

**PERANCANGAN INTERIOR
VIRENKA GYM BANTUL,
YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Syaifullah Al Amin

NIM 1011773023


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2017**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

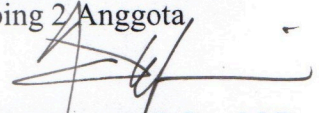
PERANCANGAN INTERIOR VIRENKA GYM BANTUL, YOGYAKARTA,

diajukan oleh Syaifullah Al Amin, NIM 1011773023, Program Study S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal.....

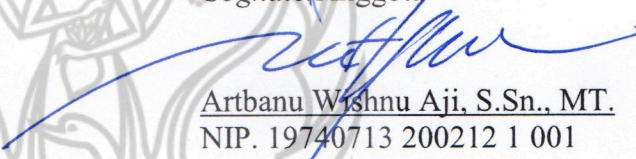
Pembimbing 1 Anggota


Drs. Hartoto Indra S. M.Sn
NIP. 19590306 199003 1 001


Pembimbing 2 Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

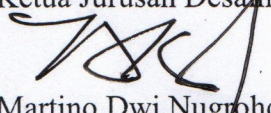
Cognate/ Anggota


Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., MT.
NIP. 19740713 200212 1 001

Ketua Program Studi
Desain Interior


Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, MT.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
4. Yth. Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., MT. selaku Cognate.
6. Yth. Ibu Ir. Hartiningsih, M.T. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan do'anya.
7. Yth. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Pimpinan serta para staff Virenka Gym atas izin survey dan data-data yang diberikan.
11. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Jati Atmaja, Endri Setiawan, Aro Permana, Alexandro Altoboli, Singgih Tri Katmanto, Windu Jati, Hakni Melati, Nabella Noor Laely Nisvina, Kontrakan Arek Embongan.

12. Teman-teman seangkatan Sangkar Labirin (PSDI 2010), INDIS (PSDI 2012), serta semua angkatan PSDI 2008 - 2015.
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, Agustus 2017

Penulis

Syaifullah Al Amin

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR VIRENKA GYM BANTUL, YOGYAKARTA

Syaifullah Al Amin

Fenomena gaya hidup sehat dengan cara berolahraga di Gym atau *fitness center* mengalami peningkatan pada minat dan teknologi. Salah satu *fitness center* yang sedang berkembang adalah Virenka Gym yang terletak di Bantul, Yogyakarta. Virenka Gym merupakan sebuah unit usaha fitness center yang menyediakan fasilitas latihan beban dan cardio. Sebagai ruang publik komersial Virenka gym harus dapat menawarkan nilai lebih untuk customer agar tetap eksis dan berkembang, hal ini dapat dicapai dengan cara meningkatkan kualitas branding dan fasilitas. Oleh karena itu perancangan interior Virenka gym mengangkat konsep *healthy space* dan *social interactive space*. Konsep ini bertujuan untuk menyajikan suasana ruang yang sehat dan alami dengan pengembangan fasilitas pada ruang interaksi sosial untuk memberi nilai lebih kepada customer.

Kata kunci: Fitness center, Gym, Olahraga, latihan beban.

Abstract

The phenomenon of a healthy lifestyle by way of exercising in the gym or fitness center has increased in interest and technology. One of the emerging fitness centers is Virenka Gym located in Bantul, Yogyakarta. Virenka Gym is a fitness center that provides weight training facilities and cardio. As a commercial public space Virenka gym should be able to offer more value to the customer to exist and grow, this can be achieved by improving the quality of branding and facilities. Therefore, the interior design of Virenka gym uses the concept of healthy space and social interactive space. This concept aims to promote a healthy and natural space atmosphere with the development of facilities in social interaction space to give more value to the customer.

Keywords: Fitness center, Gym, exercise, weight training.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II. PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Definisi Gym.....	5
2. Sejarah.....	5
B. Program Desain.....	6
1. Tujuan Perancangan Interior Virenka Gym.....	6
2. Sasaran Perancangan Interior Virenka Gym.....	6
3. Data.....	6
a. Deskripsi Umum Proyek.....	6
b. Data Non Fisik.....	9
c. Data Fisik.....	11
d. Data Literatur.....	20
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	28
BAB III. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN.....	32
1. Healthy space.....	33
2. Social interactive space.....	33
3. Pengguna Ruang.....	33
4. Hubungan Antar Ruang.....	34

5. Facility Planning	38
a. General Areas.....	38
b. Fitness Gym	38
c. Studio	43
d. Penerapan konsep	46
e. Moodboard	47
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	50
A. Alternatif dan Evaluasi desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang.....	50
2. Alternatif Penataan Ruang	56
3. Alternatif Dinding	66
B. Hasil Desain	67
BAB V. PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	75
A. Perhitungan jumlah kebutuhan lampu	75
1. Rumus.....	75
2. Lampu.....	75
3. Standarisasi	76
4. Perhitungan titik lampu pada ruang respionist	77
5. Perhitungan titik lampu pada ruang gym.....	77
6. Perhitungan titik lampu pada ruang stretching	78
B. REKAPITULASI ENGINEER ESTIMATE (EE) INTERIOR	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan	2
Gambar 1.2 Ruang aerobik Virenka Gym.....	7
Gambar 1.3 Fitness Center dan aerobik Virenka Gym	8
Gambar 1.4 MAP Virenka Gym.....	8
Gambar 1.5 Diagram Matrix Hubungan antar Ruang Eksisting Area.....	10
Gambar 1.6 Fasad (depan) Virenka Gym	11
Gambar 1.7 Tampak samping Virenka Gym	12
Gambar 1.8 Lantai 1 Virenka Gym	12
Gambar 1.9 Lantai 2 Virenka Gym	13
Gambar 1.10 Lantai 3 Virenka Gym	13
Gambar 1.11 potongan tampak samping Virenka Gym.....	14
Gambar 1.12 Tampak depan Virenka Gym	14
Gambar 1.13 pencahayaan alami Virenka Gym.....	16
Gambar 1.14 Lounge Area Virenka Gym.....	17
Gambar 1.15 Resepsionis Virenka Gym.....	17
Gambar 1.16 Area bar Virenka Gym.....	18
Gambar 1.17 locker room Virenka Gym	18
Gambar 1.18 Ruang latihan angkat beban Virenka Gym	19
Gambar 1.19 Ruang aerobik Virenka Gym.....	20
Gambar 1.20 Ukuran standar tata kondisi dan ruang fitness	22
Gambar 1.21 Ukuran standar tata kondisi dan ruang fitness	23
Gambar 1.22 Ukuran standar zonasi dan ukuran perabot sauna	26
Gambar 1.23 Ukuran standar zonasi dan ukuran perabot sauna	27
Gambar 3.1 Diagram ide pemecahan masalah	32
Gambar 3.2 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 1	34
Gambar 3.3 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 2	34

Gambar 3.4 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 3	34
Gambar 3.5 Diagram bubble hubungan antar ruang.....	35
Gambar 3.6 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 1	36
Gambar 3.7 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 2	37
Gambar 3.8 Diagram bubble hubungan antar ruang lantai 3	37
Gambar 3.9. Moodboard 1	47
Gambar 3.10. Moodboard 2	48
Gambar 3.11. Moodboard 3	49
Gambar 4.2. Material	50
Gambar 4.3. Sketsa ide Suasana Ruang Gant	51
Gambar 4.4. Sketsa ide suasana entrance	51
Gambar 4.5. Sketsa ide suasana teras belakang	52
Gambar 4.6. Sketsa ide suasana ruang shower.....	52
Gambar 4.7. Sketsa Alternatif 1 meja Bar	53
Gambar 4.8. Sketsa Alternatif 2 meja Bar	53
Gambar 4.9. Sketsa Alternatif 1 meja Resepsionis	54
Gambar 4.10. Sketsa Alternatif 2 meja Resepsionis.....	54
Gambar 4.11. Sketsa Locker 3 pintu.....	55
Gambar 4.12. Sketsa Locker 2 pintu.....	55
Gambar 4.13. Sketsa Storage	55
Gambar 4.14. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1	56
Gambar 4.15. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2	57
Gambar 4.16. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 1	58
Gambar 4.17. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2	59
Gambar 4.18. Zoning dan Sirkulasi Lantai 3	60
Gambar 4.19. Layout Lantai 1 Alternatif 1.....	61
Gambar 4.20. Layout Lantai 1 Alternatif 2.....	62
Gambar 4.21. Layout Lantai 2 Alternatif 1.....	63

Gambar 4.22. Layout Lantai 2 Alternatif 2.....	64
Gambar 4.23. Layout Lantai 3.....	65
Gambar 4.24. Model dan Alternatif dinding.....	66
Gambar 4.25. Render Lobby.....	67
Gambar 4.26. Render Virenka Gym Lounge & Bar.....	67
Gambar 4.27. Render Locker Room.....	68
Gambar 4.28. Render <i>Lounge Area</i> belakang.....	68
Gambar 4.29. Render <i>Stretching Area</i>	69
Gambar 4.30. Render <i>Free Weight Area</i>	69
Gambar 4.31. Render <i>Free Weight Area</i>	70
Gambar 4.32. Render <i>Studio Area</i>	70
Gambar 4.33. Render <i>Machine Exercise Area</i>	71
Gambar 4.34. Render <i>Sauna Area</i>	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar aktifitas dan pengguna ruang.....	9
Tabel 2. Daftar Kebutuhan dan kriteria Lantai 1.....	28
Tabel 3. Daftar Kebutuhan dan kriteria Lantai 2.....	30
Tabel 4. Daftar Kebutuhan dan kriteria Lantai 3.....	31
Tabel 5. Sirkulasi Ruang Gym.....	41
Tabel 6. kebutuhan area minimum storage ruang studio.....	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fitness center (yang dikenal juga sebagai klub kebugaran, pusat kebugaran, dan biasa disebut sebagai gym) adalah tempat yang menampung peralatan olahraga untuk tujuan latihan fisik. Kehadiran *fitness center* merupakan jawaban atas kebutuhan masyarakat akan tempat olahraga *indoor* dimana orang-orang dapat berolahraga secara bebas tanpa dibatasi oleh waktu maupun cuaca. Masyarakat di kota besar sudah sadar bahwa Kesehatan telah menjadi investasi masa depan, maka dari itu fasilitas untuk pusat kebugaran di kota besar maju pesat, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya pusat kebugaran yang berdiri saat ini. Dengan mengusung konsep yang berbeda serta fasilitas yang selalu diperbarui masing-masing *fitness center* bersaing untuk menjadi yang terbaik pada segmen pasar yang mereka tuju.

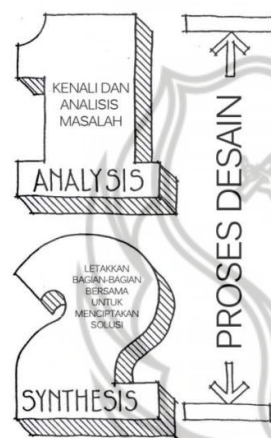
Salah satu *fitness center* yang sedang berkembang di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya kota Bantul adalah Virenka Gym, terletak di Jalan Panjaitan No 70 Bantul, terletak di pinggiran kota, berjarak kurang lebih 2 km dari pusat kota Bantul. Berdiri di atas lahan seluas 395m², Virenka Gym memiliki bangunan setinggi 3 lantai dengan total luas bangunan 654 m², dan halaman seluas 110 m², area yang akan didesain adalah lantai 1 sampai dengan lantai 3. Virenka Gym merupakan salah satu *fitness center* dan yang terbesar di sekitar kota Bantul sehingga kehadirannya dapat menjadi tempat untuk memenuhi kebutuhan akan tempat olahraga gym yang berkualitas di area Bantul. Permintaan dan Minat masyarakat di area Bantul untuk olahraga *fitness* dan *aerobic* semakin tinggi, oleh karena itu Virenka Gym diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan fasilitasnya sehingga dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan baik.

Seperti kota besar lainnya *fitness* dan aerobik di Bantul telah menjadi gaya hidup dan rutinitas untuk mendapatkan tubuh yang sehat bagi masyarakat yang

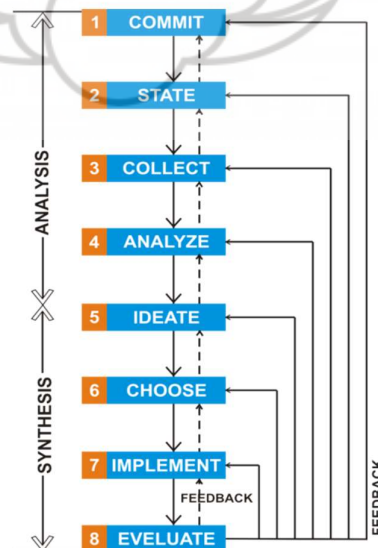
menjalannya, hal ini dapat di lihat dari cara berpakaian, berinteraksi, makanan atau minuman yang dikonsumsi. dengan merancang ulang interior Virenka Gym diharapkan dapat memaksimalkan potensi dan fungsinya sebagai tempat yang menyediakan fasilitas dan ruang yang menunjang kesehatan bagi orang yang senang berolahraga di *Gym center*, hal ini nantinya akan berdampak pada perkembangan dan eksistensi Virenka Gym di tengah persaingan antar *fitness center*.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *synthesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kilmer, 1992)

2. Metode Desain

Pada Perancangan Interior pusat kebugaran Virenka Gym metode perancangan yang digunakan terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa yang merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan tahap kedua, yaitu proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat pada Gambar 2.23):

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
 - b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
 - c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
 - d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
 - e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
 - f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
 - g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode untuk pengumpulan data atau Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dalam memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya. Pada proyek Virenka Gym dilakukan dengan 1.

Wawancara untuk mendapatkan data non fisik seperti keinginan klien, kebutuhan pengguna ruang, dll; 2. Survey untuk mendapatkan data fisik dengan pemotretan situasi dan kondisi ruang serta pengukuran ruang dengan meteran untuk mendapatkan data detail ukuran seluruh ruang yang akan didesain. 3. Pengumpulan Dokumen untuk mendapatkan data profil perusahaan dan data gambar kerja arsitektural. Berbagai pilihan metode pengumpulan data dan penelusuran masalah dapat dikutip dari berbagai sumber referensi.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

metode pencarian ide yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*, yaitu desainer akan menuliskan atau menggambar semua ide tanpa dibatasi dalam waktu tertentu sebanyak-banyaknya, setelah waktunya habis kemudian ide-ide tersebut dipilah dan dipilih yang paling memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi solusi yang bisa menjawab permasalahan desain.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain dilakukan dengan membandingkan sketsa ide atau moodboard yang telah dibuat, kemudian dipilih desain yang terbaik untuk dapat dikembangkan ke bentuk yang lebih lanjut secara fokus.