PERANCANGAN INTERIOR
VIRENKA GYM BANTUL,
YOGYAKARTA

PENCIPTAAN

Syaifullah Al Amin

NIM 1011773023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

PERANCANGAN INTERIOR

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

VIRENKA GYM, BANTUL, YOGYAKARTA

Syaifullah Al Amin[1]
simbedesign@gmail.com

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn
Hartotoi66@gmail.com

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 costumer 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.

Abstrak

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 public komersial Virenka gym harus dapat menawarkan nilai lebih untuk costumer 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 menyajijkan suasana ruang yang sehat dan alami dengan pengembangan fasilitas pada ruang interaksi sosial untuk memberi nilai lebih kepada costumer.

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

PENDAHULUAN

Fenomena gaya hidup sehat dengan cara berolahraga di Gym atau fitness center mengalami peningkatan pada minat dan teknologi. Salah satu

[1] Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274379133, HP: +6285740988900
Email : simbedesign@gmail.com

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 395m^2, Virenka Gym memiliki bangunan setinggi 3 lantai dengan luas bangunan 791 m^2, dan halaman seluas 110 m^2, total luas area yang akan didesain adalah 901 m^2. Virenka Gym merupakan salah satu *fitness center* dan yang terbesar di area 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 menjalaninya, hal ini dapat di lihat dari cara berpakaian, berinteraksi, makanan atau minuman yang dikonsumsi. dengan *redesign* 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 industry fitness.

Pada perancangan interior Virenka Gym konsep yang akan diterapkan adalah *Healthy Space* dan *Social interactive Space.* Konsep ini bertujuan untuk menyajijkan suasana ruang yang sehat dan alami dengan pengembangan fasilitas pada ruang interaksi sosial untuk memberi nilai lebih kepada costumer. Pada konsep *Healthy space* suasana ruang dibuat alami dengan menggunakan penghawaan, pencahayaan serta penggunaan material yang bersifat alami. Kelebihan dari suasana yang alami adalah untuk mengembalikan focus dan mood pengguna ruang karena rasa lelah pada saat atau setelah latihan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Matthew Baral, ND dalam jurnal *The Effects of Green Space on Stress: How urban natural and built environments affect stress measures* (2013:1). Konsep *Social interactive Space* dirancang untuk merespon dan memenuhi kebutuhan customer akan ruang interaksi sosial pada fitness center dengan cara mengolah teras, balkon serta lounge area menjadi tempat yang nyaman untuk berinteraksi sosial.

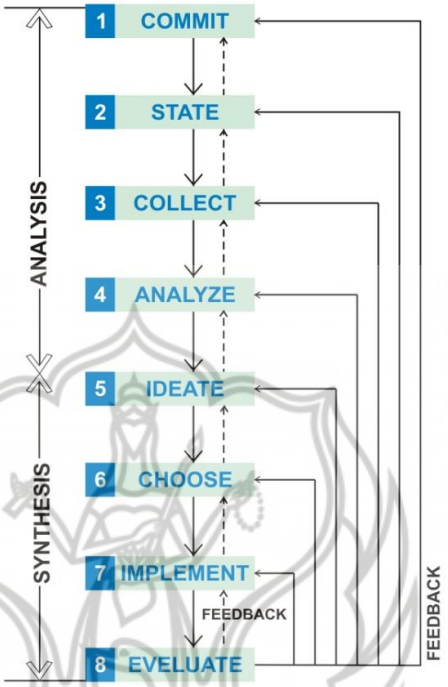
METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang di dalamnya terdapat 2 bagian, *analisa* yaitu masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan sebagai sebuah pemecah yang optimal.

Metode perancangan proses desain dalam hal ini dapat terlihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

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

.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

HASIL

1. Data lapangan

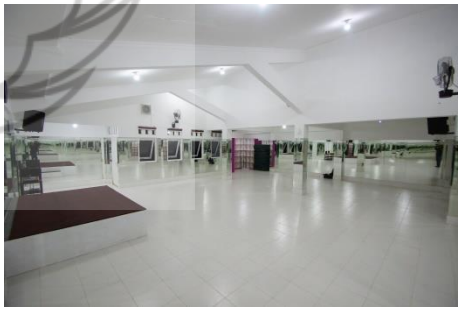
Gambar 1. Fasad Bangunan
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 2. Area Resepsionis
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 3. Area Bar
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 4. Lounge area
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 5. Suasana ruang latihan beban
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)



Gambar 6. Ruang studio
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Ruang Lingkup Perancangan

Lobby	124	m^2
Ruang angkat beban I	163	m^2
Ruang angkat beban II	124	m^2
Ruang studio I	163	m^2
Ruang studio II	80	m^2 +
	654	m^2

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

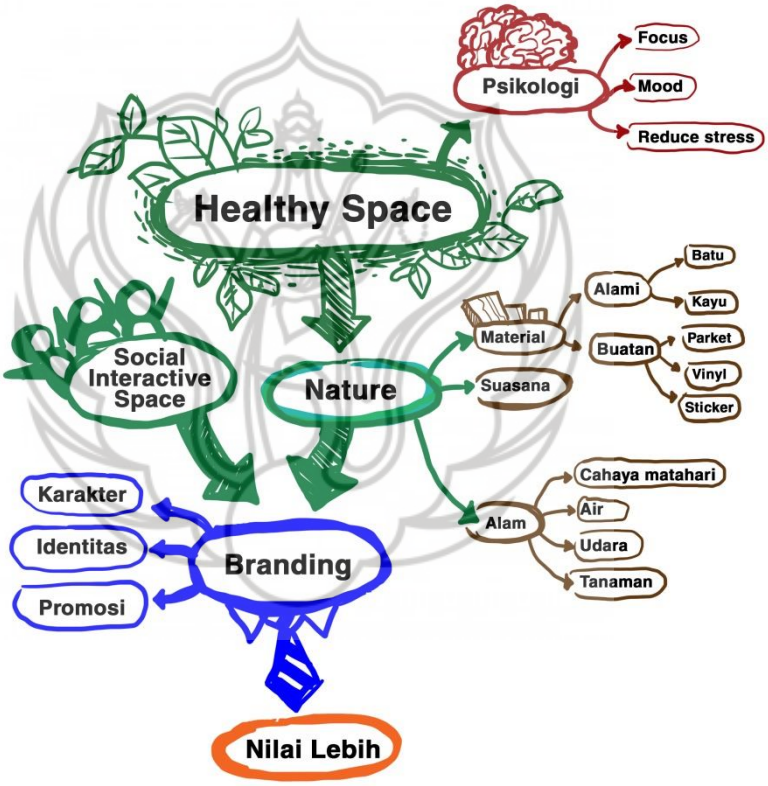
2. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data yang telah didapatkan, baik data lapangan, data literatur, dan data informasi dari klien, maka Area Virenka Gym yang akan didesain adalah pada lantai 1, lantai 2 dan lantai 3 dan permasalahan desain yang didapat adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana merancang interior Gym Center yang memiliki citra dan karakter branding yang kuat sebagai Gym Center yang berkelas.
b. Bagaimana merancang interior Gym Center yang dapat memenuhi kebutuhan member akan tempat Gym yang berkualitas dan memiliki nilai lebih.

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain adalah sebagai berikut:

a. Healthy space

Menghadirkan suasana ruang yang sehat dan berkarakter merupakan Jawaban dari permasalahan utama, hal ini dpat dicapai dengan cara menghadirkan suasana natural atau alami pada ruang sebagai branding utama pada fitness center melalui material, elemen pengisi ruang serta pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alami.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Social interactive space

Menghadirkan ruang-ruang untuk berinteraksi sosial bagi pengguna ruang dengan cara membuat area area yang *cozy* untuk bersosial, misal mempercantik *lounge area*, mengolah teras dan balkon menjadi *lounge* atau *social area.* karena fitness center merupakan *commercial public space* maka interaksi social disana cenderung tinggi dan area untuk berinteraksi sosial dapat menjadi daya Tarik yang baik

B. Suasana ruang dan Material

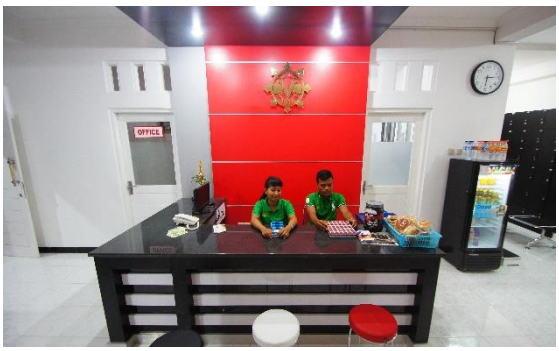
Gambar 7. Skema Material
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

C. Desain Akhir

Gambar 8. Suasana Bar
(Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 9. Hasil Redesain
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017,)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

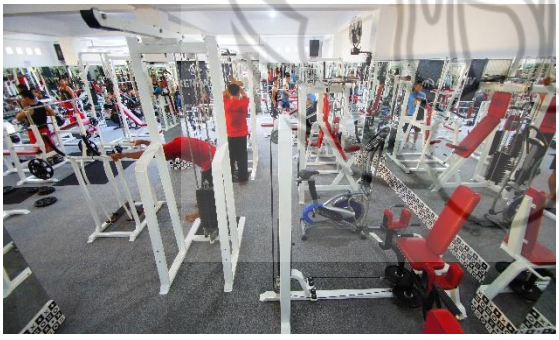


Gambar 10. Resepsionis
(Sumber: Sumber: Survey Lapangan, 2016)

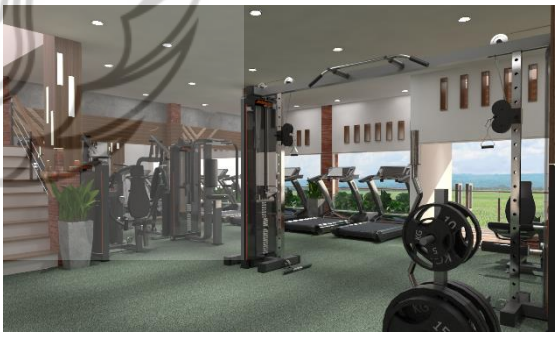
Gambar 11. Hasil Redesain Resepsionis
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)

Gambar 12. Gym
(Sumber: Sumber: Survey Lapangan, 2016)

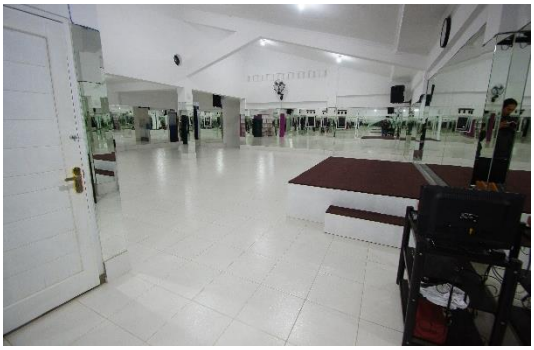
Gambar 13. Hasil Redesain Gym
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 14. Area Gym 2
(Sumber: Sumber: Survey Lapangan, 2016)



Gambar 15. Hasil Redesain Area Gym 2
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 16. Studio
(Sumber: Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 17. Hasil Redesain Studio
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 18. Hasil Redesain teras
(Sumber: Sumber: Survey Lapangan, 2016)

Gambar 19. Hasil Redesain Sauna
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2017)

KESIMPULAN

Pada hakikatnya *Fitness Center* atau Gym merupakan sebuah tempat dengan fasilitas untuk menunjang kesehatan. Tapi seiring berjalannya waktu maka kebutuhan di dalam gym semakin berkembang hal ini dipengaruhi oleh minat masyarakat, rutinitas dan gaya hidup, sehingga fungsinya menjadi lebih banyak, misal untuk studio, latihan beladiri, karena *fitness center* merupakan ruang public komersial maka interaksi di dalamnya cenderung tinggi biasanya costumer secara tidak sadar membangun hubungan sosial antara satu dengan yang lain hal ini membutuhkan space khusus pada *fitness center*. Selain itu jika dilihat dari sisi bisnis hal tersebut merupakan sebuah peluang untuk mengembangkan fasilitas dan menambah nilai lebih untuk customer. Tetapi hal-hal tersebut jarang dijumpai pada fitness center.

Untuk menjawab problematika di atas solusi utama yang ditawarkan pada perancangan interior Virenka Gym adalah dengan menghadirkan interior *fitness center* yang memiliki fungsi yang lengkap dengan penambahan fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dengan menggunakan literatur pendukung sebagai panduan dalam mendesain.

Penggunaan b*randing* yang kuat, serta penambahan fasilitas untuk interaksi sosial merupakan upaya untuk meningkatkan nilai lebih perusahaan dan menambah daya tarik di mata masyarakat. Hal ini diharapkan dapat membuat Virenka Gym semakin berkembang dan eksis di dalam bisnis serta persaingan antar *Fitness Center*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Ernst Neufert. (2002). *Data Arsitek, Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

John M. Loh. (2005). *Air Combat Command Fitness Center Standards and Facilities Guide*. Virginia: Acc Services.

Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Panero, Julius. (2003). Dimensi Manusia dan ruang Interior. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sport England. (2008). *Fitness and Exercise Space.* London: Sport England

Internet:

en.oxforddictionaries.com/definition/gym

en.wikipedia.org/wiki/Gym

scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/history-gymnastics-ancient-greece-modern-times/

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta