

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR W GYM
FITNESS & KOPI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN / PERANCANGAN

oleh:

ANGGUN SATRIO ADHINUGROHO

NIM : 1512022023

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

2020

ABSTRAK

W Gym Fitness & Kopi merupakan salah satu pusat kebugaran yang berada di Yogyakarta dan dikelola oleh Waroeng Group Manajemen. Pusat kebugaran ini mengusung program ruang latihan terpisah untuk pria dan wanita. Pusat kebugaran seharusnya menjadi tempat dimana para penggunanya dapat memiliki tubuh sehat hasil dari kegiatan olahraga yang dilakukan, namun konsep konvensional yang biasa diterapkan pada pusat kebugaran membuat kegiatan berolahraga seperti dalam tekanan sehingga kurang baik untuk kesehatan jiwa yang akhirnya tidak dapat memberikan kesehatan yang sempurna kepada tubuh. Perancangan pusat kebugaran W Gym Fitness & Kopi ini bertujuan agar para pengguna pusat kebugaran mampu mencapai keseimbangan kesehatan jiwa dan raga, dengan menciptakan suasana ruang untuk memberikan fokus dan kesadaran penuh. Konsep *Healthy Equals with Nature* yang disusun pada perancangan ini bertemakan Zen yang mengedepankan kenyamanan, ketenangan, dan keseimbangan dengan menciptakan ruang yang dinamis dan sesuai fungsi dengan menerapkan elemen-elemen pembentuk ruang berbahan alami atau natural. Karya desain ini menggunakan metode perancangan analisis, sintesis, dan evaluasi yang dapat memberikan hasil solusi yang optimal.

Kata kunci: Interior, pusat kebugaran, zen, keseimbangan.

ABSTRACT

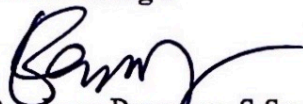
W Gym Fitness & Kopi is one of the fitness centers in Yogyakarta and managed by Waroeng Group Management. This fitness center carries separate training room programs for men and women. Fitness centers should be a place where users can have a healthy body as a result of sports activities carried out, but the conventional concept that is usually applied to fitness centers makes sports activities as under pressure so it is not good for mental health which ultimately can not provide perfect health to the body. The design of the W Gym Fitness & Kopi fitness center aims to enable fitness center users to achieve a balance of mental and physical health, by creating an atmosphere of space to provide focus and full awareness. The concept of Healthy Equals with Nature compiled in this design has a Zen theme that promotes comfort, tranquility, and balance by creating a dynamic space and in accordance with the function by applying the elements forming the space made of natural or natural. This design work uses design methods of analysis, synthesis, and evaluation that can provide optimal solution results.

Keywords: *Interior, fitness center, zen, balance.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR W GYM FITNESS & KOPI YOGYAKARTA diajukan oleh Anggun Satrio Adhinugroho, NIM 1512022023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304


Pembimbing II



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129200604 1 003 / NIDN 0029117906

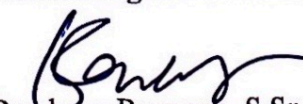
Cognate / Anggota



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

NIP 19790407200604 1 002 / NIDN 0007047904

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugraha, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. J. Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 008116906

KATA PENGANTAR

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

Penulis menyadari bahwa 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 atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua yang dimanapun mereka berada selalu menjadi penyemangat.
3. Keluarga Cemana yang selalu menjadi tangan-tangan Tuhan.
4. Yth. Bpk. Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan semangat, nasehat, dan kritikan serta saran dalam keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Yth. Bpk. Hangga Hardhika, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II serta Dosen Wali yang selalu memberikan semangat dari awal sampai titik akhir.
6. Heem, Tinder, Sagi, Gemini, Cancer, Ariana, Alexandra atas semangat, candaan, masukan, serta bantuan tenaga dan pikiran.
7. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir besar harapan penulis, semoga karya yang sederhana dan jauh dari kesempurnaan ini berguna bagi semua khususnya program studi Desain Interior ISI Yogyakarta.

Yogyakarta, 16 July 2020

Anggun Satrio Adhinugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
ABSTRAK	II
<i>ABSTRACT</i>	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN.....	3
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode Desain	3
BAB II	8
PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Tinjauan Pustaka Umum	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus	9
B. PROGRAM DESAIN	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	13
C. DATA.....	14
1. Deskripsi Umum Proyek.....	14
2. Data Non Fisik	16
3. Data Fisik	19
4. Data Literatur	36
D. DAFTAR KEBUTUHAN DAN KRITERIA	45
BAB III.....	49
PERMASALAHAN DESAIN	49

A. PERNYATAAN MASALAH	49
B. IDE & SOLUSI DESAIN	49
1. Konsep Perancangan	49
2. Tema dan Gaya	50
3. Ide Solusi Desain.....	52
BAB IV	54
PENGEMBANGAN DESAIN.....	54
A. ALTERNATIF DESAIN.....	54
1. Alternatif Estetika Ruang.....	54
2. Alternatif Penataan Ruang	58
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	61
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	63
5. Alternatif Tata Kondisi ruang	66
B. HASIL DESAIN.....	67
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
A. KESIMPULAN	74
B. SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2 Fasad W Gym Fitness & Kopi	15
Gambar 3 Lokasi W Gym Fitness & Kopi.....	15
Gambar 4 Site Plan W Gym Fitness & Kopi	16
Gambar 5 Aktifitas Pendaftaran.....	19
Gambar 6 Aktifitas Latihan Fisik.....	19
Gambar 7 Zoning W Gym Fitness & Kopi	20
Gambar 8 Sirkulasi W Gym Fitness & Kopi	20
Gambar 9 Denah Eksisting W Gym Fitness & Kopi	21
Gambar 10 Fasad depan W Gym Fitness & Kopi.....	22
Gambar 11 Pintu Masuk Lobby W Gym Fitness & Kopi.....	23
Gambar 12 Halaman Parkir Pengunjung W Gym Fitness & Kopi	23
Gambar 13 Lobby W Gym Fitness & Kopi	24
Gambar 14 Lobby W Gym Fitness & Kopi	25
Gambar 15 Cardio Area Pria W Gym Fitness & Kopi.....	26
Gambar 16 Strength Area Pria W Gym Fitness & Kopi.....	27
Gambar 17 Cardio Area Wanita W Gym Fitness & Kopi	27
Gambar 18 Strength Area Wanita W Gym Fitness & Kopi.....	28
Gambar 19 Group Exercise Studio Pria W Gym Fitness & Kopi Saat Direnovas	29
Gambar 20 Group Exercise Studio Wanita W Gym Fitness & Kopi.....	29
Gambar 21 Weight Area W Gym Fitness & Kopi	30
Gambar 22 Weight Area W Gym Fitness & Kopi	31
Gambar 23 Monkey Bar Area W Gym Fitness & Kopi.....	31
Gambar 24 Locker Room Pria W Gym Fitness & Kopi	32
Gambar 25 Bathroom Pria W Gym Fitness & Kopi	33
Gambar 26 Sauna Pria W Gym Fitness & Kopi	33
Gambar 27 Locker Room Wanita W Gym Fitness & Kopi.....	34
Gambar 28 Bathroom Wanita W Gym Fitness & Kopi	34
Gambar 29 Coffeeshop W Gym Fitness & Kopi	35

Gambar 30 Coffeeshop W Gym Fitness & Kopi	36
Gambar 31 Standarisasi Resepsionis	37
Gambar 32 Standarisasi Sofa	38
Gambar 33 Konstruksi Dinding	40
Gambar 34 Manusia dan Warna.....	45
Gambar 35 Mind Mapping.....	49
Gambar 36 Zen.....	51
Gambar 37 Moodboard Façade.....	54
Gambar 38 Moodboard Interior	55
Gambar 39 Sketsa Desain Fasad.....	55
Gambar 40 Sketsa Desain Interior	56
Gambar 41 Skema Warna dan Material.....	57
Gambar 42 Diagram Matrix Lantai 1	58
Gambar 43 Diagram Matrix Lantai 2.....	59
Gambar 44 Diagram Bubble Lantai 1	59
Gambar 45 Diagram Bubble Lantai 2	59
Gambar 46 Diagram Stacking.....	60
Gambar 47 Layout Plan	61
Gambar 48 Rencana Lantai 1 st Floor	62
Gambar 49 Rencana Lantai 2 nd Floor.....	62
Gambar 50 Rencana Dinding.....	62
Gambar 51 Rencana Plafon.....	63
Gambar 52 Alternatif Stool.....	63
Gambar 53 Alternatif Kursi Front desk	64
Gambar 54 Meja Resepsionis.....	64
Gambar 55 Meja Kantin.....	65
Gambar 56 Meja Kasir Kafe	65
Gambar 57 Yoga Matt Cabinet	65
Gambar 58 Kursi dan Rak Sepatu.....	66
Gambar 59 Area Lobby.....	67
Gambar 60 Perspektif Manual Lobby.....	67

Gambar 61 Area Cafe.....	68
Gambar 62 Area Koridor	68
Gambar 63 Area Cardio	69
Gambar 64 Strenght Area.....	69
Gambar 65 Freestyle Area	70
Gambar 66 Mind & Body Studio	70
Gambar 67 Perspektif Manual Mind&Body Studio.....	70
Gambar 68 Group Exercise Studio	71
Gambar 69 Gym Area (Women Only).....	71
Gambar 70 Bathroom Area	72
Gambar 71 Locker room Area	72
Gambar 72 Area Musholla	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kesadaran manusia akan hidup sehat semakin tinggi pada saat ini, masyarakat yang khususnya kaum urban bahkan menjadikan olahraga sebagai bagian dari gaya hidup. Tidak lagi berolahraga karena ikut-ikutan tren, tetapi mereka sudah menganggap olahraga sebagai bagian dari kebutuhan. Ditengah aktivitas yang padat, masyarakat urban meluangkan waktunya khusus untuk berolahraga. Baik itu dipagi hari sebelum beraktivitas, atau saat selesai beraktivitas pada sore atau pun malam hari dan akhir pekan.

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dan dirasakan dari melakukan latihan fisik. Dari segi kesehatan, olahraga bermanfaat untuk menyehatkan jantung, meningkatkan metabolisme tubuh, memperlancar aliran darah, dan membakar lemak. Selain itu, olahraga juga mampu meregulasi stres. Dengan demikian, tidak heran apabila masyarakat urban senantiasa meluangkan waktu untuk berolahraga di antara kesibukan sehari-hari. Salah satu yang menjadi pilihan kaum urban dalam berolahraga antara lain mengambil kelas di pusat kebugaran. Terlebih lagi, sekarang ini semakin menjamurnya pusat kebugaran yang bermunculan di pusat-pusat kota dan menawarkan penawaran yang menarik. Pusat kebugaran atau dalam bahasa Inggris *Fitness Center* adalah suatu kegiatan dalam ruangan dengan menawarkan kegiatan olahraga dari yang tanpa menggunakan alat, sampai yang menggunakan alat-alat yang mahal dan canggih, yang diantaranya bertujuan prestasi (Giriwijoyo, 2004:36).

Fitness center atau pusat kebugaran merupakan salah satu produk dari industri yang menghasilkan jasa, maka dari itu setiap pusat kebugaran menawarkan konsep dan pelayanan yang berbeda-beda untuk menarik minat pelanggan dan menjadi salah satu daya tarik untuk bersaing dengan para

pesaingnya. Untuk itu perancangan sebuah pusat kebugaran haruslah mewedahi kinerja seluruh penggunanya agar menjadi salah satu keunggulan daya tarik dalam persaingannya. Mulai dari perancangan layout, perabot, suasana, serta elemen pembentuk ruang lainnya baik secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap psikologi dari pengguna ruang tersebut sehingga menjadikan tempat yang ideal bagi penggunanya melakukan kegiatan olahraga.

Seperti salah satu pusat kebugaran di pusat kota Daerah Istimewa Yogyakarta, W Gym Fitness & Kopi Yogyakarta yang berdiri pada bulan mei 2017 lalu, saat ini sedang memelopori sebagai pusat kebugaran pertama yang memberikan ruang terpisah bagi kaum pria dan wanita sebagai fasilitasnya. Sebuah penawaran yang menarik untuk menjadi pilihan kaum wanita dimana mereka bisa bebas berkegiatan olahraga tanpa takut akan privasinya yang tidak ingin terkekspos oleh kaum pria. Menggunakan lantai terpisah untuk kaum pria dan wanita berlatih adalah salah satu cara yang diterapkan dalam programnya tersebut. Dengan program yang diterapkan oleh W Gym Fitness & Kopi Yogyakarta membutuhkan perencanaan dan penataan ruang yang terkoordinasi sehingga dapat mewedahi seluruh kegiatan yang ada didalamnya.

Yang menjadi pertimbangan untuk menampilkan desain berbeda dari sebelumnya, W Gym Fitness & Kopi Yogyakarta dapat membangun citra baru dari sebuah pusat kebugaran serta mencerminkan identitas diri yang mengacu pada program yang diusung sehingga menciptakan interior yang memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung dan pengelola, yang menjadi identitas dan karakteristik W Gym Fitness & Kopi Yogyakarta.

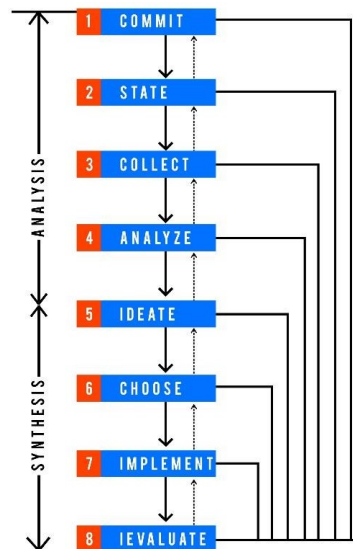
Diharapkan dengan perencanaan dan perancangan ini dapat memberikan dampak positif bagi pengguna ruang baik bagi karyawan maupun pengunjung yang datang, selain itu juga dengan perancangan pusat kebugaran W Gym Fitness & Kopi Yogyakarta ini diharapkan dapat menjadi

wadah baru untuk berkumpul bagi komunitas/pengunjung umum yang ingin melakukan kegiatan latihan fisik yang sangat ideal.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain yang akan digunakan pada perancangan pusat kebugaran ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini:



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

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Commit (Accept the Problem), Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

1. *Prioritization*. Dengan membuat *time schedule, priority list*.
2. *Personal Value Analogies*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

State (Define the Problem), Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan biasanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?” “Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

1. *Checklist*. Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
2. *Perception List*. Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.
3. *Visual Diagrams*. Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

Collect (Gather the Facts). Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

1. *Interviews* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
2. Survey pengguna.
3. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

Analyze. Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

1. *Conceptual Sketches*
2. *Matrix*
3. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Ideate. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

- a. *Drawing Phase.* Mencakup gambar diagram, plan, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen.
- b. *Concept Statement.* Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan *experiment* bentuk berupa *prototype*

sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

Choose (Select the Best Option). Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan *budget*, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

1. *Personal Judgement.* Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli.
2. *Comparative Analysis.* Meskipun metode *personal judgement* efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

Implement (Take Action). Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

1. *Final design drawings.* Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.
2. *Budgets.* Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer. untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
3. *Construction drawings.* Gambar kerja skalatis yang berupa detail- detail khusus dalam sebuah *project*.

c. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Evaluate. Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

Feedback. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.