

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA

2.1. Pengertian eksklusif

Makna, Pengertian, Arti, Definisi dari kata "**eksklusif**" menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Arti kata **Eksklusif - eks-klu-sif** /eksklusif/ **1** terpisah dari yang lain, khusus. Contoh: wartawan itu beruntung karena mendapat kesempatan mengadakan wawancara dengan bintang tenar itu. (<https://artikbbi.com/eksklusif/>). Jadi perancangan eksklusif klub malam adalah untuk memfasilitasi tempat hiburan malam yang khusus.

2.2. Arsitektur Neo klasik

Penggunaan desain interior neoklasik adalah gaya yang mengedepankan tampilan elegan dan mewah. Gaya desain interior lebih identik dengan adanya ornament, hiasan, aksesoris, dan beragam ukiran. Neoklasik muncul di Inggris dan Prancis sekitar tahun 1750-an selama masa pencerahan, seiring kebangkitan minat terhadap filsafat dan sastra Yunani dan Romawi klasik.

1. Ciri dan gaya neo klasik pada elemen interior bangunan :
 - a. Pola lantai dengan material marmer dengan plester yang diberi aksesoris warna,
 - b. Motif karpet dengan paduan motif berciri Yunani dengan desain

Neo Klasik,

- c. Lampu dekoratif bergaya *French Empire* (1810). Dengan detail bentuk bulat dan lengkung menyusun untaian lampu.
- d. Warna pada interior Neo Klassik didominasi oleh warna – warna yang terang seperti Krem, Abu – Abu, Biru Pucat, Kuning dan juga Hijau. Sedangkan warna yang digunakan sebagai aksen yaitu warna hitam, Merah, Emas dan Terra Cotta.
- e. Furniture Neo Klasik bersifat geometris dan sederhana dengan menggunakan kayu berwarna gelap. Lantai Neo Klasik dering menggunakan material marmer atau batu alam namun tak jarang memakai karpet karpet Persia. Kain yang digunakan untuk dekorasi jendela atau sofa biasanya menggunakan bahan yang mewah seperti Sutra, Brokat, Katun dan Wol.
- f. Tampilan Aksesoris seperti guci, porselen, tembikar, dan patung. Untuk hiasan dinding, gunakan karya seni berupa lukisan atau cermin besar dengan bingkai emas.

(<https://interiordesign.id/gaya-desain-interior-neoklasik>)

Pada perancangan klub malam eksklusif ini akan menggunakan pengayaan neoklasik di karenakan memberi kan citra kemewahan dan elegan sesuai dengan pengunjung klub malam eksklusif. Yang dikhususkan untuk para kalangan menengah ke atas.

2.3. Pengertian Klub Malam

Klub Malam merupakan suatu tempat hiburan malam yang menawarkan musik, pesta dansa, minuman, dan makanan ataupun tontonan. Tempat hiburan sudah sangat identik dengan kehidupan masyarakat. Tidak hanya menjadi bagian dari tempat hiburan jaman sekarang, tetapi juga menjadi sarana bersosialisasi dengan orang-orang lain. Istilah dugem (dunia gemerlap) di kehidupan malam menjadi sangat terkenal di Indonesia seiring dengan kebutuhan para eksmod (eksekutif muda) untuk menyeimbangkan diri dari tumpukan emosi dan rutinitas pekerjaan di kantor dan bisnis yang dikelolanya sendiri, (Ghazali, 2004: 10).

2.3.1 Sejarah Klub malam

Perkembangan klub malam dipengaruhi oleh Teknologi dan Musik. Jenis musik yang di maksud biasanya berupa rekaman yang di mainkan oleh *Disk Jockey* atau yang sering diketahui sebagai *DJ*. Contoh music yang dimainkan oleh *DJ* yaitu music yang bergenre *Techno, House, Trance*, dll. Perkembangan musik - musik ini juga mempengaruhi fashion pada jamannya.

- a. Pada abad ke-19, klub malam yang menyajikan tontonan teatrikal dan juga Kabaret di wilayah perancis mulai menjamur, misalnya saja Folies Bergere di Paris yang di bangun pada tahun 1869, Casino De Paris atau molin Rouge yang sangat terkenal yang dibangun didekat sana

20 tahun setelahnya. Selanjutnya Klub Malam mulai berkembang pesat tidak hanya di Paris saja namun juga keseluruhan daratan Eropa dan seluruh Dunia.

- b. Pada tahun 1920-1930. *Burlesque* adalah jenis pertunjukan komedi teatrikal yang biasanya menampilkan berbagai tarian yang sangat di gemari pada Zaman ini. Sehingga banyak di tampilkan di berbagai klub malam sebagai pertunjukan utama.
- c. Pada tahun 1930-1950 di era dimana Band besar *Jazz* sedang populer, banyak di tampilkan di berbagai klub malam, terutama di Negara Amerika. Jenis Musik *Swing* yang merupakan salah satu jenis musik *Jazz*, berubah menjadi sosial *Dance* yang populer pada saat itu *Jazz* sangat di pengaruhi juga oleh budaya musik Afrika sampai Amerika. Setelah terjadi perang Dunia II, tempat hiburan malam dengan jenis ini mulai di larang oleh Rezim politik saat itu. Dampak dari terjadinya larangan banyak orang yang mendengarkan *Jazz* dengan cara diam-diam melalui rekaman.
- d. Pada tahun 1960-1970, jenis musik Disko yang mulai berkembang dari music *Funk* populer, jenis musik disko dikembangkan dan mulai di mainkan khusus di tempat Diskotik selain itu penari klub oleh *DJ (Disk Jockey)* mulai di pertontonkan secara langsung sehingga menjadi salah satu hal yang di gemari oleh pecinta kehidupan malam. Jenis lampu bola disko menjadi salah satu objek yang melambangkan dan menjadidi tanda dari ciri khas Disko. Salah satu Film yang berjudul

Saturday Night Fever, memperlihatkan klub dengan pencahayaan yang kaya akan jenis lampu, tetapi sangat di sayangkan, tempat segemerlap itu dibuat sangat tertutup, yang berada dalam besmen dan bagian pintu masuknya tersembunyi sehingga memberikan kesan yang negative, menurut staf pengajar prodi Arsitektur ITB, Dr. Eng. Ir Hanson Endra Kesuma, M.Sc mengemukakan bahwa memang seperti itulah topologi tempat hiburan malam di Amerika pada masa itu.

- e. Pada tahun 1980, *Acid House* yaitu tipe *house music* yang populer di *dance* klub. Salah satu jenis musik yang dibangun dari jenis efek musik *bass* yang dominan *electronic sounds* dan *sample* lagu lain. Kata *Acid house* yang berasal dari kata *Ácid Burning*, yang populer di *Chicago Dance* klub, salah satu teknik *recording* yang sering digunakan. Pada era *house music*, kesan gemerlap dan meriah mencirikan klub malam pada tahun 60 sampai 70an berganti menjadi '*warehouse*' style.
- f. Pada tahun 1990 sampai saat ini dengan berkembangnya teknologi komputer musik dari klub malam semakin berkembang salah satunya jenis musik *Techno* atau *Electronic* setelah terjadinya Perang Dunia II dengan menggunakan teknologi *synthesizer*, berkembangnya musik *Techno*, musik *Trance* memberikan efek trans pada musik *Jazz* mulai populer.

2.4. Jenis Jenis Night Club

1. *Discotheque* adalah tempat hiburan dimana para pengunjung dapat ber *disco* di suatu area tempat *disco* di dalam suatu ruangan dengan diiringi oleh berbagai jenis lagu *disco* dari berbagai negara.
2. *Lounge* atau *Lounge Bar*, merupakan tempat yang luas dan memanjang. Pada arenya lebih nyaman dari pada *Bar* biasa.
3. *Karaoke* merupakan tempat hiburan yang disediakan untuk para pengunjung yang suka menyanyi untuk melatih hobby menyanyinya.
4. *Bar* adalah tempat dimana para pengunjung dihibur dengan berbagai jenis musik yang diiringi oleh suatu kelompok band sambil menikmati minuman yang di sediakan.

Dalam perancangan eksklusif *nightclub* di kota Bandung dengan adanya beberapa tempat hiburan malam seperti yang di atas bisa memfasilitasi kebutuhan orang yang ingin menikmati tempat hiburan yang *Baru* pada malam hari di jaman sekarang yang di khususkan untuk kalangan menengah ke atas dan untuk para Eksekutif muda kalangan menengah keatas.

2.5. Jenis Jenis Area Bar

Klub malam identik dengan adanya tempat *Bar* dimana para pengunjung dihibur lewat lagu-lagu diiringi suatu kelompok band sambil menikmati minuman yang tersedia. Menurut P.P.No 24 tahun 1979 menyebutkan bahwa *Bar* ruang lingkup kegiatannya menghadirkan

minuman, baik minuman yang mengandung alcohol maupun tidak, untuk umum ditempat usahanya.

2.5.1 Jenis – jenis Area *Bar* & Meja Berdasarkan Fungsi dan Bentuk

- Jenis jenis Area *Bar*

- a. *Bar Display / Back Wall*

Terletak dibelakang *Bar Counter* dan *mixologist* dimana diletakkan berbagai macam botol minuman dari aperitif sampai *after drink dinner*, selain digunakan sebagai pajangan, *Bar Display* juga digunakan untuk menarik minat para tamu untuk membeli minuman yang dipajang.

- b. *Bar Station*

Bar Station merupakan tempat *Bartending* membuat minuman yang dirancang sedemikian rupa dilengkapi dengan *Cocktail Counter / speed rack. Ice bean, freezer, sink unit*, tempat gelas dan lain-lain yang terbuat dari *stainless* dan mudah dibersihkan.

- c. *Bar Counter*

Suatu meja besar pada bagian depan yang berfungsi sebagai pemisah antara tamu dengan para pekerja *Bar* dan biasanya dilengkapi dengan *Bar stool* (kursi tinggi) didepannya untuk para tamu yang duduk. Tinggi *Bar counter* yang *ideal* sekitar 110 cm.

- d. *Bar Lounge*

Bagian ruangan yang berada dibagian depan pada *Bar*, pada bagian interiornya yang semenarik mungkin dan di serasikan mulai dari jenis meja, kursi, lampu, dan berbagai jenis hiasan di bagian sekitarnya dan di iringan dengan berbagai musik yang indah sehingga memberikan kenyamanan kepada para tamu agar lebih betah duduk berlama-lama menikmati minuman yang dihidangkan.

e. *Glass Display*

Glass Display diletakan pada bagian atas *counter* yang berfungsi untuk memajangkan gelas. Biasanya hanya untuk gelas yang berkaki (*Stem Glass*), dimana gelas berkaki tersebut digantung pada *hanger*.

f. *Cocktail Station / Speed Rack*

Tempat untuk menyimpan jenis minuman yang akan dijual. Pada umumnya, *cokctail station* yang digunakan berjenis *pouring brand*, dilengkapi dengan tempat untuk menaruh *juice*, *ice cube*, *garnish* dan *sink* untuk mencuci gelas, peralatan *Bar* dan juga untuk mencuci tangan.

g. *Sink*

Tempat untuk mencuci peralatan *Bar* yang kotor. *Sink* biasanya di letakan pada bagian sudut *Bar* agar tidak terlihat oleh tamu.

h. *Drawer / Kabinet.*

Merupakan tempat untuk menyimpan persediaan minuman, *Barang-Barang*, bahan makanan dan keperluan lainnya setelah *Bar* tutup.

i. *Chiller / Refrigeration*

Tempat penyimpanan berupa kulkas yang digunakan untuk menyimpan berbagai minuman yang perlu di dinginkan seperti *Beer, Wine, Champagne, milk* serta buah-buahan.

j. *Cashier Desk*

Salah satu area untuk *cashier* membuat *check* atau *bill*, menerima pembayaran dari pengunjung, *Cashier Desk* biasanya berada di bagiandalam *Bar Counter* atau berada di bagian *Hall* area.

- Jenis - Jenis *Bar* menurut bentuknya :
 - a. Berbentuk memanjang seperti huruf I
 - b. Bentuk setengah lingkaran
 - c. Gabungan dari setengah lingkaran
 - d. Gabungan memanjang dan setengah lingkaran
 - e. Berbentuk huruf L
 - f. Berbentuk huruf U
- Fasilitas Meja *Bar* Dengan Berbagai Bentuk

Fasilitas meja dengan berbagai ukuran dan bentuk yaitu meja bundar dan meja empat sisi.

a. Ukuran pada meja bundar di antaranya :

- Untuk 2 orang Diameter 600 mm
- Untuk 3 orang Diameter 800 mm
- Untuk 4 orang Diameter 900 mm
- Untuk 5 orang Diameter 1100 mm
- Untuk 6 orang Diameter 1250 mm
- Untuk 8 orang Diameter 1400 mm
- Untuk 10 orang Diameter 1550 mm
- Untuk 12 orang Diameter 1850 mm
- Untuk 14 orang Diameter 2200 mm
- Untuk 16 orang Diameter 2500 mm

b. ukuran meja empat sisi di antaranya:

- Untuk 2 orang Panjang 800 mm, Lebar 625 mm
- Untuk 4 orang Panjang 850 mm, Lebar 850 mm
- Untuk 4 orang Panjang 1250 mm, Lebar 800 mm
- Untuk 6 orang Panjang 2500 mm, Lebar 800 mm

Dari jenis *Bar* yang akan digunakan adalah *Bar* yang berbentuk U di karnakan akan di aplikasikan dibagian tengah. Untuk menunjang area *Bar* di butuhkan meja. Meja yang akan diaplikasikan pada klub malam adalah meja bundar dengan kapasitas dari dua orang sampai 6 orang.

2.6. Pencahayaan Pada klub malam

Menurut IESNA (2000), cahaya adalah pancaran energi dari sebuah partikel yang dapat merangsang retina manusia dan menimbulkan sensasi visual. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, cahaya merupakan sinar atau terang dari suatu benda yang bersinar seperti bulan, matahari, dan lampu yang menyebabkan mata dapat menangkap bayangan dari benda – benda di sekitarnya. Peran pencahayaan pada klub malam sangat penting, fungsi yang paling utama adalah sebagai unsur estetis untuk membangun suasana meriah pada klub malam. Berikut jenis-jenis lampu pada klub malam.

2.6.1 Jenis Lampu pada Klub Malam

a. PAR

Fixture statik yang tidak bergerak, yang dapat menembakkan *beam* atau cahaya yang berpendar tanpa mempunyai batasan yang jelas dan berperan mengisi cahaya keseluruhan ruangan dan menghasilkan suasana tertentupada ruangan.

b. BAR

Lampu *Bar*, adalah jenis lampu yang menghasilkan fiktur hampir sama dengan lampu Par, dimana berpungsi untuk mengisi ruang dengan cahaya, namun mempunyai bentuk batang yang Panjang,

sehingga cahaya yang di hasilkan lebih merata dan tidak terpusat atau berbentuk Oval seperti pada lampu *PAR*.

c. *PANEL*

Lampu *Panel*, sesuai dengan namanya mempunyai bentuk berupa *Panel* yang permukaannya memancarkan cahaya. Ada *Panel* yang digunakan sebagai *wash* atau *flood* untuk menghasilkan cahaya yang sangat merata pada bagian ruang, dan ada pula *Panel* yang sifatnya modular berfungsi sebagai pengganti layer video atau *lighting* raksasa dan dapat di program dengan metode *Pixelmapping*.

d. *PINSPOT*

Lampu *Pinspot*, adalah jenis lampu yang menghasilkan *fixture* yang memiliki dimensi yang kecil, biasanya dipasang dalam jumlah yang banyak dan mudah di letakan atau di pasang dengan berbagai posisi, menembakan cahaya yang hampir sama seperti *spot light*.

e. *CANNON*

Lampu *Cannon*, adalah jenis lampu yang menghasilkan *fixture* yang kompak, menghasilkan beam yang terpusat dengan output yang besar untuk memberikan efek aerial pada light show. Memiliki beam angle yang kecil.

f. *CENTERPIECE*

Lampu *Centerpiece*, adalah jenis lampu yang menghasilkan *fixture* yang mencakup semuanya biasanya diletakan pada bagian tengah

ruangan, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi dan juga memancarkan cahaya ke segala arah dengan beam angle yang sangat luas. Centerpiece bisa berupa fixture yang menyerupai bola atau dome seperti mirror ball yang biasanya memberikan efek moonflower.

g. MOVING HEAD

Lampu Moving head, adalah jenis lampu yang paling sering kita jumpai selain Par, fixture yang mempunyai head atau kepala yang dapat bergerak karena terdapat motor pada bagian dalamnya yang mengatur arah, posisi, dan kecepatan gerakan.

h. SCANNER

Lampu Scanner, adalah jenis lampu yang menghasilkan fixture, yang mempunyai fungsi serupa dengan moving head, yaitu menembakkan cahaya bergerak ke segala arah. Tetapi berbeda dengan moving head, scanner tidak benar-benar menggerakkan head atau kepala lampu tapi menggerakkan mirror atau cermin di dalamnya.

i. FOLLOW SPOT

Lampu Follow spot, adalah jenis lampu yang menghasilkan fixture yang menembakkan cahaya, dengan output besar berupa spot light, yang dapat dioperasikan secara manual oleh operator lighting.

Dari beberapa jenis lampu di atas sangat berperan penting dalam pencahayaan di dalam tempat hiburan malam karna estetika dari sebuah

klub malam sendiri di hasilkan oleh berbagai jenis pencahayaan buatan, di karnakan suasana di dalam klub malam sendiri yang dominan dengan suasana temaram. Berbagai jenis lampu yang di gunakan seperti yang di atas agar tidak menimbulkan efek yang monoton pada pencahayaan di dalam klub malam.

2.6.2 Jenis-jenis Lampu yang di hasilkan

a. WASH/FLOOD

Jenis cahaya yang dihasilkan oleh lampudengan penyebarannya merata dan sifatnya berpencar. Biasanya dihasilkan oleh *fixture BAR, PAR*, atau panel, dan ada pula beberapa yang berupa *moving head*. *Lighting* jenis ini biasanya digunakan untuk mengisi ruangan dan juga memberikan *background* suasana tertentu. *Blitz* atau *strobe* juga termasuk dalam pencahayaan *wash* tapi hanya menembakkan cahaya dengan durasi waktu yang sangat singkat/berkedip.

b. SPOTLIGHT

Jenis cahaya yang di hasilkan oleh *spotlight* dengan intensitas yang cukup tinggi, arah cahayanya sangat terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya.

c. *GOBO*

Adalah jenis lampu sorot yang dipasang dengan plat metal yang mempunyai motif tertentu di depan lensanya sehingga menghasilkan motif/gambar yang menarik. *Gobo projector* dapat juga dipasangkan motif berupa logo.

d. *MOONFLOWER*

Efek cahaya berwarna warni bergerak membentuk pola tertentu, dan menyebarkan cahayanya ke segala arah sehingga mengisi ruangan dengan efek tersebut. Biasanya digunakan pada ruang gelap seperti ruang *karaoke*, *café* atau *restaurant*, *dance floor*, *club*, atau panggung apa saja agar memberikan suasana yang meriah.

e. *LASER*

Pencahayaan ini dihasilkan menggunakan teknologi laser. Laser merupakan cahaya yang mempunyai intensitas yang sangat tinggi tapi ditembakkan dengan kecepatan sangat tinggi dan dengan sangat terfokus pada satu titik. Pada *space* yang dilewatinya, laser dapat memberikan efek *aerial effect* yang sangat memukau, sementara pada obyek yang ditembakkan, laser dapat menghasilkan gambar atau bahkan animasi ketika ditembakkan dengan kecepatan scanning yang tinggi.

f. *PIXEL*

Cahaya *Pixel* dapat dihasilkan pada fixture *lighting* yang biasanya berupa LED, Panel atau Batang yang terdiri dari deretan lampu di

dalamnya. Pixel ini kemudian dapat diprogram untuk menghasilkan gambar atau animasi tertentu jika dilihat dari jarak jauh. Seperti pada layar monitor dan televisi juga sebenarnya terdiri dari pixel cahaya yang sangat rapat.

Dari jenis jenis lampu yang di hasilkan seperti yang di atas sangat berperan penting untuk menimbulkan efek yang selaras dengan dentuman musik yang di hasilkan oleh *DJ* agar memberikan suasana yang menyenangkan bagi para penikmat tempat hiburan malam.

2.7. Pengertian Akustik

Akustik adalah sesuatu yang terkait dengan bunyi atau suara (Shadily, 1987:8) bahwa akustik berasal dari kata dalam bahasa Inggris *acoustics*, yang berarti ilmu suara atau ilmu bunyi. Ada pula yang menyebutkan, *Acoustics is a science and the first consideration to get a comfortable sound environment*, bahwa akustik merupakan suatu ilmu dan merupakan pertimbangan pertama untuk mendapatkan lingkungan suara yang nyaman. (Halme, 1990:12).

Jadi Akustik merupakan pengolahan tata suara pada suatu ruang untuk menghasilkan kualitas suara yang nyaman untuk dinikmati, merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik karena pengaruhnya sangat luas dan dapat menimbulkan efek fisik dan emosional dalam ruang sehingga seseorang akan mampu merasakan kesan-kesan tertentu.

2.7.1 Persyaratan Akustik

Persyaratan Akustik berikut dapat digunakan sebagai acuan untuk merancang akustik klub malam agar optimal, persyaratan berikut juga merupakan nilai standar dari suatu kondisi akustik yang seharusnya dimiliki dan dipenuhi oleh tiap-tiap ruang auditorium agar fungsi dan kualitas rekayasa akustik dapat optimal.

a. Kekerasan yang Cukup

Kekerasan yang kurang salahsatunya pada area gedung pertunjukan yang berukuran besar yang disebabkan oleh energi yang hilang pada perambatan gelombang di karnakan jarak tempuh bunyi terlalu panjang dan penyerapan suara oleh penonton dan isi ruang seperti, kursi yang empuk, karpet, tirai, dan sebagainya (Suptandar, 2004:89).

b. Pemilihan Bentuk Ruang yang Tepat

Doelle (1995:95) menyebutkan bahwa bentuk ruang juga mempengaruhi kualitas bunyi. Ruangan pertunjukan yang berbentuk persegi empat, berbentuk kipas, berbentuk tapal kuda, dan berbentuk heksagonal, merupakan bentuk yang lazim digunakan. Tidak adanya energi bunyi dapat tercapai kekerasan atau *loudness* yang cukup. Dalam hal ini Doelle (1990:54) mengemukakan persyaratan yang perlu diperhatikan untuk mencapainya, yaitu dengan cara memperpendek jarak penonton dengan sumber bunyi, pemiringan lantai, penaikan sumber bunyi, sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara,

luas pada lantai harus sesuai dengan volume gedung pertunjukan, menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan, dan penempatan penonton pada area yang menguntungkan.

c. Distribusi Bunyi yang merata

Energi bunyi dari sumber bunyi harus terdistribusi secara merata ke setiap bagian ruang, baik yang dekat ataupun yang jauh dari sumber bunyi. Untuk mencapai keadaan tersebut menurut Doelle (1990:60) perlu diusahakan pengolahan pada elemen pembentuk ruangnya, yakni pada unsur langit-langit, lantai ataupun pada dinding, dengan cara membuat permukaan yang tidak teratur, penonjolan elemen bangunan, langit-langit yang ditutup, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi pada permukaan dinding yang dipahat, bukaan jendela yang dalam dan sebagainya. Pengolahan bentuk permukaan elemen pembentuk ruang terutama dibagian dinding dan langit-langit dengan susunan yang tidak teratur dan dalam jumlah dan ukuran yang cukup akan banyak memperbaiki kondisi dengar, terutama pada ruang dengan waktu dengung yang cukup panjang.

d. Ruang harus bebas dari cacat akustik

Salah satu permasalahan akustik yang sering ditemui yaitu cacat akustik, dimana elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan kurang diolah. Adapun cacat akustik yang biasa terjadi pada sebuah gedung

pertunjukan yang tidak di desain dengan baik menurut Doelle (1990:64) ada delapan jenis, yakni: gema atau *echoes*, pemantulan yang berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, ruang gandeng, distorsi, bayangan bunyi, dan serambi bisikan.

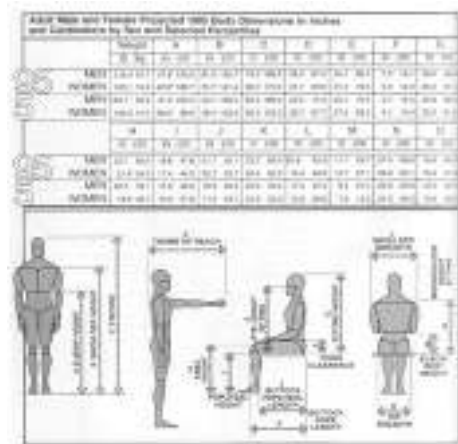
e. Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi

Pemilihan bahan penyerap bunyi yang tepat untuk melapisi elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan sangat dipersyaratkan untuk menghasilkan kualitas suara yang memuaskan. Doelle (1990:33) menjelaskan mengenai bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bising dan dapat dipasang pada dinding ruang atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (*panel absorber*) serta karpet.

2.8. Studi Antropometri

Arti kata dari Anthropometri yaitu "*anthropos (man)*" yaitu manusia dan "*metron (measure)*" yang berarti ukuran (Bridge, 1995). Secara *definitive*, antropometri adalah salah satu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri secara luas di gunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu proses rancangan membangun fasilitas merupakan factor yang penting dalam menunjang pelayanan jasa produksi. Setiap desain produk, baik produk yang sederhana maupun yang sangat kompleks, berpedoman

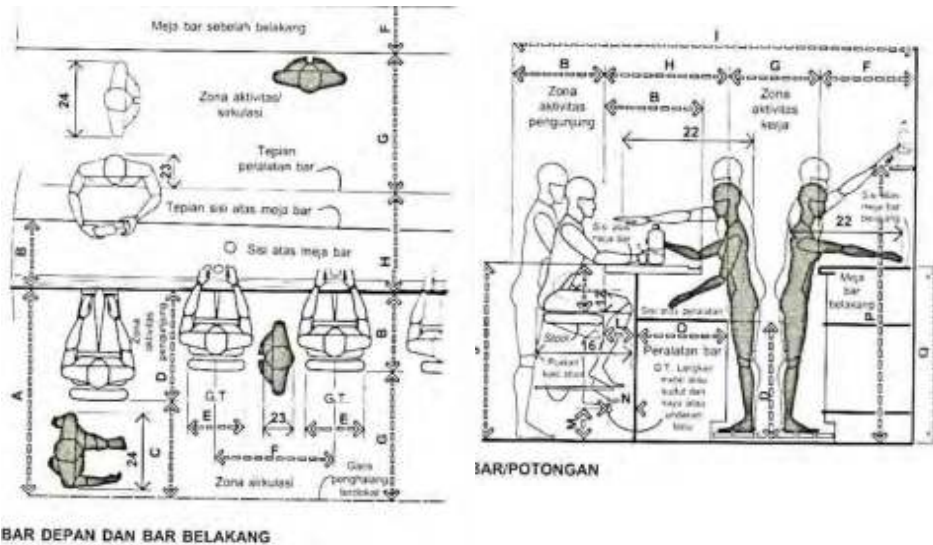
kepada antropometri dalam pemakaiannya. Menurut Sendres dan Mc Cormick (1987), Pheasant (1988), dan Pulat (1992), antropometri yaitu salah satu dimensi tubuh manusia yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang di pakai oleh Manusia. Pada perancangan klub malam diperlukannya studi antropometri di setiap fasilitasnya untuk memberikan kenyamanan bagi para pengunjung maupun para pekerjaanya. Berikut beberapa studi antropometri yang akan di jadikan sebagai patokan kenyamanan bagi perancangan klub malam, diantaranya :



Gambar 2.1. Antropometri Tubuh Manusia
 Sumber : Panero (1979)

2.8.1 Dimensi Ruang Interior *Bar*

Berikut gambar yang memberikan salah satu ilustrasi dalam bentuk potongan dan denah tentang pentingnya pertimbangan yang harus di sertakan agar perancangan pada area *Bar* lebih nyaman bagi dimensi tubuh manusia. Berikut beberapa data studi antropometri *Bar* belakang, depan dan potongan di antaranya:



Gambar 2.2. Ukuran Standar Perancangan Denah Potongan Bar, Depan dan Belakang.

Sumber : Panero (1979)

HT	171	171
ST	165	165
ST	160	160
ST	155	155
ST	150	150
ST	145	145
ST	140	140
ST	135	135
ST	130	130
ST	125	125
ST	120	120
ST	115	115
ST	110	110
ST	105	105
ST	100	100
ST	95	95
ST	90	90
ST	85	85
ST	80	80
ST	75	75
ST	70	70
ST	65	65
ST	60	60
ST	55	55
ST	50	50
ST	45	45
ST	40	40
ST	35	35
ST	30	30
ST	25	25
ST	20	20
ST	15	15
ST	10	10
ST	5	5
ST	0	0

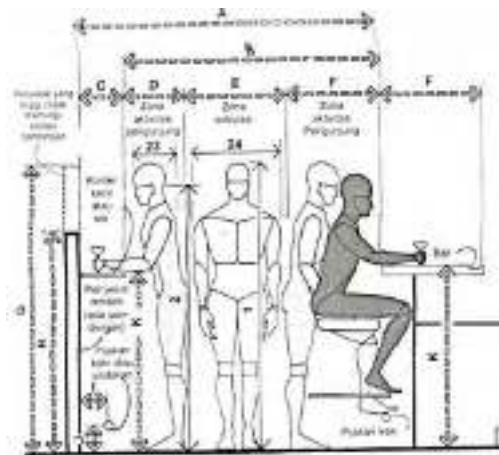
Gambar 2.3. Perancangan Ukuran Bar Depan, Potongan dan Bar Belakang.

Sumber: Panero (1979)

Standar ukuran sirkulasi yang di butuhkan bagi seorang Bar yang melayani konsumen di bagian depan dan juga pada bagian belakang yaitu

pada (huruf G), 76,2-91,4cm untuk ukuran lebar *Bar* bagian depan (huruf H), yaitu 71,1-96,5cm, sedangkan untuk lebar belakang *Bar* pada (huruf F) adalah 61,0-76,2cm selain itu standar ukuran sirkulasi untuk satu orang pada (huruf C) 61cm.

Jarak bersih antar kursi *Bar* dan *Bar* harus di perhatikan bagi konsumen yang bertubuh lebih besar agar lebih nyaman tanpa bersinggungan dengan orang yang berada di sebelahnya, Standar *Bar* antar kursi *Bar* harus di perhatikan untuk para konsumen yang bertubuh lebih besar agar lebih nyaman tanpa bersinggungan dengan orang di sebelahnya, ukuran yang disarankan pusatnya (huruf F) adalah 70 cm antar. Apabila kursi *Bar* didorong mundur ke belakang saat konsumen beranjak dari kursinya (huruf D) adalah 76,2 cm. hal tersebut berpengaruh terhadap ukuran keseluruhan sirkulasi pada *Bar* Depan(huruf A), yaitu 137,2 cm. Dan untuk standar ketinggian sisi pada bagian atas meja (huruf J) adalah 106,7-114,3 cm. dan untuk sisi bagian atas pada bagian depan meja *Bar* (huruf O) adalah selebar 55,9-66 cm. untuk ketinggian standar meja Ber Belakang (huruf Q) adalah 91,4-106,7 cm. dan pada bagian display botol yang paling atas yang basih dapat di capai oleh pegawai *Bar* (huruf P) adalah 152,4-175,3 cm.



BARJARAK BERSIH SISI PUBLIK.

Gambar 2.4. Perancangan ukuran Bar atau jarak bersih sisi publik.
Sumber : Panero (1979)



Gambar 2.5. Berbagai denah kepadatan Bar
Sumber : Panero (1979)

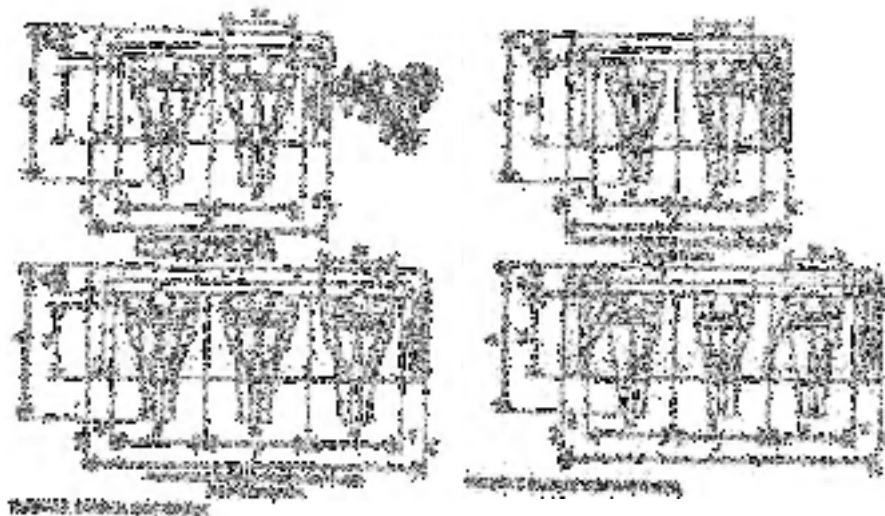
Gambar di atas menunjukan tentang kemungkinan kepadatan yang dimungkinkan. Standar ukuran berdasarkan orang pada duduk atau berdiri

masing-masing sebesar 76,2 cm (huruf A) dari panjang meja *Bar*. untuk memberikan kenyamanan dan keleluasaan pada pengunjung. Dan untuk gambar bagian kedua memberikan standar jarak sebesar 61 cm (huruf D).

	in	cm
A	30	76,2
B	24-30	61,0-76,2
C	28-38	71,2-96,5
D	24	61,0
E	428	104,8
F	18-30	45,7-76,2
G	36-64	91,4-137,2

Gambar 2.6. Standar ukuran denah kepadatan Bar
Sumber : Panero (1979)

2.8.2 Dimensi Ruang Lounge

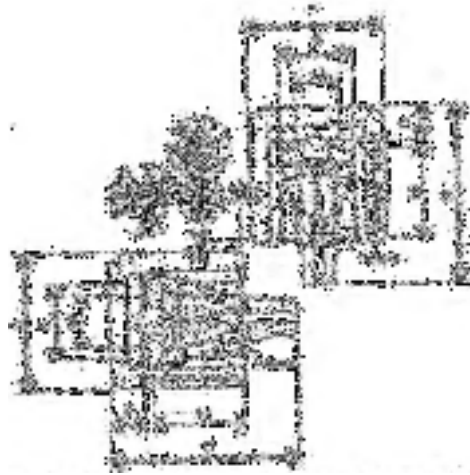


Gambar 2.7. Standar tempat duduk Wanita & Pria
Sumber : Panero (1979)

	P5	GM
A	43-48	106,7-121,9
B	6-9	15,2-22,9
C	3-6	7,6-15,2
D	20	71,1
E	62-68	157,5-172,7
F	90-96	226,6-243,8
G	40-48	101,5-116,8
H	20	86,0
I	58-64	147,3-162,8
J	64-69	213,4-228,5

Gambar 2.8. Ukuran Standar tempat duduk Wanita & Pria
 Sumber : Panero (1979)

Gambar 2.7 menunjukkan standar dimensi tubuh Wanita dan Pria dengan posisi duduk di sofa, pengukuran antropometri yang penting adalah rentan dari jarak pantat ke lipatan dalam lutut. Gambar 2.7 menunjukkan sebelah kiri dimensi Pria dengan standar ukuran 57,7cm. Dan untuk subjek dengan beberapa pergerakan tubuh serta postur dengan ukuran minimal 71,1cm. di sarankan sebagai tambahan ukuran lebar bagi seseorang pada posisi duduk seperti ini yaitu berkisar 7,6cm-15,2cm. untuk sandaran punggung zona minimal di bagian depan sofa untuk pergerakan kaki, ukuran Panjang keseluruhan yang di sarankan yaitu sebesar 106,7cm-121,9cm. Alasan yang sama digunakan pada gambar 2.7 sebelah kanan yang berkenaan dengan dimensi tubuh wanita.

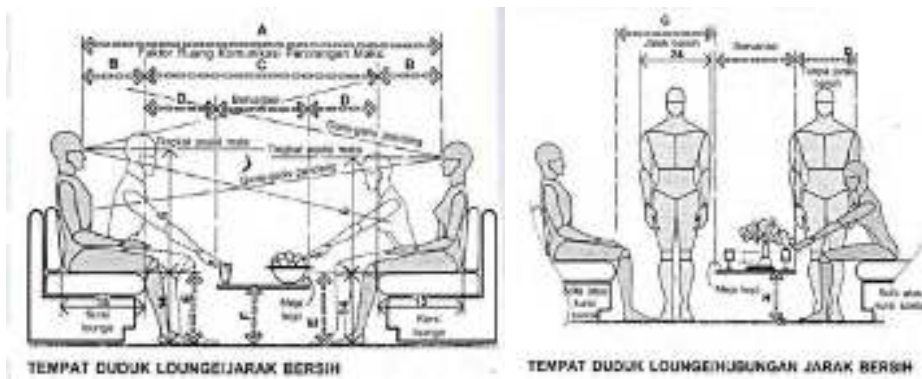


Gambar 2.9. Ukuran Standar tempat duduk Wanita dan Pria.
 Sumber : Panero (1979)

	It	cm
A	34-40	86.4-101.6
B	20	71.1
C	42-48	106.7-121.9
D	6-9	15.2-22.9
E	3	7.6
F	32-38	81.3-96.5
G	20	68.0
H	40-45	101.6-114.3
I	48-60	121.9-152.4
J	3-6	7.6-15.2

Gambar 2.10. Ukuran Standar tempat duduk tunggal Wanita dan Pria.
 Sumber : Panero (1979)

Pada Gambar 2.9 menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh wanita dan pria dengan sofa tinggi berlengan, tujuannya untuk menentukan luas ruang yang dibutuhkan sehingga memberikan kenyamanan tertentu bagi tubuh dalam posisi duduk. Alasan yang digunakan pada Gambar.2.10.



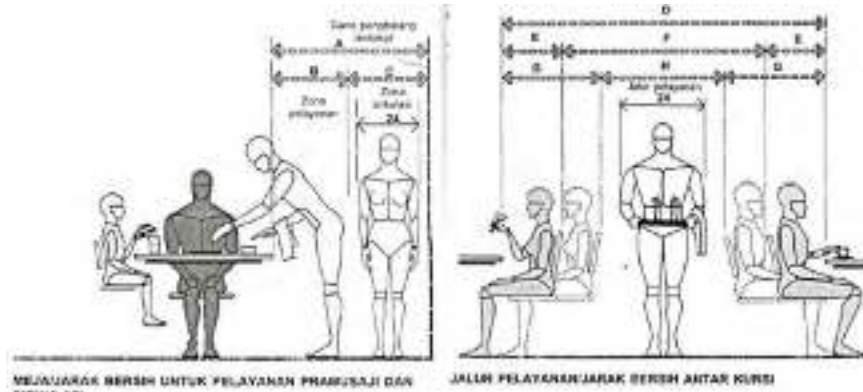
Gambar 2.11. Ukuran standar perancangan tempat duduk lounge.
 Sumber : Panero (1979)

	SI	UTI
A	84-112	213,4-264,5
B	13-18	33,0-45,6
C	58-60	147,3-203,2
D	18-18	40,6-45,7
E	16-17	35,6-43,2
F	12-18	30,5-45,7
G	30-36	76,2-91,4
H	12-16	30,5-40,6
I	60-68	152,4-172,7
J	54-62	137,2-157,5

Gambar 2.12. Ukuran Standar perancangan tempat duduk lounge
 Sumber : Panero (1979)

Pada Gambar 2.11. jarak bersih utama dalam suatu tata letak ruang duduk atau kelompok orang yang sedang mengobrol pada Gambar 2.11 sebelah kiri menunjukkan percakapan dengan jarak bersih antara sisimuka tempat duduk dan tepian meja yang di batasi antara 40,6 dan 45,7cm. pada jarak bersih memerlukan beberapa tingkat kontak tubuh atau Langkah menyamping untuk sirkulasi dan jalan masuk. Secara antropometri hal ini memungkinkan jangkauan manusia subjek yang sedang duduk mencaoi meja tanpa harus bangkit dari tempat duduknya. Gambar 2.11 sebelah kanan menunjukkan pengaturan pelayan yang sama memungkinkan sirkulasi atau badan tidak cukup dengan jarak yang

di tunjukan, agak tidak mungkin bagi kebanyakan orang unuk bisa mencapai meja dalam posisi duduk.



Gambar 2.13.meja atau jarak bersih pelayanan dan sirkulasi.

Sumber : Panero (1979)



Gambar 2.14. Meja bersih pelayanan dan sirkulasi

Sumber : Panero (1979)

Pada gambar 2.13 menunjukkan jarak bersih pelayanan dan sirkulasi, pada gambar sebelah kiri menunjukkan salah seorang harus kepinggir agar terhindar dari kontak tubuh, sirkulasi minimal pada orang lewat pada (huruf C) yaitu 76,2cm sedangkan pada gambar 2,13 sebelah kanan, pada kegiatannya orang mungkin akan memundurkan kursinya sampai 61cm, saat bangkit dari kursi pada akhir kegiatan makan tersebut kursi akan terletak sejauh 91,4cm dan jarak bersih keseluruhan antar meja sejauh 274,3cm di sarankan untuk jarak bersih antra meja sejauh 274,3cm

dan jarak berihkeseluruhan antar meja 274,3cm yang di sarankan jarak bersih antar meja yaitu 213,4cm.

2.9. Studi Banding Fasilitas Sejenis

Objek yang penulis pilih untuk melakukan studi banding yaitu Club De Vegas yang lokasi Jl. Sukajadi No.212, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40161. Club De Vegas merupakan sebuah tempat hiburan yang exclusive di kota Bandung yang menyediakan berbagai hiburan malam seperti karaoke dan Bar.Club De Vegas digunakan sebagai oboek studi banding oleh penulis karena memiliki beberapa kemiripan dengan Perancangan Interior Exclusive Nightclub di Bandung dari segi aktivitas yang dilakukan, sehingga cocok dengan tema perancangan ini. Berikut merupakan table hasil analisa yang dilakukan oleh penulis terhadap Club De Vegas.


Tabel 2.1. Studi Banding






No	Aspek	Data Studi Banding	Potensi	Kendala
----	-------	--------------------	---------	---------

1.	Lokasi	<p>Jl. Sukajadi No.212, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa <i>Barat</i> 40161</p>	<p>Letak yang starategis berada di tengah kota dan perbelanjaan yang memudahkan bagi orang untuk menuju ke lokasi.</p>	<p>Lokasi berdekatan dengan lokasi wisata dan perbelanjaan lainnya yang memungkink n sering terjadinya kemacetan pada area lokasi.</p>
2.	Fungsi Bangunan	<p>Terdapat beberapa area pada lantai 1 seperti : receptionis area <i>Bar</i>, Ruang karaoke VIP dan VVIP toilet</p> <p>Terdapat beberapa area pada mezanin seperti :</p>		

		<p><i>Bar</i> VVIP area billiard</p> <p>Toilet</p>		
3.	<p>Kondisi</p> <p>Geografis</p>	<p>Club de vegas berada di sekitar gedung dan perbelanjaan. untuk mencapainya sangat mudah melalui jalan raya dengan kondisi yang baik, menggunakan kendaraan pribadi roda 4 atau 2 ataupun menaiki kendaraan umum (angkot) yang melewati kawasan ini relatif banyak.</p>		
4.	<p>Arah Mata</p> <p>Angin</p>	<p>Tampak depan bangunan menghadap arah <i>Barat</i> dan terdapat halaman dan era parkir yang cukup luas.</p>		

5.	Akses Masuk Gedung	Terdapat satu pintu masuk dan pintu keluar yang sama	Alur untuk masuk lebih terfokuskan karena hanya terdapat satu pintu masuk dan terletak di depan gedung.	Memungkinkan terjadinya kepadatan pada area masuk, karena pintu masuk dan keluar menggunakan pintu yang sama
6.	Vegetasi		Terdapat tanaman di sekeliling Bangunan.	terdapat tanaman di area tersebut , namun pepohonan dan jalan sekitar cukup banyak dan tidak terlalu

				membuat panas
7.	Fasilitas Luar Bangunan	Terdapat area parkir untuk mobil dan motor	Dengan lokasi bangunan yang ada di muka jalan , konsumen dengan mudah untuk mencari club de vegas karena langsung terlihat dari muka jalan sehingga memudahkan akses masuk.	Area parkir mobil cukup untuk 20 mobil dan untuk parkir motor cukup 30 motor
8.	Fasilitas Dalam Bangunan		LANTAI 1 Terdapat beberapa area pada lantai 1 seperti : Lobby Receptionis 2 Area <i>Bar</i>	Dari kekurangan dalam study banding ke club the vegas tidak

		    	<p>Area Clubing</p> <p>5 ruangan karaoke untuk maksimal 10 orang</p> <p>8 ruang karaoke untuk maksimal 15 orang</p> <p>2 ruang VIP untuk maksimal 20 orang</p> <p>Terdapat beberapa area pada mezzanine.seperti : <i>Bar VVIP area</i> <i>billiard</i> <i>Toilet</i></p>	<p>adanya alur sirkulasi dan sign system</p> <p>Dan untuk kelebihan nya dari club the vegas ini adalah penataan pencahayaan yang mewah dan tertata dan sesuai dengan penggayaan nya yang eksklusife</p>
--	--	--	---	---

Letak strategis yang berada di tengah kota sangat cocok untuk perancangan sebuah tempat hiburan malam di karenakan dekat dengan kantor, hotel maupun tempat perbelanjaan. Terdapat berbagai fasilitas *roomkaraoke* dengan berbeda fasilitas dan kapasitas ruangan karaoke sesuai kelas dan harganya. Selain itu dalam pencahayaan di dalam lobby dengan berbagai lampu gantung yang mewah dan material yang elegan sangat cocok di jadikan referensi perancangan TA yang berkonsepkan eksklusif *Nightclub* untuk kalangan menengah ke atas. Hasil studi banding yang menginspirasi perancangan yang mewah dan elegan yaitu dari penggunaan material yang mewah seperti menggunakan marmer dan jenis jenis sofa yang di gunakan menggunakan sofa yang berkonsep neoklasik yang sesuai dengan perancangan yang di aplikasikan, selain itu jenis jenis lampu penda yang elegan yang dapat di aplikasikan pada bagian lobby.

