

Perancangan Interior *Smart and Healthy Family Sport Center* di Surabaya

Yohana Nathania dan S.P. Honggowidjaja,
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: yohanath25@gmail.com; sphongwi@petra.ac.id

Abstrak— Tingkat kesibukkan yang tinggi membuat masyarakat lupa akan menjaga kesehatan mereka. Menjaga kesehatan dapat dimulai dari hal-hal yang biasa dilakukan sehari-hari, misalnya menjaga makanan yang dikonsumsi, mengatur pola makan, istirahat yang cukup, serta rajin berolahraga. Olahraga merupakan kebutuhan manusia agar tetap dapat dalam kondisi yang sehat serta keadaan yang fit. Kesibukkan itu tadi membuat kebanyakan orang menjadi jarang bertemu dengan anggota keluarga mereka masing-masing. Sehingga waktu untuk berkumpul dengan keluarga menjadi terbatas. Dewasa ini, fasilitas olahraga semakin ditinggalkan karena berbagai macam alasan. Memberikan fasilitas penunjang pada fasilitas olahraga maka akan menarik pengunjung untuk dapat datang berolahraga, serta dapat memberikan edukasi mengenai hidup sehat kepada masyarakat. Adanya Perancangan Interior Family Sport Center ini dapat menghidupkan kembali budaya berolahraga di masyarakat.

Kata Kunci— Edukasi, Fasilitas Perancangan, Fasilitas olahraga, Interior.

Abstrac— The high level of activities makes people forget to keep their health. To stay healthy, people can start from the daily activities, for example: watch the food he/she consume, regulate diet, rest enough, and do exercise regularly. Exercise is needed for people to keep them healthy and fit. The high level of activity make the family rarely meet each other, so their time to gather with the family is very rare. Nowadays, the exercise facilities are left behind because of some reasons. Givir additional exercise facility can attract the customers to do tl exercise, and also give education for healthy lifestyle for societ. By the existence of the Interior Family Sport Center Plannir can make alive the exercise culture become entrenched in societ.

Keyword— Education, Design Facilities, Sport Facilitie Interior.

I. PENDAHULUAN

Surabaya sebagai Kota Metropolitan dengan jumlah penduduk yang tinggi dan tingkat kesibukkan masyarakatnya yang tinggi juga membuat masyarakatnya terkadang lupa dalam menjaga kesehatan. Padahal kesehatan merupakan salah satu bentuk investasi kita sebagai manusia di bagi masa tua mendatang. Karena tingkat kesibukkan yang tinggi tersebut, beberapa dari mereka kurang cukup beristirahat, pola makan yang tidak teratur, makan makanan yang kurang bergizi, serta jarang berolahraga. Karena hal-hal

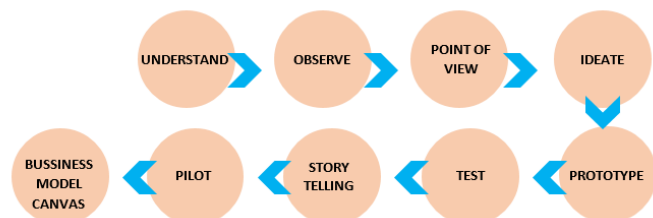
tersebut sehingga masyarakat jadi kurang bersemangat dan berstamina dalam menjalankan aktivitas mereka sehari-hari.

Karena faktor kesibukkan itu tadi, sehingga fasilitas *Sport Center* sekarang semakin ditinggalkan. Oleh karena itu, peran dari desainer interior sangat dibutuhkan dalam perancangan sebuah pusat olah raga yang dapat dinikmati oleh seluruh anggota keluarga. *Sport center* akan semakin dinikmati dengan ditambahkan fasilitas penunjang didalamnya. Dengan adanya fasilitas penunjang, dapat memanjakan pengunjung, serta dapat emngedukasi pengunjung sehingga akan meningkatkan minat pengunjung agar datang ke *sport center*.

Sport center sendiri merupakan sebuah wadah untuk berolah raga yang didalamnya terdapat beberapa macam fasilitas olah raga dan fasilitas penunjang yang disediakan untuk pengunjung. Pengunjung *sport center* sendiri terdiri dari dua macam, yaitu pengunjung yang hanya datang sesekali tanpa mendaftarkan diri sebagai anggota dan juga anggota atau *member* dari *sport center* itu sendiri.

II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan proses perancangan ini dari awal hingga akhir adalah *Design Thinking*, berikut merupakan skema desainnya :



Gambar. 1. Tahap *Design Thinking*

A. Tahap *Understand*

Pada tahap ini, mulai dilakukan literatur tentang sport center, arena olahraga, restoran, dan sebagainya. Lalu mulai dilakukan pencarian *site* untuk perancangan dan kemudian mulai menghubungi pihak dari *site* tersebut.

B. Tahap *Observe*

Pada tahap *observe*, mulai mengobservasi lapangan dan mengumpulkan data-data yang ada di lapangan. Kemudian data-data lapangan tersebut mulai dijabarkan dan mulai

membuat program ruang. Setelah itu, data-data tersebut dianalisa, dan dari analisa tersebut mulai membuat tabel perbandingan (tipologi) sebagai pembandingan, antara lain Sport Center Pondok Tjandra, Club House Regency 21, Sport Center Colloseum Darmo, serta Club House Puri Mas. Selain melakukan survey lapangan, juga dilakukan *programming* serta analisa data yang berkaitan.

a. Pengunjung

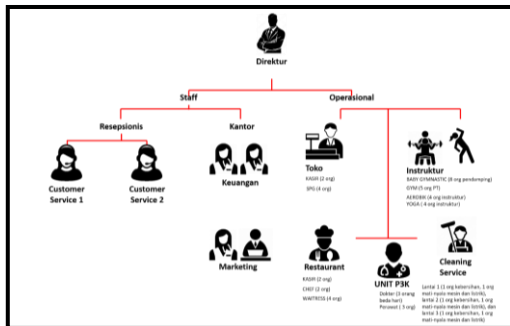
Pengunjung aerobik, pengunjung yoga, pengunjung gym, pengunjung *baby and kids gymnastic*, pengunjung trek sepeda anak, pengunjung restoran, dan pengunjung *sportshop*.

PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN PERABOT
Pengguna Gym (kapasitas: 12 org)	Regis - Menyimpan barang - ganti pakaian - olahraga - Mandi dan bilas - Nongroong / makan (optional) - Pulang	Lobby, resepsionis, area penyimpanan, ruang ganti, area olahraga, kamar mandi dan bilas, restoran	Meja resepsionis, storage penyimpanan barang, banian, alat gym
Pengunjung Restoran (kapasitas: 14 org)	Datang - pesan makanan - menunggu makanan - makan - pulang	Lobby, restoran	Meja kassic, meja display, meja dan kursi makan
Pengunjung Sportshop (kapasitas: 8 orang)	Datang - melihat barang - beli - pulang	Lobby, toko	Meja kassic, rak display
Track Sepeda dan Baby Gymnastic (kapasitas: 8 org, BKG: 12 org)	Datang - regis - main (olahraga - makan) / istirahat - pulang	Lobby, resepsionis, Area track sepeda, area baby gymnastic, restoran	Rak penyimpanan
Pengguna Anak-anak (kapasitas: 6 org)	Datang - regis - ganti baju - olahraga - mandi / bilas - makan (optional) - pulang	Lobby, resepsionis, area penyimpanan barang, ruang ganti pakaian	Rak penyimpanan barang
Pegawai ICD (kapasitas: 3 org)	Datang - menyiapkan peralatan - periksa pasien - pulang	Lobby, ruang klinik	Kursi, meja, kassic, rak penyimpanan, peralatan kedokteran
Staff Resepsionis (kapasitas: 2 org)	Datang - kerja - istirahat - kerja - pulang	Lobby, area resepsionis	Meja resepsionis, kursi

Gambar. 2. Data Pengguna Ruang dan Kebutuhan

b. Pengelola

Pimpinan, staff kantor, dan staff operasional.



PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN BIANG	KEBUTUHAN PERABOT
Cleaning Service (kapasitas: 6 org)	Datang - bersih bersih ruangan - istirahat - pulang	janitor room, gudang	Meja resepsionis, meja dan kursi kerja, rak penyimpanan
Pengelola Kantor (kapasitas: 1 org)	Datang - kerja / rapat - istirahat - pulang	Ruang kerja, ruang meeting	Meja dan kursi kerja, lemari penyimpanan, meja rapat
Waitress (kapasitas: 4 org)	Datang - bersih bersih meja kursi dll - melayani tamu yang datang - mengantar dan menerima tamu	Area persiapan, area makan	Meja penataan
Chef (kapasitas: 2 org)	Datang - masak - cuci peralatan	Area masak, area persiapan, area cuci	Dapur, meja penataan, tempat cuci
Pengunjung ICD (kapasitas: 2 org)	Datang - regis - olahraga - sakit/cidera (ke IGD) - ditata IGD - istirahat dan periksa - menunggu obat - pulang	Area tunggu, area pendaftaran, area periksa, ruang dokter	Sofa/bangku, meja resepsionis/kassic, meja dokter, kursi, kassic
Staff Kantor Keuangan dan Marketing (kapasitas: 4 org)	Datang - kerja - rapat - istirahat - kerja - pulang	Area kerja, ruang rapat	Meja kerja, meja rapat, kursi
Sales Promotion Boys (SPB) (kapasitas: 2 org)	Datang - bersih bersih toko - memamerkan barang - mengambil stok barang - mematu barang - membantu customer	Janitor room	Rak penyimpanan, display
Kasir (kapasitas: 2 org)	Datang - menghitung stok barang - melayani pembeli	Area kasir	Meja kassic, kursi

Gambar. 3. Bagan Struktur Organisasi

1. Data Literatur Keluarga

Menurut Departemen Kesehatan RI, 1998, keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat. Keluarga terdiri atas kepala keluarga dengan beberapa orang anggota keluarga yang tinggal dalam satu atap.(Pamela

9)

Kesehatan

Dikatakan oleh While (1977), kesehatan merupakan keadaan pada saat seseorang diperiksa, dan tidak ditemukan atau memiliki keluhan apapun serta tidak ada tanda-tanda penyakit atau kelainan apapun. (Windya 5)

Olah raga

Olah raga memiliki beberapa fungsi, yakni:

- a. Sebagai pelepas emosi, karena saat berolah raga kita dapat mengurangi ketegangan dan menyatakan emosi.
- b. Sebagai kontrol sosial, karena pada saat berolahraga kita dapat mengontrol orang serta kita dapat memperlihatkan kualitas diri kita sendiri.
- c. Sebagai sosialisasi, saat terjadi penyimpangan pada kontrol sosial, dari situ muncullah sosialisasi.
- d. Sebagai agen perubahan, dari olahraga kita dapat menghasilkan dan membawa perubahan-perubahan aspek sosial, perilaku seseorang dapat menjadi baru.

Sport Center

Sport center merupakan sebuah tempat dimana didalamnya dapat mawadahi beberapa kegiatan olah raga. Di negara-negara maju, *sport center* umumnya memiliki sarana pendukung berupa sarana perdagangan dan restoran didalamnya. (Hidayat 3)

Persyaratan Interior sebuah Sport Center, sebagai berikut:

a. Dinding

Dinding pada area olahraga diharuskan menggunakan dinding pengisi, yang permukaannya harus rata, tidak boleh ada tonjolan sedikitpun (sampai ketinggian 2 meter)

b. Lantai

Material lantai yang digunakan harus stabil, kaku, dan tidak mengalam perubahan ataupun lendut ketika digunakan. Lantai juga harus dapat menerima beban seberat 400kg/m2.

c. Pintu

Minimal bukaan dari intu pada ruang olahraga yaitu minimal 1,1 meter. Pada setiap sudut daun pintu tidak boleh ada permukaan yang tajam. Pintu harus cukup kuat untuk menahan beban olahragawan. Permuakaannya harus halus, tidak boleh membahayakan pengguna.

d. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan buatan maupun alami yang tidak menimbulkan silau bagi para pemain. Selain itu juga aperlu dilakukan pencegahan terhadap silau matahari. Dapat menambahkan kotak bebas silau diantara jendela-jendela yang terletak di sisi selatan dan barat dari bangunan tersebut. Pada ruang olahraga menggunakan lampu jenis TL, metal halida, halogen, dll. Pada ruang aerobik membutuhkan pencahayaan minimal *fluorescent* 60-120cm.

e. Sistem Akustik

Dalam membantu mereduksi kebisingan di dalam ruang, dapat menggunakan lapisan akustik yang berhubungan langsung dengan interior, sehingga privasi dari ruang tersebut tetap terjaga.

f. Tangga

Jumlah anak tangga minimal 3 buah maksimal 16 buah. Tinggi tanjakan minimal 15cm, maksimal 17cm Lebar pijakan anak tangga minimal 28cm dan maksimal 30cm (*The Council Sport* 1981)

g. Akses

Lebar akses pada area-area tertentu didalam sebuah *sport center* agar dapat memasukan dan mengeluarkan alat-alat dan perlengkapan olah raga yang digunakan dengan panjang mencapai 5 meter.

Ruang Fitness

Pada area fitness atau gym, setiap orang yang berada di dalamnya membutuhkan udara segar sebesar 30m³

1. Lantai

Dengan mengaplikasikan material lantai yang bersifat elastis, maka akan memberikan dampak positif bagi

2. Dinding

Material dinding pada ruan fitness menggunakan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama

3. Plafon

Minimal tinggi plafon pada ruang gym atau fitness yaitu 2,4 meter. Selain itu, material lantai pada ruang ini harus kuart, karena menahan beban alat-alat.

4. Akustik

5. Pencahayaan

Baby Gymnastic

1. Lantai

Material lanai pada area-area dimana terdapat kegiatan seperti senam dan memanjat harus menggunakan material seperti tikarr yang dapat menahan sekaligus aman. Lantai harus menggunakan material yang anti slip, tetapi lantai pada area olahraga anak juga tidak boleh bersifat kasar, karena licin dan dapat membahayakan. Dengan memberikan perbedaan ketinggian lantai dapat melatih keseimbangan mereka. Perbedaan ketinggian lantai naik turun minimal 15cm dengan lebar 30cm. (Hardjawikarta 25-26)

2. Dinding

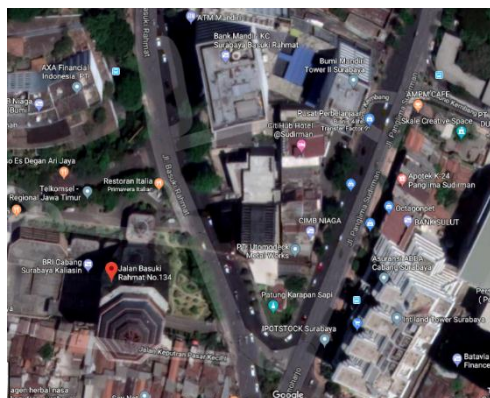
Dinding pada ruan olahraga anak harus memperhatikan kemudahan dalam pemeliharanya, dapat meredam suara, serta dapat menunjang aspek dekoratif. Permukaan dinding menggunakan bahan yang halus, tidak licin, dan mampu menyerap bunyi dengan baik. (Hardjawikarta 26)

2. Programming

Data fisik lokasi

Perancangan *sport center* ini menggunakan *site* bangunan yang terletak di Jalan Basuki Rahmat, Surabaya.

Bangunan ini berada di tengah kota, tepatnya di tepi jalan raya, sehingga disekitar bangunan terdapat berbagai macam fasilitas komersial, perkantoran, sekolah, dan juga fasilitas ibadah. Bangunan ini memiliki 3 lantai dengan 1 buah *basement*, dengan luas total bangunan 1200m². Pada bangunan in terdapat fasilitas parkir (*basement* dan area parkir depan). Sisi barat bangunan berbatasan langsung dengan jalan raya yang padat pada waktu-waktu tertentu, sementara sisi lainnya berbatasan langsung dengan bangunan-bangunan lain.



Gambar. 4. Lokasi Site dilihat melalui satelit (diunduh dari www.maps-google.com pada Januari 2019)

Batas Wilayah:

- Utara: Mandiri
- Selatan: Patung Karapan Sapi
- Barat: BRI Tower
- Timur: Area komersial (ruko-ruko)

Alasan pemilihan site:

- Jalan Basuki Rahmat ini terletak di tengah kota di dipinggir jalan raya
- Karena daerah tengah kota, daerah ini terus berkembang
- Dekat dengan berbagai fasilitas disekitar site, mulai dari fasilitas ibadah (gereja), fasilitas komersial (pertokoan, mall, dan supermarket), fasilitas pendidikan (sekolah), dan fasilitas perkantoran.
- Letaknya di pinggir jalan yang besar, maka dapat menarik pengunjung untuk datang

3. Analisa

- Analisa pencahayaan

Bangunan ini orientasinya menghadap ke arah barat, sehingga sinar matahari akan mengarah ke bangunan pada siang menjelang sore hari. Di waktu tersebut bangunan akan sedikit panas.

- Analisa penghawaan

Angin berhembus dari arah depan bangunan, namun kuantitas angin yang masuk tidak banyak. Bangunan ini memiliki orientasi menghadap ke barat, sehingga arah angin tidak mempengaruhi bangunan secara langsung.

- Akustik bangunan

Bangunan yang terletak di pinggir jalan besar ini memiliki tingkat kebisingan yang tinggi, karena jalan tersebut banyak dilalui kendaraan, puncaknya pada pagi hari dan sore hari pada waktu berangkat dan pulang kantor. Sehingga bisung dari luar dapat masuk ke dalam jika tidak ada filtrasi.

- Akses bangunan

Pada bangunan ini terdapat lahan parkir di area depan bangunan serta di *basement*. Sehingga dapat menampung cukup banyak kendaraan. Jalan masuk terdapat di sisi barat, sehingga pintu utama diletakkan di sisi barat.

4. Rencana Perancangan

Target dari perancangan *sport center* ini ialah keluarga dari kalangan menengah ke atas. Sehingga orang tua dapat mengenalkan sekaligus mengajarkan anak-anaknya mengenai kesehatan dan gaya hidup yang sehat.

Jenis olah raga yang terdapat dalam *sport center* ini yaitu sepeda anak, *baby and kids gymnastic*, gym, aerobik, dan yoga. Tidak hanya tempat berolah raga saja, pada *sport center* ini terdapat fasilitas penunjang bagi pengunjung, antara lain: *sport shop*, *healthy restaurant* yang menyediakan makanan-makanan sehat dan menggunakan bahan alami, terdapat juga *health information center*, sehingga dari tempat ini para orang tua dapat belajar sekaligus mengajarkan kepada anak-anak mereka mengenai gaya hidup sehat, dan yang terakhir terdapat fasilitas P3K yang akan membantu ketika terjadi kecelakaan saat berolahraga.

Pengguna dari perancangan ini antara lain pengunjung *sport center* (umum dan anggota), pegawai *sport center* (instruktur olah raga, pegawai toko, pegawai restoran, dokter dan perawat, *cleaning service*, pegawai kantor, dan pimpinan kantor).

Ruangan yang dibutuhkan dikelompokkan menjadi beberapa bagian berdasarkan sifat dari ruangan atau area tersebut:

- a. Privat (hanya diakses oleh staff dan pimpinan)
Area privat meliputi area kantor dan ruang briefing. Dimana area ini hanya dapat diakses oleh staff serta pimpinan kantor.
- b. Semi privat (diakses oleh instruktur, karyawan, serta pengunjung yang memiliki keanggotaan)
Area semi privat meliputi area trek sepeda anak, gym dewasa, area *baby and kids gymnastic*, serta ruang multifungsi yang biasa digunakan untuk aerobik dan yoga.
- c. Publik (diakses oleh masyarakat umum (*non-member*, member, karyawan serta pimpinan)
Area publik meliputi *sport shop*, dan juga restoran.
- d. Servis (diakses oleh pengunjung anggota *sport*

center, karyawan, serta pimpinan)

Area servis meliputi ruang janitor, toilet, area bilas, dan dapur (restoran).

C. Tahap Point of View

Pada tahap ini, mencoba merasakan menjadi pengunjung. Membuat kuisisioner dan disebar. Mencoba menggali permasalahan apa saja yang terdapat di dalam site, serta permasalahan apa saja yang biasa di dapatkan dari pengunjung *sport center* melalui kuisisioner yang telah dibagi. Mencari solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut. Menyebarkan kuisisioner online.

D. Tahap Ideate

Pada tahap ini mulai membuat konsep yang sesuai dengan solusi sebagai pemecahan masalah tersebut. Mulai mengaplikasikan ide solusi tersebut ke dalam desain.

E. Tahap Prototype

Konsep mulai dituangkan ke dalam tiga dimensi, membuat maket studi, untuk mengetahui gambaran sirkulasi, pencahayaan, serta penghawaannya agar mengetahui apa saja kekurangannya dan dapat memperbaikinya. Memperbaiki 3D, kemudian mulai merender. Membuat maket presentasi sebagai bentuk gambaran perancangan, serta membuat produk-produk yang menunjang dalam sidang akhir (seperti brosur, *website*, video, *banner*, dan lain-lain)

F. Tahap Test

Meminta saran dan masukan dari pengunjung objek perancangan. Dan pengujian dari semua hasil yang telah dikerjakan.

G. Tahap Story Telling

Menceritakan secara detail tentang objek perancangan yang telah dibuat, dari awal hingga direalisasikan dalam bentuk maket.

H. Tahap Pilot

Pada tahap ini, mereview kembali hasil dari pemikiran beserta permasalahan-permasalahannya.

I. Tahap Business Model Canvas

Mempersiapkan kebutuhan menjalankan bisnis. Mulai memasarkan produk perancangan. Membuat brosur untuk memasarkan produk. Serta membuat akun media sosial untuk memasarkan produk

III. TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris. Dengan campuran antara bentuk lengkung dan lingkaran dengan garis lurus. Sesuai dengan konsep "*Meet in Universe*" yang berarti berkumpul. Istilah berkumpul dapat digambarkan dengan

bentuk lingkaran, sehingga akan menciptakan kesan yang menyenangkan dan kebersamaan.

B. Konsep Logo dan Branding



Gambar. 5. Logo "Surabaya Sport Center"

Makna dari logo yaitu:

1. Warna Merah – agar memberikan dan menggambarkan semangat pengunjung agar dapat tekun berolah raga.
2. Warna Oranye – menggambarkan energetik, antusias dan menyenangkan dari pengguna
3. Orang lari – lari merupakan salah satu cabang olah raga yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Diharapkan olah raga menjadi aktivitas yang dapat dilakukan kapan saja oleh semua orang.
4. "Surabaya Sport Center" – menunjukkan bahwa Sportcenter ini terletak di Kota Surabaya.
5. Bentuk lingkaran – Melambangkan kebersamaan dalam keluarga

C. Penataan Ruang

Fasilitas yang terdapat dalam perancangan:

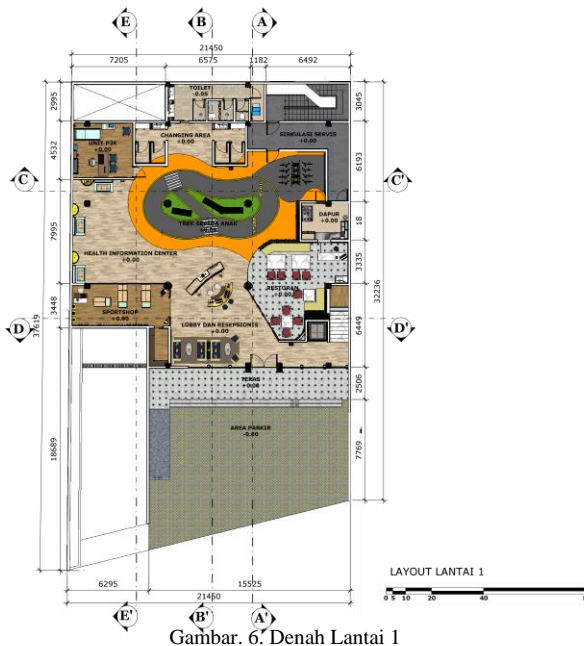
- Trek Sepeda Anak
- Area Aerobik
- Area Yoga
- Gym Room
- Baby and Kids Gymnastic
- Healthy Restaurant
- Health Information Center
- Unit P3K dan konsultasi
- Ruang Kantor Pengelola

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

A. Layout

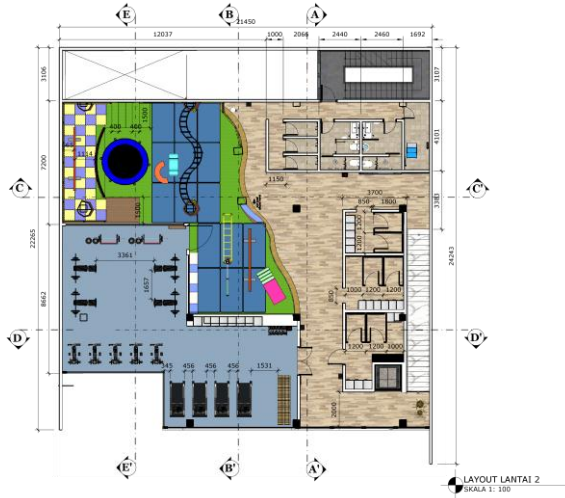
Layout lantai 1 dibagi menjadi area lobby dan resepsionis, restoran yang menjual makanan sehat dan menggunakan bahan yang alami, *sport shop* yang menjual berbagai macam perlengkapan olah raga, area *health information center* yang memajang poster-poster tentang kesehatan lengkap beserta alat peraga nya, unit P3K dan konsultasi (latihan dan kesehatan), area trek sepeda anak, dan juga area ganti pakaian. Area restaurant dibagi menjadi beberapa area didalamnya,

yaitu area dapur dan cuci piring, area *serving*, dan juga *dining area*, area dimana pengunjung dapat menikmati makanan dan minuman yang telah dipesan. Pada lantai ini terdapat *main entrance* di sisi barat dan juga *emergency exit* yang terletak di belakang bangunan. Restoran dan *sport shop* diletakkan di depan dekat dengan lobby agar pengunjung (umum, non-member) dapat mengakses ke lokasi tersebut dengan mudah tanpa perlu melewati area-area olah raga.



Gambar. 6. Denah Lantai 1

Lantai 2 terdapat area gym dewasa, baby and kids gymnastic, serta area ganti. Antara ruang gym dewasa dan gymnastic anak-anak diberi sekat berupa kaca sehingga orang tua tetap dapat mengawasi anak mereka saat berolahraga, namun kesan privasi masih tetap terjaga tanpa perlu mengganggu orang lain. Terdapat emergency exit di bagian belakang bangunan. Untuk mengakses ke lantai ini terdapat 2 macam akses yaitu melalui lift yang dapat diakses dari lantai *basement* dan lantai 1.



Gambar. 7. Layout Lantai 2

Lantai 3 terdapat ruang multifungsi yang digunakan untuk yoga dan aerobik lengkap dengan ruang ganti, ruang ganti pakaian, lounge dimana orang dapat duduk-duduk dan bersantai, ruang briefing yang digunakan untuk briefing antara karyawan dan pimpinan, ruang kerja staff dan ruang kerja pimpinan. Untuk mengakses ke lantai ini hanya dapat dengan menggunakan lift. Area lounge dilengkapi dengan fasilitas kursi pijat yang dapat digunakan secara gratis, dan juga terdapat rak-rak buku jika pengunjung ingin membaca.

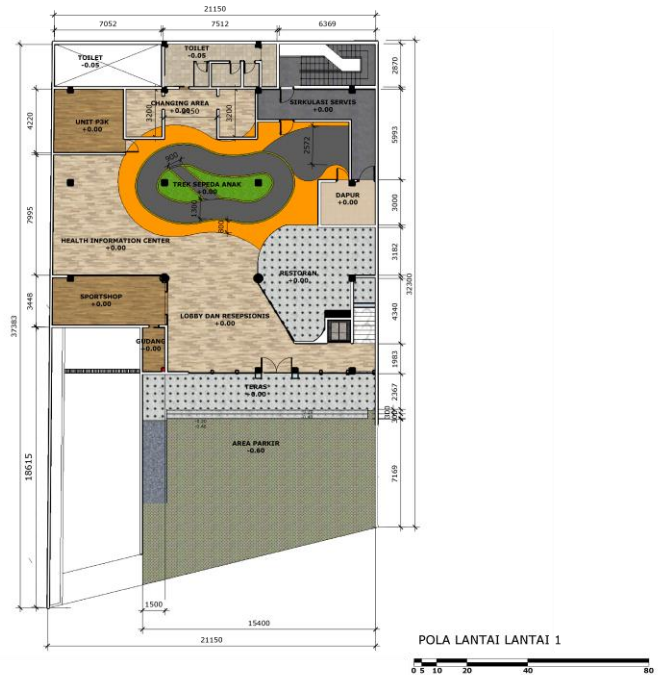


Gambar. 8. Layout Lantai 3

B. Rencana Lantai

Pemilihan material lantai menyesuaikan dengan fungsi dari tiap ruangan atau area nya. Material yang digunakan pada lantai 1 yaitu keramik tekstur *granite tile*, 2 wmacam warna *vinyl flooring* yang dilengkapi dengan teknologi *continuous air bubble foam* dimana lantai jenis ini dapat melindungi pengguna dari benturan, warna muda digunakan di area trek sepeda dan *health information center*, dan yang warna tua digunakan di *sport shop* dan Unit P3K. Pada trek sepeda juga menggunakan *vinyl flooring* dengan warna oranye agar tidak terkesan monoton dan menggambarkan kesan dinamis, kemudian untuk membentuk trek atau jalur sepeda digunakan

material lantai *interlockin floor tiles* yang memiliki tekstur batuan. Kemudian menggunakan plesteran yang difinish dengan epoxy pada area sirkulasi servis.



Gambar. 9. Rencana Lantai Lantai 1

Untuk lantai 2 menggunakan material lantai berupa karpet dengan warna biru pada area gym dewasa. Pada area *baby and kids gymnastic* menggunakan material karpet. Digunakan *vinyl flooring* pada area ganti. Pada toilet dan area bilas menggunakan keramik *tile matte* dengan tekstur kasar agar tidak licin dan cepat kering.



Gambar. 10. Rencana Lantai Lantai 2

Lantai 3 sebagian besar menggunakan material *vinyl flooring* dengan 2 macam warna, yaitu gelap dan terang. Untuk ruang kantor dan ruang *briefing* menggunakan karpet agar lebih kedap suara.



Gambar. 11. Rencana Lantai Lantai 3

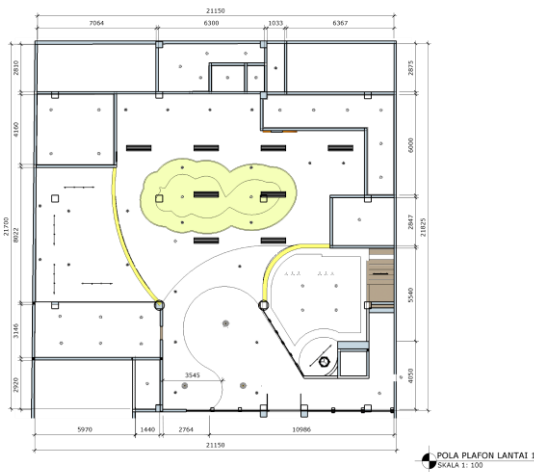


Gambar. 13. Pola Plafon lantai 2

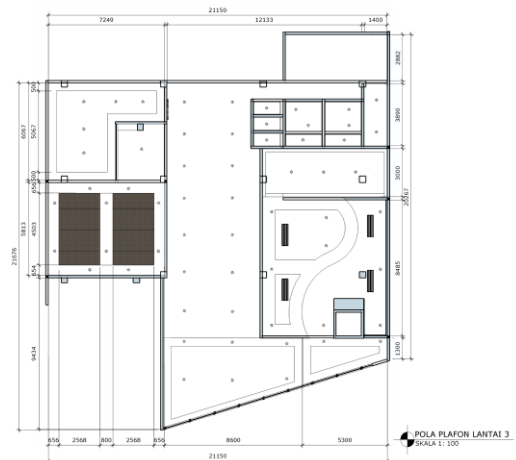
C. Rencana Plafon

Terdapat beberapa macam bentuk plafon, Sama halnya dengan lantai, pemilihan material plafon pada perancangan ini juga disesuaikan dengan fungsi dan dampak bagi ruangan. Pada ruang gym yang memiliki tingkat akustik yang bising menggunakan material plafon berupa ‘batu lunak’, material yang terbuat dari serbuk kayu, serabut kayu, lem, dan juga koran. Pada lantai 1 sebagian besar menggunakan material kalsiboard dan gypsum untuk plafonnya

Lantai 3, pada ruang briefing menggunakan dua macam material, yaitu gypsum dan juga ‘batu lunak’. Batu lunak sendiri memiliki sifat dapat meredam suara, sehingga suara dari dalam ruang *briefing* tidak ‘bocor’ keluar ruangan. Pada ruang multifungsi menggunakan material kalsiboard dan gypsum. Kalsiboard digunakan untuk bentuk plafon yang melengkung karena sifat kalsiboard yang lebih elastis tetapi kuat sehingga mudah dibentuk melengkung, terdapat leveling pada plafon ruang ini.



Gambar. 12. Pola Plafon Lantai 1



Gambar. 14. Pola Plafon Lantai 3

Pada lantai 2, ruang gym dewasa menggunakan plafon gypsum dan batu lunak. Agar *noise* yang dihasilkan dari ruangan tersebut dapat diredam oleh material batu lunak. Dan juga memainkan *levelling* pada area *Baby and Kids Gymnastic* dengan menambahkan *hiddenlamp* pada *levelling* tersebut.

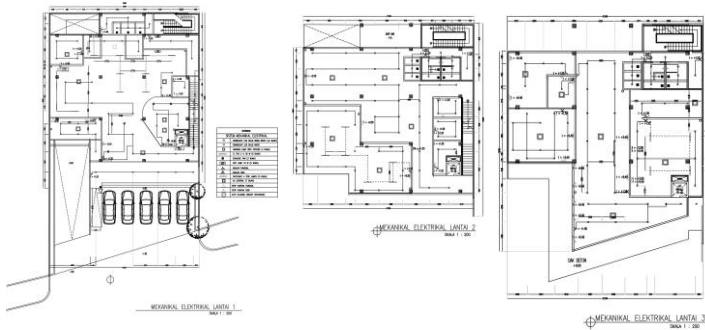
D. Rencana Mekanikal Elektrikal

Pada area resepsionis dan lobby, serta restoran menggunakan lampu gantung dan *spotlight*, *spotlight* yang digunakan diarahkan ke *backdrop* resepsionis untuk menonjolkan brand image dari *sport center* ini. Lampu gantung ditaruh di area lobby dimana pengunjung dapat duduk dan menunggu di tempat tersebut. Pada area trek sepeda menggunakan lampu jenis TL dan juga LED *Downlight*. Demikian juga pada Unit P3K dan *sport shop*.

Pada lantai 2 digunakan 2 jenis lampu, yaitu lampu jenis TL dan LED *Downlight* di area Gym dewasa. Area *baby and*

kids gymnastic menggunakan lampu LED *Downlight* dan terdapat *hiddenlamp* pada *leveling* plafon.

Lantai 3, pada area *lounge*, kantor serta ruang briefing menggunakan lampu LED *Downlight*. Sementara pada ruang multifungsi menggunakan lampu jenis TL dan LED *Downlight*. Pada ruang multifungsi terdapat *hiddenlamp* pada *leveling* plafon.



Gambar. 15. Mekanikal Elektrikal

E. Tampak Potongan

Dibawah ini merupakan 5 buah tampak potongan dari objek perancangan untuk memperlihatkan lebih jelas setiap detail dan areanya.

Potongan A-A'



Gambar. 16. Potongan A-A'

Potongan B-B'



Gambar. 17. Potongan B-B'

Potongan C-C'



Gambar. 17. Potongan C-C'

Potongan D-D'



Gambar. 17. Potongan D-D'

Potongan E-E'



Gambar. 18. Potongan E-E'

F. Main Entrance

Fasad bangunan ini menggunakan material marmer agar terkesan mewah dan megah.



TAMPAK DEPAN
SKALA 1: 200

Gambar. 19. Tampak Depan Main Entrance



Gambar. 20. Main Entrance

G. Render Visual

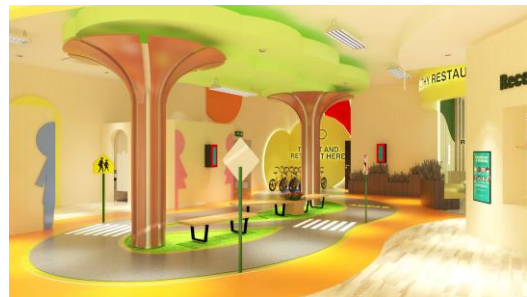


Gambar. 21. Main Entrance

Fasad bergaya modern yang sesuai dengan kehidupan masyarakat perkotaan. Menggunakan material marmer, aluminium, serta kaca membuat tampilan fasad menjadi lebih modern.



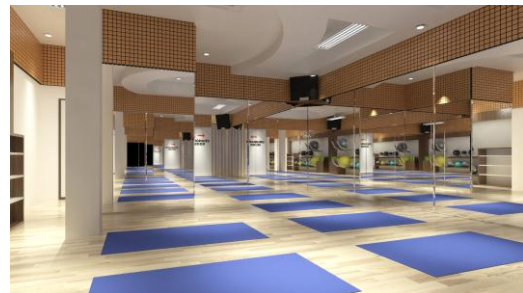
Gambar. 22. Lobby dan Resepsionis



Gambar. 23. Area Trek Sepeda



Gambar.24. Area Gym

Gambar. 25. *Baby and Kids Gymnastic*Gambar. 26. *Multifunction Room*Gambar. 27. *Healthy Restaurant*Gambar. 28. *Lounge Area*Gambar. 29. *Sport shop*

V. KESIMPULAN

Latar belakang perancangan ini adalah karena gaya hidup masyarakat perkotaan yang cenderung memiliki tingkat kesibukan tinggi, sehingga terkadang lupa dalam menjaga kesehatan dan tidak sedikit pula yang dapat berkumpul dengan keluarga. Sehingga dari permasalahan-permasalahan yang ada, terciptalah konsep “Meet in universe” dimana bertujuan memberikan sebuah wadah bagi keluarga untuk dapat berkumpul dan berolah raga bersama dengan anggota keluarga. Tidak hanya berolah raga, tetapi dapat mendapatkan edukasi mengenai gaya hidup sehat demi menunjang hidup yang sehat. Sehingga diharapkan dari perancangan *family sport center* ini dapat menjadikan tempat ini sebagai wadah berolah raga bersama serta mendapatkan pengetahuan tentang kesehatan dan dapat menerapkan gaya hidup sehat dalam sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi S1 dengan tepat waktu.

Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu selama proses perancangan karya desain Tugas Akhir ini, yaitu:

1. S.P. Honggowidjaja, M.Sc.Arch, selaku dosen pembimbing 1 penulis
2. Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 penulis
3. Keluarga tercinta dan teman-teman, yang telah memberikan dukungan, doa, serta bantuan
4. Pihak-pihak lain yang turut andil memberikan dukungan, doa, serta bantuan baik moril dan material.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aan H., Desrina Ratriningsih. *Perancangan Sport Center di Kabupaten Purworejo Pendekatan Arsitektur High Tech*. Aan H. 2017. <http://eprints.uty.ac.id/88/1/NASKAH%20PUBLIKASI-5130911118-AAN%20HIDAYAT.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2018.

- [2] Diskamara, Era, Renjana. *Hubungan Profil Keluarga dengan Pola Penyakit Pasien Keluarga Binaan Klinik Dokter Keluarga Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Tahun 2006-2008*. Skripsi S1 Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. 2009.
- [3] Rahmawati, Windya. Diskamara, Era, Renjana. *Hubungan Profil Keluarga dengan Pola Penyakit Pasien Keluarga Binaan Klinik Dokter Keluarga Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Tahun 2006-2008*. Skripsi S1 Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. 2009.
- [4] Kurniawan, Rico. *Perancangan Interior Arena BMX Indoor di Surabaya*. Skripsi S1 Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. 2010.
- [5] Hardjawikarta, Jovita. *Perancangan Interior Pusat Kebugaran Jasmani Anak di Surabaya*. Skripsi S1 Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. 2014
- [6] Perrin, Gerald. *Design for Sport*. Butterworth. 1981.
- [7] Ongko, Chelsya. *Perancangan Interior One Stop Fitness di Surabaya*. Skripsi S1 Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. 2017
- [8] Pamela, Dietu Juni. *Asuhan Keperawatan Keluarga Bpk. S dengan Fokus Utama Anggota Keluarga Menderita Dermatitis Atopik Khususnya An. W di Desa Wlahar Wetan RT 03 RW 01 Kecamatan Kalibogor Kabupaten Banyumas*. Skripsi S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 2015.