

Perancangan *Sport Club* di Salah Satu Universitas di Surabaya

Mark Antoni Ryan, Sriti Mayang Sari; Linggajaya Suryanata
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: 11marchryan@gmail.com; sriti@petra.ac.id, linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Berolahraga adalah salah satu penerapan pola hidup sehat, dimana sekarang ini menjadi *trend* di kalangan masyarakat. Berolahraga juga dapat menghasilkan manfaat tidak hanya kesehatan dan kebugaran fisik seorang, olahraga juga dapat menumbuhkan semangat untuk menjalani aktivitas sehari-hari. *Sport Club* adalah salah satu wadah atau fasilitas masyarakat untuk berolahraga. Banyak ditemukan Universitas di Surabaya maupun luar Surabaya sudah menyediakan *sport club*. Perancangan *sport club* ini hadir sebagai solusi dimana permasalahan yang ada adalah Universitas Kristen Petra Surabaya masih belum ada fasilitas *sport club* sebagai suatu wadah untuk melakukan aktivitas olahraga dengan optimal dan juga nyaman sehingga dapat menjaga hidup sehat. Perancangan *sport club* ini didesain dengan konsep yang menggabungkan teknologi dengan olahraga, dan juga desainnya menyesuaikan suatu *sport club* pada umumnya. Fasilitas yang diberikan disini juga terbilang lengkap, karena selain menyediakan alat-alat angkat beban dan cardio, *sport club* ini juga dilengkapi oleh sauna dimasing-masing locker pria dan wanita, lapangan *4in1*, kolam renang dan *jacuzzi*. Lapangan *4in1* ini diharapkan dapat mengefisienkan suatu ruang yang dapat digunakan untuk berbagai macam olahraga.

Kata Kunci— *Sport Club, Olahraga, Universitas, Perancangan*

Abstrac— Exercising is one application of a healthy lifestyle, which is now a trend among the people. People usually exercise alone or in a group. Sport club is one of the community facilities for sports. There have been many found universities in Surabaya and outside Surabaya that have provided their respective sports centers. The design of the sport club is present as a solution where the existing problems are at Petra Christian University of Surabaya, there are still no sport club facilities as a place to perform sports activities optimally and comfortably so that they can maintain a healthy life. The design of the sport club is designed with a concept that combines technology with sports, and also the design adapts to a sport club in general. The facilities provided here are also fairly complete, because in addition to providing weight lifting and cardio, this sports club is also equipped with a sauna in each male and female locker, 4in1 field, swimming pool and jacuzzi. This 4in1 field is expected to streamline a space that can be used for various sports.

Keyword— *Sport Club, Sport, University, Design*

I. PENDAHULUAN

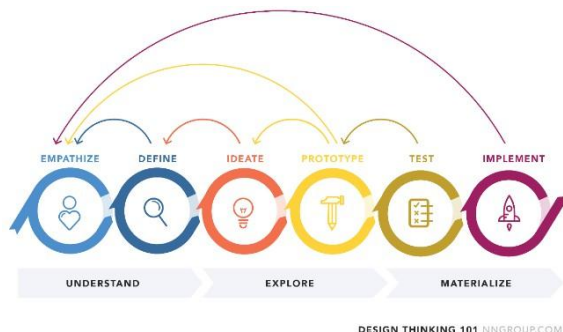
Olahraga termasuk salah satu aktivitas yang sangat penting untuk menjaga kesehatan dan juga kebugaran bagi tubuh setiap manusia. Banyak manfaat olahraga yang dihasilkan dengan berolahraga secara teratur. Selain menjaga kesehatan dan kebugaran fisik seseorang, olahraga juga menumbuhkan semangat untuk menjalani aktivitas dan kesibukan sehari-hari. Dengan hanya menyediakan satu sampai dua jam saja waktu berolahraga, bisa memberikan banyak manfaat, tidak hanya untuk fisik juga mental pada seseorang.

Setiap tahunnya Universitas Kristen Petra Surabaya menerima Mahasiswa Baru kurang lebihnya 2000-3000 Mahasiswa Baru dari 15 Fakultas yang ada di dalam Universitas Kristen Petra. Dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar dan luas total lahan Universitas Kristen Petra Surabaya sebesar 101.782 m² yang masih ada Luas Lahan terbuka hijau sebesar 8.833,46 m², maka kebutuhan fasilitaspun beragam. Fasilitas-fasilitas ini diharapkan dapat melancarkan kegiatan-kegiatan civitas Universitas Kristen Petra adalah *Sport Club*.

Mengingat banyaknya jenis kegiatan mahasiswa khususnya dibidang olahraga. Maka seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan beragam aktifitas civitas kampus menuntut Universitas Kristen Petra untuk memiliki sebuah sarana atau fasilitas *Sport Club* yang mampu memadai kegiatan-kegiatan Olahraga kampus yang beragam, seperti turnamen-turnamen keolahragaan baik dikalangan fakultas maupun Universitas. Dengan demikian, untuk menjawab permasalahan Mahasiswa yang kesulitan untuk menemukan tempat untuk berolahraga, perlu untuk menciptakan wadah sarana olahraga khusus di Universitas Kristen Petra. Sarana olahraga yang dipilih oleh desainer adalah *sport club* karena *sport club* fasilitasnya lebih beragam dan lengkap daripada hanya tempat untuk *fitness* atau *gym*.

I. METODE PERANCANGAN

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan yang tepat untuk perancangan di dalam suatu interior *Sport Club* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Design Thinking 101*

A. Tahap Understand

Pada tahapan ini meliputi 2 tahapan kecil yaitu *emphatize* dan *define*. Pada tahap ini memahami objek yang mau dirancang yaitu fitness center dan subjek yang mau dituju yaitu mahasiswa. Memahami standart-standart *fitness centre* yang baik dan juga fasilitas olahraga apa saja yang digemari dan dibutuhkan oleh mahasiswa agar fasilitas yang nantinya diberikan semuanya fungsional dengan membaca dan memahami literatur, artikel, *browsing* internet dan juga melakukan wawancara terhadap pengguna *gym* di Artharaga Siwalankerto. Dari wawancara tersebut penulis mendapatkan kebutuhan alat-alat apa saja yang kira-kira dibutuhkan untuk berolahraga dengan tujuan untuk membentuk badan, menjaga badan, dan untuk lebih sehat dan bugar saja, tidak untuk keperluan prestasi. Sedangkan dari membaca literatur dan artikel, penulis dapat mengetahui standart apa saja yang harus diikuti dalam mendesain suatu *sport club* mulai dari elemen interiornya sampai pengaruh warna dan lain lain.

B. Tahapan Explore

Pada tahapan selanjutnya ada 2 tahapan yaitu *ideate* dan *prototype*. Setelah mengetahui kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan untuk melakukan aktivitas olahraga, mulai melakukan *brainstorming* untuk membuat konsep desain dan skematik desain yang kemudian diasistensikan ke pembimbing. Setelah itu jika desain sudah final, selanjutnya membuat gambar kerja dan juga maket presentasi 1:50.

C. Tahapan Materialize

Pada tahapan yang terakhir ini, terdapat 2 tahapan lagi yaitu *test* dan *implement*. Pada tahapan *test* dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran dari orang luar sehingga perancang dapat mengetahui kekurangan dari karya perancangan ini dan dapat diterima di kalangan mahasiswa. Melalui masukan dan saran-saran tersebut diharapkan akan membantu dan mengembangkan kebutuhan perancangan sehingga dapat mendekati keinginan penggunaannya.

Pada tahapan *implement* ini pengembangan desain yang sudah dilakukan akan diujikan kembali kepada pengguna.

Masukan dan kritikan yang ada dapat digunakan lagi oleh perancang selanjutnya. Produk-produk desain yang sudah dibuat kemudian dievaluasi dan diujikan di sidang akhir sehingga nantinya akan mendapatkan kritik dan saran untuk menjadikan desain ini lebih baik lagi. Setelah itu desain kemudian akan dipamerkan lewat pameran tugas akhir sebagai cara untuk mengenalkan desain kepada masyarakat.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian *Sport Club*

Sport atau olahraga menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008), adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. [1]

Klub (*Club*) menurut Kamus Bahasa Indonesia, suatu perkumpulan yang kegiatannya mengadakan persekutuan untuk maksud tertentu. Klub dapat juga diartikan sebagai gedung tempat pertemuan anggota suatu perkumpulan.

Sport Club menurut Angga Ari Prasetyo (Ketua Himpunan IE *Sport Club* Surabaya) adalah Badan Semi Otonom yang bergerak di bidang minat dan bakat keolahragaan. Sebuah perkumpulan dengan tujuan bermain satu maupun lebih dari satu jenis olahraga.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa arti dari *Sport Club* ini yaitu sebuah gedung, bangunan atau tempat dimana orang melakukan kegiatan jasmani yang bermanfaat untuk menguatkan dan juga menyehatkan tubuh.

B. *Fitness Center* (Pusat Fitness)

Fitness Center terdiri dari atas beberapa zona seperti pemanasan, olahraga jantung, olahraga ketahanan dan area barbel. Selain itu, juga terdapat beberapa fasilitas pendukung seperti tempat penyimpanan peralatan olahraga atau loker, toilet, *shower* dan lainnya seperti bangunan publik lain pada umumnya.

C. Elemen Interior

Tempat untuk berolahraga memiliki atap yang tinggi, memiliki banyak cahaya dan jendela. Kaca juga menjadi *feature* tambahan karena kaca dapat membantu menciptakan suasana ruang yang kondusif untuk berolahraga. Selain itu kaca juga dapat menjadi alat untuk membantu berolahraga.

Lantai untuk *gym* harus keras karena lantai yang menanggung berat olahraga maka itu membutuhkan lebih banyak memberi. Sama seperti berjalan di atas treadmill lebih baik berjalan di atas beton, daripada bantalan karena bantalan yang sifatnya empuk dapat mengurangi kelelahan dan reverbasi, logika yang sama berlaku untuk memilih bahan lantai untuk tempat *gym*.

Keramik, *concrete* atau karpet *industrial* yang lebih dari semen tidak menawarkan ketahanan. Karpet untuk rumah tinggal terlalu lembut dan tidak stabil yang mana alat olahraga dapat tenggelam ke dalamnya. Untuk menambahkan ke fleksibilitas, lantai *gym* kayu biasanya yang dapat dipilih.

Lantai kayu memang dapat memberikan estetika tersendiri tetapi tidak selalu yang terbaik, sebaiknya menggunakan lantai kayu untuk ruang *gym* di lantai dua tapi juga tetap membutuhkan lantai karet (*rubber floor*) terutama di atas semen. Tetapi bagaimanapun, tidak semua lantai karet sama,

ada beberapa yang tidak dapat menahan berat dari alat *gym*. [3]

Idealnya, lantai karet harus memiliki ketebalan 3 ¼ inch. Lantai karet memiliki perawatan yang rendah, lantai karet juga dapat membantu terhadap lantai yang tidak terlalu halus. Penggunaan karpet yang terbuat dari serat natural tidak dianjurkan untuk diaplikasikan untuk ruang olahraga karena dapat memicu tumbuhnya bakteri.

D. Warna dan Hiburan

[4] Warna juga menjadi pertimbangan penting karena warna dapat menstimulasi *adrenaline* dan meningkatkan motivasi untuk beberapa tipe olahraga energetik tertentu. Seperti warna merah yang dapat meningkatkan motivasi sangat tinggi, warna hijau kurang meningkatkan motivasi tetapi dapat cocok dengan ruangan untuk latihan yoga. Pencahayaan yang diterapkan untuk ruang olahraga sebaiknya tidak memancarkan panas dan tidak terlalu silau.

Penambahan TV pada alat gym juga diperbolehkan karena dengan adanya TV menjadikan orang untuk datang berolahraga.

E. Penghawaan dan Kelembapan

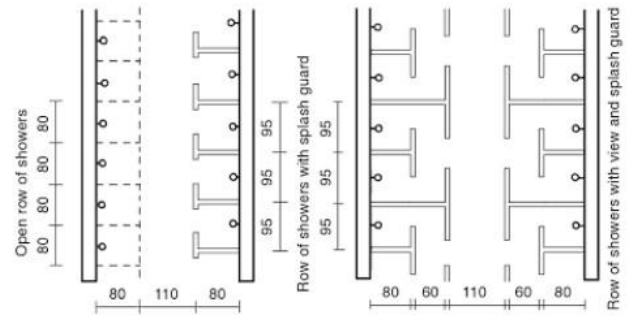
Ventilasi dalam ruang olahraga juga menjadi sangat penting. Dengan menggunakan AC konvensional, sirkulasi AC tersebut harus 4x lebih cepat dari biasanya. Peletakkan area *gym* di sebelah kolam dapat memberi masalah yaitu kelembapannya dapat membuat alat gym korosi atau karatan.

Kontrol Kelembapan menjadi suatu hal yang penting karena kelembapan dapat membuat kayu membusuk. Maka saat menghitung rencana anggaran harus memasukkan harga untuk sistem kontrol kelembapan karena harga perawatannya dapat hampir sama dengan harga kolam itu sendiri. Ada beberapa sistem yang dapat diterapkan seperti menggunakan panas dari mesin untuk membuat kolam tetap hangat.

F. Data Anthropometri

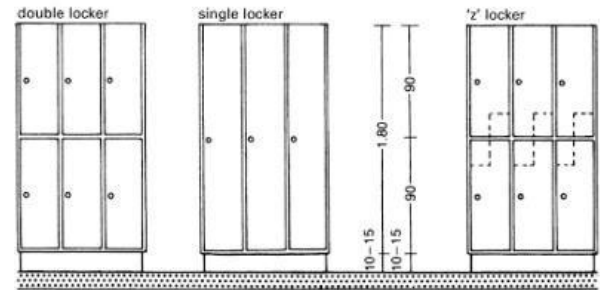
Area	Machines	Description	Movements	Space (sqm)
A	1	hand roller	hand rollers, hand squeezing	60/30
	2	trapez station	arm benches	130/130
	3	pull-over machine I	arm stretching	130/130
	4	pull-over machine II	arm stretching in front of the body	100/110
	5	Lafitness machine I	arm stretching in front of the body	100/110
	6	Lafitness machine II	arm stretching in front of the body	100/110
	7	Lafitness machine III	arm stretching in front of the body	100/110
	8	trapez station	arm stretching together in front of the body	200/120
	9	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
	10	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
	11	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
	12	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
	13	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
	14	trapez station	arm stretching together in front of the body	130/120
B	20	press apparatus I	arm stretching, horizontal stretching	130/140
	21	press apparatus II	arm stretching, vertical stretching	130/140
	22	press apparatus III	arm stretching, vertical stretching	130/140
	23	press apparatus IV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	24	press apparatus V	arm stretching, vertical stretching	130/140
	25	press apparatus VI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	26	press apparatus VII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	27	press apparatus VIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	28	press apparatus IX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	29	press apparatus X	arm stretching, vertical stretching	130/140
	30	press apparatus XI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	31	press apparatus XII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	32	press apparatus XIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	33	press apparatus XIV	arm stretching, vertical stretching	130/140
C	34	press apparatus XV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	35	press apparatus XVI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	36	press apparatus XVII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	37	press apparatus XVIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	38	press apparatus XIX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	39	press apparatus XX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	40	press apparatus XXI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	41	press apparatus XXII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	42	press apparatus XXIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	43	press apparatus XXIV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	44	press apparatus XXV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	45	press apparatus XXVI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	46	press apparatus XXVII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	47	press apparatus XXVIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
D	48	press apparatus XXIX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	49	press apparatus XXX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	50	press apparatus XXXI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	51	press apparatus XXXII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	52	press apparatus XXXIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	53	press apparatus XXXIV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	54	press apparatus XXXV	arm stretching, vertical stretching	130/140
	55	press apparatus XXXVI	arm stretching, vertical stretching	130/140
	56	press apparatus XXXVII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	57	press apparatus XXXVIII	arm stretching, vertical stretching	130/140
	58	press apparatus XXXIX	arm stretching, vertical stretching	130/140
	59	press apparatus XL	arm stretching, vertical stretching	130/140
	60	press apparatus XLI	arm stretching, vertical stretching	130/140

Gambar 2. Data anthropometri



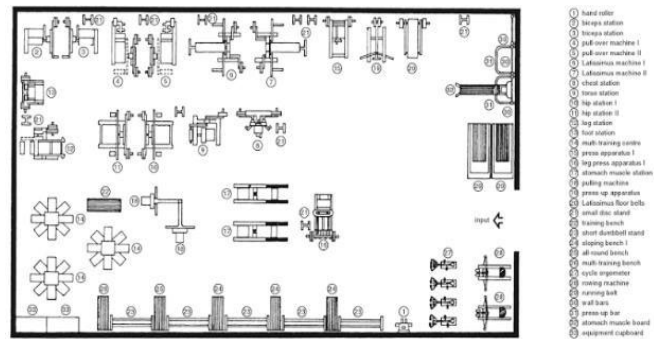
7 Shower and partition arrangement

Gambar 3. Dimensi ruang shower



8 Clothes lockers: details (examples)

Gambar 4. Ukuran locker



Gambar 5. Alat-alat fitness

G. Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing team beranggotakan lima orang. Tujuan dari olahraga futsal ini adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Selain lima pemain utama, setiap team juga memiliki pemain cadangan. [5]

H. Basket

Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang hampir sama populernya dengan permainan sepak bola. Namun sepak bola lebih populer hampir diseluruh dunia, tidak seperti permainan bola basket yang terkenal hanya dari di beberapa negara saja. Permainan bola basket di Indonesia sendiri termasuk cukup populer, terutama di tingkat sekolah hingga profesional yang sering diadakan kompetisi bola basket. Untuk permainan di tingkat profesional, Indonesia berkompetisi di NBL (*National Basket League*). [6]

I. Kolam Renang

Olahraga renang merupakan salah satu jenis olahraga yang menyehatkan, karena saat kita berenang maka semua anggota badan kita akan bergerak. Mulai dari ujung kaki hingga ujung kepala akan merasakan pergerakan saat kita berenang.

Renang juga termasuk olahraga yang dilombakan dalam kejuaraan Olimpiade, PON maupun Sea Games. Federasi atau induk organisasi Renang Internasional disebut FINA (Fédération Internationale de Natation) sedangkan untuk organisasi renang Nasional adalah Persatuan Renang Seluruh Indonesia atau biasa disingkat dengan PRSI. [7]

J. Bulu Tangkis

Badminton atau yang disebut dengan bulu tangkis merupakan salah satu permainan antara dua pemain baik itu satu lawan satu maupun dua lawan dua dengan menggunakan raket dan shuttlecock. Olahraga yang satu ini memang mirip dengan tenis. Namun pada permainan ini tak menggunakan meja, tetapi menggunakan lapangan non rumput dengan raket dan kok atau shuttlecock. Sehingga sekalipun dalam gerakan yang mirip yakni melempar dengan raket sekaligus menangkis suatu benda kepada lawan, tetapi olahraga yang satu ini tidaklah sama dengan pertandingan tersebut. [8]

K. Teknologi VR

Teknologi virtual reality menawarkan sebuah pengalaman yang lebih dari kacamata 3D biasa. *Virtual Reality* membangkitkan suasana 3D dengan sejumlah alat tertentu, serta memungkinkan penggunaannya untuk merasakan seperti berada di dunia nyata padahal ia sedang berada di dunia maya.

Teknologi ini digunakan oleh peramu obat, arsitek, pekerja medis, bahkan gamer yang menyukai sensasi bermain game yang 'nyata'. Bahkan saat ini sudah banyak bermunculan game yang dibuat khusus untuk virtual reality tersebut.

Pilot pesawat terbang juga mengandalkan *Virtual Reality* untuk melakukan simulasi penerbangan sebelum menerbangkan pesawat secara nyata. Hal tersebut bertujuan agar pilot lebih mengenal medan yang akan dihadapinya dan memperoleh gambaran saat nanti ia menerbangkan pesawat di atas langit.

Teknologi virtual reality juga memberikan banyak kontribusi terhadap dunia militer. Di Amerika Serikat, para tentaranya akan menggunakan *virtual reality* untuk simulasi peperangan. Mereka akan merasakan situasi di medan perang secara nyata dengan teknologi ini. Cara ini dinilai lebih praktis dan ekonomis dibanding melakukan latihan perang yang sesungguhnya. [9]



Gambar 6. Perangkat VR

L. ASB Glassfloor

Sekarang ASB dan perusahaan kaca terkenal yaitu KINON Porz di Cologne, Jerman, telah menghasilkan inovasi terbaru untuk aula/lapangan olahraga, dengan menggunakan lantai kaca yang telah dipatenkan. ASB GlassFloor tidak memiliki garis tanda yang membingungkan karena mereka dapat menyala untuk olahraga individu dengan satu sentuhan beralih ke semua olahraga dalam ruangan umum seperti bulu tangkis, bola basket, senam peralatan, sepak bola dalam ruangan/futsal, hoki dalam ruangan, dan bola voli. [10]



Gambar 7. ASB Glassfloor



Gambar 8. Bidang pengaplikasian ASB Glassfloor



Gambar 9. ASB Glassfloor

III. KONSEP "CYBER ATHLETICS"

Konsep "*Cyber Athletics*" yang digunakan untuk perancangan kali ini berarti desain yang menggabungkan atau memadukan olahraga dan teknologi seiring dengan perkembangan zaman. Segala kebutuhannya disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dalam berolahraga, karena perancangan ini untuk Universitas Kristen Petra Surabaya. Konsep dalam perancangan ini menggunakan gaya desain *modern industrial* agar desain dapat mengikuti jaman dan juga memberi kesan *manly* dan maskulin. Melalui konsep desain ini, pengguna dapat merasa lebih nyaman, merasakan ruang yang luas dalam melakukan olahraga secara optimal, memberikan kesan *elegant* dari gaya modern dan juga dapat menyatu dengan konsep dari perancangan ini.

Langkah-langkah perancang untuk mendapatkan konsep ini, langkah-langkah perancang yaitu mencari tahu terlebih dahulu mengenai standart-standart untuk merancang *Sport Club*. Menentukan dahulu fasilitas olahraga berdasarkan

kebutuhan olahraga dengan tujuan menjaga tubuh tetap sehat, membentuk tubuh. Setelah itu menentukan suasana yang akan diterapkan pada perancangan *sport club* ini yang tentunya disesuaikan oleh subjeknya yaitu mahasiswa. Mencari tahu bagaimana suasana interior yang dapat memberikan kenyamanan pengguna dalam berolahraga.

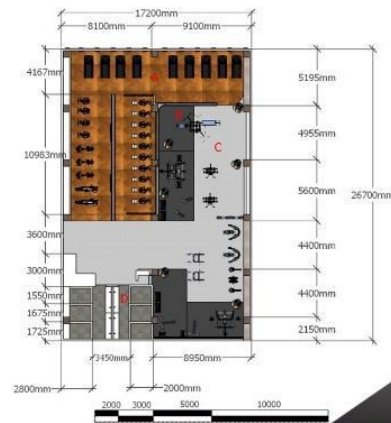
Konsep *Cyber Athletics* kemudian diimplementasikan atau diterapkan ke dalam desain melalui penggunaan material dan warna, yang digunakan adalah warna *soft* dan *monochrome* dan material yang digunakan yaitu kayu dan batu-batuan agar kesan *industrial modern* tetap terlihat.

IV. IMPLEMENTASIDESAIN

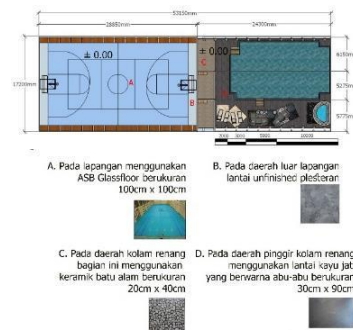
Konsep *Cyber Athletics* ini implementasinya akan terlihat dari pemilihan gaya desain, pemilihan warna, dan juga material. Untuk mendapatkan kesan *industrial modern*, menggunakan material batu dan juga kayu. Material-material ini diaplikasikan pada *wall panel*, plafon, dan juga lantai. Dengan menggunakan material-material ini memberikan kesan *modern* pada interior *sport club* tetapi tidak terkesan *over* atau berlebihan. Bentuk pola lantai yang statis tidak banyak lekukan merupakan implementasi dari konsep. Lantai yang digunakan disini cukup beragam yaitu lantai *rubber* untuk *gym*, lantai keramik, lantai parket kayu dan yang mendominasi pada lantai 1 yaitu keramik, pada lantai 2 parket kayu dan lantai plesteran (*unfinished*). Tiap ruangan dan tiap area memiliki lantai yang berbeda baik dari material maupun dari warna dan motifnya dengan tujuan agar membedakan ruangan atau area yang satu dengan lainnya.

Pemilihan lantai untuk tiap ruang dan area berdasarkan juga pada kebutuhan tiap ruang dan area tersebut.

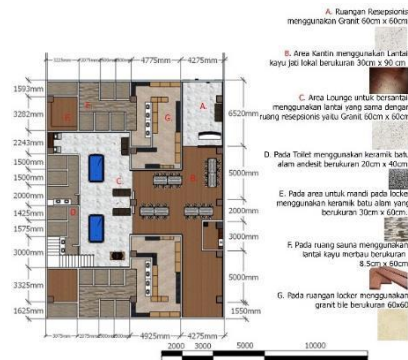
pada ruangan ini, juga menggunakan lantai *unfinished* agar lebih terlihat gaya *industrialnya*.



Gambar 11. Rencana lantai, lantai 2



Gambar 12. Rencana lantai lapangan



Gambar 10. Rencana lantai, lantai 1

Pada area kantin menampilkan kesan elegant dari gaya desain modern. Penggunaan warna putih pada area ini juga memberi kesan bersih, modern tetapi tetap *simple*. Penggunaan lantai parket kayu mendukung kesan *simple*, sederhana.

Pada area *lounge* juga disediakan sofa dan *coffee table* untuk pengunjung yang memang sedang menunggu di area ini, dan juga disediakan beberapa permainan seperti billiard, dart, dan juga *soccer board* yang dapat digunakan selagi menunggu, sesudah ataupun sebelum berolahraga.

Pada area *gym* ini memanfaatkan permainan material kaca agar ruangan terasa lebih luas dan juga memberi kesan modern, tetapi dalam memunculkan gaya *industrialnya*, material yang dimanfaatkan seperti batu bata yang dilapisi pada pilar-pilar



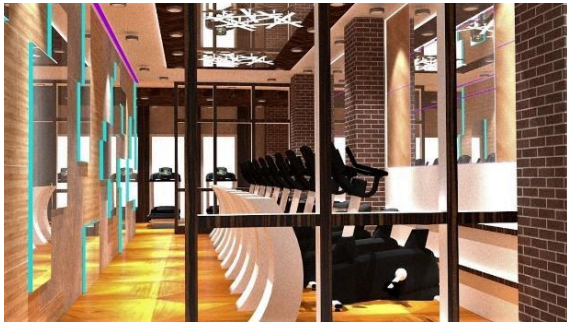
Gambar 13. Kantin



Gambar 14. Lounge



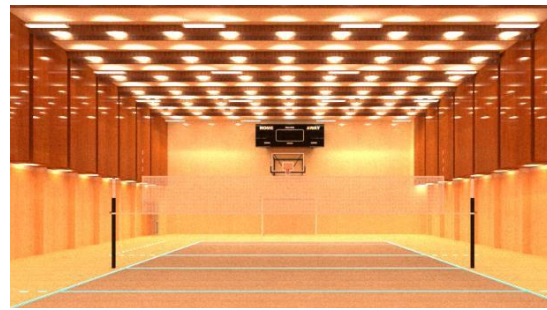
Gambar 15. Gym



Gambar 16. Cardio VR



Gambar 19. Lapangan basket



Gambar 20. Lapangan voli

Pada area cardio VR, *wall panel* memanfaatkan material kaca, kayu dan juga pada beberapa pinggiran menggunakan LED strips agar mendukung konsep *Cybernya*.

Pada lapangan menggunakan *ASB Glassfloor* yang dapat mengefisiensikan ruang.



Gambar 17. Lapangan futsal



Gambar 18. Lapangan badminton

V. KESIMPULAN

Perancangan interior *sport club* yang memanfaatkan perkembangan teknologi ini diharapkan dapat mewadahi aktivitas olahraga mahasiswa dengan nyaman ketika melakukan aktivitas olahraga, dan dapat merasakan suasana yang baru pada *sport club*.

Konsep perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah *cyber athletics*, memadukan olahraga dengan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini. Implementasi konsep pada perancangan interior *sport club* ini menggunakan teknologi VR pada area cardio, dan juga menggunakan *ASB Glassfloor*, hal ini dapat mengefisiensikan dan memanfaatkan tersediaan tempat, dapat mengganti suatu lapangan ke lapangan lainnya tetapi tetap di satu lapangan. Selain itu, dari konsep yang digunakan menghasilkan desain *sport club* yang modern tetapi tetap dan sederhana dari penggunaan warna dan material. Dengan adanya perancangan ini, mahasiswa Universitas Kristen Petra bisa memiliki fasilitas *sport club* yang bisa digunakan juga mendukung suatu acara atau *event* olahraga dapat berolahraga.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Ibu Dr. Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn. selaku pembimbing pertama saya dan Bapak Drs. Linggajaya S. HDII selaku pembimbing kedua saya yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu saya dalam proses pengerjaan tugas akhir dan juga memberikan saya banyak masukan, kritik, dan saran yang menjadikan hasil tugas akhir saya lebih baik. Kemudian saya sampaikan juga kepada *owner* dari Artharaga yang mengizinkan saya menggunakan Artharaga

Sebagai site perancangan saya. Terimakasih juga saya ucapkan kepada teman-teman saya yang juga sudah memberi masukan kepada saya mengenai tugas akhir saya. Dan yang terakhir saya ucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu tetapi ikut berkontribusi dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008
- [2] Mogg, Caroline Clifton. The Colour Design Source Book. United Kingdom: Ryland Peters and Small. 2007.
- [3] MacDonald, Joan Vos. 2005. High Fit Home : Designing Your Home for Health and Fitness. United States: Harper Design,
- [4] Jonathan Poore , 2004 , Interior Color by Design
- [5] <https://karyapemuda.com/pengertian-futsal/>
- [6] http://kampoengilmu.com/permainan-bola-basket/#Ukuran_Lapangan_Bola_Basket
- [7] <https://perpustakaan.id/ukuran-kolam-renang/>
- [8] <https://perpustakaan.id/ukuran-lapangan-bulu-tangkis/>
- [9] <https://teknojurnal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaannya-dengan-augmented-reality/>
- [10] <https://asbsquash.com/products/glass-floor>