

**PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM  
FITNESS & CAFE YOGYAKARTA**

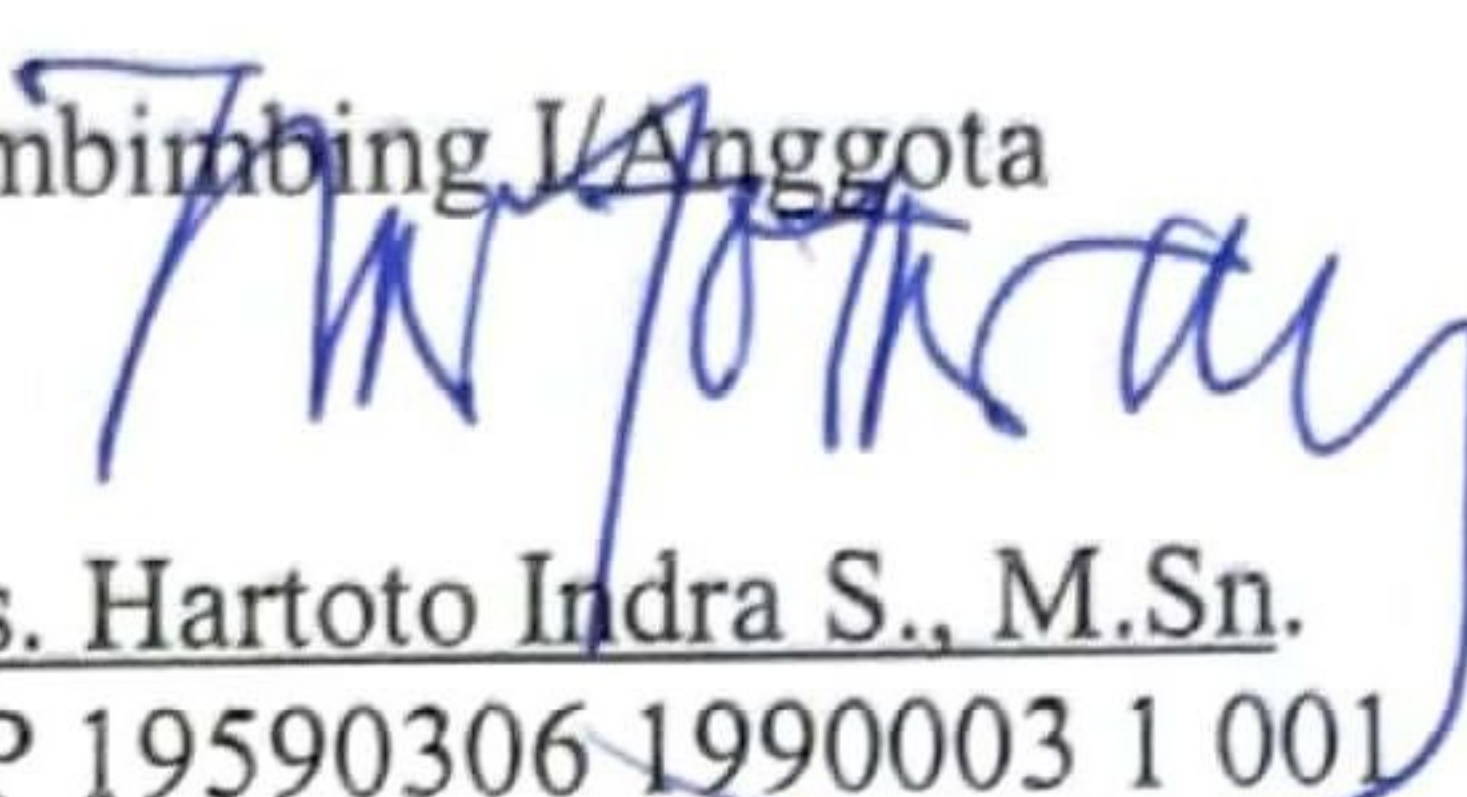


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Interior  
2019


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM FITNESS & CAFE YOGYAKARTA** diajukan oleh Nora Mega Julia Merry Simangunsong, NIM 1410093123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.  
NIP 19590306 1990003 1 001


Pembimbing II/Anggota

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

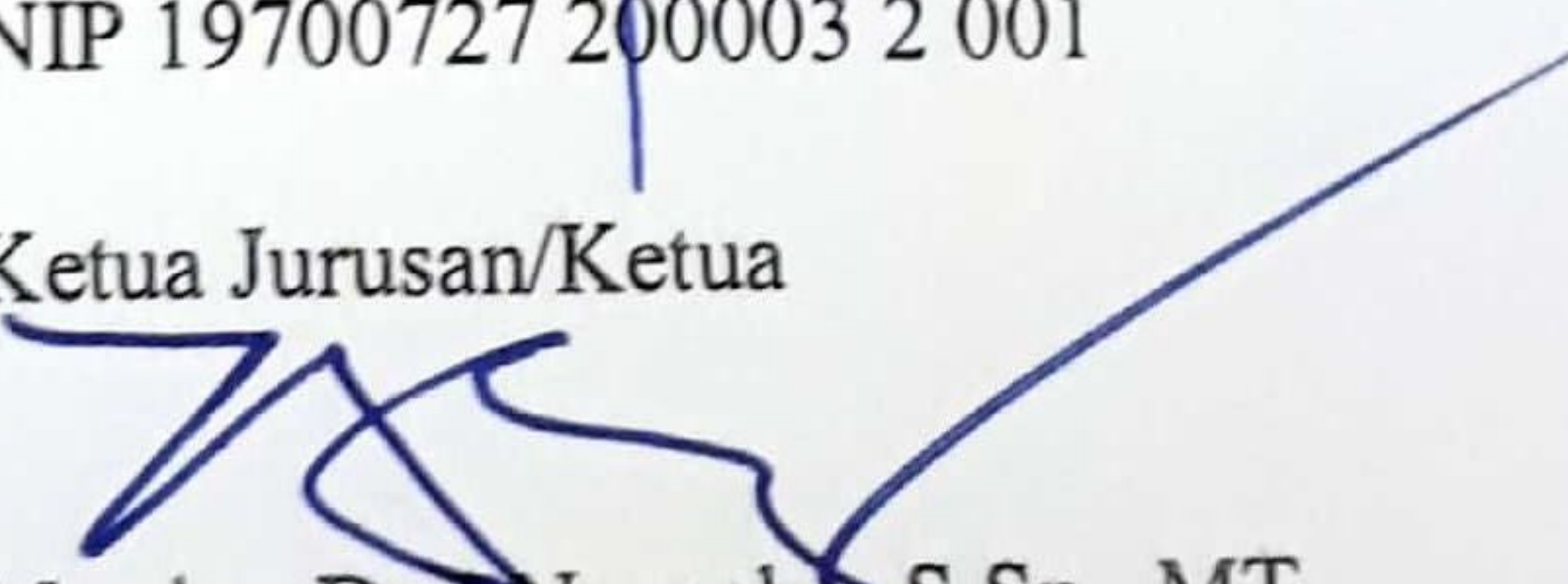
  
Cognate/Anggota

  
Oktavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.  
NIP. 19701017 200501 1 001

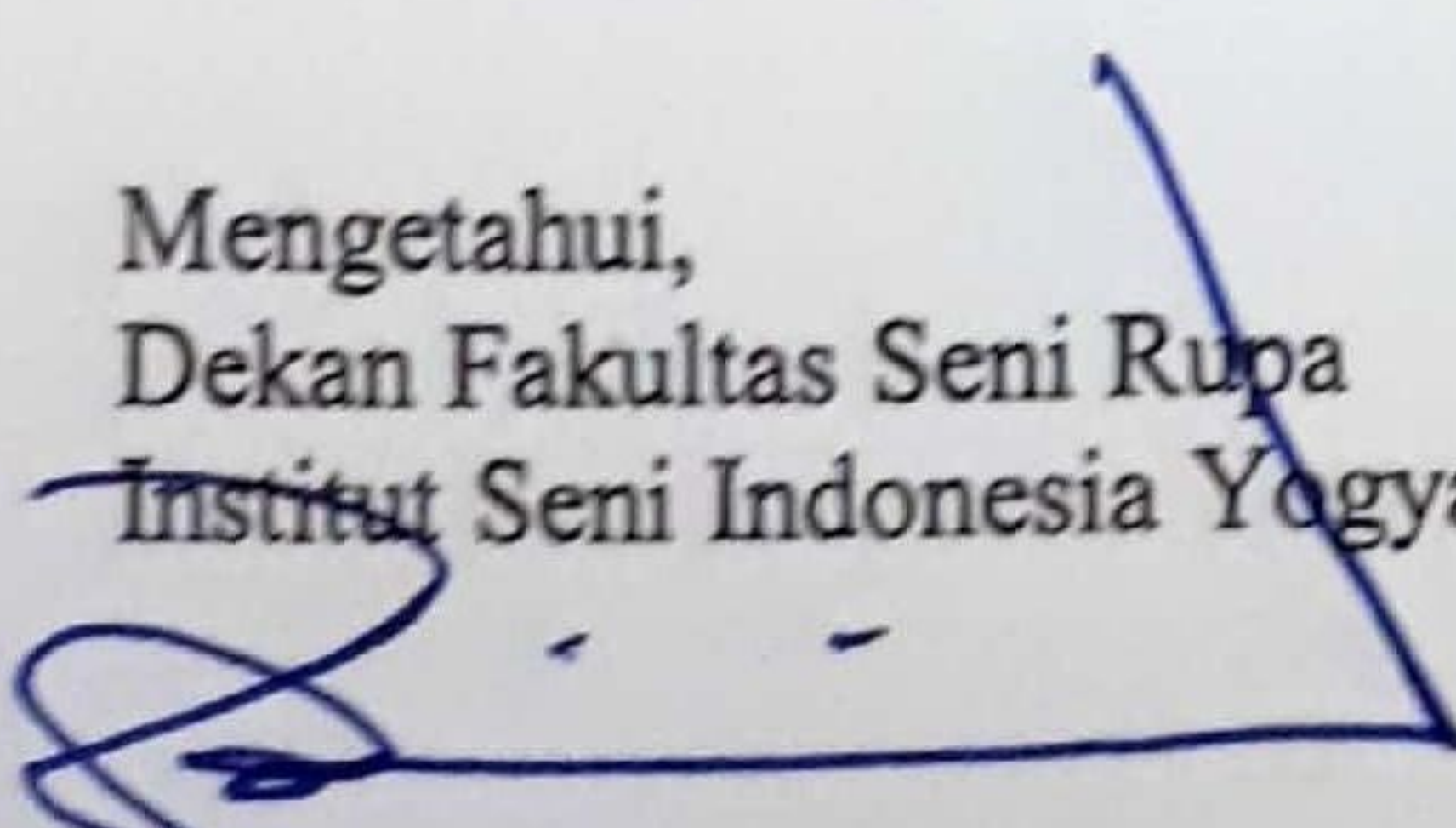
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

Ketua Jurusan/Ketua

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

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

# PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM FITNESS & CAFE YOGYAKARTA

Nora Mega Julia Merry Simangunsong<sup>1</sup>

## ABSTRACT

*Optimum fitness & café is one of the Yogyakarta public services that focus on fitness center. Aside from being a place to exercise, optimum fitness & café also serve a healthy foods for visitors, both general and optimum members. Optimum fitness & cafe carries the concept of “fresh asymmetry” namely the word fresh means fresh, while asymmetric itself which means full of virgorous energy that is not boring. So that sports activities can feel comfortable and arouse enthusiasm when exercising. This design aims to bring a sport place for the city community that is more qualified in terms of facilities and interior space, and prioritizes the comfort of design, while also aiming to educate visitors about the right sport terms. This design uses the rosemary killmer design process method consisting of commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate to be able to obtain optimal design results. The application concept of “fresh asymmetric” and other interior elements are expected to optimize activities in a fitness center.*

**Keyword:** *Gym, Asymmetry, Fresh, Contemporary.*

<sup>1</sup>Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +6285257268252  
Email : [junosmg@gmail.com](mailto:junosmg@gmail.com)

# PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM FITNESS & CAFE YOGYAKARTA

Nora Mega Julia Merry Simangunsong<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Optimum Fitness & Cafe merupakan salah satu *public service* di Yogyakarta yang bergerak dibidang *fitness center*. Selain sebagai tempat berolahraga, Optimum Fitness & Cafe juga memiliki *Healthy Cafe* yang khusus menghadirkan makanan-makanan sehat rendah kalori untuk para pengunjung, baik umum maupun *member* Optimum. Optimum Fitness & Cafe mengusung konsep “Fresh Asimetris”, yakni kata Fresh berarti segar, sedangkan Asimetris sendiri yang berarti penuh semangat bertenaga yang tidak membosankan (*monotone*), karena dalam berolahraga dibutuhkan kesegaran dan *ambience* yang tidak membosankan, agar pelaku aktivitas olahraga dapat merasa nyaman dan membangkitkan rasa semangat saat berolahraga. Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan tempat olahraga bagi masyarakat kota yang lebih berkualitas dari segi fasilitas dan interior ruang, serta lebih mengutamakan kenyamanan dari desain, selain itu juga bertujuan untuk memberi edukasi kepada pengunjung mengenai olahraga yang benar. Perancangan ini menggunakan metode proses desain Rosemary Killmer yang terdiri dari *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate* untuk dapat memperoleh hasil solusi desain yang optimal. Penerapan gaya kontemporer dan konsep “Fresh Asimetris” serta elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan mampu mengoptimalkan aktivitas dan kegiatan dalam sebuah *fitness centre*.

**Kata Kunci:** Gym, Asimetris, Fresh, Kontemporer.

<sup>1</sup>Korespondensi penulis dialamatkan ke  
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Telp/Fax: +62274417219 HP: +6285257268252  
Email : junosmg@gmail.coM

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dilembar daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2019



Nora Mega Julia Merry S  
NIM 1410093123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Optimum Fitness & Cafe” dengan baik.

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 mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus atas berkat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada Mama dan Papa yang selalu memberi dukungan dan do’a.
3. Adik saya untuk segala dorongan dan kasih sayang yang diberikan.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, saran, serta nasehat yang membangun selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P, M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. Selaku Dosen Wali Program Studi Desain Interior.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
10. Pak Resha selaku owner dari Optimum Fitness & Cafe.
11. Keluarga yang selalu memberi semangat dan do’a.
12. Medya, Serena, Eka, Angie, Medina, Sony, Icha, Fitri, Anton, Aa Ryaz, Bibur, Ines, yang telah membantu dan setia menjadi tempat keluh kesah selama proses penyusunan tugas akhir.

13. Teman-teman angkatan 2014 seperjuangan Koncokandunk .
14. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 3 Januari 2019

Penulis

Nora Mega Julia Merry S.

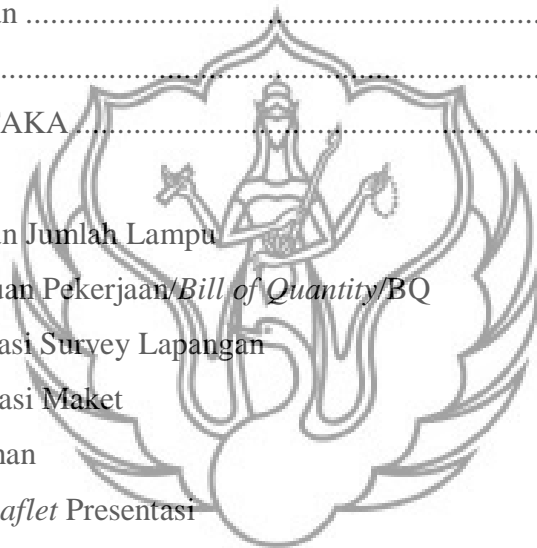


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	1
BAB I .....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Tinjauan Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus .....	12
B. Program Desain .....	14
1. Tujuan Desain.....	14
2. Fokus/Sasaran Desain .....	14
3. Data.....	14
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	47
BAB III.....	49
A. Pernyataan Masalah.....	49
B. Ide Solusi Desain .....	49
BAB IV .....	53
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic design</i> ) .....	53
1. Alternatif Estetika Ruang.....	53



2. Alternatif Penataan Ruang .....	59
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	66
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	75
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	81
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	83
C. Hasil Desain .....	84
1. Rendering Perspektif/Presentasi Desain .....	84
2. Sketsa Perspektif.....	96
3. Axonometri.....	98
4. Layout .....	100
BAB V.....	103
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	
A. Perhitungan Jumlah Lampu	
B. Detail Satuan Pekerjaan/ <i>Bill of Quantity</i> /BQ	
C. Dokumentasi Survey Lapangan	
D. Dokumentasi Maket	
E. Skema Bahan	
F. Katalog/ <i>Leaflet</i> Presentasi	
G. Poster Presentasi	
D. Gambar Kerja	
1. Layout	
2. Rencana Lantai	
2. Rencana Plafon,	
3. Pencahayaan & ME	
4. Tampak Potongan	
5. <i>Furniture Custom</i>	
6. Detail Elemen Khusus	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Optimum Fitness & Cafe .....	15
Gambar 2. Lokasi Optimum Fitness & Cafe .....	16
Gambar 3. Fasad Optimum Fitness & Café 1 .....	20
Gambar 4. Fasad Optimum Fitness & Café 2 .....	21
Gambar 5. Tampak Depan dan Belakang Optimum Fitness & Café .....	21
Gambar 6. Denah Lantai 1 .....	22
Gambar 7. Denah Lantai 2 .....	23
Gambar 8. Denah Mezzanine .....	24
Gambar 9. Keadaan Cafe .....	26
Gambar 10. Keadaan Cafe .....	26
Gambar 11. Keadaan Ruang Studio Aerobik/Pilates 1.....	27
Gambar 12. Keadaan Ruang Studio Aerobik/Pilates 2.....	27
Gambar 13. Keadaan Area Gym/Fitness 1 .....	28
Gambar 14. Keadaan Area Gym/Fitness 2 .....	28
Gambar 15. Keadaan Meja Resepsionis Area Gym/Fitness 1 .....	29
Gambar 16. Keadaan Meja Resepsionis Area Gym/Fitness 3 .....	29
Gambar 17. Keadaan Loker Area Gym/Fitness .....	30
Gambar 18. Keadaan Kantor dari Area Gym/Fitness.....	30
Gambar 19. Keadaan Area Cardio di Mezzanine.....	31
Gambar 20. Standarisasi Jarak Saat Berolahraga 1 .....	43
Gambar 21. Standarisasi Jarak Saat Berolahraga 2 .....	44
Gambar 22. Standarisasi Jarak Saat Berolahraga 3 .....	44
Gambar 23. Standarisasi Jarak Saat Berolahraga 4.....	44
Gambar 24. Standarisasi Jarak dan Ukuran Sauna.....	45

Gambar 25. Standarisasi Ukuran Alat-Alat pada Ruang Fitness/Gym .....	45
Gambar 26. Standarisasi Jarak dan Ukuran pada Meja Makan .....	46
Gambar 27. Sketsa Konsep Desain .....	49
Gambar 28. Acuan Gaya.....	51
Gambar 29. Moodboard Desain yang Ingin dicapai.....	53
Gambar 30. Moodboard Desain Suasana Ruang.....	54
Gambar 31. Moodboard Acuan Desain .....	54
Gambar 32. Area Gym.....	55
Gambar 33. Bentuk Desain Asimetris .....	55
Gambar 34. Tanaman Hias .....	56
Gambar 35. Waterwall.....	57
Gambar 36. Logo Fitness Centre.....	57
Gambar 37. Skema Warna .....	58
Gambar 38. Skema Material .....	58
Gambar 39. Diagram Matriks .....	59
Gambar 40. Diagram Bubble Lantai 1.....	60
Gambar 41. Diagram Bubble Lantai 2.....	60
Gambar 42. Diagram Bubble Lantai 3.....	61
Gambar 43. Block Plan Lantai 1 .....	61
Gambar 44. Block Plan Lantai 2 .....	62
Gambar 45. Block Plan Lantai 3 .....	62
Gambar 46. Alternatif Layout Lantai 1 .....	63
Gambar 47. Alternatif Layout Lantai 2 .....	64
Gambar 48. Alternatif Layout Lantai 3 .....	65
Gambar 49. Alternatif Rencana Lantai 1 .....	66
Gambar 50. Alternatif Rencana Lantai 2.....	67

Gambar 51. Alternatif Rencana Lantai 2 .....	68
Gambar 52. Alternatif Plafon Lantai 1 .....	69
Gambar 53. Alternatif Plafon Lantai 1 .....	70
Gambar 54. Alternatif Plafon Lantai 3 .....	71
Gambar 55. Alternatif Rencana Dinding .....	72
Gambar 56. Sketsa Ide 1 .....	72
Gambar 57. Sketsa Ide 2.....	73
Gambar 58. Sketsa Ide 3.....	74
Gambar 59. Sketsa Ide 4.....	74
Gambar 60. Meja Tamu .....	75
Gambar 61. Meja Direktur .....	76
Gambar 62. Meja Owner.....	77
Gambar 63. Meja Resepsionis.....	78
Gambar 64. Meja Bar.....	78
Gambar 65. Kursi Makan.....	79
Gambar 66. Meja Makan.....	79
Gambar 67. <i>Bench</i> .....	80
Gambar 68. Kaca ruang senam .....	80
Gambar 70. Backdrops lobby.....	81
Gambar 71. Rendering Ruang Lobby.....	84
Gambar 72. Rendering Cafe 1.....	85
Gambar 73. Rendering Cafe 2.....	85
Gambar 74. Rendering Area Bar .....	86
Gambar 75. Rendering Ruang Senam 1 .....	86
Gambar 76. Rendering Ruang Senam 2.....	87
Gambar 77. Rendering Area Tangga .....	87

Gambar 78. Rendering Area Retail & Healthy Care.....	88
Gambar 79. Rendering Area Loker .....	88
Gambar 80. Rendering Freeweight Area .....	89
Gambar 81. Rendering Cardio Area .....	89
Gambar 82. Rendering Dumbell Area .....	90
Gambar 83. Rendering Freeweight Area.....	90
Gambar 84. Rendering Stretching Area .....	91
Gambar 85. Rendering Area Toilet Lantai 2 .....	91
Gambar 86. Rendering Area Tunggu.....	92
Gambar 87. Rendering Area pertemuan.....	92
Gambar 88. Rendering Ruang Yoga 1.....	93
Gambar 89. Rendering Ruang Yoga 2.....	93
Gambar 90. Rendering <i>Wall Of Appreciation</i> .....	94
Gambar 91. Rendering Area Toilet Lantai 3 .....	94
Gambar 92. Rendering Ruang Kerja Owner .....	95
Gambar 93. Rendering Ruang Kerja Manager.....	95
Gambar 94. Rendering Ruang Staff.....	96
Gambar 95. Sketsa Perspektif Area Lobby.....	96
Gambar 96. Sketsa Perspektif Ruang Senam.....	97
Gambar 97. Sketsa Perspektif Stretching Area .....	97
Gambar 98. Axonometri Lantai 1 .....	98
Gambar 99. Axonometri Lantai 2.....	98
Gambar 100. Axonometri Lantai 3.....	99
Gambar 101. Layout Lantai 1 .....	100
Gambar 102. Layout Lantai 2.....	101
Gambar 104. Layout Lantai 3.....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aktivitas Pengelola.....	17
Tabel 2. Syarat-Syarat Umum Lantai .....	34
Tabel 3. Tabel Kebutuhan dan Kriteria Lantai 1 .....	47
Tabel 4. Tabel Kebutuhan dan Kriteria Lantai 2 .....	48
Tabel 5. Tabel Kebutuhan dan Kriteria Area Mezzanine .....	48
Tabel 6. Ide Solusi Desain.....	52
Tabel 7. Jenis Lampu .....	82
Tabel 8. Hasil Perhitungan Titik Lampu.....	82
Tabel 9. Evaluasi Pemilihan Desain .....	84



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Pola Pikir Perencanaan .....	4
Bagan 2. Struktur Organisasi .....	16
Bagan 3. Pola Aktivitas Pengunjung.....	18
Bagan 4. Pola Aktivitas <i>Owner/Manajer</i> .....	18
Bagan 5. Pola Aktivitas Personal <i>Trainer/Instruktur</i> .....	19
Bagan 6. Pola Aktivitas Resepsionis.....	19
Bagan 7. Pola Aktivitas <i>Cook/Waitress</i> .....	20



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan peradaban manusia terutama di perkotaan kini sangat dituntut agar memiliki tubuh yang sehat agar dapat menjalani aktifitas sehari-hari dengan lancar. Untuk menjaga kesehatan maka sangat disarankan untuk melakukan olah raga secara teratur. Dalam kehidupannya manusia mempunyai banyak kebutuhan, baik kebutuhan yang bersifat primer, sekunder, maupun tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang mutlak diperlukan oleh manusia. Pemenuhan kebutuhan ini bersifat pokok, karena jika tidak dipenuhi akan mengakibatkan terganggunya kehidupan manusia secara signifikan. Salah satu contoh dari kebutuhan primer adalah kebutuhan manusia akan kesehatan. Orang sehat jauh lebih baik dalam melakukan aktivitas sehari-hari dari pada orang sakit. Orang sakit akan mengalami penurunan fungsi organ tubuh, sehingga aktivitas yang berhubungan dengan fungsi-fungsi tubuh mengalami penurunan.

Salah satu wujud dari usaha pemenuhan kebutuhan kesehatan bagi manusia dengan menggiatkan aktivitas fisik adalah dengan berolah raga. Pada daerah perkotaan sangat sulit ditemukannya tempat lapang untuk berolah raga sehingga banyak yang lebih tertarik untuk berolah raga di *fitness centre*. Sementara di daerah Yogyakarta masih jarang ditemukan adanya *fitness centre* yang sekaligus dapat memberi pelayanan kesehatan dengan desain yang mempunyai ciri khas tersendiri, yang mampu menarik minat pengunjung dan memberi kenyamanan, baik itu dari desain fasilitas, utilitas serta dekorasi yang sesuai dengan konsep yang diterapkan di dalam desain. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pada kesempatan ini penulis mengambil Optimum Fitness & Cafe sebagai objek studi kasus untuk tugas akhir, memilih objek *Fitness Centre* pada Optimum sendiripun dikarenakan ketertarikan penulis pada dunia olahraga. Optimum Fitness & Cafe memiliki konsep industrial pada keseluruhan interior bangunan dan *Healthy Cafe* yang terdapat di Optimum khusus memperjualkan makanan-makanan sehat rendah kalori untuk para



pengunjung umum maupun *member* Optimum. Permasalahan desain yang terdapat di optimum saat pertama kali masuk adalah pada bagian *main enterance* , Optimum memiliki dua pintu utama tetapi yang berfungsi hanya satu karena pintu lainnya dialihkan fungsi, ruang setelah pintu tersebut dipakai untuk menambahkan beberapa furniture yang terdapat di Cafe, bagi pengunjung yang baru pertama kali datang akan kesulitan mencari pintu masuk utama dari tempat fitness ini jika tidak adanya keterangan atau sign system lalu beberapa ruang yang terdapat di lantai satu tidak terkondisikan secara baik, hal ini membuat hubungan antar ruang tidak ideal secara fungsi, Pemilihan furniture serta warna ruang yang tidak segar dan terlalu monoton membuat ruangan terlihat membosankan.

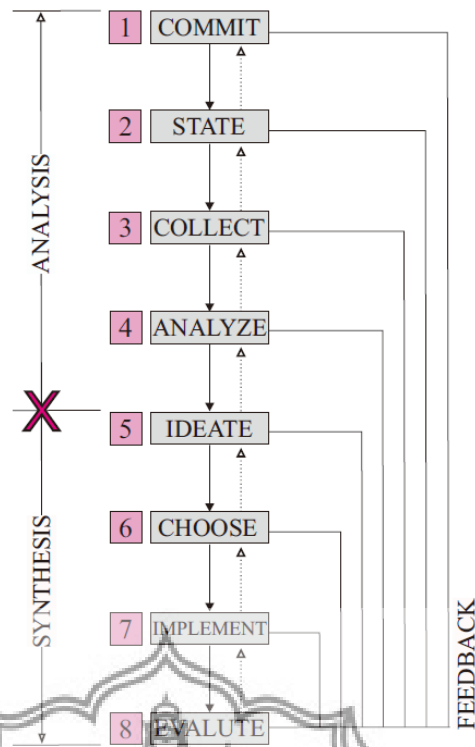
*Grand Opening* Optimum Fitness & cafe Diresmikan langsung oleh Atlet Binaraga Nasional Ade Rai dan Ketua Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) DIY GBPH prabukusumo pada saat tahun 2015. Dengan adanya peran penting oleh orang-orang ternama di bidang olahraga Optimum Fitness & Cafe memiliki Perbedaan yang signifikan diantara tempat-tempat fitness Di daerah perkotaan Yogyakarta , karena atlit-atlit binaraga daerah Yogyakarta yang banyak mengikuti kontes nasional maupun internasional kebanyakan mendapatkan Kontribusi dan Pelatihan di Optimum Fitness.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain**

Proses desain yang digunakan yaitu proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan tahap sintesis. Dua tahap ini kemudian dapat dipecah ke dalam 8 langkah yaitu *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, dan Evaluate*.

Pada tahap analisis desainer harus bisa untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap sintesis, seluruh bagian-bagian yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya digabungkan sehingga dapat menghasilkan sebuah solusi desain.



**Bagan 1. Pola Pikir Perencanaan**  
(Sumber: Kilmer, 1992)

Berikut penjabaran dari proses desain yang akan dikemukakan oleh Rosemary Kilmer:

a. *Commit*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada.

b. *State*

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah.

c. *Collect*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*.

d. *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, untuk menemukan hal

yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

e. *Ideate*

Tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

f. *Choose*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.

g. *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

h. *Evaluate*

Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.

## 2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Teknik pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode untuk menunjang desain interior Optimum Fitness Center & Cafe yaitu:

1) Observasi

Metode observasi adalah metode dengan pengamatan langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Observasi atau pengamatan merupakan hasil dari perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja serta bersifat sistematis tentang keadaan/fenomena sosial dan gejala-gejala dengan jalan mengamati dan mencatat (Mardalis, 1995, hal 63). Dalam metode observasi, mahasiswa mengamati desain-desain gym yang sudah ada dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan gambar sehingga dapat dimengerti dan digunakan dalam mendesain Optimum Fitness Center & Cafe.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus untuk memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan topik penelitian dan di titik beratkan pada isi tujuan deskripsi, prediksi dan penjelasan sistematis. Wawancara tersebut dilakukan dengan pemilik Optimum Fitness Center & Cafe, Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai latihan kebugaran yang tersedia.

## 3) Kepustakaan

Mencari data literatur yang diperlukan sebagai data komparatif tentang standar desain interior yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan perancangan ini dan menunjang keabsahan data lapangan.

## 4) Dokumentasi

Dokumen disini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis (Surakhmad, 1980, hal 123). Dokumen menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya. Maksud menggunakan metode ini adalah agar dapat mendokumentasikan (data visual berupa foto) objek-objek untuk melengkapi data yang diperoleh melalui metode observasi dan wawancara.

### 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.

