

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN
**PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM
FITNESS & CAFE YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Nora Mega Julia Merry Simangunsong

NIM 1410093123

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul:

Perancangan Interior Optimum Fitness & Cafe Yogyakarta, diajukan oleh Nora Mega Julia Merry Simangunsong, NIM 1410093123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir Pada Tanggal 13 Februari 2019

Pembimbing I

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP 19590306 1990003 1 001

/Pembimbing II

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior/ Anggota

Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 20003 2 001

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

PERANCANGAN INTERIOR OPTIMUM

FITNESS & CAFE YOGYAKARTA

Nora Mega Julia Merry Simangunsong
Junosmg@gmail.com

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.

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.

I. Pendahuluan

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. 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 entrance* , 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.

II. Metode Perancangan

A. Proses 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.

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

1) *Commit*

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

2) *State*

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah.

3) *Collect*

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

4) *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.

5) *Ideate*

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

6) *Choose*

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

7) *Implement*

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

8) *Evaluate*

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

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data

a. 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 centre and cafe”.

b. 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. (Cannell, 1986, hal 528). Wawancara tersebut dilakukan dengan pemilik “optimum fitness centre and cafe”, Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai latihan kebugaran yang tersedia.

c. 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.

d. 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.

2. 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.

3. 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.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

1. Konsep Desain

a. Penerapan Gaya dan Suasana Ruang

Terbagi menjadi 3 moodboard, yaitu moodboard pertama desain yang ingin dicapai, yang berarti mulai dari elemen pembentuk ruang hingga model furniture menjadi acuan terhadap perancangan. Lalu ada moodboard suasana ruang, yaitu suasana apa yang akan dicapai pada perancangan ini mengacu pada moodboard ke dua. Lalu moodboard ke 3 adalah moodboard tempat fitness yang lainnya yang ingin dijadikan sebagai pembanding pada perancangan Optimum Fitness & Café.



Gambar 1. Moodboard Desain yang Ingin dicapai
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Pada perancangan interior “*optimum fitness and cafe*”, penulis ingin mengaplikasikan kesan yang menyegarkan dan visual yang berbentuk asimetris atau tidak membosankan (monotone) pada perancangan dengan mengangkat konsep Asimetris Fresh, yakni kata Asimetris sendiri yang berarti penuh semangat bertenaga yang tidak membosankan (monotone), sedangkan kata fresh berarti segar. Karena dalam berolahraga dibutuhkan kesegaran dan tidak membosankan, agar para pelaku aktivitas olahraga bisa merasa betah saat berolahraga dan tidak cepat merasa bosan dan lelah dalam menjalankan aktivitas. Dengan menggabungkan kesan kesegaran dan dinamis kemudian mengaplikasikannya menjadi sebuah konsep desain, sehingga diharapkan bisa membuat pengunjung yang berolahraga tidak lagi memikirkan olahraga sebagai aktivitas yang melelahkan dan membosankan justru sebaliknya.

Untuk menunjang konsep Asimetris Fresh yang akan diterapkan, gaya yang digunakan adalah Kontemporer, yang pada umumnya diidentikan dengan corak desain yang bergaya bebas, gaya ini menerapkan unsur fungsionalis, dan kelogisan desain.

Warna yang akan diambil pada design ini salah satunya mengacu pada logo *optimum fitness & cafe* itu sendiri. Serta perpaduan dari karakter gaya kontemporer yang akan diterapkan pada desain.



Gambar 2. Skema Warna
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3. Skema Material
(Sumber : Data Pribadi)

2. Desain Akhir



Gambar 4. Ruang Lobby Sebelum *Redesign*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 5. Hasil Desain Ruang Lobby
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 6. Area Cafe Sebelum *Redesign*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 7. Hasil Desain Cafe
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 8. Ruang Senam Sebelum *Redesign*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 9. Hasil Desain Ruang Senam
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 10. Area Gym Sebelum *Redesign*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Gambar 11. Hasil Desain Area Gym
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

IV. Kesimpulan

Optimum Fitness & Café merupakan salah satu *public service* di Yogyakarta yang bergerak di bidang *fitness center & healthy café*. *Fitness center* merupakan sebuah tempat untuk melakukan aktivitas berolahraga yang berhubungan dengan gymnastic. Perancangan interior pada suatu bangunan menjadi hal yang penting untuk dapat melihat masalah serta memberikan penyelesaian masalah tersebut. Selain itu, fungsi sebuah ruang merupakan hal utama yang harus dilihat lalu direalisasikan sehingga aktivitas di dalam ruang tersebut dapat digunakan dengan baik sesuai fungsi, bagi semua pengguna ruang. Optimum Fitness & Café merupakan salah satu *fitness center* di Yogyakarta yang memberi fasilitas lengkap kepada pengunjung yang datang. Optimum Fitness & Café ingin menciptakan desain interior yang fungsional khususnya bagi pengguna di dalamnya sehingga mampu menunjang pengguna ruang semakin nyaman dalam beraktivitas sehingga produktivitas pun meningkat. Untuk memperkuat konsep “Asimetris Fresh” ke dalam desain Optimum Fitness & Café maka gaya yang diterapkan adalah gaya kontemporer.

V. Daftar Pustaka

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

Suparto, Joko. 1979. *Mengembangkan Konsep Perencanaan*. Jakarta : Pustaka Firdaus.

Ching, Francis D.K. 1980. *Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga : Jakarta

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.

