

Perancangan Interior Henshin Lounge & Bar di Surabaya

Veronica, Hedy C . Indrani. Poppy F . Nilasari
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: veronicasutanto97@gmail.com; cornelli@petra.ac.id; popie@petra.ac.id

Abstrak— Masih kurangnya sebuah tempat seperti Lounge & Bar di Surabaya untuk mewadahi kegiatan para kaum eksekutif muda untuk bersosialisasi dengan nyaman dan menyenangkan. Lounge & Bar di Surabaya masih kurang memiliki sebuah ciri khas yang berbeda dan menarik perhatian kaum muda untuk menghabiskan waktu bersantainya disana. Lounge & Bar di Surabaya memiliki desain yang cenderung sama dan tidak menarik yaitu bergaya modern minimalis atau vintage dengan banyak penggunaan material kayu. Oleh karena itu dengan adanya “Perancangan Interior Henshin Lounge & Bar di Surabaya” dengan konsep “Dancing Ocean” yang bergaya futuristik, diharapkan dapat lebih menarik segala kalangan masyarakat untuk meluangkan waktu bersantai dan bersosialisasi di Lounge & Bar ini dikarenakan desainnya yang unik dan belum pernah digunakan oleh Lounge & Bar yang sudah ada di Surabaya. Ditambah lagi ini merupakan sebuah cabang Lounge & Bar ternama yang ada di Jakarta. Metode perancangan yang digunakan yaitu *Design Thinking* dengan tahapan (1) *Discovery* (2) *Observe* (3) *Emphatize* (4) *Ideate* (5) *Decide* (6) *Prototype* (7) *Test* (8) *Implementation*.

Kata Kunci— Bar, Desain Interior, Lounge, Perancangan, Surabaya.

Abstrac— There is still a lack of a place like the Lounge & Bar in Surabaya to accommodate the activities of young executives to socialize comfortably and pleasantly. Lounge & Bar in Surabaya still lacks a distinctive characteristic and attracts the attention of young people to spend their time there. Lounge & Bar in Surabaya has a design that tends to be the same and unattractive, namely a modern minimalist or vintage style with lots of wood material usage. Therefore, with the "Interior Design of Henshin Lounge & Bar in Surabaya" with the concept of "Dancing Ocean" which is futuristic It is hoped that it will be more attractive for all people to spend time relaxing and socializing in this Lounge & Bar because the design is unique and has never been used by the Lounge & Bar that already exists in Surabaya. Plus this is a well-known branch of Lounge & Bar in Jakarta. The design method used is *Design Thinking* with stages (1) *Discovery* (2) *Observe* (3) *Emphatize* (4) *Ideate* (5) *Decide* (6) *Prototype* (7) *Test* (8) *Implementation*.

Keyword— Bar, Interior Design, Lounge, Design, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kota modern seperti Surabaya ini biasanya memiliki karakteristik dalam kegiatan masyarakatnya yaitu seperti, kegiatan perdagangan / bisnis, perkantoran, industry, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan yang beruntun tersebut membuat masyarakat memerlukan sebuah tempat yang unik dan menyenangkan untuk menghabiskan waktu luang mereka

setelah menjalani aktifitas yang padat. Biasanya tempat yang cocok untuk meluangkan waktu bagi para eksekutif muda yaitu sebuah Lounge & Bar. Di Surabaya sudah banyak terdapat Lounge & Bar, namun tempat-tempatnya masih kurang bisa memfasilitasi masyarakat untuk bersantai dalam kurun waktu yang cukup lama dan juga desain Lounge & Bar masih kurang menarik jika dibandingkan dengan Lounge & Bar diluar Surabaya seperti Bandung, Jakarta, dan lain sebagainya.

Lounge & Bar di Surabaya pada umumnya menggunakan gaya desain yang relatif sama yaitu, modern minimalis atau vintage dengan banyak penggunaan material kayu. Pada umumnya Lounge & Bar di Surabaya juga memiliki space yang tidak terlalu luas, oleh karena itu untuk penataan ruangnya kurang baik dan untuk desainnya juga kurang maksimal.

Desain yang berhasil adalah desain yang dapat membuat sebuah ruang itu terasa nyaman baik bagian luar maupun dalamnya, sedangkan kenyamanan merupakan suatu perasaan konsumen pada titik kepuasan. Dalam konsep interior kenyamanan dihadirkan dengan suasana yang berbeda. Oleh karena itu untuk mencapai sebuah desain Lounge & Bar yang maksimal diperlukan perhatian dalam, beberapa aspek yaitu, aspek akustik ruang, proteksi kebakaran, dan yang paling penting bagaimana menciptakan sebuah atmosfer intim dan bersosialisasi yang menyenangkan. Penciptaan atmosfer biasanya didapat dari penerapan konsep, permainan lighting, material, dan tekstur yang banyak digunakan pada masa kini agar tidak tertinggal jaman.

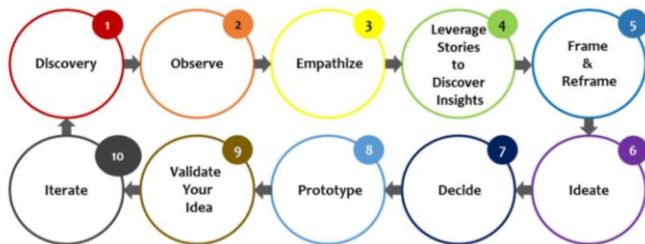
Oleh karena itu untuk perancangan kali ini saya ingin membuat sebuah Lounge & Bar yang bernama “Henshin” yang merupakan cabang dari Lounge & Bar yang sudah ternama di Jakarta. Menurut saya sebuah Lounge dan Bar yang memiliki sebuah desain yang futuristik dengan perpaduan gaya Jepang merupakan ide yang bagus dan menarik karena belum pernah ada di Surabaya. Suasana yang didapat dari perpaduan gaya desain ini juga pasti berbeda, menyenangkan, menarik, dan sekaligus nyaman digunakan para eksekutif muda yang ingin menghabiskan waktu luangnya untuk bersantai. Lounge & Bar juga diberi fasilitas yang berbeda dengan Lounge & Bar lain di Surabaya yaitu memainkan 2 genre music yang berbeda dalam waktu yang bersamaan.

II. METODE PERANCANGAN

Desain thinking adalah suatu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam desain. Desain thinking merupakan suatu metode untuk memecahkan suatu masalah dan mencari solusi dari masalah yang dihadapi.

Discovery

Pada tahap ini diminta untuk memahami dan mengumpulkan data-data terkait perancangan. Pengumpulan



Gambar. 1. Desain Thinking
Sumber : insight.design.com

data terkait data lapangan, aktivitas pengguna, problem, dan lain-lain. Perancang juga mencari data-data literature terkait perancangan yang akan dilakukan.

Observe

Pada tahap ini perancang mencari data-data mengenai lokasi perancangan, kegiatan di lokasi, aktivitas pengguna, sekaligus mewawancarai beberapa pengguna yang ada di lokasi. Setelah mengumpulkan semua data yang diperlukan, perancang ikut merasakan menjadi pengguna umum (pendekatan etnografi) agar dapat lebih mendalami masalah dan kebutuhan apa saja yang penting dalam perancangan yang akan dijalani.

Emphatize

Pada tahap ini perancang melakukan pendekatan etnografi dan mengumpulkan data-data dari pendekatan tersebut. Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan perancang mengelola, menganalisa, dan menyusun permasalahan, visi misi perancangan, kebutuhan, dan lain sebagainya.

Leverage Stories to Discovers Lights

Pada tahap ini perancang mulai mencari solusi dan inovasi dari permasalahan yang telah dianalisa sebelumnya. Perancang membuat data programming agar lebih terperinci.

Frame and Reframe

Pada tahap ini telah ditemukannya solusi dan inovasi yang sustainable dari data yang telah dikelompokkan (programming). Produk-produk yang dihasilkan pada tahap ini yaitu framework, problem statement, programmatic concept dan Innovation and Sustainability Identification diagram.

Ideate

Pada tahap ini ditemukannya sebuah konsep dan ide desain melalui analisa. Metode analisis yang digunakan disini yaitu

metode kualitatif terapan dengan melalui studi pustaka, proses eksplorasi, programming, analisis, skematik desain, tahap perancangan dan desain akhir.

Decide

Pada tahap ini perancang membuat beberapa alternative desain agar ditemukannya desain yang terbaik.

Prototype

Pada tahap ini perancang membuat layout final design, mekanikal elektrik, gambar kerja, detail elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang, dan 3D modeling.

Validate Your Idea

Pada tahap ini perancang membuat sebuah angket online agar mengetahui kelebihan dan kekurangan dari desain yang dihasilkan. Pada waktu presentasi juga menyediakan design board, brosur, x-banner, maket skala 1:50, kartu nama, dan media pemasaran lainnya.

Iterate

Pada tahap ini perancang mengevaluasi feedback dari dosen pembimbing, ahli interior, senior, dan lain sebagainya. Dari feedback tersebut digunakan untuk pengembangan desain berikutnya agar lebih maksimal.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Lounge & Bar

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

- 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).
- Lounge berarti bar atau bagian dari restaurant yang tidak di reserve (Wikipedia, 2015).

B. Fungsi Lounge & Bar

Beberapa bangunan modern biasanya memiliki lounge yang fungsinya secara umum adalah ruang tunggu. Ruang tunggu tidak sama dengan ruang antrian. Contohnya lounge di bandara. Lounge disediakan untuk memfasilitasi penumpang pesawat untuk menunggu keberangkatan pesawat atau istirahat beberapa waktu untuk melanjutkan penerbangan transit. Seperti apakah bentuk atau keadaan lounge tersebut? Berikut di perlihatkan lounge salah satu bandara internasional yang dipakai oleh maskapai "flat merah" Jepang ANA [All Nippon Airways].



Gambar. 1.2. Lounge ANA
Sumber : www.interiorlounge.com

Memperhatikan ke 4 foto suasana lounge di atas, terasa sekali bagaimana perasaan orang yang berada di sana. Lounge tersebut merupakan fasilitas yang diberikan oleh maskapai ANA kepada seluruh penumpang sesuai dengan klas-klas tiket mereka. Perhatikanlah komponen pembentuk interiornya; plafond, lighting, layout perabot, lantai dan dinding, semuanya tidak terlepas dari perhatian sang arsitek yang merancang bangunan atau ruangan ini.

Service Bar adalah bar yang pada umumnya terletak dalam sebuah Hotel, dimana para Bartender tidak langsung berhubungan dengan para tamu, bahkan kadang – kadang tidak terlihat oleh tamu. Pesan minuman harus dilakukan lewat pramusaji. Bar ini hanya berfungsi melayani pesanan minuman lewat restoran, banquet, maupun dari kamar (Room Service). Sedangkan yang dimaksud dengan Public Bar adalah bar yang terdapat dalam sebuah Hotel maupun diluar Hotel (Berdiri Sendiri), lokasinya terlihat oleh tamu, tamu dapat bertemu dan pesan minuman kepada bartender atau peramu minuman. Di bar ini disediakan meja dan kursi sebagaimana layaknya sebuah restoran. Para petugas bar mempunyai kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung dan akrab dengan tamu.

C. Desain Lounge & Bar

- Cat Dinding

Para desainer interior biasanya memilih cat dinding dengan warna-warna pastel atau putih untuk ruang bersantai karena cat berwarna cerah dan kalem mampu memberikan efek yang ringan dan juga efek luas bagi sebuah ruangan. Akan tetapi cat berwarna cerah memiliki kesulitan tersendiri untuk perawatannya terlebih jika selalu mengidam-idamkan ruangan yang terlihat bersih. Warna-warna cerah seperti putih mudah sekali terkena noda apalagi jika digunakan untuk ruangan yang banyak interaksi anak kecilnya. Ruang bersantai umumnya tidak menggunakan warna yang gelap, karena hal ini tidak bisa membantu suasana hati tetap ceria. Untuk itu solusi terbaik yang bisa dilakukan adalah memilih warna cat dinding pastel seperti warna

peach atau krem yang formulanya mudah dibersihkan sehingga tiada lagi noda menempel pada saat usap dengan kain. Jika ruang untuk bersantai cukup luas, bisa memberi gradasi warna dan menentukan fokus utama pada dinding, bisa juga berupa permainan lighting. Misalnya, dinding dekat TV diberi warna lebih gelap kemudian dinding disekitar sofa diberi warna sedikit lebih terang.

- Furniture yang ideal

Setelah memilih warna dinding yang sesuai dengan kebutuhan ruang bersantai, kini saatnya untuk memilih furniture yang ideal. Memilih furniture yang ideal untuk ruang bersantai sesungguhnya sangat menantang karena perlu untuk memadu madankan dengan dekorasi sekitar ruangan. Salah satu furnitur yang harus ada di ruang bersantai adalah sofa yang nantinya akan dipakai untuk menopang badan yang lelah. Pemilihan sofa haruslah di pikirkan matang-matang dengan berbagai pertimbangan misalnya tentang warnanya, bentuk dan ukurannya, atau bahkan modelnya. Warna sofa dapat disesuaikan dengan cat dinding yang ada di ruangan misalnya saja coklat muda yang mampu menetralsisir warna cerah di ruangan. Bentuk dan ukuran sofa juga sangat berpengaruh karena tentu saja harus disesuaikan dengan ukuran ruang bersantai. Jika ruangan tak terlalu luas, pilih sofa dengan ukuran sedang yang pastinya mampu menopang badan ketika ingin tiduran sambil menonton TV. Untuk bahannya, bisa disesuaikan dengan keinginan masing-masing orang. Jika ingin menonjolkan sisi artistik nya, memilih sofa berbahan dasar kulit yang mengkilap merupakan pilihan yang tepat. Jika kenyamanan yang lebih diutamakan, pilihlah sofa dengan bahan dasar kain yang empuk sehingga badan akan merasa nyaman ketika mendarat di sofa tersebut.

- Desain lantai

Tidak dapat dipungkiri bahwa lantai juga merupakan elemen penting dalam setiap ruangan khususnya ruang bersantai. Ada berbagai opsi yang bisa dipilih untuk membuat lantai nampak indah seperti memasang karpet, memasang keramik atau bahkan memasang lantai kayu. Lantai kayu akhir-akhir ini menjadi favorit para pemilik rumah karena mampu menghadirkankehangatan di ruangan. Selain itu, lantai kayu sangat baik untuk orang yang alergi debu sehingga banyak pemilik rumah memilihnya sebagai bahan dasar untuk lantai disetiap ruangan. Tetapi lantai kayu memiliki kelemahan yang terkadang sulit diataisi yaitu mudah tergores dan tentu saja ini akan membuat nilai artistik nya berkurang. Jika tidak ingin memiliki lantai yang mudah tergores, bisa memilih lantai yang terbuat dari porselin. Porselin tidak mudah tergores dan yang paling penting adalah mudah dibersihkan tanpa

perlu perawatan khusus seperti lantai kayu yang harus di amplas ulang agar terlihat mengkilat.

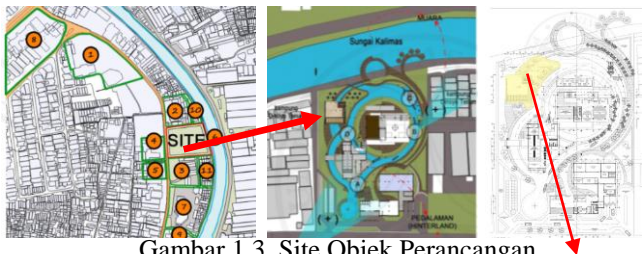
IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Konsep dan Tema Perancangan

Perancangan Henshin Lounge & Bar di Surabaya, dikarenakan pada jaman yang sekarang ini Lounge & Bar yang ada di Surabaya masih belum ada yang memiliki nama terkenal (memiliki ciri khas). Oleh karena itu didirikannya Henshin Lounge & Bar yaitu sebuah Lounge & Bar dengan desain yang berbeda (perpaduan antara Jepang dan Peru) dan telah memiliki nama, sehingga dapat bersaing dengan Lounge & bar diluar Surabaya.

B. Lokasi Perancangan

Perancangan Henshin lounge & bar ini dilakukan di Jl.Ngagel, Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60265, dikarenakan selain tempatnya yang strategis karena letaknya termasuk di tengah kota, juga merupakan daerah yang terlupakan. Oleh karena itu dibangunlah sebuah lounge & bar yang menarik disini agar menghidupkan kembali daerah ini.

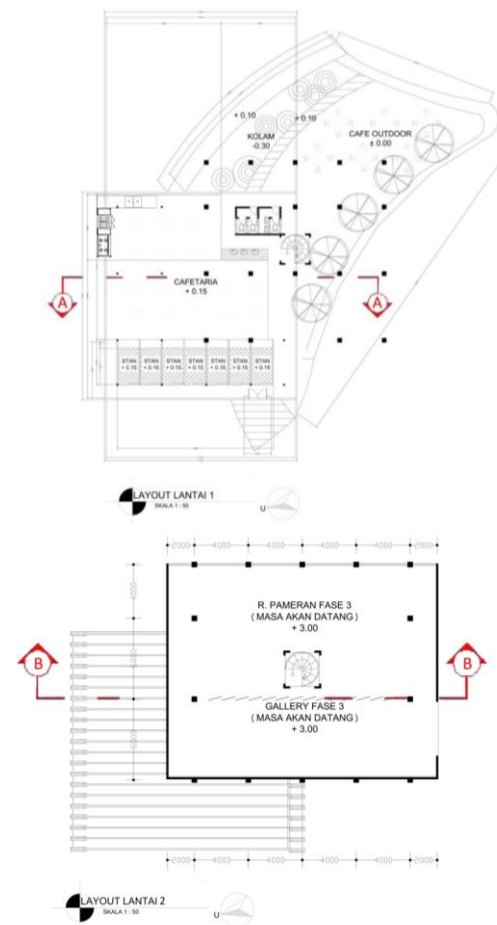


Gambar 1.3. Site Objek Perancangan
Sumber: Meiliana Sutanto H. (2013)

C. Tapak Bangunan



Gambar 1.4. Tapak Luar Bangunan
Sumber: Meiliana Sutanto H. (2013)



Gambar 1.5. Tapak Dalam Bangunan Lantai 1 & 2
Sumber: Meiliana Sutanto H. (2013)

Kondisi Wilayah

Kondisi di sebelah Utara bangunan terdapat Kampung Dinoyo Tenun, disana kondisinya lebih kumuh, tidak terawat, dan penduduk masih menggunakan sungai untuk MCK, disebelah Selatan bangunan terdapat Gedung Keuangan Negara, di bagian sana masih lebih bersih, rapi, dan penduduk menggunakan pinggiran sungai untuk tempat beristirahat, Pada bagian Timur bangunan terdapat sungai Kalimas, dan di bagian Barat'nya terdapat Jalan Dinoyo.

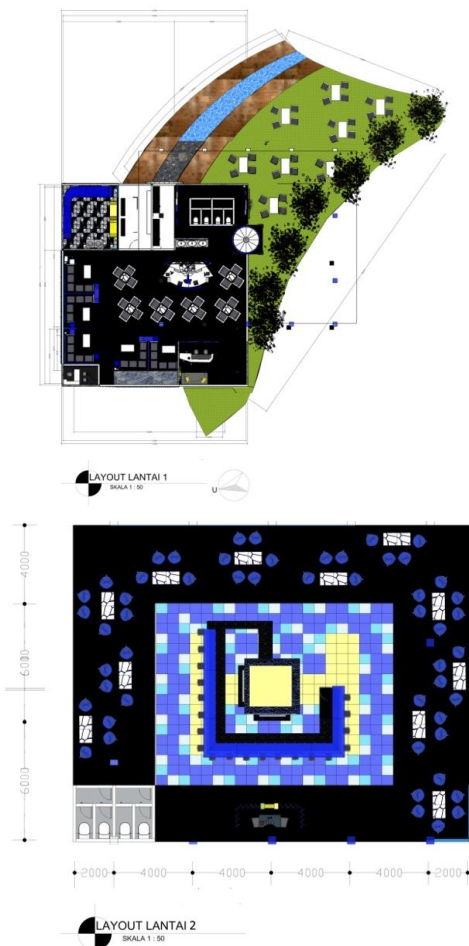
Orientasi Bangunan

Site yang digunakan menghadap kearah Utara.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout

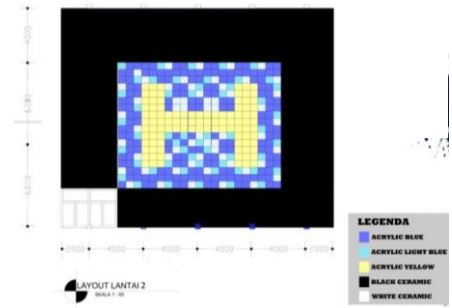
Pada rencana layout terjadi banyak perbaikan dimulai dari pemanfaatan ruang yang baik, sehingga banyak membagi ruang-ruang sesuai kebutuhan (menambahi sekat-sekat dengan partisi) dan untuk elemen pengisi ruangnya lebih lengkap, sehingga dapat membuat penataan ruang yang baik. Pada bagian dapur juga sudah ditambahi perabotnya. Kolom lantai 2 juga sudah dilengkapi. Ditambah dengan perbaikan pada konsep desainnya sehingga banyak merubah desain lantai, dinding, dan plafon bahkan perabot agar terlihat lebih ,menarik.



Gambar 1.6. Layout Lantai 1 & 2
Sumber : Dokumen Pribadi

B. Pola Lantai

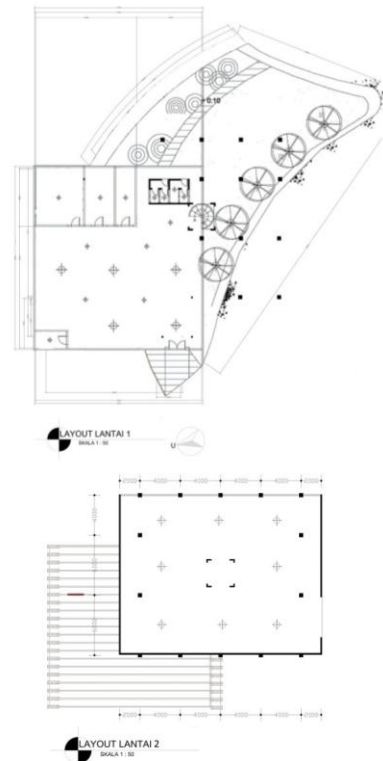
Rencana lantai hampir secara keseluruhan menggunakan granit glossy berwarna hitam. Sedangkan untuk area ruang staff dan gudang menggunakan granit berwarna putih. Untuk area outdoor lounge menggunakan carpet grass agar lebih mudah dibersihkan. Area dance floor menggunakan lantai dansa yang bermaterial acrylic berwarna biru tua, biru muda, kuning, dan transparan yang di dalamnya diberi LED strip menyesuaikan dengan warna acrylicnya.



Gambar 1.7. Pola Lantai 1 & 2
Sumber : Dokumen Pribadi

C. Pola Plafon

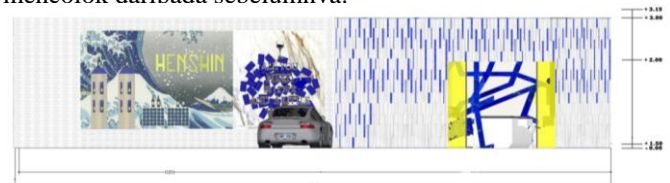
Plafon pada Lounge and Bar ini menggunakan gypsum board dan cermin. Menggunakan material gypsum board karena mudah dibentuk dan menggunakan material cermin agar terlihat luas.



Gambar 1.8. Pola Plafon 1 & 2
Sumber : Dokumen Pribadi

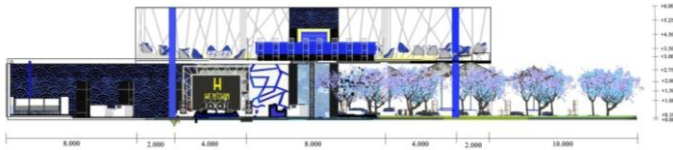
D. Main Entrance

Pada bagian Main Entrance terdapat perubahan desain pintu yang ketika ditutup menggambarkan sebuah huruf “H” besar berwarna kuning, sehingga menjadi pusat perhatian yang lebih mencolok daripada sebelumnya.

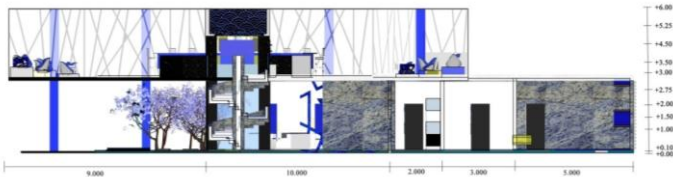


Gambar 1.9. Main Entrance
Sumber : Dokumen Pribadi

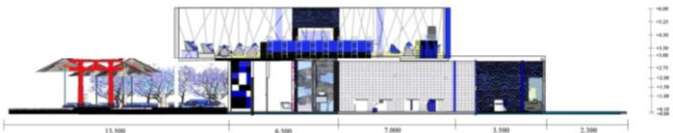
E. Potongan



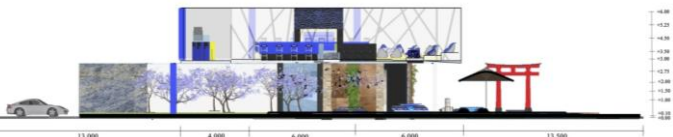
Gambar 1.10. Potongan A-A
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 1.11. Potongan B-B
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 1.12. Potongan C-C
Sumber : Dokumen Pribadi

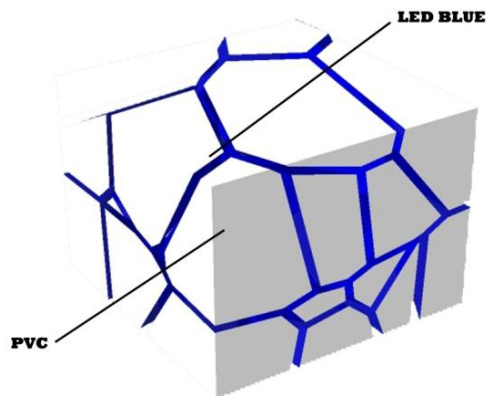


Gambar 1.13. Potongan D-D
Sumber : Dokumen Pribadi

F. Elemen Pengisi Ruang

• **Area Lounge**

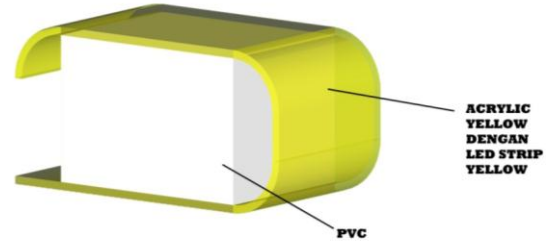
Pada area lounge lantai 1 terdapat meja-meja pengunjung yang berbentuk persegi dengan motif garis yang berkelok-kelok menyesuaikan dengan sekitarnya dan konsep yang futuristik. Meja ini menggunakan material PVC dan bagian dalam meja untuk motif garis-garisnya menggunakan LED strips blue.



Gambar 1.14. Detail Perabot Meja Lounge & Bar
Sumber : Dokumen Pribadi

• **Area Dapur**

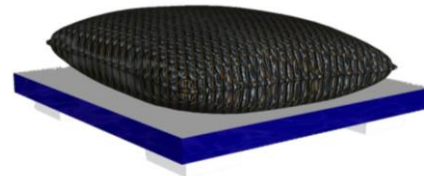
Pada area dapur terdapat dua meja penyajian (serving table) yang digunakan untuk meletakkan makanan yang belum diantarkan oleh waiter/waitress. Meja ini menggunakan material PVC dengan bagian atas meja dilapisi acrylic yang dalamnya dapat diberi LED strips yellow, sehingga memancarkan cahaya berwarna kuning.



Gambar 1.15. Detail Serving Table
Sumber : Dokumen Pribadi

• **Area Outdoor**

Pada area outdoor terdapat kursi lesehan yang bergaya Jepang dengan permainan lighting mengelilingi bentuk kursi tersebut agar memberikan kesan futuristic juga di dapat. Kursi ini menggunakan material PVC.



Gambar 1.16. Detail Perabot Outdoor
Sumber : Dokumen Pribadi

• **Area Etalase Main Entrance**

Pada bagian samping kiri Main Entrance terdapat sebuah etalase yang di dalamnya terdapat beberapa wine display untuk memajang beberapa wine. Wine display menggunakan material acrylic transparan dan acrylic biru. Wine display dibuat dengan bentuk yang mengarah ke gaya Jepang, agar menggambarkan lebih nyata bahwa ini merupakan lounge & bar yang didirikan oleh orang Jepang.



Gambar 1.17. Detail Wine Display
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Area Manager Room**

Pada area manager room terdapat sebuah rak untuk meletakkan buku yang bentuknya gabungan dari bentuk geometri yaitu persegi. Rak ini pada bagian belakangnya yang melekatkan pada dinding terbuat dari material acrylic berwarna biru dan diberi lighting menggunakan LED strips blue pada bagian dalamnya. Sedangkan untuk meletakkan buku terbuat dari material PVC yang dibentuk dengan teknik mortise join.



Gambar 1.18. Detail Book Display
Sumber : Dokumen Pribadi

G. Elemen Pembentuk Ruang

- **Area Reception & Lounge**

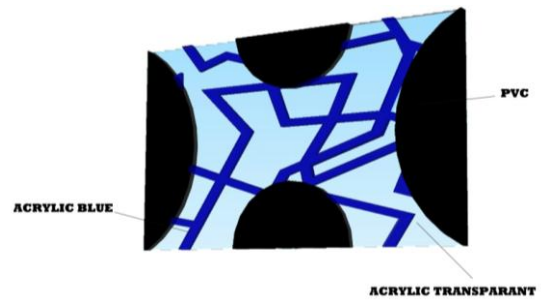
Pada area reception menuju ke lounge terdapat sebuah partisi yang membatasi. Partisi yang bentuknya futuristic ditambah dengan permainan lighting berwarna biru. Material yang digunakan untuk partisi ini yaitu acrylic.



Gambar 1.19. Detail Partisi
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Area VIP Lounge**

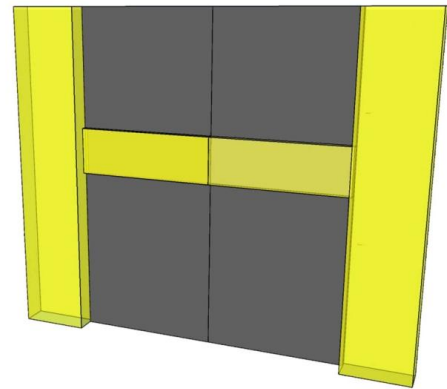
Area VIP Lounge yang terletak di lantai 1 tempat duduknya menggunakan sofa. Terdapat partisi berbentuk “H” yang artinya Henshin sesuai dengan nama dari lounge & bar tersebut. Partisi ini pada bagian samping kanan, kiri, atas, dan bawah menggunakan material PVC dengan finishing cat hitam glossy. Pada bagian huruh “H” menggunakan material acrylic transparant & acrylic biru pada motif garisnya.



Gambar 1.20. Detail Wall Decoration
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Main Entrance**

Pada area Main Entrance terdapat sebuah pintu utama yang menggunakan material PVC dengan finishing cat berwarna abu-abu. Pada bagian samping kanan dan kiri terdapat permainan lighting berwarna kuning persegi panjang. Untuk handle pintu juga berbentuk persegi panjang sehingga ketika pintu tertutup dapat menghasilkan bentuk huruf “H” yang artinya Henshin. Permainan lighting menggunakan material acrylic berwarna kuning dan LED strip yellow.



Gambar 1.21. Main Entrance Door
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Area Outdoor**

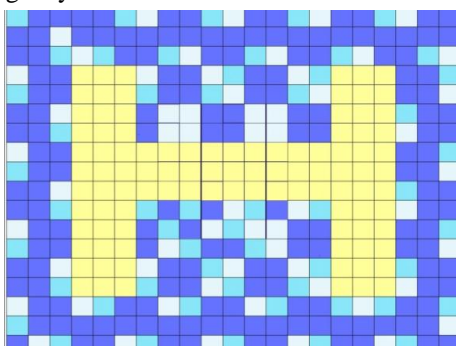
Pada area outdoor terdapat sebuah dinding yang di dekorasi menyerupai Circle Gate di Jepang. Circle Gate ini terbuat dari material keramik berwarna krem dan abu-abu. Pada bagian yang berbentuk lingkaran menggunakan batu alam. Bagian dalam circle gate diberi sebuah wallpaper yang menggambarkan suasana di Jepang agar lebih terkesan nyata.



Gambar 1.22. Outdoor Wall
Sumber : Dokumen Pribadi

• Dance Floor

Pada Area dance floor terdapat sebuah lantai dansa yang terbuat dari acrylic berwarna transparan, biru tua, biru muda, dan kuning. Dance floor ini ditambahkan permainan lighting yang warnanya menyesuaikan dengan warna-warna dari acrylic tersebut. Dance floor jika dilihat dari atas akan tampak membentuk sebuah huruf “H” pada bagian tengahnya.



Gambar 1.23. Dance Floor
Sumber : Dokumen Pribadi

H. Sistem Pencahayaan

Sebagian besar Pencahayaan pada Lounge & Bar ini menggunakan Pencahayaan buatan yaitu LED Strip Blue and Yellow. Dan pada area Bar menggunakan pencahayaan alami yaitu sinar matahari yang masuk melalui kaca (ketika siang hari).

I. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada Lounge & Bar menggunakan AC Split. Pada area dapur menggunakan penghisap asap agar bau makanan tidak menyebar. Pada area kamar mandi menggunakan exhaust fan.

J. Sistem Akustik

Sistem akustik Lounge & Bar menggunakan bahan Cellulose Fiber yang diaplikasikan pada plafon dan dinding sebelum difinishing. Pada bagian plafon bahan Cellulose diaplikasikan sebelum difinishing dengan penggunaan cermin yang memberikan efek luas pada ruangan. Sedangkan pada dinding diaplikasikan sebelum difinishing wallpaper atau keramik yang bermotif agar kedap suara lebih terjamin.

K. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang disediakan pada Lounge & Bar yaitu pemasangan beberapa sistem sprinkler setiap jarak 4

meter di segala ruangan kecuali outdoor area. Pada area dapur diberi tambahan smoke detector untuk proteksi kebarannya.

L. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang disediakan pada Lounge & Bar berupa CCTV disegala ruangan kecuali ruang toilet. Ruang manager room mendapat perhatian khusus dengan penambahan system keamanan berupa biometric pada pintu manager room.

M. Perspektif



Gambar 1.24. Area Outdoor Lounge
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada area outdoor lounge ini menggunakan desain bergaya futuristik dengan permainan lighting berwarna biru menyesuaikan dengan keseluruhan bangunan. Area outdoor lounge juga menekankan kesan Japanese garden yang lebih menonjol dibanding area lainnya. Memilih Japanese garden dikarenakan Henshin ini memang merupakan sebuah lounge & bar yang didirikan oleh orang Jepang.



Gambar 1.25. Area Main Entrance
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada bagian main entrance, menggunakan material partisi dengan motif garis yang direpetisi dan pada bagian dalamnya diberi lighting berwarna biru agar terkesan futuristik. Pada bagian pintu ketika tertutup akan membentuk sebuah huruf “H” menggunakan material acrylic berwarna kuning dan lighting kuning agar menonjolkan huruf “H” tersebut yang artinya Henshin.



Gambar 1.26. Area Receptionist
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 1.27. Area Manager Room
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada area receptionist dan manager room terdapat aksan dekorasi dengan model garis yang dikelok-kelokan, menambah kesan futuristik pada ruangan-ruangan ini.

Aksan dekorasi tersebut digunakan sebagai partisi pembatas antara area reception & lounge, sedangkan untuk manager room digunakan untuk mengisi kekosongan dinding bagian kanan ruang. Aksan ini menggunakan material acrylic berwarna biru dengan lighting warna biru agar lebih mencolok.



Gambar 1.28. Area Lounge
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada area lounge berada di lantai 1 bangunan. Desain yang digunakan bergaya futuristik. Konsep diterapkan mulai dari bentuk-bentuk furniture yang ikut memainkan lighting, juga pada dekorasi dinding belakang sofa VIP Lounge. Ada bagian dinding yang menggunakan wallpaper berlambangkan laut menurut Jepang. Menggunakan wallpaper laut

dikarenakan nama konsep secara keseluruhan yaitu “Dancing Ocean”



Gambar 1.29. Area Bar
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada area bar, menggunakan desain-desain yang berbeda dari bar-bar yang ada di Surabaya. Pada umumnya sebuah bar pasti memiliki tempat duduk yang kurang nyaman seperti, sandarannya kurang tinggi atau tempat duduknya yang terlalu tinggi. Disini dengan gaya yang futuristik tempat duduk dibuat lebih nyaman dengan permainan leveling lantai sehingga hampir seperti lesehan namun lebih nyaman dan dapat bersandar dengan relaks karena menggunakan beanbag chair. Pada dance floor juga menggunakan dance floor yang menarik dengan permainan lighting berwarna biru, kuning, dan putih agar lebih terkesan futuristiknya dan menarik.



Gambar 1.30. Dapur
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada bagian dapur menggunakan desain dengan gaya futuristik menyesuaikan dengan konsep secara keseluruhan. Dapat dilihat dari bentuk furniturnya. Material-material yang digunakan yaitu PVC yang dilapisi acrylic berwarna biru dan

kuning dan diberi tambahan lampu LED strip di dalamnya, menyesuaikan dengan warna acrylicnya.

VI. KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa diambil dari perancangan yang telah dibuat adalah :

1. Desain dari Lounge & Bar dapat mempengaruhi kenyamanan dan ketertarikan pengunjung untuk berkunjung dan menghabiskan waktu disana.
2. Desain dari Lounge & Bar harus menarik perhatian khususnya di kalangan para eksekutif muda yang sangat membutuhkan tempat untuk bersosialisasi dan juga berbeda dari Lounge & Bar pada umumnya.
3. Permainan lighting sangat penting bagi perancangan Lounge & Bar.
4. Penataan ruang sangat perlu diperhatikan pada perancangan Lounge & Bar, dikarenakan jika berdesak-desakan tidak akan mendapatkan suasana nyaman dan menyenangkan.
5. Kebanyakan furniture yang digunakan merupakan furniture custom made seperti, meja Lounge & Bar, dinding partisi, kursi lounge indoor & outdoor, dan lain sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya perancang dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Henshin Lounge & Bar di Surabaya”. Rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Ir. Hedy C. Indrani.M.T. selaku pembimbing utama dan Ibu Poppy F. Nilasari, ST, M.T selaku pembimbing kedua yang telah membantu membimbing hingga saat ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu penulis membuka selebar-lebarnya kritik dan saran yang masuk yang sifatnya dapat membangun demi kelancaran skripsi dan semoga dapat bermanfaat di kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K. Ilustrasi Desain Interior. Jakarta: Erlangga. 1996.
- [2] Callender, John, Joseph & De Chiara. Time Saver Standard for Building Type Edition. New York: McGraw-Hillbook.cook. 1990.
- [3] Erikson, Rolf & Markuson, Carolyn. Designing A School Library Media Center For The Future 2 nd Edition. Amerika : The American Library Association, 2007
- [4] .Howard, Peter. Heritage Management Interpretation Identity.
- [5] Lawson, Fred. (1973). Restaurant Planning and Design. London: Van Nostrand Reinhold.
- [6] “Lounge”. Wikipedia 2015. 3 Desember 2015 <https://en.wikipedia.org/wiki/Lounge>
- [7] Marsum, W.A. (1991). Restoran dan segala permasalahannya. Yogyakarta: Andi Offset.