

Perancangan *Gym Center* Dengan Fasilitas Penunjang Bagi Pengguna di Surabaya

Wil Liam¹, Thomas Ari Kristianto², dan Poppy F Nilasari¹

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: wil18@yahoo.com; thomasjawa@prodes.its.ac.id; poppienilasari@gmail.com

Abstrak—Surabaya termasuk kota dengan penduduk aktif yang cukup banyak mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tentunya kegiatan sehari-hari sangat sibuk sehingga hampir tidak mungkin untuk menghabiskan waktu karena kesibukan masing-masing. Efek samping yang didapat apabila terus menerus berpola hidup seperti itu adalah mudah terserang penyakit, tulang keropos, dan otot kaku. Untuk itu sangat diperlukan sebuah fasilitas yang mampu menunjang agar semua dampak buruk tersebut dapat dicegah. Maka dari itu munculah sebuah ide dan desain yang mampu mawadahi semua itu. Dalam perancangan tempat fitness ini terdapat berbagai fasilitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan dalam berolahraga.

Kata Kunci—Surabaya, penyakit, tempat fitness, berolahraga

Abstrac— Surabaya is a city with a lot of active population ranging from children, adolescents, to adults. Of course the daily activities are so busy that it is almost impossible to spend time because of the busyness of each. Side effects are obtained when continuous life pattern like that is susceptible to disease, bone loss, and stiff muscles. For that it is necessary a facility that can support so that all the bad impact can be prevented. Thus emerges an idea and design that can accommodate all that. In the design of this gym there are enough facilities to meet the needs of the sport.

Keyword— Surabaya, illness, gym, exercise

I. PENDAHULUAN

ADANYA *fitness center*, manusia dapat melakukan aktivitas fisik dengan maksimal tanpa memerlukan lapangan atau tempat yang luas. Peralatan dan program latihan yang lengkap dapat diperoleh dengan bergabung di salah satu *fitness center* yang ada. Dalam perkembangan selanjutnya, *fitness center* menjadi salah satu usaha yang prospektif dan banyak diminati dalam dunia bisnis. *Fitness center* mulai menjamur di daerah-daerah perkotaan, bahkan merambah wilayah pedesaan. *Fitness center* juga dapat ditemui hampir di setiap hotel berbintang. Masyarakat merespons dengan positif kemunculan *fitness center* tersebut, para calon member dalam menentukan pilihan tempat *fitness center* yang digunakan untuk berlatih mereka sangat selektif.



Fitness center mulai menjamur di daerah-daerah perkotaan, bahkan merambah wilayah pedesaan. *Fitness center* juga dapat ditemui hampir di setiap hotel berbintang. Masyarakat merespons dengan positif kemunculan *fitness center* tersebut, para calon member dalam menentukan pilihan tempat *fitness center* yang digunakan untuk berlatih mereka sangat selektif.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

A. Design Thinking

Discovery

Proyek yang akan diambil yaitu “ATLAS SPORT CLUB”. Memikirkan desain yang akan diaplikasikan menggunakan bahan yang kuat dan memberikan konsep unik. Problem ada pada pemasaran dan harus membuat sebuah gym yang berbeda dari lainnya. Data lapangan yang menunjukkan site yang akan dirancang.

Observe

Menganalisa masalah lebih mendalam tentang elemen interior, tentang standart keselamatan yang ada, tentang kebutuhan ruang dan pengguna karakteristik ruang.

Empathize

Menemukan problem tentang fasilitas duduk yang kurang, dan tidak adanya standart kenyamanan.

Leverage Stories to Discover Insight

Pembagian area antara privat, semi private, dan public. Pembagian area lebih banyak ke area public. Sirkulasi yang akan di gunakan oleh para pengunjung.

Frame and Reframe

Framework, uraian tentang perbandingan antara tujuan, fact, concept, needs dan problem.

Ideate

Konsep yang menggunakan bahan kuat dan desain unik yang menambah nilai estetika.

Decide

Skematik desain yang memiliki 3 alternatif yang masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan sendiri.

Prototype

Pengembangan skematik yang akan dipilih dan digunakan untuk desain "Gym Center".

Validate your Idea

Gambar kerja : denah/layout, tampak samping kanan, tampak samping kiri, tampak potongan 1, tampak potongan 2, detail 1, detail 2, detail elemen 1, detail elemen 2.

Iterate

Kesimpulan dari penerapan konsep yang unik.

III. KAJIAN PUSTAKA

Fitness berasal dari bahasa Inggris yang bila diartikan ke bahasa Indonesia memiliki arti kebugaran, yang memiliki definisi hal sehat dan segar. (Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia online). *Center* berasal dari bahasa Inggris yang bila diartikan ke bahasa Indonesia memiliki arti pusat, yang memiliki definisi pokok pangkal atau yg menjadi pumpanan.[1] Gerak adalah salah satu ciri-ciri kehidupan. Bagi manusia, gerak ditandai dengan kegiatan fisik atau aktivitas jasmani. Bila kegiatan fisik (physical activity) atau gerak tersebut dilakukan secara teratur dan berkesinambungan dapat bermanfaat untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan. Namun, kesibukan dalam kehidupan "duniawi", sering menyebabkan orang menjadi kurang gerak, dan apabila disertai stress dapat mengundang berbagai penyakit seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi dan stroke. Guna mencegah timbulnya penyakit dan untuk meningkatkan kualitas hidup, manusia perlu menjalankan pola hidup sehat dan melakukan olahraga. Seperti yang dikatakan oleh Giriwijoyo (2007), olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk mempertahankan hidup kualitas hidup.[2] Dengan berolahraga diharapkan dapat meningkatkan derajat kesehatan, baik kesehatan jasmani maupun rohani. Hal ini sesuai dengan konsep sehat menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) bahwa: "Sehat adalah sejahtera jasmani, rohani dan sosial, bukan hanya bebas dari penyakit, cacat ataupun kelemahan".[3]

Bagi masyarakat yang maju dan modern kegiatan olahraga sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Olahraga telah dipandang memiliki berbagai fungsi yang tidak hanya untuk mengembangkan kualitas kebugaran fisik saja, melainkan juga mengembangkan kualitas mental individu dan masyarakat secara lebih utuh dan mantap.[4] Melalui olahraga, individu dapat mengembangkan segi-segi mental kepribadian, moral, kepemimpinan, kesetiaan, loyalitas, pengabdian, relasi

intra dan interpersonal lebih baik lagi (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Kemdiknas, 2010).[5] Guna mendorong tumbuhnya minat masyarakat dalam melakukan kegiatan olahraga, harus diimbangi dengan tersedianya fasilitas olahraga yang memadai.[6]

Semakin berkembangnya negara Indonesia ini, tuntutan untuk memenuhi gaya hidup di kota-kota besar memaksa orang untuk bekerja lebih keras. Beban pekerjaan yang berat banyak membuat masyarakat lelah, baik pikiran maupun fisik mereka.[7] Oleh karena itu, mereka harus mampu menjaga kesehatan mereka agar dalam kondisi yang selalu prima. Kesehatan merupakan salah satu topik yang banyak menjadi perbincangan dalam kehidupan masyarakat *modern* sekarang ini.[8] Bahkan, masyarakat perkotaan menjadi lebih peduli terhadap kesehatan mereka seiring makin berkembangnya isu-isu tentang hal kesehatan ini. Definisi fasilitas adalah segala sesuatu yang berupa benda maupun uang yang dapat memudahkan serta memperlancar pelaksanaan suatu usaha tertentu.[9] (Sam : 2012) Pengertian fasilitas olahraga adalah suatu bentuk yang permanen, bisa digunakan didalam ruang ataupun diluar ruangan. Contoh fasilitas olahraga yaitu kolam renang, lapangan basket, tenis, *fitness* area, dan permainan lainnya.[10]

IV. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

A. LOKASI

Site perancangan ini akan mengambil tempat di jln. Sumatera di sebelah hotel Sky 36 Surabaya. Arah bangunannya menghadap ke sebelah Timur. Untuk kondisi jalannya tidak terlalu lebar, namun ada lahan parkir di tepi jalan. Tingkat kebisingannya rendah karena di daerah jln. Sumatera hanya terdapat restoran dan cafe sehingga kendaraan yang berlalu lalang disana hanya mereka yang ingin makan dan nongkrong saja di daerah itu.



Gambar. 1. Layout site tampak atas perancangan Gym Center yang berada di lokasi jalan Sumatera, Surabaya.

Batas wilayah :
 Utara : Jalan Raya Gubeng, Surabaya
 Selatan : Café Ayla
 Timur : Jalan Raya, Nitrogen Tambal Ban
 Barat : SKY 36
 Ukuran site yang akan dirancang ±1000m²

V. PROGRAM DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Program Perancangan

Framework

Function	Goal	Fact	Concept	Needs	Problem
Function	Fungsi dengan target menengah keatas pria dan wanita usia antara 18-60 tahun. Menyediakan minat masyarakat untuk hidup sehat dengan fitness. Aktivitas melatih kebugaran tubuh, renang, melepas beban tubuh dari stres, makan minum.	Pengguna dengan kisaran umur 14-70 tahun. Melatih tubuh hanya sebatas mengencikan dan membesarkan tubuh saja. Aktivitas melatih kebugaran, duduk-duduk, ngobrol, dan main billiard.	Menonjolkan sebuah gaya desain yang mampu membuat pengguna di tempat fitness tidak bosan dan lebih semangat dalam berlatih dengan fasilitas yang menarik. Menyediakan cafeteria yang nyaman dan menarik dengan desain yang telah ditentukan. Memberikan sebuah desain yang mampu menarik pelanggan yang lebih banyak untuk fitness di tempat ini.	Mendesain area fitness yang memiliki tema berbeda setiap ruangan sehingga tidak membosankan. Memberikan fasilitas lain selain olahraga agar pengunjung tidak merasa bosan. Desain cafeteria mungkin dengan permainan pada elemen interior.	Desain yang diberikan harus mampu menambahkan nilai jual karena pengguna adalah kalangan menengah keatas. Pembagian ruangan harus sesuai untuk menjaga kenyamanan dan keamanan.
Form	Menyediakan fasilitas yang nyaman untuk pengguna. Desain yang menarik di setiap area.	Suasana cafeteria kurang menarik karena tidak memiliki desain. Tidak ada desain yang menonjol dari tempat tersebut.	Mendesain area fitness dan area lainnya agar memiliki sesuatu yang menarik dan dapat membuat pengunjung betah berlama-lama. Memberikan desain yang unik dan belum digunakan di tempat fitness Surabaya.	Memberikan konsep desain yang unik dan berkesan berah, luas, menarik pada setiap area fitness. Memberikan fasilitas lain sebagai penunjang pengunjung.	Area fitness harus memiliki luas yang luas untuk tempat berlatih dan pembagian area staff yang tidak terlalu memakan banyak tempat. Kebersihan area fitness dan sekitarnya harus tetap terjaga dengan memberikan sebuah inovasi agar sadar akan

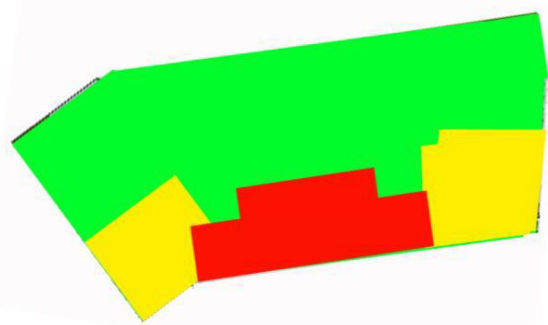
Gambar 2. Tabel framework

Economy	Time	Concept	Needs	Problem	
Mendesain serwanan dan semenarik mungkin dengan biaya yang sesuai dengan kebutuhan desainya. Menguatkan material yang mudah di rawat. Menguatkan bahan yang mudah di gantikan dan mudah di rawat.	1. Perabot yang bertahan lebih dari 3" 2. Gaya desain yang tidak ketinggalan waktu.	Menguatkan perabot simpel dan mudah di rawat. Menguatkan bahan gresing yang mudah di rawat namun kotor disebabkan mengelupas dan tidak tahan lama.	Raja standart dan memiliki kualitas baik. Lingkungan yang bersih. Raham ramah lingkungan dan mudah dicuci.	Memilih material dengan baik sehingga dapat tahan lama, di sesuaikan dengan lingkungan yang di desain. Menguatkan bahan yang mudah di gantikan.	Kebersihan karena pengguna menengah keatas.
	1. Perabot yang bertahan lebih dari 3" 2. Gaya desain yang tidak ketinggalan waktu.	1. Perabot bahan lama namun tidak memiliki desain. 2. Gaya desain tidak kuat hanya bermain warna.	1. Merancang dan mencari bahan yang awet sesuai desain. 2. Menguatkan akan desain yang dapat menarik untuk penunjang dan memberikan efek positif pada staff/penggunanya.	1. Perabot yang menguatkan bahan dan desain sesuai yang diinginkan sehingga dapat memberi kenyamanan dan bertahan lama. 2. Gaya desain atau konsep yang memberikan kesan mahal dan bersih agar dapat meningkatkan rasa tanggung jawab atau kebersihan bagi staff.	

Gambar 3. Tabel framework

Zoning dan Grouping

Menggunakan zoning berdasarkan pertimbangan area public yang berada di depan dan area privat yang berada di sisi samping dari area publik sehingga tidak mengganggu jalannya sirkulasi. Pembagian grouping berdasarkan pada urutan sirkulasi kegiatan pengunjung dan pengguna tempat fitness.

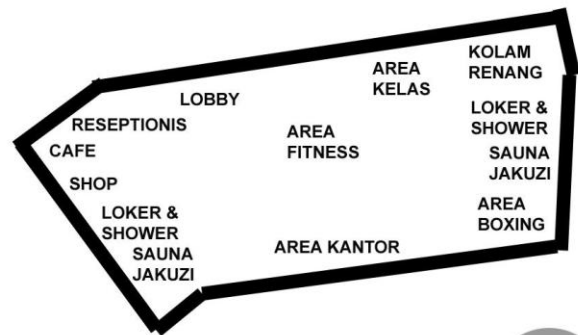


ALTERNATIF 1

KETERANGAN
 - MERAH : PRIVAT
 - KUNING : SEMI PUBLIK
 - HIJAU : PUBLIK

Gambar 4. Zoning

Kelebihannya memiliki area publik yang luas, sehingga membuat pengunjung lebih leluasa, area privat tidak terlalu banyak dan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan kekurangan memiliki area privat di area tengah dan berdekatan dengan area publik



ALTERNATIF 1

Gambar 5. Grouping

Kelebihannya area lobby luas, café berada di depan, area shower bersebelahan dengan locker, area fitness berada di tengah. Kekurangannya area locker pria dan wanita tidak bersebelahan, area café tidak terlalu luas.

B. Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan untuk perancangan Atlas Sport Club ini adalah Asia, dengan budaya yang ditonjolkan adalah Indonesia, Cina dan Jepang. Budaya Indonesia yang diambil adalah bentuk panel dan hiasan ciri Indonesia. Budaya Cina yang diaplikasikan adalah bentuk ukiran bangunan kerajaan di Cina. Sedangkan untuk budaya Jepang, budaya yang diterapkan adalah bentuk rumah tinggal seperti pintu di Jepang.

Gaya desain yang digunakan menggunakan gaya desain industrial. Gaya desain ini dipilih karena tidak menghabiskan biaya yang terlalu banyak untuk desainnya. Selain itu, gaya desain ini mampu bertahan untuk beberapa waktu yang lama, sehingga tidak lekang oleh waktu. Gaya desain industrial ini juga terlihat lebih maskulin dan tegas untuk tempat fitness.

Gaya desain industrial adalah seni terapan dimana estetika dan usability (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain interior industry menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, komposisi garis atau warna atau bahkan keduanya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis dan dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN DAN HASIL PERANCANGAN

A. Elemen Interior

Lantai

Lantai menggunakan beberapa macam material. Lantai utama menggunakan semen plester. Area café menggunakan tegel dengan dua warna. Area lobby dan resepsionis menggunakan kenaikan lantai vinyl. Untuk area shower menggunakan lantai marmer dengan dua warna yang berbeda. Kelas yoga menggunakan parket kayu dan kelas TRX menggunakan lantai karet.

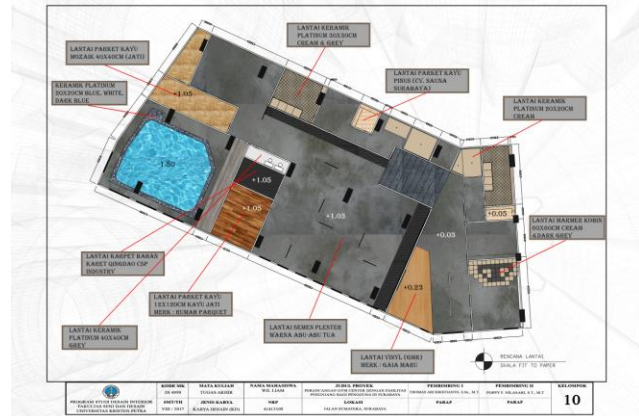
Dinding

Dinding menggunakan semen plester untuk sebagian besar area. Area café dan retail menggunakan dinding batu bata dan kayu. Untuk area fitness dan boxing terdapat wallpaper dan partisi yang menempel di dinding dan cermin di setiap sudut ruangan. Area shower menggunakan dinding keramik dengan susunan seperti batu bata.

Plafon

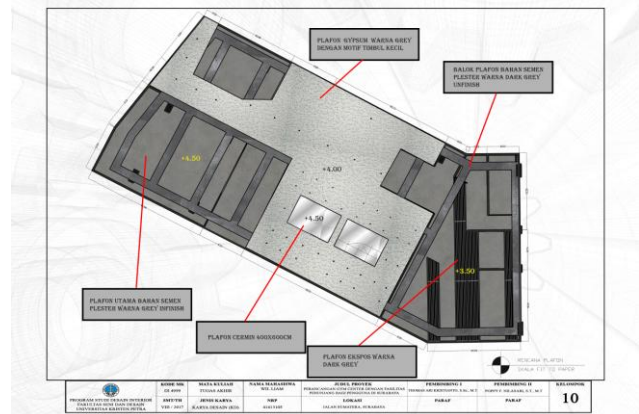
Plafon menggunakan semen plester sebagai finishing dan gypsum board warna terang di area fitness, kelas yoga, trx, dan kantor staff.

Lantai



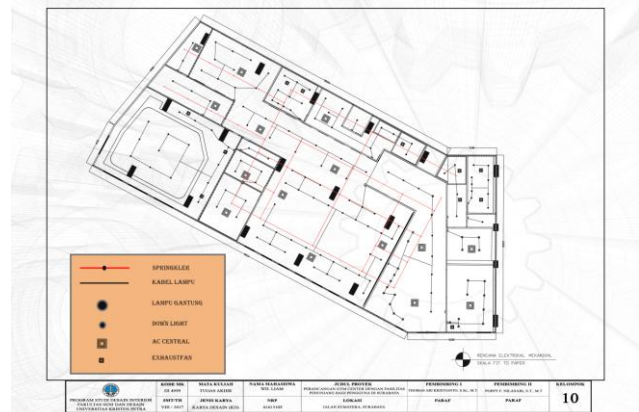
Gambar 7. Lantai

Plafon



Gambar 8. Plafon

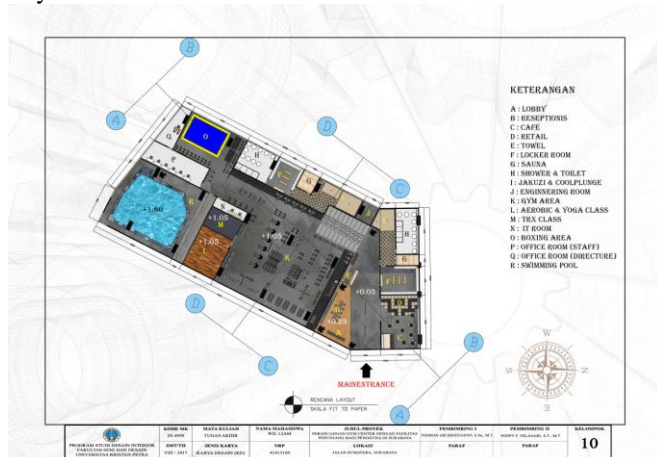
Mekanikal Elektrikal



Gambar 9. ME

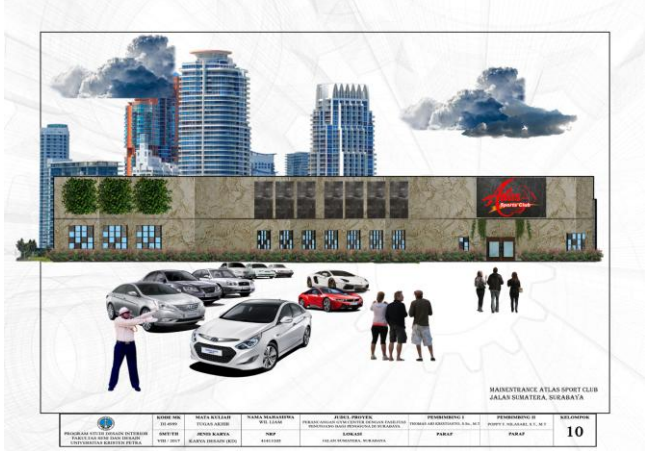
B. Hasil Perancangan

Layout



Gambar 6. Layout

Mainentrance



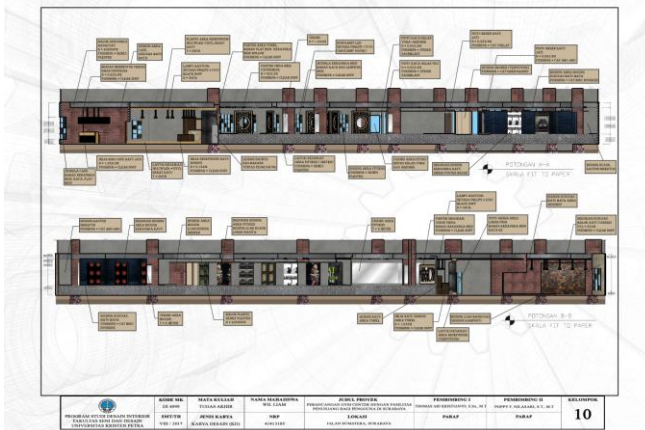
Gambar 10. Mainentrance

Perspektif



Gambar 13. Café

Potongan A-A, B-B

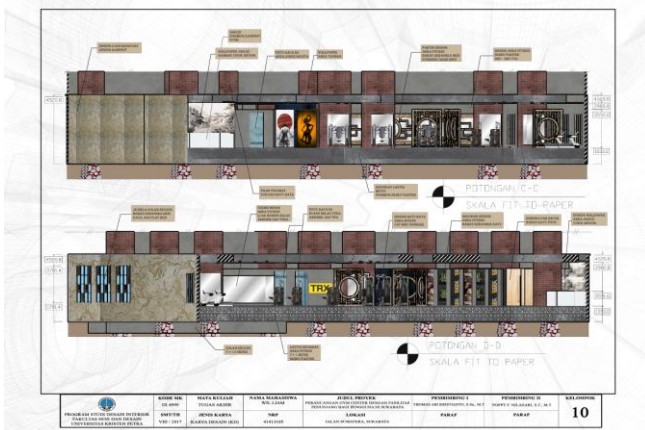


Gambar 11. Potongan 1



Gambar 14. Lobby dan Resepsionis

Potongan C-C, D-D



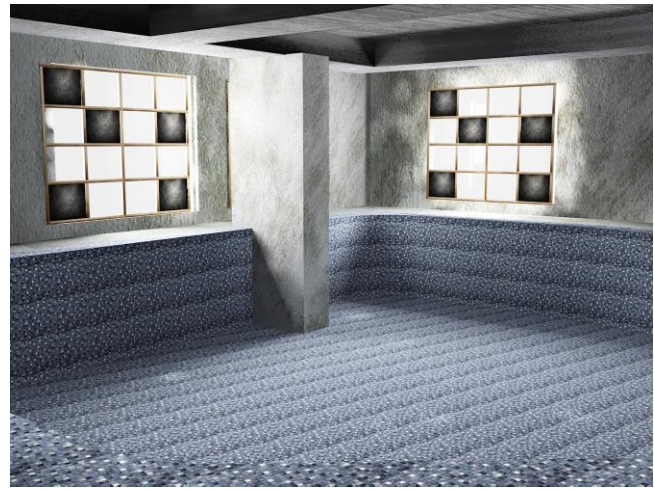
Gambar 12. Potongan 2



Gambar 15. Ruang locker



Gambar 16. Shower



Gambar 19. Kolam renang



Gambar 17. Area fitness



Gambar 18. Area boxing

VII. KESIMPULAN

Saat ini masih banyak masyarakat yang menginginkan sebuah fasilitas yang memiliki sebuah keunikan tersendiri dan fasilitas yang memadai terutama di kota Surabaya. Kondisi lingkungan sekitar tempat tinggal dan tempat kerja mempengaruhi seseorang sehingga menjadi hambatan untuk berolahraga. Dengan permasalahan tersebut, maka muncullah perancangan yang memiliki fasilitas untuk mawadahi kebutuhan pengguna. Kapasitas dari tempat ini kurang lebih 150 orang pengunjung dengan biaya administrasi awal Rp 25.000,00 dan iuran perbulan sebesar Rp 500.000,00. Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat kalangan menengah ke atas. Desain dari perancangan ini menggunakan gaya desain industrial namun tidak terlalu mengeluarkan kesan maskulin Karena penggunaanya juga wanita, dan untuk tema dari fasilitas ini menggunakan tema Asia dengan 3 negara yaitu Indonesia, China, dan Jepang. Perancangan fasilitas ini dirancang dengan semenarik mungkin agar pengguna tidak bosan dengan tempat fitness yang ada di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis W.L. mengucapkan terima kasih kepada pembimbing karya tugas akhir Program Studi Interior yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini dan memberikan dukungan, saran dan semangat dalam proses perancangan tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ashari, Tri & Puspa, Onny. *Aplikasi material pada dinding*. Jakarta: Transmedia Pustaka. 2014
- [2] Giriwijoyo, S. *Ilmu kesehatan olahraga*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. 2007
- [3] Holtzschue, Linda. *Understanding Color: An Introduction for Designers*. United States: John Wiley & Sons. 2012
- [4] John, Geraint dan Heard Helen. *Handbook of Sport and Recreational Building Design*. London : The Architecture Press. 1981
- [5] Kosasih, Engkos. *Olahraga Teknik dan Program Latihan*. Jakarta : Gramedia. 1985
- [6] Muhajir. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta : Yudishtira. 2016

- [7] Panero, Julius, & Zelnik, Martin. *Human dimension and interior space*. United States: Watson-Guptill Publication. 1979
- [8] Purnomo, Hari. *Perencanaan dan Perancangan Fasilitas*, Edisi Pertama, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2004
- [9] Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior*. Jakarta : Djembatan. 1995
- [10] Wilkenrson, M., dan Dodde. "What Sport Does for People". *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*. 1979