Wine* adalah *wine* yang dibuat dari anggur putih (*white grape*). Beberapa jenis anggur putih yang terkenal di kalangan peminum *wine* di Indonesia adalah *chardonnay*, *sauvignon blanc*, *semillon*, *riesling*, dan *chenin blanc*.
3. *Rose Wine* adalah *wine* yang berwarna merah muda atau merah jambu yang dibuat dari anggur merah namun dengan proses ekstraksi warna yang lebih singkat dibandingkan dengan proses pembuatan *red wine*. Di

daerah Champagne, kata *rose wine* mengacu pada campuran antara *white wine* dan *red wine*.

4. *Sparkling Wine* adalah *wine* yang mengandung cukup banyak gelembung karbon dioksida di dalamnya. *Sparkling wine* yang paling terkenal adalah Champagne dari Perancis. Hanya *sparkling wine* yang dibuat dari anggur yang tumbuh di desa Champagne dan diproduksi di desa Champagne yang boleh disebut dan diberi label *Champagne*.
5. *Sweet Wine* adalah *wine* yang masih banyak mengandung gula sisa hasil fermentasi (residual sugar) sehingga membuat rasanya menjadi manis.
6. *Fortified Wine* adalah *wine* yang mengandung alkohol lebih tinggi dibandingkan dengan *wine* biasa (antara 15% hingga 20.5%). Kadar alkohol yang tinggi ini adalah hasil dari penambahan *spirit* pada proses pembuatannya.

Cara Penyimpanan Wine

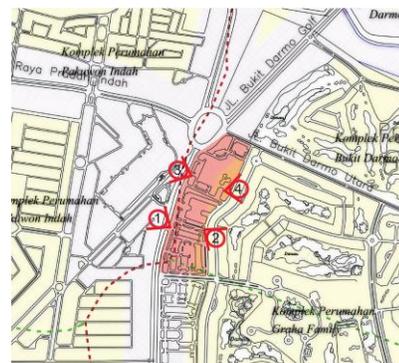
Wine atau *champagne* merupakan jenis minuman yang bahan bakunya dari buah anggur, contohnya: *red burgundy*, *white burgundy*, *rose wine*, *white wine*, dan lain sebagainya. Cara menyimpannya memerlukan temperatur yang sangat khusus bersama-sama dengan dengan minuman yang termasuk *sparkling wine*, dan *keg beers* atau *draught beers*, dan lain sebagainya.

Untuk penyimpanan minuman jenis *wine/champagne* diperlukan ruangan atau gudang dengan temperatur yang sejuk, antara 10 sampai dengan 16 derajat celsius, untuk menjaga agar minuman ini tidak cepat rusak, karena minuman jenis *wine/champagne* selalu dalam keadaan bereaksi atau masih dalam keadaan proses fermentasi.

Untuk minuman *wine* atau *champagne* yang tutup botolnya terbuat dari bahan gabus maka cara menyimpannya berbeda dengan minuman yang tutup botolnya 13 dibuat dari bahan metal atau logam (tutup model ulir). Minuman yang tutup botolnya terbuat dari gabus akan disimpan dengan posisi tidur, dengan tujuan agar tutup botol selalu dalam keadaan basah sehingga minuman itu tidak meledak (*blow up*).

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Objek perancangan Interior *Wine House Bar & Lounge* ini mengambil lokasi di Spazio Mall yang berada di jalan Mayjend Yono Soewoyo Kav. 3 Graha Famili, Surabaya.



Gambar 1. Letak Bangunan di Surabaya
(Sumber : Data Spazio Surabaya)

Penulis memilih lokasi Spazio Mall sebagai objek perancangan “Wine House Bar & Lounge” ini karena beberapa alasan :

1. Merupakan kawasan elit yang terletak di Surabaya Barat.
2. Lokasi strategis dan akses yang mudah dijangkau dengan kendaraan pribadi dan jalan yang tak jauh dari pintu tol Darmo Satelit.
3. Merupakan salah satu *trademark* di Surabaya Barat sebagai pusat bisnis perkantora dan *lifestyle*.
4. Lingkungan sangat mendukung untuk membangun suasana yang nyaman dengan suguhan *view* yang luas.

Penerapan Interior

1. Tata Udara

Sistem penghawaan menggunakan AC *central* dengan pendingin *water chiller*. Penyalurannya menggunakan *ducting* dengan AHU.

2. Tata Cahaya

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem pencahayaan artifisial yang menggunakan warna lampu yang selaras tetapi mengatur intensitasnya untuk menegaskan fungsi ruang yang ada.

3. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah menggunakan APAR yang dipasang pada titik-titik yang sudah ditentukan. Serta *sprinkler* terstruktur yang sudah ada pada bangunan *existing*.

4. Sistem Keamanan

Sistem keamanan menggunakan CCTV pada beberapa titik seperti pintu masuk, *lounge*, galeri, dan bar.

5. Sistem Akustik

Sistem akustik pada *area hall* hanya menggunakan material *wool* dalam dinding untuk menyerap suara. Sistem akustik dalam *convention hall* Spazio ini sangat sederhana harusnya bisa menggunakan dinding panel untuk penyerapan suara yang lebih maksimal.

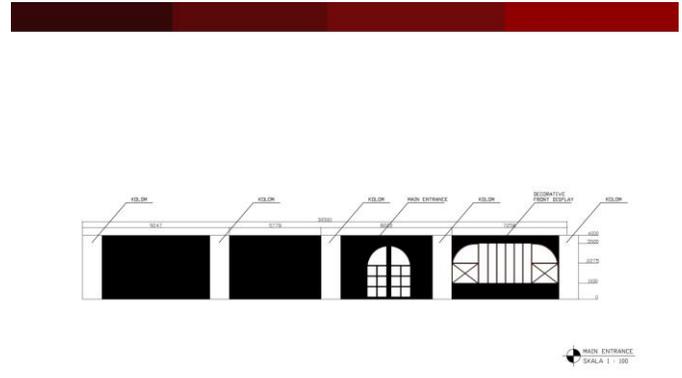
6. Sistem Aksesibilitas

Untuk masuk ke dalam *convention hall* Spazio yang berada pada lantai 1 pengunjung dapat menggunakan eskalator dan *lift*. *Convention hall* Spazio memiliki dua buah pintu masuk utama yaitu satu buah pintu masuk untuk keluar dan satu buah pintu masuk untuk area servis pada bagian belakang.

V. DESAIN AKHIR

A. Main Entrance Bangunan

Main Entrance merupakan tempat pertama yang didatangi oleh pengunjung. Peletakkan pintu masuk sebagai akses utama juga sangat diperhitungkan dilihat dari sisi yang paling dekat dengan eskalator untuk memudahkan pengunjung yang datang dan karena objek perancangan berada pada lantai satu.



 BUREAU DESIGN INTERIOR FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS EASTERN PETRA	KODE NIM DI 4091	NAMA KELAHIR TUGAS AKHIR	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR WINE HOUSE BAR & LOUNGE DI SURABAYA	NAMA GAMBAR MAIN ENTRANCE	NAMA MAHASISWA Desmito Sugandho	PENYEMING I Dr. Liana Tjandjandjari, M.Pd	PENYEMING II Yuhan Santoso, S.Hi	BALAMAN	KELOMPOK
	SMY / FH VITEKUM			SKALA	REF ARQUIT	PARAF	PARAF		11

Gambar 2. Tampak Depan Bangunan Wine House Bar & Lounge

B. Layout Perancangan

Pola penataan layout pada Wine House Bar & Lounge ini diterapkan sesuai fungsi dan kebutuhan ruangan masing-masing.



 BUREAU DESIGN INTERIOR FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS EASTERN PETRA	KODE NIM DI 4091	NAMA KELAHIR TUGAS AKHIR	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR WINE HOUSE BAR & LOUNGE DI SURABAYA	NAMA GAMBAR LAYOUT	NAMA MAHASISWA Desmito Sugandho	PENYEMING I Dr. Liana Tjandjandjari, M.Pd	PENYEMING II Yuhan Santoso, S.Hi	BALAMAN	KELOMPOK
	SMY / FH VITEKUM			SKALA	REF ARQUIT	PARAF	PARAF		11

Gambar 3. Denah Layout

C. Galeri

Pada galeri yang sekaligus menjadi akses masuk utama banyak dilakukan pengolahan pada plafon dan dinding sebagai elemen desainnya pada bentukannya sendiri menggunakan komposisi bentukan kotak, segitiga dan lengkung yang dimana bentukan ini terinspirasi dari bentuk tempat penyimpanan *wine* di masa lampau.



Gambar 4. Galeri dan Resepsionis



Gambar 6. Lounge and Private Area

D. Wine Storage

Pada area *wine storage* pengulangan bentuk banyak dilakukan untuk menciptakan keharmonisan desain sebagai konsep awal penggunaan material juga memiliki corak warna yang selaras.



Gambar 5. Wine Storage



Gambar 7. Lounge and Private Area

F. Bar

Pada bar sengaja dibuat berbentuk melengkung selain untuk melakukan pengulangan bentuk area ini juga dapat dilihat dari hampir keseluruhan area *lounge*.

E. Lounge and Private Area

Pada *private area* menggunakan partisi sebagai pembatas untuk menciptakan keprivasian yang lebih di area tersebut. Pengolahan elemen desain pada dinding tidak dibuat begitu saja tetapi dibuat berjumlah enam sesuai dengan jumlah jenis *wine* untuk mengedukasi pengunjung yang datang sehingga sewaktu mereka pulang setidaknya sudah mengerti sekilas tentang *wine* itu sendiri.



Gambar 8. Bar

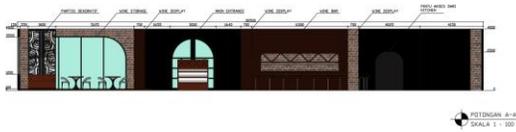


Gambar 9. Bar

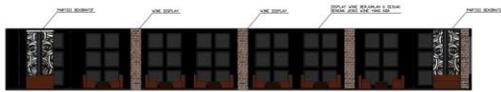
G. Tampak Potongan

Tampak potongan digunakan untuk mendetailkan perancangan interior restoran.

1. Potongan A – A dan Potongan B-B



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 200

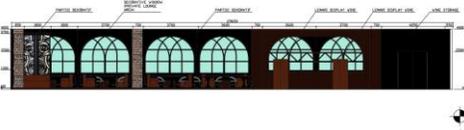


POTONGAN B-B
SKALA 1 : 200

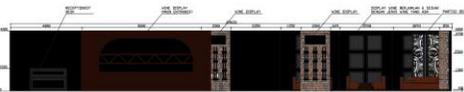
	KODE NIK DE 4999	MATA KULIAH TEKNIK ARSITEK	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN RESTORAN DI WILAYAH DE WISABADANA	NAMA GAMBAR POTONGAN A-A & B-B	NAMA MAHASISWA Dennis Nugroho	PENYEMBUH I A. Lulu Tetyandani, M. DE	PENYEMBUH II Yuhan Santoso, S. Ba	BALAMAN	KELOMPOK
	UMT / TB VTE0316			SKALA	NIP 40432117	PARAF	PARAF		11

Gambar 10. Tampak Potongan A-A dan Tampak Potongan B-B

2. Potongan C – C dan Tampak Potongan D-D



POTONGAN C-C
SKALA 1 : 200

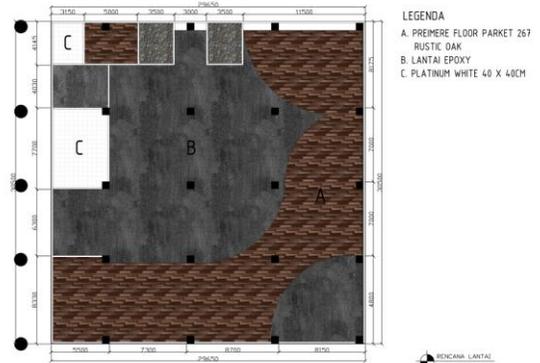


POTONGAN D-D
SKALA 1 : 200

	KODE NIK DE 4999	MATA KULIAH TEKNIK ARSITEK	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN RESTORAN DI WILAYAH DE WISABADANA	NAMA GAMBAR POTONGAN C-C & D-D	NAMA MAHASISWA Dennis Nugroho	PENYEMBUH I A. Lulu Tetyandani, M. DE	PENYEMBUH II Yuhan Santoso, S. Ba	BALAMAN	KELOMPOK
	UMT / TB VTE0316			SKALA	NIP 40432117	PARAF	PARAF		11

Gambar 11. Tampak Potongan C-C dan Tampak Potongan D-D

H. Rencana Lantai



LEGENDA
A. PREMIERE FLOOR PARKET 267
RUSTIC OAK
B. LANTAI EPOXY
C. PLATINUM WHITE 40 X 40CM

RENCANA LANTAI
SKALA 1 : 150

	KODE NIK DE 4999	MATA KULIAH TEKNIK ARSITEK	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN RESTORAN DI WILAYAH DE WISABADANA	NAMA GAMBAR RENCANA LANTAI	NAMA MAHASISWA Dennis Nugroho	PENYEMBUH I A. Lulu Tetyandani, M. DE	PENYEMBUH II Yuhan Santoso, S. Ba	BALAMAN	KELOMPOK
	UMT / TB VTE0316			SKALA	NIP 40432117	PARAF	PARAF		11

Gambar 12. Rencana Lantai

I. Rencana Plafon



LEGENDA
A. EPSIUM BEGAR FIN CAT PREPAN
CONCRETE SANGSIKAS
B. PLAFON ZENGRATIF MAT. MULTIPLEX
JOMB. FIN. TACO SPU. METIF. KATU
C. EPSIUM BEGAR FIN CAT DUCO BLACK
SOFT

RENCANA PLAFON
SKALA 1 : 150

	KODE NIK DE 4999	MATA KULIAH TEKNIK ARSITEK	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN RESTORAN DI WILAYAH DE WISABADANA	NAMA GAMBAR RENCANA PLAFON	NAMA MAHASISWA Dennis Nugroho	PENYEMBUH I A. Lulu Tetyandani, M. DE	PENYEMBUH II Yuhan Santoso, S. Ba	BALAMAN	KELOMPOK
	UMT / TB VTE0316			SKALA	NIP 40432117	PARAF	PARAF		11

Gambar 13. Rencana Lantai

J. Detail Perabot 1



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 20

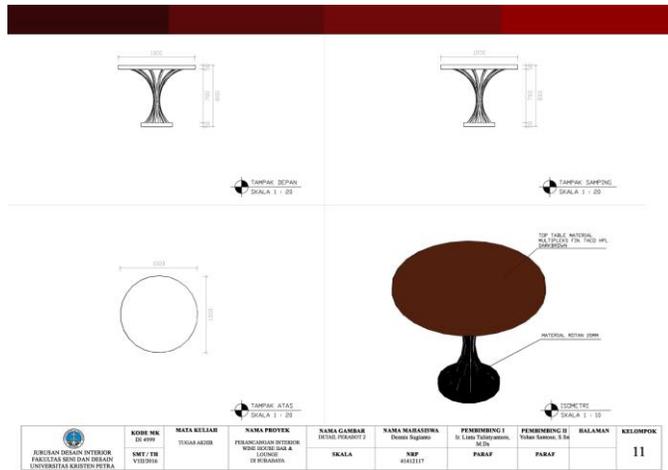
TAMPAK SAMPING
SKALA 1 : 20

TAMPAK ATAS
SKALA 1 : 20

	KODE NIK DE 4999	MATA KULIAH TEKNIK ARSITEK	NAMA PROYEK PERANCANGAN INTERIOR KAFE DAN RESTORAN DI WILAYAH DE WISABADANA	NAMA GAMBAR DETAIL PERABOT 1	NAMA MAHASISWA Dennis Nugroho	PENYEMBUH I A. Lulu Tetyandani, M. DE	PENYEMBUH II Yuhan Santoso, S. Ba	BALAMAN	KELOMPOK
	UMT / TB VTE0316			SKALA	NIP 40432117	PARAF	PARAF		11

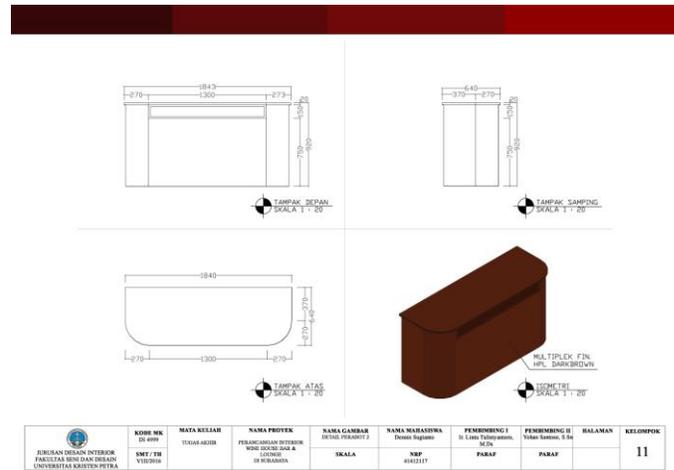
Gambar. 14. Detail Perabot 1

K. Detail Perabot 2



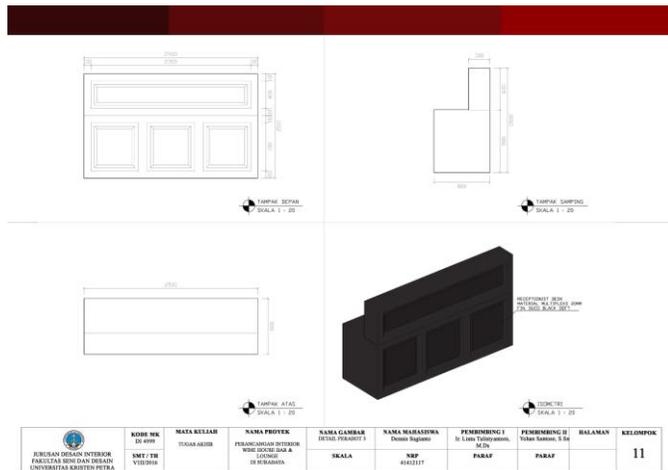
Gambar. 15. Detail Perabot 2

N. Detail Perabot 5



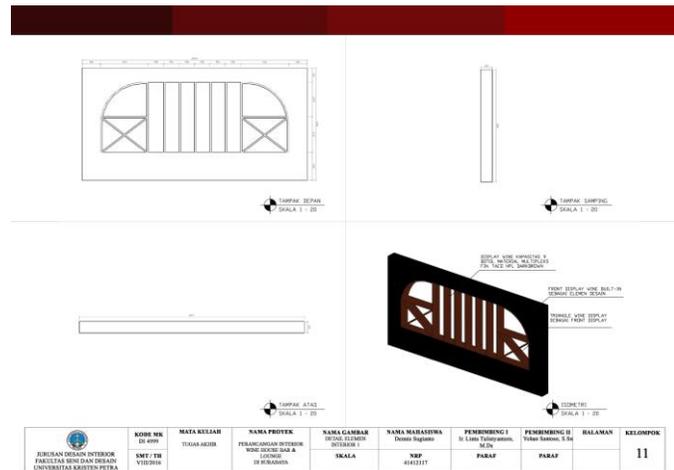
Gambar. 18. Detail Perabot 5

L. Detail Perabot 3



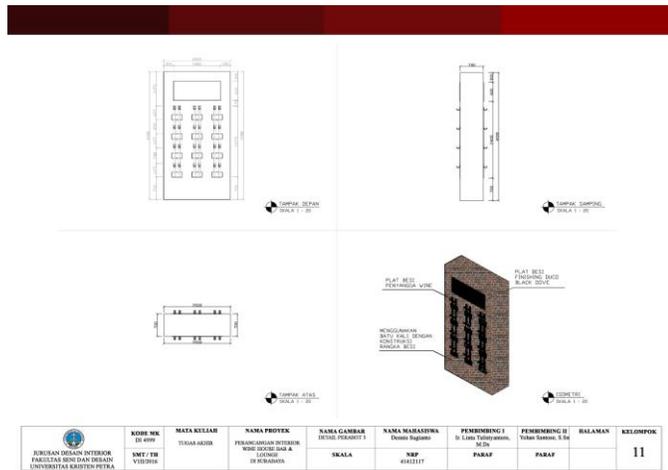
Gambar. 16. Detail Perabot 3

O. Detail Elemen Interior 1



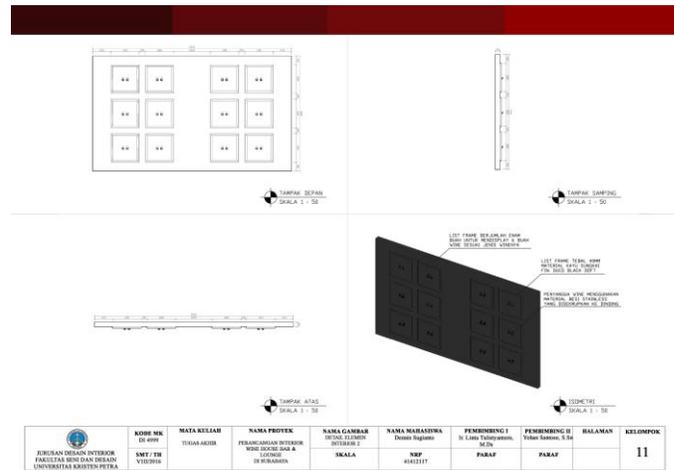
Gambar. 19. Detail Elemen Interior 1

M. Detail Perabot 4



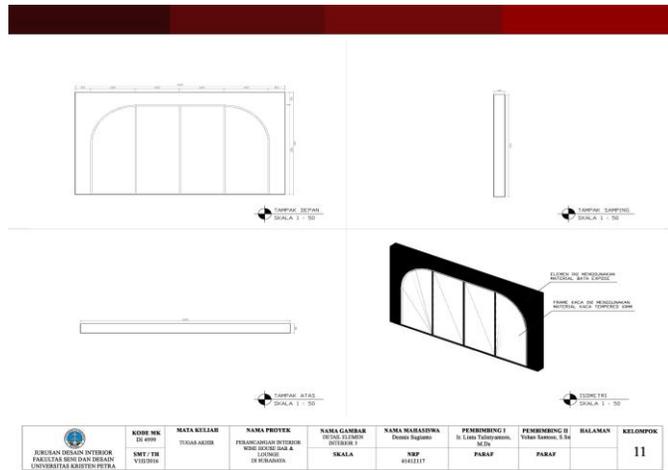
Gambar. 17. Detail Perabot 4

P. Detail Elemen Interior 2



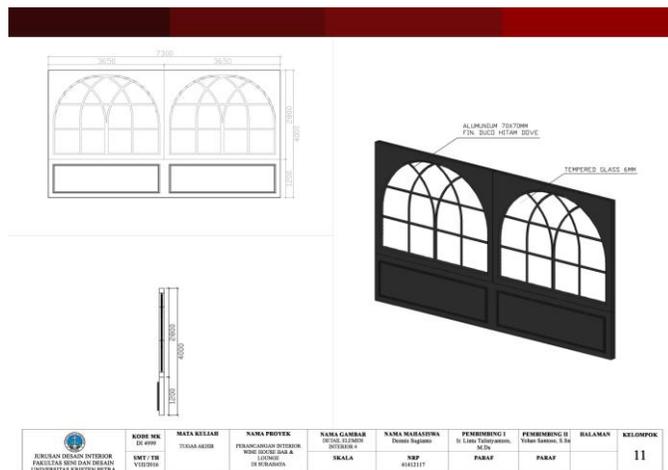
Gambar. 20. Detail Elemen Interior 2

Q. Detail Elemen Interior 3



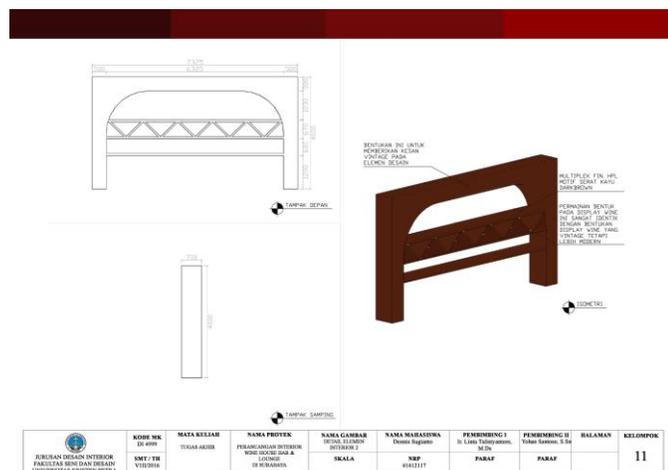
Gambar. 21. Detail Elemen Interior 3

R. Detail Elemen Interior 4



Gambar. 22. Detail Elemen Interior 4

S. Detail Elemen Interior 5



Gambar. 23. Detail Elemen Interior 5

VI. KESIMPULAN

Wine House Lounge & Bar merupakan sarana pemenuhan kebutuhan orang-orang yang menggemari wine tersebut. Tempat yang dimaksud bukan hanya seperti tempat bersantai tetapi juga tempat untuk bersosialisasi dengan orang-orang yang memiliki minat atau hobi dan ketertarikan terhadap wine, tempat ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap wine itu sendiri.

Wine housebar and lounge adalah tempat yang di dalamnya terdapat sarana-sarana pendukung yang dapat digunakan oleh para pecinta wine maupun pengunjung tempat tersebut, seperti lounge area, wine storage area, dan private room area yang dibuka untuk umum.

Wine house atau wine lounge disini bukan hanya sebagai tempat hiburan dan tempat berkumpul para penggemar wine. Tempat ini dapat menjadi pusat informasi wine dan fasilitas galeri yang memiliki fungsi sebagai sarana edukasi dimana pengunjung dapat melihat berbagai jenis wine yang ada sesuai dengan jenisnya. Tempat ini juga sebagai sarana menampung apresiasi peminat wine.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraban, Regina.S., Josph F. Durocher. Successful Restaurant Design. 2nd ed. Canada: Wiley, 2001.
- [2] Chiara, Joseph De & John Hancock. Time Saver For Building Types. New York: Mc Graw Hill Book Company, 1973.
- [3] Taylor, Julie. 2000. Bars, Pubs, Cafes. United States of America: Rockport PublishersDahmer, Sondra.J., Kahl, Kurt. W. Restaurant Service Basics. 2nd ed. Canada: Wiley, 2002.
- [4] Poore, Jonathan. 2006. Interior color by design. United States of America: Rockport Publishers, Inc., a member of Quayside Publishing group.

