

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Kupang merupakan ibu kota provinsi Nusa Tenggara Timur yang telah berkembang menjadi salah satu destinasi wisata yang menarik. Dengan keindahan alam dan keanekaragaman budayanya yang unik, Kota Kupang dapat dengan mudah menggaet wisatawan lokal maupun luar. Dengan Perkembangan pariwisata dan teknologi di Kota Kupang memberikan dampak kebutuhan hiburan tersendiri.

Saat ini, tempat hiburan yang terdapat di Kota Kupang sangat banyak jumlahnya, namun sebagian besar tempat hiburan aktif pada waktu pagi hingga sore hal tersebut bertabrakkan dengan hiruk pikuk pekerjaan yang membuat sebagian orang merasa stres dan menjalani pola hidup yang kurang sehat. Kondisi ini bisa merugikan baik jiwa maupun raga yang hanya bisa merasakan tempat hiburan tersebut ketika akhir pekan atau liburan.

Seiring perkembangan waktu, tempat hiburan malam menjadi tempat break para pekerja kantoran untuk membuang penat jasmani sekaligus menjadi penyegar untuk mendapat semangat kembali untuk menjalani aktivitas. Selain pekerjaan kantoran/orang dewasa, Club Malam sangat banyak diminati muda mudi lokal maupun wisatawan. Salah satu pemicu hal tersebut yakni gaya hidup ala kebaratan menjadi trendsetter di kalangan muda yang dijadikan bentuk tolak ukur sosial, yang sekedar untuk berbisnis maupun pribadi atau menjadikan salah satu spot untuk kebutuhan social media. Hal ini terbukti dengan adanya tempat hiburan malam terkhususnya Club Malam di Kota Kupang.

Di tengah maraknya industri hiburan malam, desain bangunan club malam semakin dituntut untuk menghadirkan pengalaman yang menarik,

unik dan memikat. arsitektur kontemporer, dengan pendekatannya yang berani dan inovatif, menawarkan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini. Dengan menekankan bentuk geometris dinamis, penggunaan material modern, fleksibilitas, integrasi dengan lingkungan sekitar, serta pencahayaan dinamis. Dengan karakteristik tersebut, arsitektur kontemporer menciptakan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan.

Perencanaan club malam yang sesuai dengan standar kegiatan usaha pada penyelenggaraan perizinan berusaha berbasis risiko sektor pariwisata, khususnya untuk Club Malam, diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 4 Tahun 2021" (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021) harus memperhatikan legalitas, keamanan, dan kelestarian lingkungan. Persyaratan meliputi Izin Usaha Pariwisata, standar teknis, lokasi yang sesuai, sumber daya manusia terlatih, jam operasional teratur, sistem keamanan yang baik, pelayanan profesional, hiburan yang terkontrol, penjualan minuman beralkohol yang diatur, penanganan keluhan yang responsif, kebersihan lingkungan yang terjaga, serta sistem keselamatan yang memadai. Pengelolaan sampah dan penghematan energi juga perlu diperhatikan untuk mendukung kelestarian lingkungan. Hal ini sangat memungkinkan untuk menghadirkan nuansa arsitektur kontemporer modern pada perencanaan club malam, penuh energi, dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan yang haus akan pengalaman baru dan berbeda.

Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian pada club malam dalam Judul pembahasan “Implementasi Prinsip Arsitektur Kontemporer dalam Perencanaan dan Perancangan Pada bangunan 77 Night Club di Kota Kupang”.

1.2 Permasalahan

1.2.3 Identifikasi Masalah

- Kurangnya estetika, bentuk, dan tampilan pada bangunan club malam yang menyebabkan kurangnya daya tarik bagi pengunjung.
- Kurang idealnya efisiensi ruang dan sirkulasi yang dapat menyebabkan pemborosan ruang dan sirkulasi

pengunjung, sehingga mengurangi potensi keuntungan dan kepuasan pengunjung.

- Kurangnya integrasi teknologi seperti sistem audio visual yang canggih, dan pencahayaan dinamis dalam desain bangunan Club Malam menyebabkan kurangnya pengalaman interaktif dan immersive bagi pengunjung.

1.2.4 Perumusan Masalah

Bagaimana cara menghadirkan konsep klub malam yang menggabungkan keindahan bangunan dengan prinsip arsitektur kontemporer, serta merencanakan fasilitas klub malam dengan sistem utilitas yang optimal.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.3 Tujuan

Mewujudkan sebuah ruang hiburan Club Malam yang tidak hanya modern dan inovatif, tetapi juga mengadopsi prinsip-prinsip Arsitektur Kontemporer. Selain mengedepankan estetika visual yang menarik, perancangan ini juga akan mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen arsitektur yang dapat mendukung fungsi-fungsi ruang secara optimal. Perencanaan ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas tantangan dalam merancang Club Malam yang dinamis.

1.3.4 Sasaran

- Sasaran dari penelitian ini adalah mengidentifikasi Tantangan dalam Implementasi Prinsip Arsitektur Kontemporer dalam Perencanaan dan Perancangan pada Bangunan Club Malam,
- Menghasilkan Konsep perencanaan Club Malam agar dapat mewadahi kegiatan hiburan malam

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan

1.4.3 Ruang Lingkup

- Ruang lingkup substansial
- Ruang lingkup spasial

Penelitian ini akan berfokus pada lokasi perencanaan berupa data hasil survey lokasi. Terdapat dua lokasi yang menjadi pertimbangan, antara lain:

- Kecamatan Oebobo

Lokasi Perencanaan merupakan area BWK II Sebagian Oebobo, Pusat BWK terletak di sekitar kawasan Pasar Oebobo Kelurahan Fatulili. Adapun arah pengembangan di BWK II diarahkan sebagai :

- Kawasan pelayanan pemerintahan kota
- Perdagangan
- Pariwisata
- Permukiman dengan intensitas kegiatan tinggi;

- Kecamatan Kelapa Lima

Lokasi perencanaan merupakan BWK III meliputi sebagian Kecamatan Kelapa Lima. Adapun arah pengembangan di BWK III, adalah sebagai :

- Kawasan pengembangan pendidikan tinggi,
- Pusat pelayanan transportasi udara dan darat,
- Kawasan pariwisata,
- Kawasan reklamasi pantai dan,
- Kawasan permukiman kepadatan sedang;

1.4.4 Batasan

- Fokus Desain

Penelitian ini akan terbatas pengonsepan perencanaan bangunan Club Malam yang berfokus pada prinsip arsitektur kontemporer. Desain ini harus memperhatikan tampilan, estetika, dan fungsi ruang, sehingga berfokus pada desain hiburan malam.

- Lokasi Penelitian

Pilihan lokasi hanya akan terbatas pada dua alternatif lokasi, yakni area Kecamatan Oebufu, dan Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang. Wilayah Kecamatan Oebufu dianggap cocok karena memiliki potensi pariwisata dan pusat perdagangan jasa yang menguntungkan, sedangkan Kawasan Kecamatan Kelapa Lima cocok karena hal yang sama.

- Ruang Lingkup Fasilitas

Penelitian ini akan mengkaji bangunan club malam sebagai sarana dan hiburan malam. Fasilitas ini diharapkan mampu mewadahi kegiatan hiburan didalam bangunan Club Malam.

- Keterlibatan Pengguna bangunan

Penelitian ini akan mempertimbangkan kebutuhan pengguna bangunan yang dalam hal ini adalah pengelola, karyawan dan pengunjung. Hal ini akan dikaji melalui analisis mendalam mengenai aktivitas/kegiatan pengelola, karyawan dan pengunjung.

1.5 Metode dan Teknik

1.5.1 Metode

- Pengumpulan Data

Metode pengambilan data adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian atau studi. Metode pengambilan data dapat berbeda-beda tergantung pada tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, dan sumber data yang tersedia. Ada berbagai metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data ini dapat digunakan secara sendirisendiri, namun dapat pula digunakan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Beberapa metode pengumpulan data antara lain :

- Data Primer

- Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan percakapan antara peneliti dan narasumber, bertujuan untuk menggali informasi mendalam tentang pengalaman, perspektif, dan pemahaman informan terkait topik penelitian, dengan fokus pada interaksi langsung.
- Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan sistematis dan terencana terhadap perilaku, peristiwa, atau fenomena dalam suatu pengaturan tertentu, observasi dapat dilakukan secara langsung, dengan peneliti berada di lokasi kejadian, atau tidak langsung, dengan menggunakan alat perekam seperti kamera atau audio recorder.
- Dokumentasi penelitian adalah metode pengumpulan data yang melibatkan analisis terhadap visual, atau audio yang telah ada sebelumnya, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu topik, peristiwa, atau fenomena.

Tabel 1. Data Primer

No	Jenis Data	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengambilan Data	Kebutuhan Analisis
1	Eksisting Lokasi	Lokasi Perencanaan	Surfey Lokasi Perencanaan	• Kamera • Alat Tulis • Buku • Perekam Suara • Alat Ukur	• Potensi • Masalah • Kondisi Sekitar Lokasi

					Perencanaan
2	Observasi bangunan	Lokasi Club Malam di Kota Kupang	Surfey ke Club Malam	• Buku • Alat Tulis • Kamera (Optional)	• Data Bangunan Club Malam • Perasaan merasakan ruang dalam bangunan
3	Informasi detail mengenai club malam	Pegawai/ Pengunjung	Wawancara	• Buku • Alat tulis • Kamera (optional)	• Kebutuhan ruang
4	Data Hiburan Malam di Kota Kupang	Club Malam di Kota Kupang	Mengajukan dan melampirkan surat ini Survey dan permohonan pengambilan data	• Buku • Alat Tulis • Perekam suara	• Kebutuhan Bangunan dan analisis
5	Data Pengunjung Domestik dan Internasional di Kota Kupang	Dinas Pariwisata Kota Kupang	Studi Banding	• Buku • Alat Tulis • Perekam suara	• Kebutuhan Bangunan dan analisis

(Sumber: Olahan penulis, 2024)

- Data Sekunder

- Metode pengumpulan data sekunder ini dilakukan dengan melakukan studi literatur seperti memperoleh data dengan melihat dan membaca jurnal-jurnal, buku maupun media massa yang berhubungan dengan topik dari penelitian ini. Contohnya dari referensi atau literatur, buku, jurnal, laporan maupun media massa.

Tabel 2. Data Sekunder

No	Jenis Data	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengambilan Data	Kebutuhan Analisis
1	Data RTRW	ATRBPB Kota Kupang	Mengambil data pada website BPS resmi	• Buku • Alat tulis • Inter-net	Peruntukkan Wilayah
2	Data Permen Parawisata dan Ekonomi Kreatif/ Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI No. 4 Tahun 2021	Standar Kegiatan Usaha pada penyelenggaraan perizinan Berusaha Berbasis risiko Sektor Pariwisata	Mengambil data pada website BPS resmi	• Buku • Alat tulis • Internet	Peruntukkan standar bangunan

3	Data Objek dan Pendekatan sejenis	Jurnal, artikel tesis dan buku	Studi Preseden	• Laptop • Internet	Menentukan metode penerapan Studi pada fasilitas Club Malam

(Sumber: Olahan penulis, 2024)

1.5.2 Teknik

Teknik analisis data adalah serangkaian metode dan prosedur yang digunakan untuk mengolah, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dalam sebuah penelitian.

- Kualitatif

Metode Analisa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami secara mendalam makna dan pengalaman dari suatu fenomena atau masalah. Data yang digunakan berupa kata-kata, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, atau dokumen. Tujuan utama analisis kualitatif adalah untuk menggali pemahaman yang lebih kaya dan nuansa tentang suatu topik.

- Penelitian Kuantitatif

Analisa kuantitatif adakah Analisa tentang perhitungan yang dibuat untuk mencari besaran dan luasan ruang serta kebutuhan ruang dan fasilitas yang akan dihadirkan, berikut adalah point-point analisa ysnng mrnggunakan cara Analisa kuantitatif :

- Kebutuhan parkir kendaraan
- Kebutuhan ruang
- Luasan tiap ruang

- Analisa Pendekatan

Analisa ini meliputi tema arsitektur yang diambil yaitu Kontemporer arsitektur. Pemilihan kontemporer arsitektur pada

penciptaan ruang luar maupun ruang dalam, fasad bangunan, serta penggunaan material dalam Perencanaan dan Perancangan Club Malam di Kota Kupang.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan.

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, dan sasaran, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka.

Pada bab ini meliputi Uraian tentang pemahaman Judul, Objek kajian Studi dan objek kajian sejenis

BAB III Metode Penelitian

Pada bab meliputi pembahasan tentang gambaran umum lokasi perencanaan, lokasi objek sejenis, potensi dan peluang

BAB IV Analisis

Bab ini meliputi analisa aktivitas, analisa tapak, analisa bangunan, analisa struktur dan konstruksi, analisa utilitas bangunan.

BAB V Konsep

Bab ini meliputi konsep tapak, konsep bangunan, konsep struktur dan konstruksi, konsep utilitas bangunan.

1.7 Kerangka Berpikir / Proses dan Langkah

Bagan 1. Kerangka Berpikir

