

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *The Net Society* di Jakarta Selatan sebagai premium *sports and social club* berupaya untuk merespon kebutuhan masyarakat akan tempat pelarian (*urban escape*) melalui aktivitas olahraga sekaligus sosial. Kebutuhan ini juga dipengaruhi oleh minimnya ruang olahraga yang eksklusif bagi kalangan menengah ke atas. Berfokus pada penciptaan ruang yang mampu menyeimbangkan produktivitas dengan pengalaman ruang yang intim dan nostalgik di tengah kepadatan urban yang kaku, gagasan *Netscape* diterapkan dalam perancangan *The Net Society*. Adapun pencapaian perancangan dalam menjawab setiap aspek permasalahan desain dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan *experiential design*

Experiential design dipilih sebagai pendekatan utama dengan mengedepankan multisensori yang melibatkan aspek visual, auditori, taktil, olfaktori, dan kinestetik untuk memastikan pengguna dapat mendalami setiap perjalanan dan suasana ruang. Setiap jengkal ruang di dalam bangunan dibuat seolah-olah mampu memanipulasi emosi dan kenyamanan psikologis pengguna melalui transisi alur sirkulasi yang mengalir dan penuh kejutan visual.

2. Integrasi fungsi olahraga dan sosial melalui perjalanan ruang

Perancangan berhasil menggabungkan aktivitas pengguna olahraga dan sosial dalam satu kawasan yang terhubung melalui *Netscape Journey* yaitu sebuah *spatial experience* dan koneksi antar ruang tanpa ada pemisahan yang kaku. Integrasi ini mendukung terciptanya komunitas yang aktif, di mana aktivitas olahraga tidak hanya menjadi tujuan utama, tetapi juga menjadi pemicu terjadinya interaksi sosial dan *networking* antar pengguna.

Perjalanan *experiential design* dimulai dari area lapangan dengan aktivitas olahraga dengan suasana energik dan penuh semangat, kemudian pengguna diarahkan menuju area *entrance* dan resepsionis dengan suasana yang lebih dinamis dan *exciting* sebagai titik transisi antara aktivitas

olahraga dan area komunal, hingga menuju berbagai ruang sosial yang menghadirkan suasana lebih hangat, nyaman, dan *eye-catching* untuk mendorong interaksi antar pengguna. Melalui rangkaian pengalaman tersebut, setiap ruang memiliki karakter yang berbeda namun tetap terhubung secara spasial, visual, dan emosional sehingga menciptakan pengalaman yang utuh dan berkesinambungan.

3. Penerapan gaya *Mid-Retro Luxe*

Pencapaian ruang yang *experiential* dipertegas oleh karakter gaya desain *Mid-Retro Luxe* melalui kehangatan material, pencahayaan, warna, serta elemen dekoratif. Melalui gaya desain ini, ruang mampu menghasilkan suasana yang nyaman, eksklusif, dan imersif sehingga meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Kesan mewah tidak hanya diwujudkan melalui estetika visual, tetapi juga melalui kualitas pengalaman ruang yang mampu memberikan kenyamanan, keterlibatan, dan kesan berkesan bagi pengguna.

4. *Positioning brand* dalam perancangan

Karakter *brand* diterjemahkan dalam suasana ruang yang premium, modern, dan dinamis sehingga identitas *The Net Society* dapat dirasakan secara konsisten pada seluruh area perancangan.

Selain estetika ruang, perancangan ini juga memperhatikan aspek keselamatan jalur evakuasi dan optimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami di setiap area yang potensial. Pendekatan desain yang berkarakter kuat, dapat berjalan selaras dengan standar keamanan dan efisiensi ruang, sekaligus memberikan nilai tambah berupa pengalaman spasial yang transformatif bagi penggunanya. Secara keseluruhan, perancangan ini berhasil menjawab kebutuhan masyarakat urban akan *third place* dan membuktikan bahwa fasilitas olahraga tidak hanya sekedar wadah beraktivitas, melainkan manifesto desain yang membuktikan bahwa pemenuhan teknis dan estetika yang teatrikal, mampu mentransformasikan sebuah ruang menjadi sebuah wadah sosial yang ikonik dan meleburkan perasaan emosional pengguna.

B. Saran

1. Hasil perancangan *The Net Society* diharapkan dapat menggambarkan ekspektasi masyarakat akan kebutuhan *premium sports and social club*.
2. Perancangan *The Net Society* diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dalam mengeksplorasi pendekatan, gaya, dan tema desain bagi mahasiswa desain interior.
3. Melalui konsep *Netscape*, diharapkan dapat memberikan inspirasi baru bagi para desainer dalam mengembangkan sebuah metafora abstrak atau fenomena jaringan menjadi alur sirkulasi fisik yang dinamis.



DAFTAR PUSTAKA

- Birley, D. (1995). *A social history of English cricket*. London: Aurum Press.
- Brown, T. (2020). *Skill Development in Sport and Social Clubs*. *Journal of Sports Management*, 34(2), 123-135.
- Butler, Jim and Lee, Jo Jung. (2016). *Motivation, Place Attachment, and Loyalty in a Country Club*. ICHRIE Research Reports: Vol. 1: Iss. 1, Article 5.
- Davis, B., Lockwood, A., Alcott, P., & Pantelidis, I. (2018). *Food and Beverage Management* (6th ed.). Routledge.
- De Chiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (1991). *Time-saver standards for interior design and space planning*. New York: McGraw-Hill
- Ferreira, R. R., & Gustafson, C. M. (2014). Country club management and operations. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 23(2), 210–230.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2014). *Mid-Century Modern Complete*. Taschen.
- Fried, G. (2015). *Managing sport facilities* (3rd ed.). Human Kinetics.
- Hagtvedt, H., & Patrick, V. M. (2009). *The broad embrace of luxury*. *Journal of Consumer Psychology*, 19(4), 608–618.
- Hasimjaya, J., Wibowo, M., & Wondo, D. (2017). *Kajian Antropometri & Ergonomi Desain Mebel Pendidikan Anak Usia Dini 3-4 Tahun di Siwalankerto*. *Dimensi Interior*, 15(1), 45–55.
- Hassenzahl, M. (2014). *User Experience and Experience Design*. IxDF - Interaction Design Foundation.
- Heskett, J. (2002). *Toothpicks & logos: Design in everyday life*. Oxford University Press.
- Holt, R. (2008). *Sport and Social Capital: The Historical Context*. *Journal of Sport History*, 35(2), 145-162.
- Jeanes, R., Spaaij, R., et al. (2021). *Gender Relations, Gender Equity, and Community Sports Spaces*. *Journal of Sport & Social Issues*.
- Kearney, R. (2017). *Understanding Sport and Social Clubs: A Comprehensive Guide*. *Sports Sociology Review*, 29(1), 87-102.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). (2023). *Laporan partisipasi olahraga nasional*. Jakarta: Kemenpora.

- Kendall, D. (2008). *Members Only: Elite Clubs and the Process of Exclusion*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Kilmer, Rosemary, dan W. Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors, third edition*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Lindstrom, M. (2005). *Brand Sense: Build Powerful Brands through Touch, Taste, Smell, Sight, and Sound*. New York: Free Press.
- Meshar, Shashi. (2010). *Retail Design*. Lausanne: AVA Publishing.
- Misener, K., & Doherty, A. (2009). *A case study of organizational capacity in nonprofit community sport*. *Journal of Sport Management*, 23(4), 457–482.
- Neufert, E. (2002). *Architects data* (3rd ed.). Blackwell Science.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3rd ed.). Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: A source book of design reference standards*. Whitney Library of Design.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business School Press.
- Ryu, K., & Jang, S. (2008). *Influence of Restaurants' Physical Environments on Emotion and Behavioral Intention*. *The Service Industries Journal*, 28, 1151-1165.
- Schwarz, E. C., Hall, S. A., & Shibli, S. (2015). *Sport Facility Operations Management* (2nd ed.). Routledge.
- Smith, L. (2015). *Community and Social Interaction in Sport Clubs*. *Sociology of Sport Journal*, 32(3), 345-360.
- Smith, L. (2018). *Health Benefits of Regular Physical Activity in Social Settings*. *Health and Fitness Journal*, 12(1), 30-40
- Walker, J. R. (2017). *The Restaurant: From Concept to Operation* (8th ed.). Wiley.
- Xie, Y. (2020). *Designing for experience: A three-stage model of expectation, event, and impact in spatial experience*. *Journal of Interior Design*, 45(3), 45–60.
- X. Wu, X. Qin, and H. Zhou. (2018). *Use of community spaces for sports and fitness – a case study of urban inhabitants in Shenzhen City, China*.

International Review for Spatial Planning and Sustainable Development,
vol. 6, no. 3, pp. 49–62.

