

PENERAPAN KONSEP KARAOKE EKSKLUSIF BERGAYA KONTEMPORER PADA DESAIN INTERIOR RUANG KARAOKE SELYN LOUNGE & RESTO PALEMBANG

Arthia Zahra Miadiputri¹, Anwar Subkiman²

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur
dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung,
Indonesia

Abstract

Selyn Lounge & Resto Palembang applies a hybrid restaurant concept, where during the day it functions as a family dining place and at night it turns into a restaurant bar with live music and karaoke entertainment. By implementing this concept, harmony is needed so that the restaurant & bar concept with karaoke entertainment facilities can be unified and equal. Karaoke as the main entertainment facility requires a differentiator because of the widespread competition between karaoke. To answer this competition, an exclusive karaoke concept with a contemporary style has been implemented in the karaoke room. The application of the Design Thinking Method can be used to help answer design problems to produce solutions based on the conditions, desires, and needs of users by using several design elements that are processed based on the stages of the Design Thinking Method so that the resulting design solution is by the target user.

Keywords: *Exclusive Karaoke, Design Thinking, Restaurant Hybrid*

Abstrak

Selyn Lounge & Resto Palembang menerapkan konsep *restaurant hybrid* yang dimana pada siang hari berfungsi sebagai tempat makan keluarga dan pada malam hari berubah menjadi *restaurant bar* dengan hiburan *live music* dan juga karaoke. Dengan diterapkannya konsep tersebut, dibutuhkan keselasaan agar konsep restaurant & bar dengan fasilitas hiburan karaoke dapat menyatu dan setara. Karaoke sebagai fasilitas hiburan utama memerlukan adanya suatu pembeda karena maraknya persaingan antar karaoke. Untuk menjawab persaingan tersebut, maka diterapkan konsep karaoke eksklusif dengan gaya kontemporer pada ruang karaoke. Penerapan Metode Design Thinking dapat digunakan untuk membantu menjawab permasalahan desain untuk menghasilkan solusi berdasarkan kondisi, keinginan dan kebutuhan pengguna dengan menggunakan beberapa elemen desain yang diolah berdasarkan tahapan pada Metode Design Thinking, sehingga solusi desain yang dihasilkan sesuai dengan target pengguna.

Kata Kunci: *Karaoke Eksklusif, Design Thinking, Restaurant Hybrid*

Pendahuluan

Selyn Lounge & Resto merupakan salah satu bangunan sebagai tempat makan dan hiburan yang berada pada kawasan komersil Mangkunegara Square, Palembang. Kawasan ini adalah salah satu proyek hasil desain PT Pensil Desain Properti yang masih dalam tahap proses pembangunan. Kawasan Mangkunegara Square Palembang yang terletak pada Jalan Mp. Mangkunegara, Kebun Sirih, Kenten, Palembang, terdiri dari beragam toko yang bergerak dalam bidang kuliner, hiburan, dan bisnis sebagai pusat perbelanjaan.



Gambar 1. Site plan Mangkunegara Square dan Selyn Lounge & Resto
Sumber: Data Pribadi

Selyn Lounge & Resto memiliki fungsi utama sebagai area kuliner dan juga tempat hiburan yang menerapkan dua konsep berbeda pada saat siang dan malam hari atau lebih sering disebut dengan konsep *'Restaurant Hybrid'*. Pada saat siang hari mengusung konsep *Restaurant All You can Eat* dengan fungsi sebagai area berkumpul dan tempat makan keluarga yang dapat dikunjungi oleh berbagai kalangan umur. Pada malam hari beralih fungsi menjadi *restaurant, bar*, dan area hiburan seperti *live music, billiard, dart*, juga karaoke yang dikhususkan untuk beberapa kalangan tertentu sebagai fasilitas hiburan.

Konsep *'Restaurant Hybrid'* diterapkan sebagai bentuk usaha pemilik untuk meningkatkan keuntungan pendapatan dan menambah daya kunjung masyarakat, karena dengan menggunakan konsep tersebut yang bersifat fleksibel, target pengunjung Selyn Lounge & Resto tidak hanya pada satu kalangan masyarakat, namun ditujukan untuk berbagai kalangan dengan tujuan yang berbeda.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam pendahuluan, dapat ditetapkan beberapa permasalahan dalam perancangan ini, yaitu bagaimana menyatukan antara konsep *restaurant & bar* dengan fasilitas hiburan karaoke hingga menjadi kesatuan konsep yang selaras, bagaimana cara memenangkan persaingan dengan tempat yang memiliki fasilitas sejenis agar masyarakat lebih tertarik mengunjungi Selyn Lounge & Resto, dan bagaimana menciptakan ruang karaoke yang memiliki kebaruan dan berbeda dari ruang karaoke yang sudah ada sebelumnya.

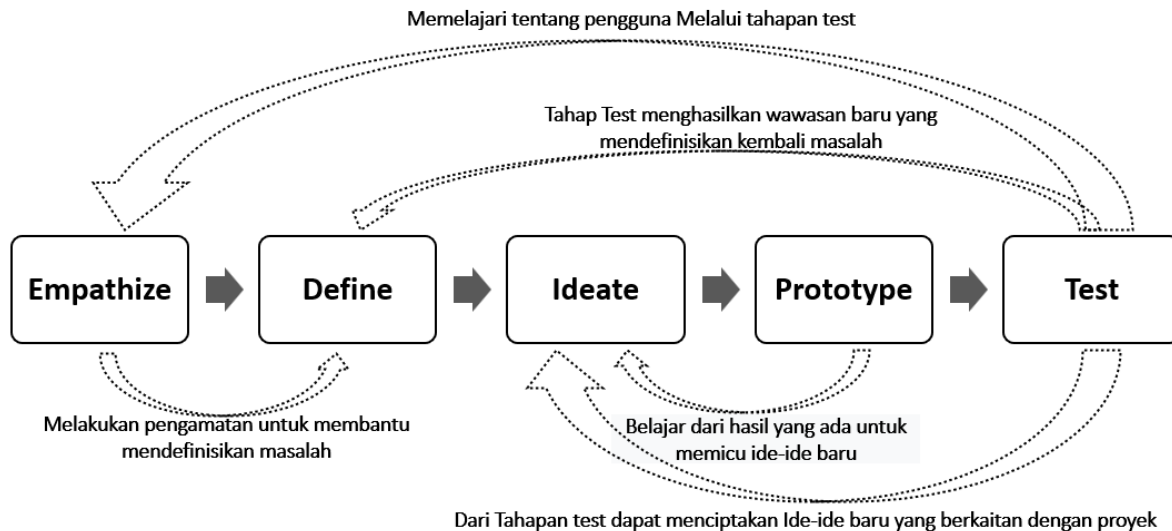
Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menjawab permasalahan desain dari rumusan masalah yang telah dijabarkan yaitu dengan membuat konsep desain ruang karaoke yang selaras dengan konsep *restaurant & bar* dan merancang desain interior ruang karaoke yang memiliki kebaruan dan dapat memenangkan persaingan dengan tempat yang memiliki fasilitas sejenis.

Metode

Pada perancangan ruang karaoke Selyn Lounge & Resto ini menerapkan Metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* ini dapat didefinisikan sebagai proses pola berpikir sebagai seorang desainer dalam merancang sebuah karya (Mukhtaromin, 2022). Metode ini juga merupakan proses pemecahan masalah dengan tujuan untuk menciptakan suatu desain dan inovasi baru yang berpusat pada kepentingan pengguna, pengulangan konsep, dan kreativitas.

Design thinking juga merupakan suatu proses berulang yang dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna, menyampingkan asumsi, dan pendefinisian ulang masalah dengan berfikir diluar kebiasaan sebagai tantangan nyata untuk menemukan alternatif cara dan solusi karena secara alami pola berpikir manusia akan meniru aktivitas dan pengetahuan umum disekitarnya yang bertujuan untuk membangun pemahaman yang lebih luas terhadap tantangan yang dihadapi manusia (Dam & Siang, 2021). Ada 5 tahapan yang dilakukan secara berulang dalam Metode *Desain Thinking*, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Desain Thinking (Dam & Siang, 2021)

1. *Empathize*

Tahap *Empathize* merupakan proses melakukan pengamatan terhadap kebutuhan, keinginan, dan kondisi pemilik. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data, observasi, dan diskusi dengan pimpinan perusahaan berdasarkan keinginan dan kebutuhan pemilik.

2. *Define*

Tahap ini adalah tahap untuk menemukan dan mendefinisikan permasalahan yang dialami pemilik berdasarkan data yang telah dikumpulkan di tahap sebelumnya terhadap kebutuhan pemilik ruang.

3. *Ideate*

Pada tahap ini mulai mengumpulkan dan mengembangkan ide-ide baru sebagai solusi untuk menjawab permasalahan. Untuk memvisualisasikan ide-ide tersebut diterapkan dalam bentuk sketsa dan moodboard agar pemilik ruang lebih memahami konsep yang akan diwujudkan.

4. *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah tahap pengembangan konsep dan perwujudan ide-ide dari solusi permasalahan dengan membuat beberapa alternatif visualisasi ruang, sehingga *prototype* dihasilkan dalam bentuk perspektif 3D dan *3D modelling*.

5. Test

Ditahap ini Pada tahap ini merupakan proses *trial and error* karena pemilik akan mengidentifikasi dan mengevaluasi hasil perwujudan konsep ruang secara berulang sesuai kebutuhan dan preferensi pemilik. Dari hasil umpan balik yang diberikan oleh pemilik, desain akan direvisi hingga menemukan jawaban dari permasalahan ruang dengan munculnya desain akhir. (Dam & Siang, 2021)

Pada implementasinya, tahapan *desain thinking* tersebut dilakukan tidak secara sistematis yang dimana pada tahap tertentu memungkinkan untuk menemukan ide-ide baru yang mengharuskan untuk memperbaiki hasil pada tahapan lainnya, sehingga dalam prosesnya akan saling berkaitan hingga mendapatkan hasil desain akhir yang menjawab permasalahan desain sebagai solusi dalam penyelesaian masalah.

Hasil dan Pembahasan

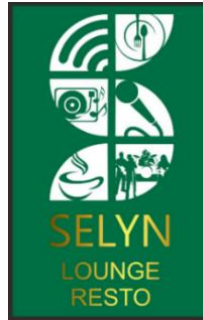
Tahap *Empathize*

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa pengumpulan data melalui observasi dan diskusi terkait kondisi, keinginan, dan kebutuhan pemilik hingga tersusun gambaran mengenai ide dan konsep. Ide / konsep baru di sini dapat didefinisikan sebagai penambahan fungsi atau aktivitas baru untuk meningkatkan atau mengoptimalkan fungsi objek desain (Rucitra, 2020). Berdasarkan observasi pengumpulan data tersebut, konsep dan ide terkait kondisi, keinginan, dan kebutuhan pemilik yang dihasilkan berupa *layouting* sesuai dengan denah eksisting yang terdiri dari dua lantai, konsep *restaurant* dengan dua fungsi yang berbeda, sebagai tempat makan keluarga dan *restarurant* bar dengan hiburan live music juga karaoke, adanya pemisah yang fleksible antara tempat makan keluarga dengan *restaurant*, *bar*, dan *live music*. konsep interior restaurant sesuai dengan bangunannya yang bergaya industrial, furnitur pada *restaurant* yang memiliki fungsi ganda agar dapat memfasilitasi konsep fungsi *restaurant* yang berbeda, dan penggunaan konsep eksklusif pada seluruh ruang karaoke.

Tahap *Define*

Pada tahap ini pemberi tugas memfokuskan pada desain ruang karaoke kepada penulis sehingga penugasan bersifat jelas sebagai acuan desain, maka dari itu diperlukan data-data yang berkaitan dengan ruang karaoke.

- **Penjelasan mengenai Selyn Lounge & Resto**



Gambar 3. Logo Selyn Lounge & Resto
Sumber: Data Pribadi

Selyn Lounge & Resto merupakan sebuah bangunan bergaya industrial yang memiliki luas sekitar 2.245 M² yang terbagi menjadi dua lantai. Untuk lantai pertama dikhususkan untuk area *restaurant* juga *live music*, dan pada lantai dua dikhususkan untuk area karaoke yang dibagi menjadi lima ruang karaoke. Selyn Lounge & Resto sendiri memiliki target pengunjung dari berbagai kalangan usia dengan kepentingan yang berbeda. Dengan adanya target pengunjung yang berbeda, Selyn Lounge & Resto dapat meningkatkan pendapatan dan efektifitas kerja dengan menarik seluruh kelompok masyarakat. Contohnya dengan memberikan fasilitas *Restaurant All You Can Eat* untuk tempat berkumpul juga hiburan keluarga pada siang hari, dan memberikan fasilitas hiburan malam seperti *restaurant*, *bar*, dan karaoke yang digemari anak muda sebagai tempat melepas penat ataupun sekedar berbincang. Konsep inovatif tersebut lebih dikenal sebagai konsep '*Restaurant Hybrid*' yang bersifat fleksibel sebagai bentuk usaha dalam menarik minat kunjung masyarakat.

- **Konsep *Restaurant Hybrid***

Konsep *Restaurant Hybrid* merupakan sebuah bentuk inovasi untuk menarik pelanggan agar dapat bertahan di era yang sangat berkembang pesat ini. Konsep ini merupakan bentuk penggabungan dari layanan *restaurant* pada umumnya dengan fasilitas atau pelayanan khusus (Trofiapp, 2023). Dengan adanya konsep yang fleksibel ini, tidak hanya mudah dalam pemasaran dan meningkatkan keuntungan, tetapi juga memberi ruang untuk menerapkan fasilitas yang menarik untuk pengunjung.

- **Karaoke sebagai tren hiburan malam yang dapat menarik minat kunjungan masyarakat**

Sejak tahun 1988, karaoke telah menjadi tren di Indonesia dan pada tahun 2005, masyarakat Indonesia semakin menyukai fasilitas hiburan ini (Citra Kurnia, 2015). Karaoke merupakan suatu fasilitas hiburan yang populer di berbagai rentang usia baik remaja ataupun dewasa. Karaoke juga dapat digunakan sebagai fasilitas untuk menyalurkan hobi bernyanyi, sarana untuk menyanyikan lagu-lagu idolanya, sebagai ajang kompetensi bernyanyi yang tidak formal, atau hanya sebagai sarana untuk berkumpul (Eri Kurnia & Hendrastomo, 2016). Karaoke juga banyak diminati karena konsep ruangnya yang bersifat tertutup sehingga pengguna dapat secara leluasa mengekspresikan dirinya (Pasaribu, 2019).

Di Indonesia sendiri 'karaoke' bukanlah lagi hal yang tabu, perkembangan karaoke mengalami kenaikan tidak hanya di kota-kota besar, namun mulai merambat pada kabupaten dan kota-kota kecil hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya tempat karaoke yang tersebar di berbagai tempat di Indonesia (Eri Kurnia & Hendrastomo, 2016). Karena tingginya kebutuhan masyarakat akan hiburan, karaoke dianggap memiliki peluang yang besar oleh beberapa artis dan pebisnis di Indonesia.

Dengan melihat peluang popularitas karaoke tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hadirnya fasilitas karaoke pada Selyn Lounge & Resto dapat digunakan

sebagai fasilitas penunjang minat kunjung masyarakat. Hal ini dikaitkan dengan belum adanya fasilitas hiburan interaktif di Kawasan Mangkunegara Square. Estetika ruang dan suasana ruang juga tidak luput dari penilaian masyarakat, karena dengan kemajuan teknologi yang berkembang ini, cepat banyak orang sekarang melihat tempat hiburan tidak hanya secara fungsional.

- **Pengertian dan Konsep Karaoke Eksklusif**

Karaoke eksklusif merupakan istilah yang sering didefinisikan oleh masyarakat Indonesia sebagai karaoke yang berlawanan dengan konsep karaoke keluarga dimana dari segi fasilitas, karaoke eksklusif menyediakan ruang karaoke yang lebih besar juga dilengkapi kamar mandi dan area makan. Karaoke eksklusif dilengkapi pendamping untuk memandu karaoke dan biasanya beroperasi saat malam hari. Konsep eksklusif pada ruang karaoke merupakan hasil usulan pemilik dan disetujui berdasarkan hasil diskusi dengan penulis juga pimpinan perusahaan. Penerapan konsep ini dipilih karena kata 'eksklusif' pada perancangan ini tidak hanya mengacu pada konsep kesan suasana dalam ruang, namun pada pelayanan dan juga fasilitas yang diberikan. Konsep ini juga dapat membantu meningkatkan nilai kualitas ruang karaoke agar dapat memecahkan masalah desain.

- **Eksklusif Dalam Interior**

Dalam interior, kesan eksklusif dapat diperoleh dari beberapa elemen interior yang digunakan dalam mendesain. Berikut merupakan kriteria pada elemen interior untuk menciptakan kesan eksklusif pada ruang:

Tabel 1. Kriteria kesan eksklusif dalam Ruang Karaoke

Elemen Interior	Penerapan Eksklusif	Penjelasan
Ruang	luas ruangan, penataan dan ukuran furnitur yang beragam.	Kesan eksklusif dicapai dengan luas ruangan yang relatif besar dengan sirkulasi ruang yang nyaman

			walaupun dengan penggunaan ukuran furnitur yang besar.
Bentuk	Penggunaan bentuk geometris seperti segitiga dan persegi.	Sifat kaku yang dihasilkan oleh bentuk geometris akan menghasilkan kesan elegan dan eksklusif.	
Warna	Penggunaan warna biru, ungu, dan merah.	Penggunaan warna biru, ungu, dan merah memiliki arti kemegahan dan bersifat <i>luxury</i> . Warna-warna tersebut juga digunakan sebagai aksent ruang baik pencahayaan maupun <i>walltreatment</i> .	
Pencahayaan	Penggunaan <i>decorative light</i> .	Penerapan <i>decorative light</i> ditujukan agar ruangan tampak lebih eksklusif dengan permainan pencahayaan pada ruang.	
Material	Material yang bersifat kokoh dan reflektif.	Penggunaan material yang bersifat kokoh dapat berkesan eksklusif dan material reflektif dapat digunakan sebagai dekorasi ruang dan berkesan mewah.	
Furnitur	Tepat fungsi dan nyaman digunakan.	Furnitur yang eksklusif dapat diimplementasikan dengan tepatnya fungsi pada setiap furnitur sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang.	

Tahap *Ideate*

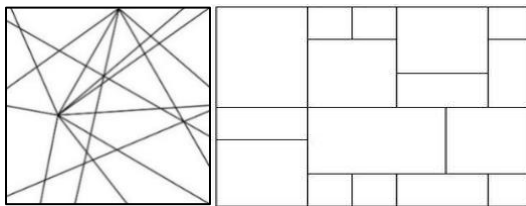
Untuk mengimplementasikan konsep eksklusif pada ruang karaoke maka penulis mengusulkan ide-ide terkait konsep gaya, konsep estetik, furnitur, pencahayaan dan material.

- **Gaya Kontemporer**

Gaya kontemporer merupakan gaya yang tidak terbatas pada aturan-aturan klasik di era atau masa tertentu sehingga bersifat baru, kekinian dan fleksibel. Pada gaya ini menekankan pada kebebasan dalam mendefinisikan gaya dengan berbagai ekspresi, kebebasan berkarya, dan kebebasan berimajinasi (Ariq Nursandi, 2021). Dalam ruang karaoke, gaya kontemporer diimplementasikan pada penggunaan elemen-elemen interior yang lebih kekinian sehingga konsep eksklusif dapat tercapai. Contohnya pada penggunaan *special lighting* dengan cangkupan warna yang lebih beragam dan penggunaan material *epoxy* pada lantai ruang karaoke.

- **Konsep Bentuk pada Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto**

Pada perencanaan Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto menerapkan dua bentuk geometris yang digabungkan berupa bentuk segitiga tidak beraturan dan bentuk segiempat yang bervariasi. Kedua bentuk geometris pada desain ruang karaoke tersebut dipilih karena bentuk-bentuk geometris yang kaku dapat melambangkan sesuatu yang kokoh dan mewah sehingga selaras dengan konsep ruang karaoke yang eksklusif. Bentuk-bentuk geometris ini akan **diimplementasikan** pada plafon, dinding juga layout furnitur dalam ruang karaoke.



Gambar 4. Konsep Bentuk Ruang Karaoke
Sumber: www.pinterest.com

- **Konsep Warna pada Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto**

Untuk menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan tujuannya, pemilihan warna tidak dapat sembarangan. Warna adalah komponen penting dalam desain karena menentukan reaksi emosional manusia dan estetika sebuah ruangan (Gunawan & Darmayanti, 2022). Konsep warna pada perencanaan Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto menerapkan warna-warna yang memang sering digunakan pada ruang karaoke sebagai aksentasi ruang. Pada perancangan ini menggunakan tiga palet warna yang berbeda, masing-masingnya akan mewakili satu pilihan desain ruang. Warna yang digunakan yaitu turunan warna biru muda, ungu, warna kuning, abu, dan merah. Warna biru, ungu, dan merah merupakan warna aksentasi utama dalam setiap pilihan desain ruang karena warna hitam dalam ruang karaoke merupakan warna paling mendominasi yang diimplementasikan pada dinding, plafon, dan lantai. Pemilihan warna biru, ungu, dan merah sebagai aksentasi ruang diimplementasikan pada *wall treatment* dan variasi pada *special lighting*.



Gambar 5. Palet warna ruang karaoke.
Sumber: Olahan pribadi

- **Konsep Pencahayaan Pada Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto**

Konsep pencahayaan pada ruang karaoke lebih menekankan pada penggunaan *special lighting* sehingga dapat memberikan kesan intim pada saat ruang karaoke saat digunakan. Disamping itu, penggunaan *General Lighting* juga masih sangat diperlukan untuk alasan kebersihan dan pemeliharaan ruang. *Special lighting* diimplementasikan pada dinding diteruskan hingga plafon dengan pola geometris sehingga ruangan berkesan luas, tinggi, dan eksklusif. Warna cahaya yang digunakan pada *special lighting* memadukan warna hangat dan dingin dengan menggunakan warna ungu, biru, dan *warm white* untuk menjadi aksentasi ruang pada

tiap pilihan desain ruangnya sehingga memiliki kesan yang riang dan cocok untuk berelaksasi. (Rafia & Bintang, 2023).



Gambar 6. Temperatur cahaya
Sumber: www.pinterest.com

- **Konsep Furnitur dan Material Pada Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto**

Furnitur yang digunakan pada ruang karaoke didesain sesuai dengan kecenderungan tingkah laku pengguna ruangan berdasarkan hasil diskusi dengan pemilik perusahaan. Untuk sofa pada ruang karaoke dihadirkan dengan kualitas dudukan yang nyaman dengan sandaran punggung yang tinggi agar pengguna ruang dapat bersandar dengan nyaman. Memfasilitasi beberapa stopkontak untuk digunakan pengunjung. Menggunakan lampu pada *coffee table* sehingga pengguna ruang tidak akan tersandung di ruangan yang gelap. Untuk penggunaan material pada ruang karaoke, banyak menggunakan material yang kokoh seperti granit, besi, material tahan air seperti material kulit sintetis, juga penggunaan *bronze mirror* di hampir tiap sudut ruang agar ruangan berkesan luas, dan pengguna ruang tetap dapat menikmati sekeliling ruang karaoke juga sebagai fasilitas untuk merapihkan penampilan.

- **Moodboard Ruang Karaoke**

Setelah membuat ide, konsep bentuk, hingga material untuk Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto, maka disimpulkan implementasi konsep eksklusif pada ruang karaoke pada *moodboard* berikut:



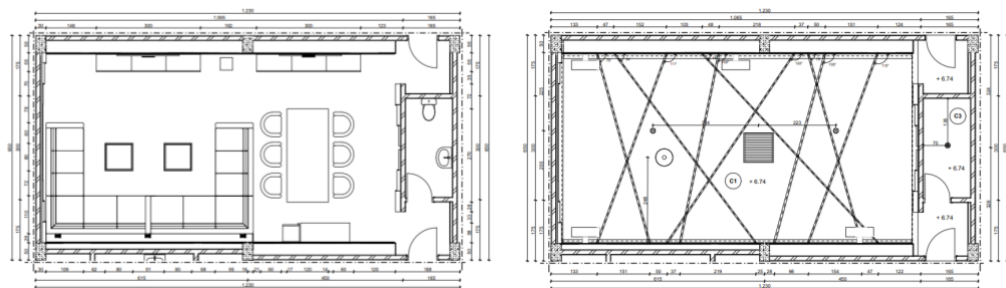
Gambar 7. Moodboard ruang karaoke
Sumber: Olahan Pribadi

Tahap *Prototype*

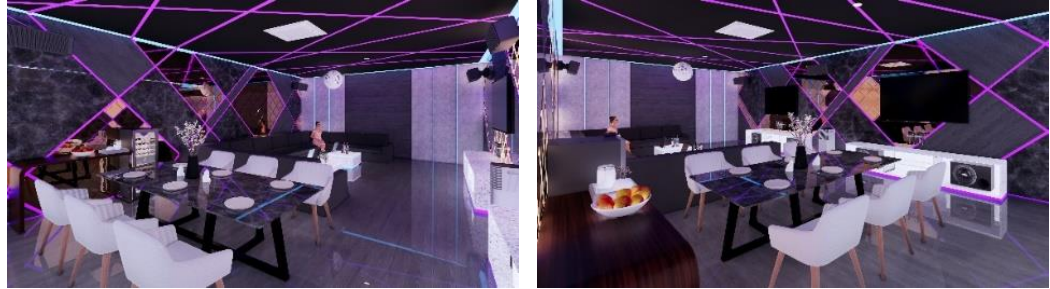
Pada tahap *prototype* ini merupakan hasil perwujudan dari konsep dan ide desain yang telah di lakukan pada tahap sebelumnya. Desain awal ruang karaoke ini dibuat menjadi tiga pilihan desain ruang ruang yang divisualisasikan secara tiga dimensi sehingga menghasilkan beberapa perspektif ruang.

- **Alternatif 1**

Untuk ruang karaoke alternatif satu didesain dengan dominasi warna hitam dan ungu dengan aksen *special lighting* pada area dinding yang menyatu hingga plafon. Warna pada *Coffee table* didesain kontras dengan fungsi agar meja tetap terlihat oleh pengguna saat ruangan gelap. Pada beberapa bagian *walltreatment* menggunakan material *bronze mirror* agar ruangan terlihat lebih luas dan pengguna ruang tetap dapat melihat keseluruhan ruang. Untuk material lantai menggunakan material *epoxy* dengan pola serat lurus.



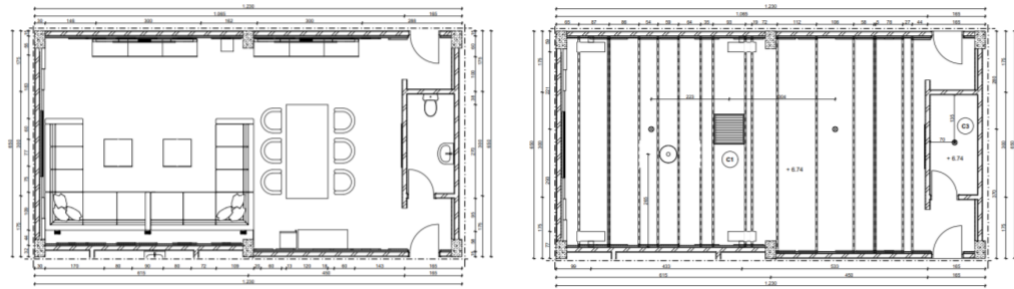
Gambar 8. Denah Furnitur dan Denah Rencana Plafon Ruang Karaoke Alternatif 1
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 9. Hasil perspektif Ruang Karaoke Alternatif 1
Sumber: Olahan pribadi

• Alternatif 2

Untuk ruang karaoke alternatif dua didesain tidak jauh berbeda dengan alternatif satu dengan menghadirkan warna hitam dan ungu yang mendominasi, namun aksesoris *special lighting* pada area dinding dan plafon dibuat menyatu dengan pola sejajar pada plafon. Untuk *walltreatment* hanya pada *backdrop TV* dan material lantai menggunakan *epoxy* berwarna hitam polos.



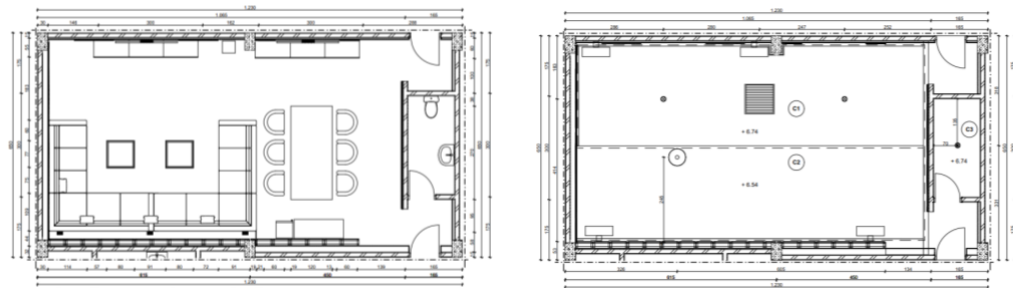
Gambar 10. Denah Furnitur dan Denah Rencana Plafon Ruang Karaoke Alternatif 2
Sumber: Olahan pribadi



Gambar 11. Hasil perspektif Ruang Karaoke Alternatif 2
Sumber: Olahan pribadi

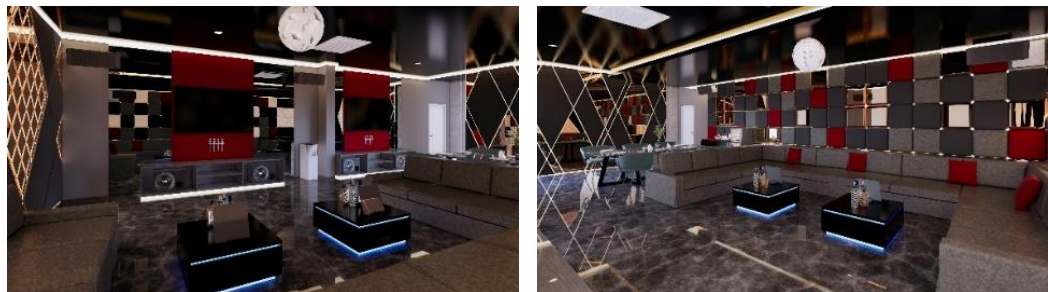
- **Alternatif 3**

Untuk ruang karaoke alternatif tiga didesain berbeda dari dua alternatif sebelumnya dengan menghadirkan warna merah tua sebagai aksent ruang dan menggunakan warna *warm white* pada *special lighting* sehingga tetap menonjolkan warna merah tua sebagai aksent ruang. Untuk plafon dibuat lebih *simple* dengan penggunaan *drop ceiling* dan penggunaan *special lighting* hanya pada sisi luar plafon. Sama seperti alternatif sebelumnya material lantai menggunakan material *epoxy* dengan pola marmer hitam.



Gambar 12. Denah Furnitur dan Denah Rencana Plafon Ruang Karaoke Alternatif 3

Sumber: Olahan pribadi



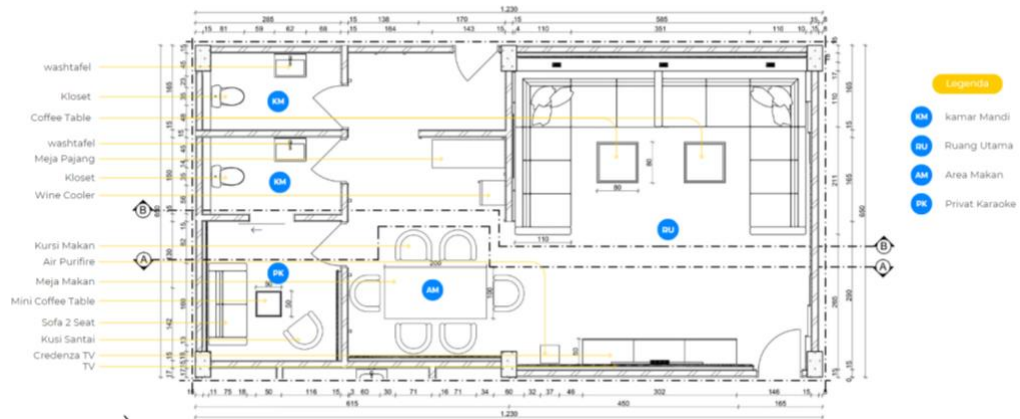
Gambar 13. Hasil perspektif Ruang Karaoke Alternatif 3

Sumber: Olahan pribadi

Tahap Test

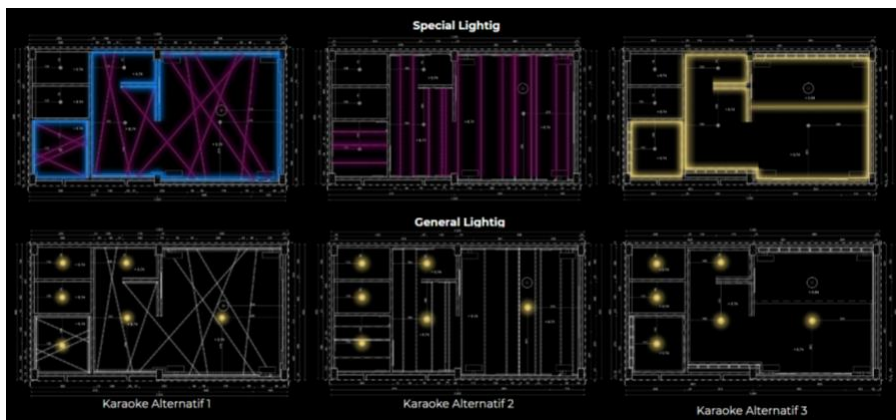
Setelah melakukan presentasi untuk desain yang telah dibuat sebelumnya, diskusi berulang dilakukan mengenai desain akhir ruang karaoke sesuai referensi pemberi tugas. terdapat beberapa perubahan pada denah furnitur untuk mengoptimalkan mobilitas dan fungsi ruang karaoke sehingga diperlukan kembali penyesuaian denah furnitur hasil perbaikan dengan desain ruang karaoke yang telah dibuat sebelumnya. Untuk denah furnitur hasil revisi ini terdapat tambahan ruang yaitu ruang karaoke *private* yang

dimaksudkan untuk memberikan fasilitas bagi pengguna ruang yang kurang menyukai keramaian. Untuk karaoke utama yang sebelumnya memiliki dua buah TV dikurangi menjadi hanya terdapat satu buah TV saja.



*Gambar 14. Hasil akhir Denah Furnitur Ruang Karaoke
Sumber: Olahan pribadi*

Untuk rencana plafon tidak memiliki perubahan yang signifikan, hanya diperbaiki sesuai dengan denah furnitur yang terbaru.



*Gambar 15. Perbandingan denah rencana lampu untuk ketiga alternatif ruang karaoke
Sumber: Olahan pribadi*

Setelah disesuaikan dengan denah furnitur hasil revisi, berikut merupakan hasil desain akhir berupa perspektif 3d pada ruang karaoke alternatif 1, alternatif 2, dan alternatif 3.



*Gambar 16. Desain Akhir Ruang Karaoke Alternatif 1
Sumber: Olahan pribadi*



*Gambar 17. Desain Akhir Ruang Karaoke Alternatif 2
Sumber: Olahan pribadi*



*Gambar 18. Desain Akhir Ruang Karaoke Alternatif 3
Sumber: Olahan pribadi*

Dari proses perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, hasil desain akhir dari ruang karaoke tersebut menghasilkan tiga alternatif ruang karaoke dengan desain yang berbeda. Ruang karaoke ini memiliki ukuran 12,3 x 6,5m yang terdiri dari ruang karaoke utama, area makan, dua ruang kamar mandi, dan satu ruang karaoke *private*. Penambahan kamar mandi dan ruang karaoke *private* bertujuan agar memudahkan mobilitas pengunjung karaoke dan agar pengunjung lebih dapat mengekspresikan diri di dalam ruang yang lebih tertutup.

Simpulan

Proses tahapan pada Metode *Design Thinking* dapat digunakan untuk menjawab permasalahan dalam menerapkan konsep eksklusif dengan Gaya Kontemporer pada Ruang Karaoke Selyn Lounge & Resto. Proses desain yang telah dilakukan tersebut dapat menjabarkan solusi untuk menjawab permasalahan desain yang dihadapi berdasarkan tahapan pada Metode *Design Thinking*. Dengan menggunakan Metode *Design Thinking*, proses desain ruang karaoke ini masih belum rampung diselesaikan karena desain akhir dari ruang karaoke tersebut masih terdiri dari tiga alternatif ruang. Ruang karaoke pada Selyn Lounge & Resto hadir sebagai fasilitas hiburan interaktif yang merupakan salah satu bentuk usaha dalam meningkatkan minat kunjung masyarakat. Desain ruang karaoke dengan Konsep Karaoke Eksklusif dan Gaya Kontemporer dirancang untuk dapat membantu menghasilkan ruangan yang sesuai dengan keinginan, kondisi, dan kebutuhan pengguna, juga diharapkan dapat meningkatkan kesan pengunjung terhadap ruang dan karakter karaoke eksklusif.

Daftar Pustaka

- Ariq Nursandi, I. (2021). *Kajian Konsep Arsitektur Kontemporer pada Bangunan Jewish Museum Berlin di Jerman*.
- Citra Kurnia, A. (2015). *DESAIN INTERIOR WONDERLAND KARAOKE KELUARGA DENGAN KONSEP "FANTASY IN WONDERLAND."*
- Dam, R., & Siang, T. (2021). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?*
- Eri Kurnia, F., & Hendrastomo, G. (2016). Karaoke sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Gunawan, Y. F., & Darmayanti, T. E. (2022). Pengaruh Warna terhadap Psikologi User di ZEN Family Spa & Reflexology Bandung. In *REKAJIVA Jurnal Desain Interior* / (Vol. 1).
- Lawson, Bryan. 2018. *How Designers Think* (terj.). Yogyakarta: Jalasutra
- Lawson, Fred. 1987. *Restaurants Clubs & Bars*. London: Van Nostard Reinhold.
- Mukhtaromin. (2022, November 22). *Mengenal Design Thinking*. Kementerian Keuangan. <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>
- Pasaribu, V. (2019). *Karaoke dan Masyarakat Tionghoa di Glodok Karaoke dan Masyarakat Tionghoa di Glodok Etnografi dalam Cultural Studies*.
- Rafia, I., & Bintang, H. (2023). Perancangan Interior Ruang Karaoke Dengan Gaya Modern Futuristic. *Jurnal Kemadha*, 13(2), 154–174.
- Rucitra, A. A. (2020). *Merumuskan Konsep Desain Interior* (Vol. 5, Issue 1).
- Trofiapp. (2023, December 7). *Hybrid Restaurant: Model Usaha Restoran yang nggak Umum yang Layak Kamu Coba!* Trofiapp.Id. <https://trofiapp.id/blog/hybrid-restaurant-model-usaha-restoran-yang-nggak-umum-yang-layak-kamu-coba-507>