

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

Sebagai Sarana Interaksi dan Relaksasi Yang
Dapat Menampung Keanekaragaman Kegiatan Olah Raga Bagi Masyarakat Pekanbaru

FITNESS CENTER IN PEKANBARU

***As Facilities Interaction and Relaxation That Can Hold Diversity
Activities For People Pekanbaru Sports***



Disusun oleh :

Muhammad Latif Febrianto

03 512 070

Dosen Pembimbing :

Hastuti Saptorini, Ir., M.A

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2010/2011**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

**Sebagai Sarana Interaksi dan Relaksasi Yang Dapat Menampung Keanekaragaman Kegiatan
Olah Raga Bagi Masyarakat Pekanbaru**

Disusun oleh :

Muhammad Latif Febrianto

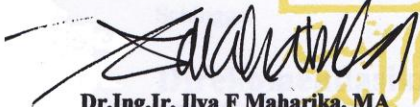
No. Mhs. : 03512070

Tugas akhir ini dipertahankan dan di sahkan di depan dewan penguji program
studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

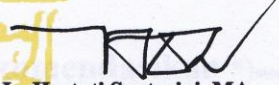
Universitas Islam Indonesia

Tanggal : 31 Maret 2011

Yang terdiri dari


Dr. Ing. Ir. Ilva F Maharika. MA

Dosen Penguji


Ir. Hastuti Saptorini. MA

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**



(Dr. Ing. Ir. Ilva F Maharika. MA)

NIK : 935 120 102

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penulisan buku laporan akhir:

Nama : MUHAMMAD LATIF F
Nomor mahasiswa : 03512070
Judul tugas akhir : PUSAT KEBUGARAN DI
PEKANBARU
(Sebagai Sarana Interaksi dan Relaksasi
Yang Dapat Menampung
Keanekaragaman Olahraga bagi
Masyarakat Pekanbaru)

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali *)mohon
dilingkari

Sehingga,

Direkomendasikan/tidak direkomendasikan *)mohon
dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 31 maret 2011


Hashbi S. Ma

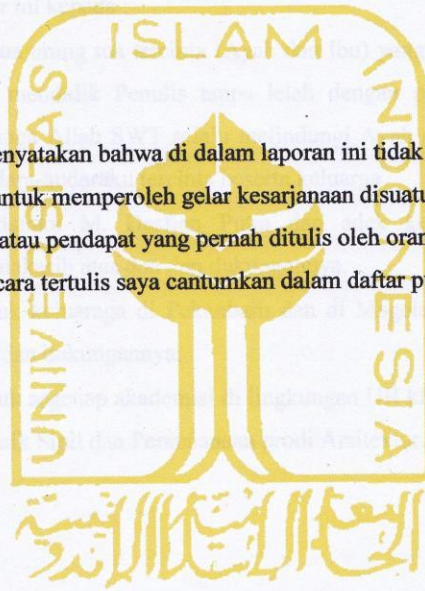
HALAMAN PERNYATAAN

TUGAS AKHIR

PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

**Sebagai Sarana Interaksi dan Relaksasi Yang Dapat Menampung Keanekaragaman
Olahraga Bagi Masyarakat Pekanbaru**

Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam laporan ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, jika terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain dalam tulisan ini, secara tertulis saya cantumkan dalam daftar pustaka..



Yogyakarta, 15 Maret 2011

Muhammad Latif F

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim

Alhamdulillahillobbil'amin Penulis tidak henti-hentinya memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT ,serta salawat dan salam semoga selalu ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW, atas diselesaikannya Tugas Akhir ini. Adapun penulis ingin mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada :

- Kedua orang tua tercinta (Ayah dan Ibu) yang telah membesarkan dan mendidik Penulis tanpa lelah dengan penuh kasih sayang, Semoga Allah SWT selalu melindungi Ayah dan Ibu ,serta untuk soudara-audaraku tercinta beserta keluarga.
- Saudaraku M. Desfian Putra dan adek kecilku Utia Octaria terimakasih atas doa dan dukungannya.
- Untuk keluaraga di Pekanbaru dan di Magelang terimakasih atas doa dan dukungannya.
- Untuk segenap akademisi di lingkungan UII khususnya di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan prodi Arsitektur.

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum warahmtullahi wabarokatuh

Alhamdulillahirabbil`alamin, tiada kata selain puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah, atas segala rahmat, nikmat dan hidayah dari-Nya akhirnya laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi dan Rasul Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya, semoga kita mendapat syafaat dari-Nya. *Amin yaa robbal `alamiin*.

Setelah melalui proses yang panjang, Alhamdulillah tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar, walaupun masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir yang berjudul "PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU" disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini tidak mungkin

terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, doa, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Bapak Dr. Ing. Ir. Ilyar Fadjar Maharika, MA. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
- Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, petunjuk dan arahan serta dukungan selama Tugas Akhir dan juga Terimakasih banyak atas di berikan waktu luang dan kesabaran oleh beliau.
- Bapak Dr. Ing. Ir. Ilyar Fadjar Maharika, MA. selaku dosen penguji. yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang membangun dalam penyusunan tugas akhir ini.
- Ibu Rini Darmawati selaku dosen tamu. Yang juga memberikan banyak masukan yang nantinya dapat bermanfaat bagi kami.
- Bapak Ir. H. Revianto B.S, M.Arch yang senantiasa mnegingatkan mahasiswa-mahasiswanya yang istimewa.

- Ibu Nensi Golda Yuli.ST selaku koordinator tugas akhir.
 - Bapak dan Ibu akademik arsitektur yang senantiasa yang memberikan ilmu kepada penulis di awal sampai akhir kuliah ini.
 - Bapak dan Ibu selaku staf perpustakaan FTSP terimakasih banyak atas layanan yang di berikan selama proses tugas ajhir ini.
 - Kedua Orang tuaku tercinta dan sangat luar biasa, atas semua dukungannya baik doa doa yang tiada pernah henti, materi yang telah kalian berikan selama ini pada anakmu ini dengan Tulus dan Ikhlas.
 - Saudaraku Muhammad Desfian Putra yang telah memberikan Dukungan mental maupun spiritual dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
 - Adek kecilku tersayang Utia Octaria yang sangat setia menunggu dan menemani sampai Tugas Akir ini selesai dan selalu menghiburku pada saat stress, serta memberi dukungan mental
 - Kedua Orang tua Utia, yang sabar dan mengijinkan putrinya untuk tetap tinggal di jogja.
 - Teman-teman studi senasib dan seperjuangan, Mamet, Tofan, , Aris, Kato, Dian, Rully, Ricky, Yoga, Cici akhirnya kita semua dapat menyelesaikannya,,Aminnn...
 - Teman-teman kost Brownstone yang selalu memberikan dukungan mental, Yudha dan Adit terimakasih atas pinjaman flashdisknya selama mengerjakan Tugas Akhir ini
 - Terimakasih banyak buat Ihrsan, Mamet, Tofan karna mereka cukup banyak memberikan masukan dan support serta bisa meluangkan waktunya untuk Sharing dalam tugas akhir ini.
 - Teman-teman Arsitektur 2003 yang tidak bisa di sebutkan satu-persatu terimakasih banyak atas kebersamaan nya selama ini baik di waktu suka maupun duka.
 - Teman-teman fitness terima kasih atas dukungan dan masukannya
- Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan dilengkapi dalam penulisan ini, oleh karena itu penulis sangat

mengharapkan kritikan dan masukan demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengharapkan bahwa laporan ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penilaian akhir dari Tugas Akhir ini, Amin....

Wasslamu`alaihiukum Wr.Wb

yogyakarta, 31 Maret 2011

Penyusun

Muhammad Latif F

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Latar Belakang Kota Pekanbaru	1
1.1.2 Pentingnya Kebugaran Bagi Masyarakat Pekanbaru	2
1.2 PERMASALAHAN	6
1.2.1 Permasalahan	6
1.3 SASARAN	6
1.3.1 Sasaran	6
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	6
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	7
1.6 KEASLIAN PENULISAN	8

BAB II

KAJIAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSAT KEBUGARAN	9
2.1.1 Jenis Kegiatan Olahraga Masyarakat Pekanbaru	10

2.1.2	Karakteristik Kegiatan Olahraga Rekreasi	10
2.2	TINJAUAN KARAKTERISTIK OLAH RAGA	12
2.2.1	Kebutuhan Akan Kebugaran	12
2.3	TINJAUAN OLAHRAGA FITNESS.....	15
2.3.1	Manfaat Fitness	15
2.3.2	Fungsi Alat Fitness	16
2.4	TINJAUAN TATA RUANG DALAM DAN LUAR	19
2.4.1	Kenyamanan	19
2.4.2	Ruang Dalam.....	20
2.4.3	Ruang Luar.....	21
2.5	TINJAUAN BENTUK	23
2.5.1	Faktor Bentuk.....	23
2.5.2	Unsur Bentuk	26
2.6	KLASIFIKASI PELAKU DAN KEBUTUHAN RUANG	28
2.6.1	Pelaku	28
2.6.2	Sifat Kegiatan.....	29
2.7	JENIS KEGIATAN YANG DI TAMPUNG	30
2.7.1	Fitness.....	30
2.7.2	Aerobik.....	30
2.7.3	Joging	31
2.7.4	Renang	32
2.7.5	Belanja.....	33
2.7.6	Perlombaan.....	33
2.7.3	Bycicling	33
2.8	STUDI KASUS	34
2.8.1	Club House Merapi	34

BAB III

METODE PERANCANGAN	39
3.1 METODE PEMBAHASAN	40
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	40

3.1.2 Metode Analisis	41
3.1.3 Sintesis.....	42
3.1.4 Metode Pengujian Desain	42

BAB IV

ANALISIS	45
4.1 HASIL SURVEY PERILAKU PENGUNJUNG	46
4.2 ANALISIS PENGGUNA BANGUNAN	50
4.3 ANALISIS GAYA HIDUP MASYARAKAT YANG SENANG INTERAKSI	51
4.4 ANALISIS TATA RUANG DALAM	52
4.4.1 Analisis Kebutuhan Berdasarkan Pengguna Pusat Kebugaran dan aktivitas yYang Terjadi Didalamnya.....	52
4.4.2 Analisis Kebutuhan Ruang	52
4.5 ANALISIS BESARAN RUANG.....	55
4.6 ORGANISASI RUANG	59
4.7 ANALISIS LOKASI DAN SITE	60
4.7.1 Potensi Site	60
4.8 SPESIFIKASI PEMILIHAN SITE.....	61
4.9 ANALISIS SITE.....	62
4.10 ANALISIS BENTUK BANGUNAN	66

BAB V

KONSEP	68
5.1 PENGOLAHAN SITE	68
5.1.1 Konsep Pengolahan Site	68
5.2 KONSEP BANGUNAN	69
5.2.1 Konsep Gubahan Massa	69
5.2.2 Komposisi Massa	70
5.3 KONSEP TATA RUANG LUAR	72
5.4 KONSEP INTERIOR.....	74

5.4.1	Ruang Fitness	74
5.4.2	Ruang Aerobik	75
5.5	KONSEP SELUBUNG BANGUNAN.....	75
5.5.1	Konsep Bentuk Bangunan	76
5.5.2	Tiga Dimensi.....	79
5.5.3	Hasil Pengujian Uji Persepsi Terhadap Model Pusat Kebugaran di Pekanbaru.....	80
 BAB VI		
HASIL PERANCANGAN		81
6.1	SITUASI.....	81
6.2	SITE PLAN	81
6.3	DENAH	82
6.3.1	Denah Lantai 1.....	82
6.3.2	Denah Lantai 2.....	83
6.4	TAMPAK KAWASAN BANGUNAN.....	84
6.5	POTONGAN KAWASAN	85
 DAFTAR PUSTAKA.....		 87
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 2.1 Alat Fitness Bench Press	16
2.	Gambar 2.2 Sepeda Statis.....	16
3.	Gambar 2.3 Tread Mill	17
4.	Gambar 2.4 Alat Fitness Butterfly	17
5.	Gambar 2.5 Alat Cross Trainer	18
6.	Gambar 2.6 Alat Leg Extention	18
7.	Gambar 2.7 Alat Lat Pull Down.....	19
8.	Gambar 2.8 Memasukan Unsur Alam	21
9.	Gambar 2.9 Penempatan Vegetasi.....	21
10.	Gambar 2.10 Penataan Bangunan Pada Ruang Luar	22
11.	Gambar 2.11 Penempatan Bangunan Terhadap Jalan	22
12.	Gambar 2.12 Vegetasi Sebagai Area Pemisah	22
13.	Gambar 2.13 Bentuk Dasar	23
14.	Gambar 2.14 Pola Kegiatan Fitness	30
15.	Gambar 2.15 Pola Kegiatan Aerobik.....	31
16.	Gambar 2.16 Kegiatan Joging	32
17.	Gambar 2.17 Kolam Renang	32
18.	Gambar 2.18 Kegiatan Aerobik dan Body contest	33
19.	Gambar 2.19 Kegiatan Bersepeda.....	34
20.	Gambar 2.20 Eksterior Pesona Merapi Club House.....	34
21.	Gambar 2.21 Perletakan Ruang Informasi.....	39
22.	Gambar 4.1 Gambar Site.....	60
23.	Gambar 4.2 Analisis Lintasan Matahari	62
24.	Gambar 4.3 Peletakan Vegetasi	63

25.	Gambar 4.4 Analisis Arah Angin	64
26.	Gambar 4.5 Analisis Sirkulasi Site	65
27.	Gambar 4.6 Analisa Sirkulasi Menuju Dan Keluar Site	66
28.	Gambar 4.7 Bentuk Tubuh Manusia	67
29.	Gambar 5.1 Transformasi Tubuh Binaraga.....	69
30.	Gambar 5.2 Bentuk Dasar	70
31.	Gambar 5.3 Bentuk Denah	70
32.	Gambar 5.4 Bentuk Kotak dan Lingkaran Untuk Ruang Fitness dan Cardio	71
33.	Gambar 5.5 Bentuk Kombinasi Antara Kotak dan Lingkaran	71
34.	Gambar 5.6 Bentuk Penggabungan Komposisi-Komposisi Bangunan	72
35.	Gambar 5.7 Interior Ruang Fitness.....	74
36.	Gambar 5.8 Interior Ruang Aerobik.....	75
37.	Gambar 5.9 Tampak Atas.....	76
38.	Gambar 5.10 Gambar Tampak.....	77
39.	Gambar 5.11 Tiga Dimensi.....	79
40.	Gambar 6.1 Situasi.....	81
41.	Gambar 6.2 Siteplan.....	82
42.	Gambar 6.3 Denah Lantai 1.....	83
43.	Gambar 6.4 Denah Lantai 2.....	83
44.	Gambar 6.5 Tampak Kawasan Depan	84
45.	Gambar 6.6 Tampak Kawasan Kiri	85
46.	Gambar 6.7 Potongan A-A.....	85
47.	Gambar 6.8 Potongan B-B.....	86

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Jenis Dan Kesan Bentuk	24
2. Tabel 2.2 Jenis Dan kesan Warna.....	27
3. Tabel 2.3 Jenis Dan Kesan Tekstur.....	27
4. Tabel 3.1 Pencarian Literatur	39
5. Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Utama	52
6. Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Penunjang	53
7. Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Pendukung.....	53
8. Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Pengelola.....	54
9. Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Service.....	54
10. Tabel 4.6 Besaran Ruang Utama.....	55
11. Tabel 4.7 Besaran Ruang Penunjang	56
12. Tabel 4.8 Besaran Ruang Pendukung	57
13. Tabel 4.9 Besaran Ruang Pengelola.....	57
14. Tabel 4.10 Besaran Ruang Service.....	58

ABSTRAKSI

Aktivitas olahraga tak lagi dipandang sebagai kebutuhan untuk tetap sehat namun sudah menjadi gaya hidup. Berolahraga menjadi bagian penting dalam rutinitas harian setelah disibukkan oleh kegiatan sehari-hari yang padat dimana mereka mencari ruang untuk mengembalikan dan menjaga stamina tubuh agar tetap segar, fit dan sehat. Kehadiran tempat kebugaran, merupakan refleksi dari fenomena kehidupan kota sekaligus geliat gaya hidup.

Pekanbaru adalah ibu kota dari provinsi Riau mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan perluasan wilayah dan pertumbuhan penduduk yang tinggi. Adapun penekanan permasalahan utama yaitu bagaimana menggabungkan keanekaragaman kegiatan olahraga masyarakat Pekanbaru, baik itu olahraga fitness maupun refreshing sehingga terjadinya interaksi antar masyarakat yang berolahraga dipusat kebugaran ini.

Desain yang akan dimaksimalkan dalam penggabungan massa bangunan yang terintegrasi untuk mencapai maksud pemenuhan perilaku pengguna yang secara alamiah membutuhkan kesehatan baik yang secara fisik maupun psikologis dengan menerapkan desain yang terpola dari segi out door maupun dari indoor secara arsitektural.

Hasil rancangan berupa pola massa secara keseluruhan yang menerapkan konsep penggabungan dari keanekaragaman kegiatan olahraga ke dalam satu area, serta perwujudan relaksasi dengan jogging track berada di *outdoor* yang mengitari bangunan. Pada fasade bangunan mengambil bentukan yang atraktif diasumsikan sebagai sesuatu yang energik.

ABSTRACT

Sports activities are no longer viewed as the need to stay healthy, but has become a lifestyle. Exercising becomes an important part of daily routines after busy day-to-day activities of the solid where they find space to rest and maintain the stamina to stay fresh, fit and healthy. The presence of a gym, a reflection of the phenomenon of urban life as well as a twisted lifestyle.

Pekanbaru is the capital of Riau and its progress is very rapid with the expansion of the area and high population growth. Gym does not have to do with fulfilling the needs of body work only, but can also be done with the mind though. They regard this activity can loosen muscles and relax the mind. The existence of the application of two different characters under one roof, meant to accommodate for a gym can be a good choice of fitness (body work) and refreshing (though mind).

The emphasis on key issues: how to combine the diversity of community sports activities Pekanbaru, be its sports fitness and refreshing so that the interaction between the people who work out at this gym.

The design of the overall mass pattern that apply the concept of incorporation of the diversity of sporting events into one area. with basic formations and semi-circular box, where boxes represent the formation of the body/bodies and half-circle represents the mind. The existence of union between the body (body) and mind (mind) so as to produce equilibrium (balance). In the area of Fitness presence in space and outdoor space utilization for space heating which is divided in two, cardio room using equipment located in the indoor and the outdoor jogging track located in surrounding buildings. In the facade of an attractive building takes shape is assumed as something that energetic

BAB I

PENDAHULUAN

PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

Sebagai sarana interaksi dan relaksasi yang dapat menampung keanekaragaman kegiatan olah raga bagi masyarakat Pekanbaru

I. 1 LATAR BELAKANG

I. 1. 1 Latar belakang kota Pekanbaru

Pekanbaru merupakan Ibukota Propinsi Riau dengan luas wilayah sekitar 632,26 Km². Dengan jumlah penduduk sekitar 800.000 jiwa (tahun 2008) meningkat dari 586.000 jiwa (tahun 2010). Tingkat pertumbuhan penduduk rata-rata 4% per tahun (BPS). Selain tingginya angka pertumbuhan penduduk, pertumbuhan ekonomi juga sangat tinggi baik dari segi perdagangan, pertanian dan hasil bumi seperti minyak. Hal ini sangat memicu angka pendatang untuk berdomisili di Pekanbaru. Kota Pekanbaru berbatasan dengan :

- Sebelah utara : Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar
- Sebelah selatan : Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan
- Sebelah timur : Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan
- Sebelah barat : Kabupaten Kampar

Secara geografis kota Pekanbaru berada pada jalur lintas timur Sumatera. Kota ini terhubung dengan beberapa kota seperti Medan, Padang dan Jambi. Letak Kota Pekanbaru yang sangat strategis serta berkembangnya Pekanbaru sebagai kota industri dengan segala kesempatan yang ditawarkan, mengakibatkan orang tertarik untuk datang bekerja bahkan menetap di Pekanbaru. Kota Pekanbaru beriklim tropis, dengan suhu udara maksimum berkisar antara 34,1° C hingga 35,6° C, dan suhu minimum antara 20,2 °C hingga 23,0 °C

I.1.2 Pentingnya kebugaran bagi masyarakat pekanbaru

Adanya kesibukan masyarakat kota Pekanbaru yang padat membuat waktu yang dimiliki seseorang menjadi terbatas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang menyehatkan ataupun menyegarkan tubuh yang lelah setelah bekerja keras. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh pada produktivitas seseorang dalam melakukan aktivitasnya. Dengan badan yang lemah, letih, kurang berstamina dan tidak segar dapat dipastikan seseorang akan mudah terkena penyakit.

Kebutuhan masyarakat kota Pekanbaru akan badan yang sehat dan bugar ternyata lambat-laun mulai meningkat. Hal ini menumbuhkan minat masyarakat pekanbaru terhadap olah raga bahkan pada akhir-akhir ini berolah raga menjadi salah satu kebutuhan masyarakat Pekanbaru. Biasanya olah raga yang dilakukan, antara lain fitness, jogging, renang, basket dan futsal, dimana mereka memilih waktu pagi dan sore hari. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Pekanbaru sudah mulai menyadari pentingnya kesehatan dan kebugaran tubuh. Dengan berolah raga diharapkan kondisi jasmani dan rohani seseorang menjadi sehat, stamina terjaga dan memiliki badan bugar, sehingga dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari dapat berjalan dengan lancar dengan produktifitas tinggi.

Di Pekanbaru, peningkatan minat terhadap olah raga sudah muncul dalam beberapa tahun terakhir. Banyaknya masyarakat Pekanbaru yang menjadi anggota pusat kebugaran terus meningkat setiap tahun. Semakin lama minat masyarakat terhadap pusat kebugaran semakin tinggi. Pada pusat kebugaran jumlah anggotanya setiap bulan selalu meningkat 5-10 orang.

Mengunjungi pusat kebugaran telah merupakan fenomena gaya hidup sebagian masyarakat Pekanbaru. Pusat kebugaran tidaklah hanya menjadi tempat mencari kebugaran tubuh tetapi juga sebagai tempat rekreasi dan bersosialisasi.

Peningkatan minat masyarakat Pekanbaru terhadap olah raga ini sendiri tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas maupun kuantitas fasilitas olah raga di Pekanbaru bahkan terjadinya kecenderungan menurunnya kualitas fasilitas olah raga karena kurangnya perawatan. Bahkan saat ini banyak klub – klub atau kelompok – kelompok olah raga yang tidak tertampung kegiatannya, sehingga mereka berlatih dengan fasilitas seadanya atau menggunakan fasilitas umum untuk berolah raga seperti jalan raya dan taman-taman kota. Ini akan berdampak tidak baik terhadap kesehatan maupun keselamatan, dan hal tersebut dapat menghambat perkembangan olah raga di Pekanbaru, Baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Sehingga pusat kebugaran ini diharapkan mampu mewadahi keinginan masyarakat Pekanbaru untuk berolah raga dan menjaga kebugaran.

Selain pusat kebugaran, masyarakat Pekanbaru juga berminat pada keindahan fisik tubuh mereka, Pelayanan seperti massage, facial, perawatan kulit, rambut, kaki, dan kuku sudah menjadi kebutuhan pemuasan keinginan masyarakat Pekanbaru khususnya wanita. Umumnya mereka menginginkan tubuh yang sehat karena dengan tubuh yang sehat akan terlihat menarik.

Fasilitas ini nantinya berupa *one stop fitness*, yakni yang akan mewadahi aktivitas kebugaran dan perawatan tubuh yang di tujukan untuk masyarakat Pekanbaru yang menginginkan kepraktisan dan kemudahan dalam mengikuti gaya hidup yang mulai berubah ke modern. Kecendrungan masyarakat Pekanbaru, hanya memiliki waktu yang tidak banyak dalam memanjakan diri, padahal pekerjaan dan kebugaran merupakan kebutuhan yang saling berkaitan. Banyak bekerja akan membuat badan lelah dan capai, maka dibutuhkan fasilitas yang mencakupi fasilitas-fasilitas kebugaran tubuh dan perawatan tubuh, di tujukan bagi keluarga, pria, wanita maupun anak-anak. Yang tidak mempunyai waktu luang, sehingga praktis, mudah dan cepat menjadi pilihan mereka.

Beberapa fenomena yang terjadi pada perilaku masyarakat Pekanbaru terhadap kebugaran :

Olah raga yang biasa dilakukan warga Pekanbaru

Untuk keluarga, warga pekanbaru sering melakukan aktifitas olah raga seperti jogging, bersepeda, dan renang. Jogging dan bersepeda dilakukan di area terbuka karena area tersebut memiliki tempat yang luas dan banyak terdapat tempat duduk untuk bersantai melepas lelah, area ini juga memiliki permukaan yang rata dan banyak banyak terdapat pepohonan yang rindang. Ini dilakukan pada pagi pukul 06.00-08.00 dan sore hari pukul 16.00-18.00. Sedangkan renang dilakukan di hotel yang memiliki fasilitas kolam renang dan juga di water park, karena tempat tersebut memiliki kolam yang bervariasi sehingga tidak merasa bosan. Renang dilakukan pada akhir pekan, pagi 09.00 dan sore pukul 15.00.

Para pria di pekanbaru sering melakukan aktifitas olah raga seperti futsal, basket, fitness. Futsal biasa dilakukan di lapangan futsal dan area terbuka yang memiliki permukaan yang rata dan basket dilakukan di lapangan basket di area kampus maupun sekolahan ini dilakukan pada sore hari pukul 16.00-18.00 hingga malam hari pukul 19.00-22.00. Sedangkan fitness dilakukan di tempat-tempat kebugaran yang ada di Pekanbaru dan dilakukan pada pagi pukul 07.00-10.00 dan sore hari pukul 15.00-21.00.

Para wanita sering melakukan aktifitas olahraga seperti jogging, aerobik, renang. Jogging dilakukan di area terbuka yang memiliki permukaan yang rata dan memiliki pepohonan yang rindang, untuk aerobik dilakukan di pusat-pusat kebugaran yang tersedia di kota pekanbaru dan untuk renang dilakukan di area bermain air atau water park. Jogging dilakukan pada pagi pukul 06.00-08.00 dan sore pada pukul 16.00-18.00. aerobik dilakukan pada pagi pukul 08.00-10.00 biasanya pada pagi hari diikuti oleh ibu-ibu rumah tangga dan pada sore hari pukul 16.00-18.00 ini biasanya dilakukan oleh wanita yang bekerja.

Anak-anak di pekanbaru aktifitas yang biasa dilakukan untuk anak-anak usia 3-5 tahun biasanya melakukan aktifitas renang, bersepeda dan bermain seluncuran. Ini dilakukan di tempat umum yang memiliki arena bermain untuk anak, sedangkan renang dilakukan di wahana air pada sore hari dan akhir pekan. Dan bespeda dilakukan pada sore hari dilakukan di area terbuka di dampingi orang tua. Untuk anak-anak di atas 6 tahun sering melakukan aktifitas olah raga seperti basket sepak bola karena olahraga ini menuntut kreatifitas anak. Biasanya dilakukan pada pagi pukul 07.00-09.00 di sekolah dan akhir pekan pada saat libur sekolah pada pukul 07.00-11.00.

Islamic center menjadi tempat favorit warga Pekanbaru untuk melakukan kebugaran dan juga berinteraksi, ini dikarenakan areanya yang luas dan letaknya yang strategis juga memiliki tempat untuk bersantai membuat warga Pekanbaru senang melakukan aktifitas kebugaran disana. Dari anak-anak sampai orang dewasa semua melakukan aktifitas kebugaran disana, kurangnya fasilitas membuat warga Pekanbaru mencari tempat alternatif untuk melakukan kebugaran.

Untuk memenuhi kebutuhan warga Pekanbaru akan suatu tempat yang dapat menampung seluruh kegiatan olah raga yang biasa digemari warga maka dibutuhkan sebuah pusat kebugaran. Selain itu berdasarkan fenomena yang ada bahwa kebersihan ada pangkal kesehatan, yang artinya perawatan tubuh memiliki hubungan yang cukup erat dengan kesehatan. maka akan lebih baik bila fungsi ini di gabungan menjadi satu bangunan yang mewadahi kebutuhan tersebut.

I.2 PERMASALAHAN

I.2.1 Permasalahan

Bagaimana merancang sebuah bangunan pusat kebugaran yang dapat menampung keanekaragaman kegiatan olah raga bagi keluarga, pria, wanita dan anak-anak. (multi user)

I.3 SASARAN

I.3.1 Sasaran

Menyusun konsep Pekanbaru *fitness centre* Sebagai sarana interaksi dan relaksasi bagi masyarakat pekanbaru yang dapat menampung keanekaragaman kegiatan olah raga bagi keluarga, pria, wanita dan anak-anak (multi user)

I.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan dibatasi pada bidang arsitektural dengan penekanan pengolahan ruang dan penampilan bangunan Pekanbaru one stop fitness meliputi :

- Pembahasan tentang pola dan perilaku kegiatan kebugaran
- Pembahasan secara fisik/visual dalam lingkup pusat kebugaran yang rekreatif mencakup aktivitas yang di wadahi, penataan ruang dan landscape, penampilan bangunan dan penerapan teori-teori perancangan sebagai acuan perancangan bangunan.
- Pembahasan akan dibatasi dalam masalah arsitektural yang mengarah pada bangunan pusat kebugaran yang rekreatif.
- Beberapa hasil wawancara dijadikan pegangan.
- Dalam hal ini tidak termasuk estimasi biaya dan kajian struktur.

I.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang batasan pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode perancangan, sistematika penulisan, keaslian penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORI

Berisi tentang teori dan referensi jenis kegiatan di pusat kebugaran. Selain itu juga ada hubungan, kebutuhan dan besaran ruang pusat kebugaran

BAB III METODA PERANCANGAN

Berisi tentang metoda perancangan, jenis data yang dibutuhkan, cara pengumpulan data, metoda analisis, sintesis, design development dan pengujian produk, skema pola pikir.

BAB IV ANALISIS

Berisi tentang analisis pengguna bangunan, gaya hidup masyarakat dalam hal berolah ragadan berinteraksi, analisis kebutuhan ruang dan besaran ruang, analisis tata ruang

BAB V KONSEP

Konsep tata ruang luar, konsep selubung bangunan, konsep interior, hasil pengujian persepsi terhadap model

I.6 KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari kesamaan judul, berikut data yang juga menjadi literatur penulis dalam pengerjaan tugas akhir, yaitu:

- Judul : Fitness Centre di Subang Jawa Barat
Akbar Rizali TA UII

Permasalahan : Dengan Pendekatan Modern Minimalis

- Judul : Healthy and Beauty Center in Surakarta
Sinta Saraswati TA UII

Permasalahan : Transformasi Karakter Feminim pada Rancangan Arsitektur

BAB II

KAJIAN TEORI

II.1 TINJAUAN PUSAT KEBUGARAN

Fitness center yang merupakan wadah bagi kegiatan olah raga merupakan sarana yang sangat mendukung bagi peningkatan kesehatan para penggunanya. *Fitness center* sendiri berasal dari kata arti *fitness* (kebugaran) dan *center* (pusat), yang berarti pusat dari kegiatan olah raga kebugaran atau kegiatan yang berhubungan untuk membugarkan badan.

Olah raga merupakan kegiatan manusia dalam mengembangkan dan membina potensi mental dan rohani manusia dalam kehidupan sehari-hari. Olah raga sendiri berasal dari kata *olah* yang artinya mengolah, meramu, atau menyusun, dan *raga* yang artinya fisik atau tubuh manusia. Dari pengertian tersebut diatas dapat diartikan bahwa kegiatan olah raga tersebut dapat berupa : jalan, lari, lompat, dan kegiatan lainnya yang sesuai dengan kegiatan kebugaran.

Rekreasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk tujuan penyegaran jasmani dan rohani. Suatu tempat dikatakan bernilai rekreatif jika dapat menghadirkan nuansa santai, tenang, nyaman dan rileks bagi para penggunanya. Selain itu suatu bangunan bisa dibilang rekreatif jika dinilai menarik, baik dari segi bentuk, suasana, atau dari permainan warna bangunannya.

Jadi *fitness center* yang ingin saya kembangkan adalah suatu tempat yang menyediakan area dan berbagai fasilitas untuk melakukan kegiatan latihan kesegaran fisik dan rohani, yang didalamnya terdapat 2 (dua) fungsi yaitu olah raga *fitness* (kebugaran tubuh) dan rekreasi (kesenangan pikiran) sebagai fungsi pokok.

II.1.1 Jenis kegiatan olah raga masyarakat Pekanbaru

Pria : fitness, futsal, basket

Wanita : Aerobik, jogging, renang, fitness

Anak- anak : Renang, futsal, bermain seluncuran, memanjat

Kesimpulan : Pria lebih memilih olahraga yang bersifat teknis dan kebugaran karena olahraga ini menuntut sportifitas disaat bermain. Sedangkan wanita lebih memilih olahraga yang bersifat kebugaran, dan anak-anak lebih ke olah raga yang bersifat permainan karena karakter anak yang bebas bergerak.

II.1.2 Karakteristik kegiatan olahraga rekreasi

II.1.2.1 Sifat Kegiatan Olahraga Rekreasi

Dilihat dari sifat kegiatan pelaku, kegiatan olah raga rekreasi digolongkan atas :

- Kegiatan Aktif (obyektif)
Yaitu dengan menggunakan banyak tenaga dan keahlian. Kegiatan ini untuk mengembangkan kemampuan atau menghilangkan rasa jenuh, seperti tenis, bulu tangkis, basket dan lain-lain
- Kegiatan pasif (subyektif)
Yaitu kegiatan yang dilakukan tidak banyak memerlukan tenaga besar dan tidak memerlukan keahlian. Kegiatan ini lebih kepada kegiatan penyegaran fisik dan mental yang bersifat santai seperti menonton, menikmati keindahan alam, makan dan minum, juga bersantai.

II.1.2.2 Jenis Olahraga rekreasi

Jenis olahraga rekreasi yang sering dilakukan berdasarkan kategorinya, yaitu :

a. Olah raga permainan

Yaitu olahraga yang bersifat hiburan seperti : billiard, bowling, sepatu roda.

b. Olah raga teknis

Yaitu olah raga yang bersifat teknis seperti : tenis, golf, volley, bulu tangkis, bola basket, dan lain-lain (*Engkos Kosasi Olah Raga Teknik dan program latihan, Akademika Pressindo, 1985*)

c. Olah raga kebugaran

Yaitu olahraga yang bersifat santai untuk kebugaran dan mengembalikan stamina tubuh seperti : fitness, senam kebugaran, renang dan lain-lain

Kesimpulan

Jenis olah raga rekreasi yang akan diwadahi pada pembangunan fasilitas pusat kebugaran adalah : billiard, tennis, bola basket, fitness, senam, renang dan jogging.

Berdasarkan pembagian diatas maka olahraga kebugaran dalam hal ini fitness yang di tulis dalam tugas akhir ini termasuk kedalam olahraga rekreasi. Usaha rekreasi adalah setiap usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya meliputi jenis pertunjukan, permainan dan atau keramaian dengan nama dan bentuk apapun yang ditonton atau dinikmati oleh setiap orang dengan dipungut bayaran.

Dilihat dari tempat berlangsungnya, yaitu :

1. Olahraga didalam ruangan (*indoor*)

Latihan gerak badan untuk menyehatkan badan yang dilakukan didalam ruangan atau gedung. Keperluan akan sarana olahraga

indoor disebabkan oleh faktor : cuaca (hujan, panas, dan angin).

2. Olahraga diluar ruangan (*outdoor*)

Latihan gerak badan untuk menyehatkan badan yang dilakukan diluar ruangan atau dialam terbuka. Kegiatan ini tidak dibatasi oleh kondisi khusus, seperti : temperature, arah dan pergerakan angin, dan penerangan khusus.

Dalam tugas akhir ini olahraga kebugaran dilihat dari tempat berlangsungnya merupakan gabungan keduanya yaitu *indoor* dan *outdoor*.

II.1.2.3 Fasilitas Olah Raga Dilihat Menurut Sarana Pendukung yang telah Disediakan, dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. *Pavvillions*. Merupakan bagian dari sari klub yang mewadahi kegiatan pendukung dan sifatnya pelengkap bangunan seperti menyediakan sarana ruang ganti, gudang, loker, bar, dsb.
- b. *Clubhouse*. Merupakan bangunan yang ditempati oleh sebuah klub dan mewadahi kegiatan klub yang lebih sosial sifatnya seperti menyediakan sarana ruang pertemuan, fasilitas kebugaran, sauna, dsb
- c. *Mini sport centre*. Merupakan fasilitas olahraga di dalam maupun luar ruangan dimana jenis dan sifat fasilitas olahrganya disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan masyarakat, seperti olah raga-olah raga modern.

Kesimpulan, pada desain kali ini perancangan akan memakai tema sebuah sarana olahraga yang menggabungkan fasilitas *clubhouse* dan *mini sport centre*.

II.2 TINJAUAN KARAKTERISTIK OLAH RAGA

II.2.1 Kebutuhan akan kebugaran

Seperti yang dikatakan oleh siregar, bahwa masyarakat akan berubah menjadi masyarakat teknis jika dibatasi oleh pekerjaan dan kesibukan dengan peraturan dan prosedur ketat, dimana *master of the game* adalah para teknisi dan ilmuwan yang dikemudian hari akan menjelma menjadi *Computer Experts*, oleh karena itu manusia pada dewasa ini menginginkan lepas dari suasana tersebut dan diberi kebebasan untuk mengolah kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya bagi kesenangan hidup bermasyarakat (Siregar M.F, Peranan Olah Raga dalam pembangunan Bangsa, Prisma, LP3ES, No.4. mei 1978 hal.48)

Akibat ketergantungan manusia ada mesin, menyebabkan munculnya gejala Cyber Cultur, dimana manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya

digantikan oleh pemakain mesin. Ini berarti manusia tidak boleh mengakibatkan kemampuan dan ketangkasan dalam melakukan gerakan-gerakan dan harus dibatasi dengan memberikan kesempatan-kesempatan yang lebih luas untuk mengisi waktu luang dengan efektif. Bila kondisi ini dihadapi secara rutin bisa menimbulkan kejenuhan dan kelelahan dalam hidup. Hal-hal seperti inilah yang mendorong mereka untuk mencari peralihan suasana, yaitu suasana yang bisa memberikan kesegaran dan mengembalikan semangat kerja. Kondisi seperti ini dapat ditemukan dengan melakukan kegiatan yang bersifat relaksasi (relaxation activity) sekaligus rekreasi (recreative activity), yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesegaran jiwa dan raga setelah sibuk beraktifitas. Salah satu cara dengan berolah raga.

1. Pengertian olah raga

Olah raga atau sport berasal dari bahasa latin “ disportase “ yang artinya menyenangkan, pemeliharaan atau menghibur untuk bergembira. Dalam arti lain yaitu kesibukan manusia untuk menggembirakan diri sambil memelihara jasmaniah. (Engkos Kosasi **Olah Raga Teknik dan program latihan**, Akademika Pressindo, 1985)

Olah raga adalah gerak manusia yang dilakukan secara sadar dengan cara-cara tertentu yang berdaya guna untuk memelihara dan meningkatkan kualitas manusia dengan memandang manusia sebagai satu totalitas system psikofisik yang kompleks. (Soepartoni, Konsep Olahraga sebagai satu disiplin Ilmu, seminar Olahraga Nasional. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta, 1991)

2. Pengertian Olah raga kebugaran

Olah raga kebugaran adalah olah raga yang bersifat santai untuk kebugaran dan mengembalikan stamina tubuh, seperti : fitness, senam kebugaran, meditasi, yoga, renang, dan lain-lain. (Mulya, Dipa, 1996, hal.18)

3. Fungsi olah raga :

- Pengembangan diri pribadi

Manusia harus dapat menggali, memupuk dan mengembangkan potensi jasmani, potensi alam pikiran, akal budi dan daya ciptanya. Dengan berolah raga, memberikan sumbangan kepada pengembangan kepribadian dan pengembangan mental pembaharuan. Dengan demikian, manusia diberi kesempatan untuk melatih kepercayaan terhadap diri sendiri dan mempunyai modal keberanian untuk berjuang

- Kesehatan

Menurut Henry performance seseorang dipengaruhi oleh gangguan lingkungan, kelelahan, kebosanan dan juga kecemasan. Jelas bagi masyarakat kota hal ini menjadi penting. Olah raga dapat memberikan kestabilan emosi, mengembalikan kesegaran dan menghilangkan ketegangan mental. (James P. Henry, “ **Biomedical aspects of spaces flight** “, (New York : Holt Rinehart Inc, 1966) dalam tulisan kartono Mohammad, Prisma, Opcit, hal. 73)

- Fungsi untuk pendidikan

Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh dengan cara yang tepat, maka fungsi jantung dan organ tubuh penting lainnya akan menjadi baik. Meningkatkan kesegaran jasmani, dengan terpeliharanya kesehatan organ-organ tubuh yang penting dan melakukan gerakan fisik yang teratur, maka tubuh akan memiliki daya tahan, kecepatan, kemampuan, kekuatan dan stamina. (Siregar. M.F, Prisma, Opcit, hal. 52, dalam tulisannya diutamakan anak-anak, dalam pembahasan sebelumnya perbedaan terletak pada jenis kegiatan yang dilakukan sesuai kebutuhan, manfaatnya bagi manusia pada dasarnya adalah sama.)

4. Program Kegiatan dan Fasilitas Olah raga Kebugaran

Program yang terdapat pada olah raga kebugaran ini di bagi menjadi 2 yaitu :

a. Kebugaran fisik

Tujuan kebugaran fisik :

- Menjaga kesehatan dan kondisi tubuh
- Mengatur keseimbangan berat badan
- Melatih carahidup sehat dan gaya hidup aktif dalam berolah raga
- Mengencangkan otot dan daya tahan tubuh serta koordinasi tubuh sehat
- Memperoleh suatu kebiasaan berolah raga dalam waktu lama.

b. Kebugaran mental-spiritual

Tujuan program ini :

- Melatih konsentrasi tubuh secara maksimal
- Melatih seseorang untuk mengendalikan stress.
- Belajar memperbaiki diri dengan bersosialisasi terhadap lingkungan dan orang lain.
- Mencegah dan mengurangi depresi.
- Melatih diri sendiri untuk lebih mengenal arti kehidupan

II.3 Tinjauan Olahraga Fitness

II.3.1 Manfaat Fitness

Rajin berolahraga sudah terbukti membuat badan tetap segar, fit dan sehat. Bagi orang-orang sibuk, berolahraga menjadi bagian penting dalam rutinitas harian. Mereka memandang aktivitas ini dapat mengendurkan otot dan relaksasi pikiran. Di samping, tentunya mengolah tubuh agar tetap sehat. Aktivitas olahraga tak lagi dipandang sebagai kebutuhan untuk tetap sehat namun sudah menjadi gaya hidup.

Latihan kebugaran dapat membuat tubuh tahan dari serangan penyakit, memperkecil risiko stroke, memperkecil osteoporosis atau pengeroposan tulang, atau mengurangi kegemukan. Pilihan pusat kebugaran rasanya tak menjadi masalah bagi sebagian orang apabila dilihat dari manfaatnya ketimbang harus menanggung beban biaya penyembuhan bila terkena penyakit.

II.3.2 Fungsi alat fitness



Gambar 2.1 Alat fitness Bench Press

Alat ini adalah Flat Bench Press yang berfungsi untuk melatih otot dada bagian tengah. Biasanya alat ini yang paling sering digunakan untuk melatih dan membesarkan otot dada. Untuk melatih otot dada bagian atas biasanya memakai Incline Bench Press yang posisinya miring kebawah kira-kira 50-80 derajat. Dan untuk melatih otot dada bagian bawah biasanya memakai Decline Bench Press yaitu posisi kebalikan dari Incline Bench Press.



Gambar 2.2 Sepeda Statis

Alat ini bernama upright yang berfungsi untuk pembakaran lemak tubuh. Alat ini sebagai pengganti sepeda sehingga pemakaiannya mirip dengan cara menggunakan sepeda yaitu dengan cara dikayuh.



Gambar 2.3 Treadmill

Alat ini bernama Treadmill yang berfungsi sebagai alat pembakar lemak. Alat ini penggunaannya sangat mudah yaitu dengan cara kita berlari di atasnya. Dengan kita berlari menggunakan treadmill maka kita tidak perlu berpanas-panasan atau keujanan jika kondisi cuaca kurang mendukung untuk kita jogging.



Gambar 2.4 Butterfly

Alat ini bernama Rear Delt Fly Flat atau lebih sering disebut Butterfly yang berfungsi untuk melatih otot dada tengah atau mengkonsentrasikan dada ke bagian tengah.



Gambar 2.5 Cross Trainer

Alat ini berfungsi untuk melatih otot jantung dan berguna untuk membakar lemak.



Gambar 2.6 Leg Extention

Alat ini bernama Leg Extention yang berfungsi melatih otot paha dalam dan luar sehingga kaki akan semakin kokoh dan kuat.



Gambar 2.7 Lat Pull Down

Alat ini bernama Lat Pull Plat yang berfungsi untuk melatih otot punggung dan otot trapezius.

II.4 Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Luar

II.4.1 Kenyamanan

A. Penghawaan

Diutamakan pemanfaatan udara alami karena dengan udara yang alami akan memberikan tingkat kesegaran yang lebih bila dibandingkan dengan yang buatan. Penghawaan alami dilakukan dengan cara menggunakan perlubangan dinding (*cross ventilation*) yang lumayan banyak namun tidak terlalu besar karena jika terlalu banyak ventilasi justru tidak baik bagi orang yang sedang berolahraga karena bisa menyebabkan masuk angin.

B. Pencahayaan

Pemakaian sistem pencahayaan sesuai dengan kebutuhan dan waktu kegiatan, yaitu :

- Pencahayaan alami dipakai pada waktu siang hari
 - Sinar langsung diatas jam 10:00 perlu dihindari

- Minimal 10% dari luas bidang yang akan diterangi
- Penggunaan pantulan cahaya melalui sistem indirect untuk menghindari silau (glare).
- Pencahayaan buatan dipakai pada waktu malam hari
 - Menggunakan penerangan dengan sifat diffuse (menyebar)
 - Tata letak lampu disesuaikan dengan bentuk bidang atas (ceiling)

C. Akustik Ruang

Pada prinsipnya berusaha untuk mengatasi efek suara./bunyi pada ruang. Dapat diatasi dengan pemilihan material bahan yang dapat meredam suara, sehingga tidak mengganggu aktifitas lainnya.

II.4.2 Ruang Dalam

Penataan ruang yang memberikan ketepatan kegunaan bagi kelompok kegiatan berolahraga sehingga didapat produktifitas yang tinggi sesuai dengan disiplin arsitektur adalah :

1. Horisontal

Penataan lay out benda/barang didalam ruang sedemikian rupa, sesuai dengan proses aktifitas yang ada didalam, sehingga akan mengurangi/meniadakan sisa luas ruang yang tidak berguna.

2. Vertikal

Penentuan tinggi ruang berbanding dengan luasan ruangnya sehingga didapat formulasi ukuran yang tepat sesuai dengan persyaratan

Komponen tata ruang :

1. Hubungan Ruang

Segala aspek kegiatan olahraga dan penunjangnya yang berkaitan dengan sirkulasi yang terjadi.

2. Tata Letak Perabot

Segala aspek peralatan bagi kegiatan olahraga dan penunjang yang akan menentukan besaran ruang yang akan menampung besaran peralatan.

3. Dimensi Ruang

Besaran dari ruang yang menampung segala aspek kegiatan olahraga dan penunjang yang berkaitan dengan tata letak dan besaran perabot.

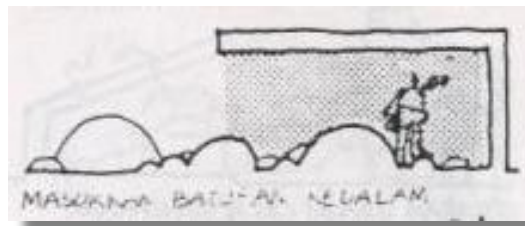
4. Persyaratan Ruang

Segala aspek kondisi lingkungan ruang meliputi penghawaan, pencahayaan, sebagai tuntutan tujuan menempati bagi kegiatan olahraga dan penunjangnya yang berkaitan dengan hubungan ruang, tata letak perabot, dan dimensi ruang.

II.4.3 Ruang Luar

Ruang luar juga merupakan ruang arsitektur dan merupakan ruang binaan manusia, selain memberikan rasa nyaman. Cara yang dapat dilakukan adalah :

1. Pemanfaatan unsur alam untuk dimasukkan ke dalam bangunan



Gambar 2.8 Memasukan Unsur Alam

2. Pemanfaatan vegetasi sebagai barrier



Gambar 2.9 Penempatan Vegetasi

3. Dengan menonjolkan bangunan dengan vegetasi, pagar, dan jalan



Gambar 2.10 Penataan Bangunan Pada Ruang luar

4. Penempatan masa bangunan terhadap jalan (vista)



Gambar 2.11 Penempatan Bangunan Terhadap Jalan

5. Pemanfaatan vegetasi sebagai area pemisah ruang



Gambar 2.12 Vegetasi Sebagai Area Pemisah

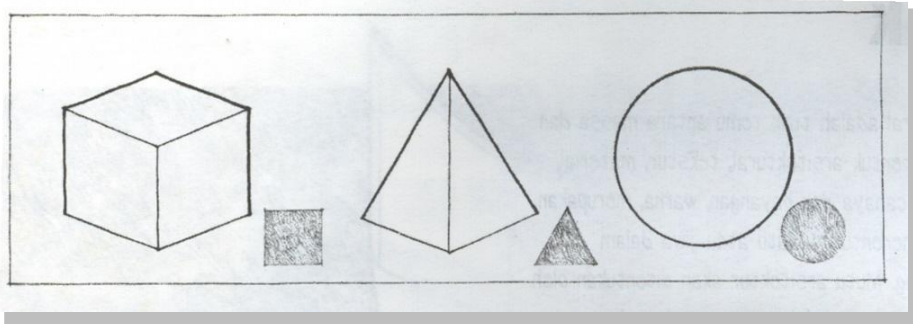
Sumber : Buku Sumber Konsep Trimatra

II.5 Tinjauan Bentuk

Bentuk penampilan bangunan mungkin akan terlihat dalam pandangan/persepsi baru. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya. Penentuan bentuk yang didasarkan fungsi atau kegunaan sebenarnya berperan sebatas dimana bentuk sudah memenuhi fungsinya. Menjadi fungsional tidak selalu diartikan sebagai hal-hal yang sifatnya fisik, tapi juga dapat diartikan sebagai hal yang sifatnya abstrak seperti makna sebuah filosofi. Suatu filosofi yang diwujudkan kedalam sebuah fungsi bentuk dan ruang tidak dapat langsung begitu saja diterapkan kedalam bentuk fisik namun perlu dicermati dulu makna yang terkandung didalamnya.

II.5.1. Faktor Bentuk

Ada 3 (tiga) bentuk dasar geometri yang dapat dikembangkan kedalam pengolahan ruang dan denah. Bentuk dasar tersebut adalah persegi empat, segitiga, dan lingkaran, baik itu bentuk beraturan (*regular*) maupun tidak beraturan (*irregular*). Bentuk sendiri merupakan unit yang terdiri dari unsur titik (*point*), garis (*line*), bidang (*plane*), massa (*solid*), ruang (*space*), tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan unsur tersebut menghasilkan ekspresi.



Gambar 2.13 Bentuk dasar

Sumber : Franc D. K. Ching

Unsur bentuk merupakan dasar elemen arsitektural dimana akan mematuhi dan mengikuti aturan dalam komposisi ruang, dapat dibuat berubah (*distorted*) dan dimanipulasikan dengan berbagai cara antara lain :

- Ditekuk, dilenturkan, dibelokkan (*kink, bent, fold*).
- Dibagi dan dipecah (*divided and breaking*).
- Dipotong menjadi beberapa bagian (*segmented/partial representation*).
- Ditambah (*addition*).
- Ditembus (*penetration and superimposition*).
- Peyimpangan/perubahan secara perspektif (*perspectively distorted*).
- Pengasingan/pemindahan (*alienation*).

Menurut penampilannya bentuk dapat dibagi 3 (tiga), yaitu :

1. Bentuk teratur, (geometris, kotak, kubus, kerucut, piramida).
2. Bentuk Lengkung, merupakan bentuk alam.
3. Bentuk tidak teratur

Tabel 2.1. Jenis dan Kesan Bentuk

No	Jenis Bentuk	Kesan
1	Horisontal	Santai, istirahat, ketenangan, kepuasan
2	Vertikal	Keagungan, dramatis, inspirasi
3	Lengkung	Senang, indah, fleksibel
4	Lingkaran, oval, elips	Kuat, tenang, bersatu
5	Spiral	Pertentangan, gembira, humor, dinamis
6	Segitiga (tajam), patah	Fokus, kuat
7	Kubus (persegi)	Halus, teratur, statis, stabil, monoton

Sumber : Sutedjo, Suwondo. B. Arsitektur Manusia dan pengamatannya, Djambatan

Faktor yang mewujudkan bentuk :

A. Fungsi

Tingkat kegunaan atau fungsi mempengaruhi bentuk arsitektur menjadi jelas ketika perbedaan fungsi dari suatu bangunan dan bagaimana aktifitas tertentu dapat membentuk suatu bentukan, yang terletak pada hubungan bentuk dan fungsi. Batasan fungsi secara umum dalam arsitektural adalah pemenuhan

terhadap aktifitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Aktifitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, perlindungan, dan kenyamanan. Pengertian fungsional merupakan suatu hal yang menonjol dalam kaitan fungsi dan bentuk. Tujuan utama fungsi adalah kegunaan, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak penentu bentuk. Sehingga terdapat berbagai macam bentuk untuk satu tujuan

Setiap bentuk harus berfungsi. Bentuk tidak dapat dilihat tanpa melihat bagian-bagiannya sebagai satu kesatuan. Oleh sebab itu fungsi juga harus dilihat sebagai kesatuan fungsi tiap bagian. Dalam hal ini pengertian fungsi dapat dibagi menjadi dua tingkatan, fungsi utama yaitu didasarkan atas kebutuhan ruang dan fungsi pendukung didasarkan syarat-syarat bagian ruang.

A. Struktur

Struktur memegang peranan penting dalam suatu bangunan. Perencanaannya merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan sebagai salah satu penentu utama yang sangat mempengaruhi estetika bangunan. Ada beberapa sistem struktur yang akan diuraikan beserta gaya yang bekerja dan penampilan yang ditimbulkan, yaitu :

- a. Sistem Konstruksi Massa (*Mass Construction*)
- b. Sistem Konstruksi Rangka
- c. Sistem Konstruksi Cangkang.
- d. Sistem Konstruksi Rangka Ruang (Bentang Lebar)
- e. Sistem Konstruksi Gantung (Tali/Kabel dan Tenda).

Didalam menentukan sistem struktur yang direncanakan adalah :

- Mendukung fungsi bangunan sebagai fasilitas olahraga.
- Kekokohan dan stabilitas
- Ketahanan terhadap pengaruh lingkungan
- Penampilan bangunan.

C. Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol melalui panca indera yaitu indera penglihatan, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi terjadi pengenalan obyektif (fisik), selanjutnya terwujud persepsi. Penilaian bentuk arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu

berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. (Sutedjo, Suwondo B, 1995, hlm : 36).

Ada beberapa simbol yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu, yaitu : Simbol Metaphor, melalui metaphor, khususnya jika dicapai dengan teknik transformasi/perpindahan konsep (*displacement of concept*). Seseorang dapat memakai pengetahuan dan interprestasinya menjadi dimengerti untuk sesuatu yang ditransformasikannya (Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30). Metaphor dapat diidentifikasi menjadi 3 (tiga) kategori :

a. *Intangible Methapors* (Metaphor tidak nyata)

Metaphor yang berangkat dari kreasi tentang konsep, ide, kondisi manusia atau keadaan sementara (kesendirian, alami, kemasyarakatan, tradisi, budaya).

b. *Tangible Metaphors* (Metaphor nyata)

Metaphor yang berangkat dari evek visual dan karakter material atau bentuk.

c. *Combine Metaphors* (Metaphor kombinasi)

Metaphor yang menggabungkan antara konsep dan visual saling melengkapi sebagai unsur pembentuknya dan efek visual adalah alasan untuk menentukan kebenaran, kualitas dan dasar dari isi visual khusus.

II.5.2 Unsur Bentuk

Dalam perjalanan untuk mencapai tujuan atau suatu ekspresi, arsitektur harus membuat banyak keputusan yang subyektif. Keputusan itu selain mengenai bentuk juga mengenai skala, proporsi, irama, tekstur dan warna pada setiap bentuk elemen bangunan serta susunan secara keseluruhan.

a. Skala dan Proporsi

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya. Didalam mengukur besarnya suatu unsur secara visual, cenderung untuk menggunakan unsur lain yang telah dikenal dalam kaitannya sebagai alat ukur. Sedangkan proporsi didasarkan pada dimensi proporsi tubuh manusia.

b. Irama

Irama yang didapatkan pada bangunan merupakan suatu pengukuran dimensi ruang. Dalam arsitektur irama visual dapat dimengerti langsung dalam gerakan pengamat melalui ruang.

c. Warna dan Tekstur

Warna merupakan unsur yang paling mencolok dan mampu mempengaruhi visualnya. Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, memberikan aksen pada bentuk dan bahan. Warna dapat dibagi dalam tiga dimensi, yaitu :

1. *Hue*, penunjukan terhadap panas dan dinginnya warna dari kelas pokok, warna kedua, warna perantara, warna ketiga, dan warna keempat.
2. *Value*, mengenali gelap terangnya suatu warna.
3. *Intensity*, tentang cerah dan redupnya warna.

Tabel 2.2 Jenis dan Kesan Warna

No	Jenis Warna	Kesan
1	Warna Gelap	Berat, sedih, lesu, misteri, suram, duka
2	Warna Terang	Berani, semangat, dinamis, bahagia
3	Warna Lembut	Tenang, tentram, nyaman
4	Warna Panas	Agresif, merangsang
5	Warna Dingin	Kalem, tenang, sejuk

Dalam mengenali bentuk tidak dapat dielakkan perhatian kita terhadap tekstur, karena kualitas yang terdapat dalam bentuknya sendiri dapat dipertegas atau dikaburkan oleh sifat permukaannya, sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kualitas yang terdapat dalam bentuk. Lain halnya dengan tekstur, warna hanya membangkitkan peranan lewat indera penglihatan.

Tabel 2.3 Jenis dan Kesan Tekstur

No	Jenis Tekstur	Kesan
1	Halus	Menyenangkan, ketenangan, kelembutan

2	Kasar	Menarik perhatian, ancaman, kekuatan
---	-------	--------------------------------------

II.6 Klasifikasi Pelaku dan Kebutuhan Ruang

II.6.1 Pelaku

Pelaku kegiatan olahraga adalah setiap orang dan/atau kelompok orang yang terlibat secara langsung dalam kegiatan olahraga. Secara umum unsur-unsur pelaku, pengguna dan penunjang kegiatan pada olahraga adalah sebagai berikut :

1. Pengelola

Pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola, menyelenggarakan kegiatan, mengawasi jalannya kegiatan dan memelihara saran dan fasilitas yang ada pada bangunan.

2. Pengunjung

Perorangan atau kelompok yang datang untuk menikmati dan memanfaatkan pelayanan dan fasilitas olahraga (fitness dan yoga), dengan tujuan utama untuk berolahraga sebagai upaya untuk melepaskan diri dari kegiatan rutinitas dan memulihkan serta menjaga kesegaran tubuh.

Pengunjung dapat dibagi atas 4 (empat) berdasarkan tingkat usia :

- Anak-anak 5-10 Th (olahraga renang)
- Remaja 11-20 Th (olahraga fitness ,renang , aerobic)
- Dewasa 21-50 Th (olahraga fitness ,renang , aerobic)
- Lanjut usia > 50 Th (olahraga fitness ,renang , aerobic)

Selain itu pengunjung juga bisa berasal dari pengguna fasilitas pendukung seperti kafe, toko alat olahraga, atau fasilitas pendukung lain.

3. Pelatih/Instruktur

Pengajar yang memberikan pelayanan dan bimbingan kepada pengguna olahraga (fitness dan yoga) baik itu konsultasi kesehatan dan olahraga, penjelasan mengenai tata cara pelaksanaan olahraga yang baik dan benar.

II.6.2. Sifat Kegiatan

Sifat kegiatan berhubungan dengan pelaku kegiatan. Fasilitas fitness merupakan pelayanan umum, sehingga penampilan dan tata organisasi ruang harus sesuai dengan konsep pemikiran diatas. Berdasarkan sifat kegiatan didalam kawasan, dapat dibedakan kelompok kegiatan, yaitu :

1. Kelompok Kegiatan Publik

Kegiatan yang langsung berhubungan dengan umum, yaitu :

- Kegiatan penerima pengunjung
- Kegiatan pelayanan umum

2. Kelompok Kegiatan Semi Privat

Kegiatan yang dilakukan oleh publik terbatas atau berhubungan dengan kalangan umum atau publik tertentu, yaitu :

- Kegiatan olahraga
- Kegiatan pengelola

3. Kelompok Kegiatan Privat

Kegiatan yang dilakukan oleh individu secara privasi, yaitu :

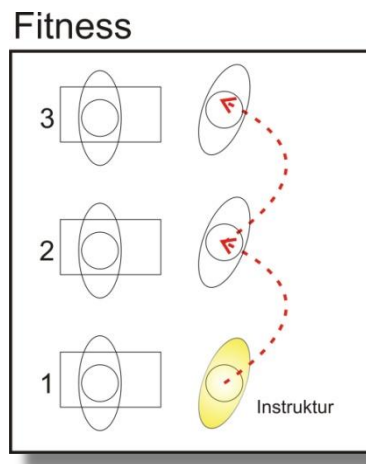
- Kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan berolahraga
- Kegiatan pemeliharaan

Sedangkan kegiatan lainnya sebagai kegiatan pelengkap.

II.7. Jenis Kegiatan yang di Tampung

II.7.1. Fitness

- Dilakukan perorangan dengan bimbingan instruktur fitness
- Dilakukan dengan menggunakan alatbantu, guna membantu jalannya aktifitas olahraga ini.



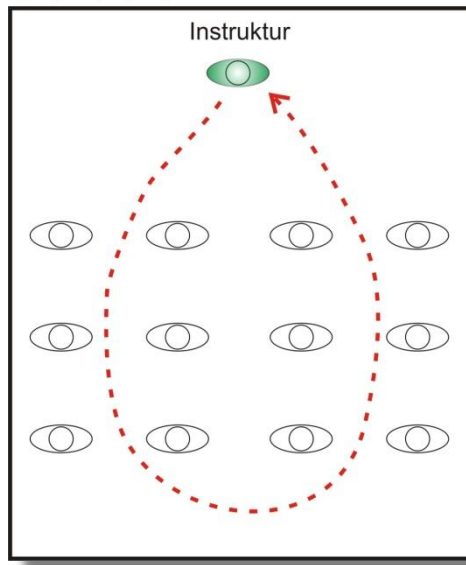
Gambar 2.14 Pola Kegiatan Fitness

Sumber : Analisis Penulis

II.7.2 Aerobic

- Dilakukan perorangan atau berpasangan secara bersama-sama dengan bimbingan instruktur.
- Dilakukan diatas lantai yang dilapisi bahan karpet Vinyl.

Aerobic



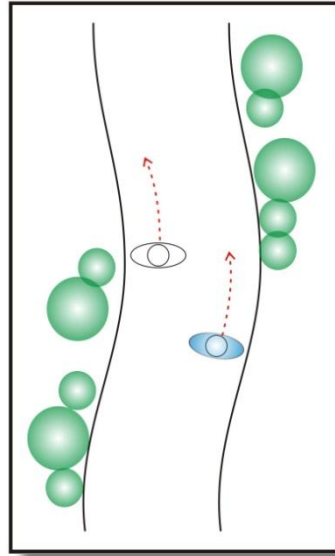
Gambar 2.15 Pola Kegiatan Aerobik

Sumber : Analisis Penulis

II.7.3 Jogging

Dilakukan diluar ruangan, dengan jalur/track dari perkerasan (batu kerikil yang di tanam).

Jogging



Gambar 2.16 Kegiatan Joging

Sumber : Analisis Penulis

II.7.4 Renang

Kegiatan berenang dilakukan diluar ruangan dengan pengguna berbagai usia dari anak-anak sampai orang tua.

Kolam dipisahkan antara anak-anak dan dewasa untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Contoh pemisahan kolam renang di Pesona Merapi.



Gambar 2.17 Kolam Renang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

II.7.5 Belanja

Kegiatan belanja bisa dilakukan di toko alat-alat olahraga dengan pelaku kegiatan dari anak-anak sampai orang tua.

II.7.6 Perlombaan

Kegiatan perlombaan biasanya dilakukan jika ada event tertentu seperti Lomba body contest, binaraga ,atau aerobik.

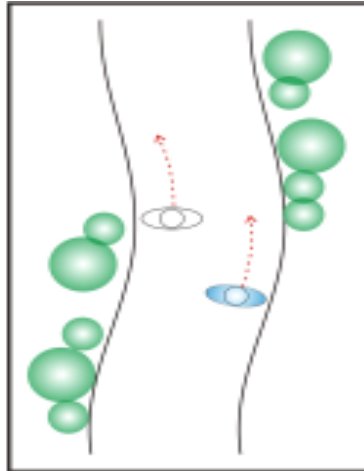


Gambar 2.18 Kegiatan Aerobik dan Body Contest

Lomba Aerobic & body contest antar member pesona merapi.

II.7.7 Bycycling

Dilakukan diluar ruangan, dengan jalur/track dari perkerasan (batu kerikil yang di tanam).



Gambar 2.19 Kegiatan Bersepeda

II.8 Study Kasus

II.8.1 Club House Pesona Merapi

Eksterior Club House Pesona Merapi.



Gambar 2.20 Pesona Merapi

Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada awalnya club ini disediakan khusus untuk fasilitas perumahan Pesona Merapi, namun sejalan dengan perkembangannya dan permintaan dari kalangan luar perumahan maka akhirnya klub ini dibuka untuk umum.

Fasilitas dan ruang yang tersedia pada Club House Pesona Merapi :

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| - Parkir | - Lapangan tennis outdoors |
| - Hall | - Aerobic |
| - Salon | - Tennis meja |
| - Ruang Administrasi | - Ruang pertemuan |
| - Ruang Resepsionis | - Kolam renang |
| - Locker | - Dapur |
| - Ruang santai | - Kafe n resto |
| - Fitness centre | - Kamar mandi/wc ,Shower |

Penataan taman yang asri dan adanya kolam renang terbuka yang berada didekat bangunan membuat suasana terasa sejuk. Bangunan ini terdiri dari 2 (dua) lantai, yaitu :

Lantai 1 (satu) dimanfaatkan sebagai hall, administrasi, salon, Resepsionis, locker, ruang santai, fitness centre, tennis meja, ruang ganti, KM/WC, kolam renang, cafe dan resto, dapur.

Lantai 2 (dua) dimanfaatkan sebagai ruang aerobik, ruang pertemuan

Keterangan Gambar :

1.Hall



2.Receptionist



3.Tempat minum



4.Ruang Fitness



5.Dapur kafe



6.Kafe



7.Kolam Dewasa

8.Kolam anak



9.Interior



10.Interior



11.Interior



12.Interior



13.Ruang Aerobic



14.Ruang pertemuan



15.Ruang Cardio



16.Ruang Cardio

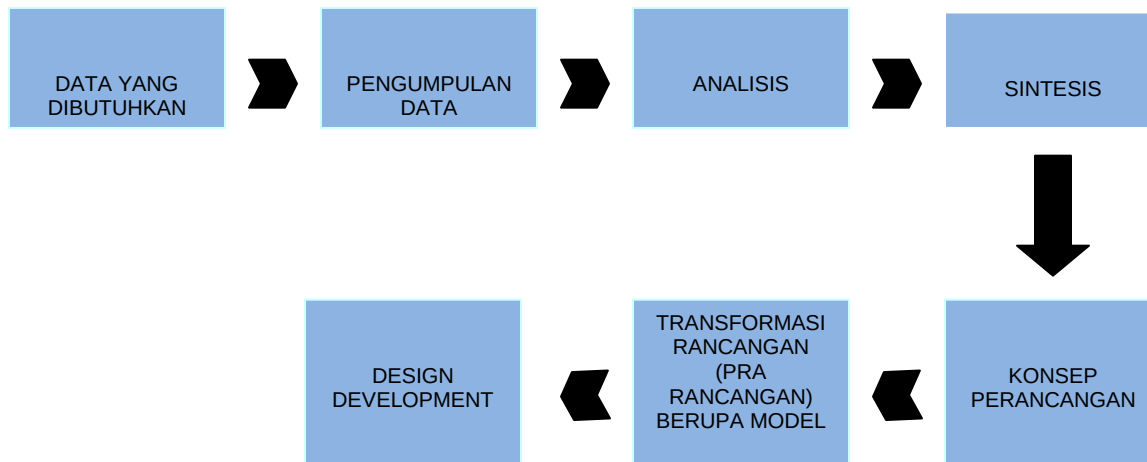


BAB III

METODE PERANCANGAN

III. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penulisan ini melalui 6 tahap, yaitu cara pengumpulan data, cara analisis, cara sintesis, pencarian konsep rancangan, transformasi rancangan dan design development yang dapat dilihat dalam diagram berikut :



Tabel 3.1 tabel pencarian literatur

Jenis Data	Data yang Dicari	Kegunaan Data
observasi	• Mengamati kondisi dan lokasi beberapa fasilitas kebugaran dan perawatan tubuh yang ada di pekanbaru • Mengamati kemungkinan lokasi dan tapak yang nantinya akan di bangun pekanbaru	Untuk mengetahui data-data yang dibutuhkan dalam perancangan fasilitas kebugaran dan perawatan tubuh di pekanbaru dan

	fitness centre	pemilihan lokasi yang cocok untuk di bangun fitness centre
Interview	Wawancara dengan pengelola fasilitas kebugaran dan perawatan tubuh mengenai keadaan yang ada	Untuk mengetahui profil pengguna bangunan, seperti tipologi konsumen, kebutuhan dan kenyamanan pengguna
pustaka	• Teori-teori dan artikel yang berhubungan dengan rekreasi maupun relaksasi dan artikel yang berhubungan dengan fasilitas kesehatan, kebugaran dan perawatan tubuh • Artikel yang berisi tentang fasilitas kesehatan, kebugaran dan perawatan tubuh yang telah ada nantinya digunakan sebagai study banding	• Untuk mengetahui dasar teori tipologi bangunan dan penekanannya • Sebagai pedoman dalam merancang kedepannya • Merancang sesuai standard-standard yang telah dilakukan
Internet	Artikel-artikel yang berhubungan dengan fasilitas kesehatan, kebugaran dan perawatan tubuh	Mengetahui ilmu-ilmu tentang tipologi dan penekanannya

III.1 METODE PEMBAHASAN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan sasaran adalah:

III.1.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Tahap pengumpulan data yaitu tahap yang dipakai dalam pembuatan perencanaan dan perancangan fitness centre, dimana tahap ini meliputi data sekunder (mengacu pada literature) dan data primer (data langsung dari pihak yang terkait).

a. Study Lapangan (observasi)

Pengumpulan data primer melalui observasi dan interview untuk mencari fenomena yang terjadi pada perilaku masyarakat Pekanbaru terhadap kebugaran, observasi terhadap objek yang terkait dengan sarana olah raga dan perawatan tubuh baik secara langsung maupun studi banding dengan kasus-kasus lainnya. Survey site juga dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data yang valid dan terkini mengenai kondisi tapak site, potensi dan suasana di sekitar site.

b. Study Literatur

Pengumpulan data sekunder dan informasi melalui penelitian-penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan, buku-buku referensi, artikel dan internet. Mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan olah raga dan perawatan tubuh (relaksasi) serta pola perilaku anggota pusat kebugaran, faktor kenyamanan bangunan, prinsip perancangan bangunan, persyaratan ruang, ukuran standard ruang, sistem pencahayaan dan penghawaan bangunan serta tinjauan umum mengenai pusat kebugaran dan aspek-aspek psikologis yang diperlukan untuk analisis dan perumusan strategi perancangan.

c. Wawancara (interview)

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara tanya jawab kepada pihak-pihak yang terkait fasilitas olah raga dan perawatan tubuh yang telah ada

III.1.2 METODE ANALISIS

Tahap atau langkah-langkah untuk mendapatkan pendekatan serta menyimpulkan dalam konsep perancangan. Dan sebagai pendekatan konsep ini diperoleh dari analisa kualitatif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Menganalisa pola kegiatan masyarakat pekanbaru terhadap kebugaran
- Menganalisa gaya hidup masyarakat pekanbaru yang senang berinteraksi
- Menganalisa pengguna dan aktifitas di pusat kebugaran

Dari analisi yang diperoleh, akan diperoleh konsep yang dapat digunakan untuk merancang pusat kebugaran, yang memiliki fungsi kebugaran dan relaksasi.

III.1.3 SINTESIS

Kesimpulan dari analisis kemudian diharapkan menghasilkan sebuah konsep yang dapat diterapkan dalam perancangan pusat kebugaran. Dari hasil analisis yang didapat, pusat kebugaran ini tidak hanya menawarkan kegiatan olah raga saja tetapi juga menawarkan kegiatan rekreasi yang dapat membuat anggota pusat kebugaran santai dan bersenang-senang, selain itu pusat kebugaran ini diharapkan juga dapat menjadi tempat untuk berinteraksi.

III.1.4 METODE PENGUJIAN DESAIN

Produk rancangan akan ditransformasikan melalui pembuatan model rancangan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Transformasi ini diwujudkan dalam dua model. Pertama, adalah model pusat kebugaran yang secara umum ditransformasikan dengan model berupa gambar pra rancangan. Kedua, adalah model yang menyangkut tata ruang modul, kenyamanan dan keterkaitannya dengan aktifitas pusat kebugaran yang berupa model maket dan disimulasikan dengan *software sketchup maupun 3D max*.

Model yang akan di uji adalah produk dengan sarana interaksi dan relaksasi sebagai dasar perancangan, dengan menggunakan instrumen uji persepsi pengunjung. Dan dari hasil pengujian ini akan digunakan sebagai input dan pertimbangan dalam desain development.

Bentuk uji model yang akan dibagikan :

INSTRUMEN UJI PERSEPSI TERHADAP MODEL PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

Nama : Muhammad Latif F. NIM : 03 512 070 Dosen Pembimbing : IR. Hastuti ,Saptorini, MA

IDENTITAS DIRI

Nama : Umur :

Jenis Kelamin :

Asal :

INSTRUKSI

1. Berilah tanda $\checkmark$ pada kolom yang sesuai dengan pendapat saudara.
2. Bila pertanyaan kurang dimengerti, silahkan dikosongkan.

- Bangunan Pusat Kebugaran di Pekanbaru Sebagai Sarana Interaksi dan Relaksasi Yang Dapat Menampung Keanekaragaman Kegiatan Olahraga Bagi Masyarakat Pekanbaru

Form uji persepsi

No	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN			
		SANGAT TIDAK SETUJU	TIDAK SETUJU	SETUJU	SANGAT SETUJU
1.	Semua fasilitas yang terdapat dalam pusat kebugaran ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat Pekanbaru untuk berolahraga dalam satu tempat/ wadah				
2.	Ruang-ruang yang dihadirkan dalam pusat kebugaran ini cukup mewakili keanekaragaman olahraga masyarakat Pekanbaru				
3.	Pencapaian menuju ruang-ruang yang diinginkan mudah dicapai dan tidak membingungkan pengunjung				
4.	Sirkulasi area parkir memudahkan pengunjung dalam memasuki area pusat kebugaran				
5.	Kedekatan dan perletakan ruang dalam bangunan sudah sesuai sebagai sarana interaksi dan relaksasi				

6.	Penataan tata ruang luar dapat menyatukan dua pelaku konsumen yang berbeda tanpa menimbulkan terjadinya teritori (privasi) kelompok tertentu				
7.	Fasilitas olahraga yang diberikan pusat kebugaran ini sudah mewakili keinginan masyarakat Pekanbaru				

Dari instrumen uji persepsi tersebut akan dijadikan pertimbangan apakah rancangan dapat diterima oleh responden dengan baik. Instrumen uji persepsi ini akan ditambahkan dengan gambar berupa gambar tampak dan interior yang memudahkan dalam penilaian rancangan.

BAB IV

ANALISIS

Bab analisis ini menguraikan dan menjelaskan tentang karakteristik perilaku masyarakat pekanbaru pengguna pusat olahraga dan kebugaranyang ada di pekanbaru pada umumnya yang menjadi langkah untuk menemukan konsep tata ruang. Analisis yang dilakukan terkait dengan analisis karakter masyarakat pekanbaru terhadap kebugaran, pelaku pengguna bangunan; analisa tata ruang dan analisa site.

KEANEKARAGAMAN OLAH RAGA MASYARAKAT PEKANBARU

Keluarga : Bersepeda, renang, jogging

Pria : *Fitness*, jogging, renang, basket, sepakbola, futsal

Wanita : Jogging, aerobik, renang

Anak-anak : Renang, sepakbola, futsal

Kesimpulan : Dari berbagai usia dan golongan untuk olah raga bagi anak-anak dan keluarga lebih menyukai olah raga yang bersifat permainan karena anak-anak cenderung suka bermain dan untuk lebih menumbuhkan rasa keakraban bagi keluarga, sedangkan untuk pria lebih ke olahraga teknis dan olahraga kebugaran ini untuk memupuk sportifitas dalam olahraga dan di kehidupan sehari-hari, dan bagi wanita lebih cenderung ke olah raga kebugaran.

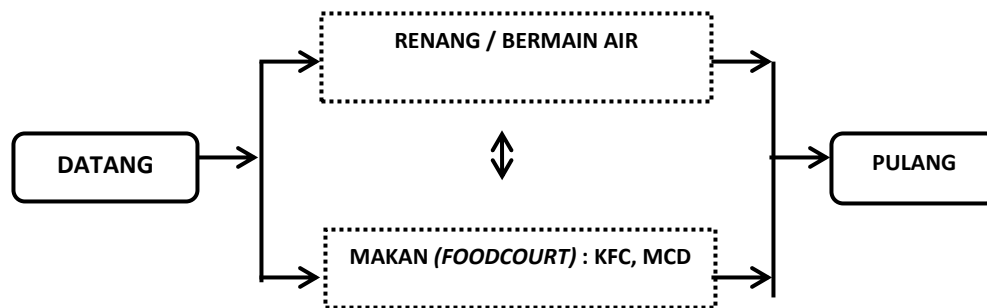
KATEGORI PERILAKU PENGUNJUNG ATAU PENGGUNA PUSAT KEBUGARAN

Survey lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku pengunjung yang berhubungan dengan penciptaan suasana dan kebutuhan ruang sesuai dengan parameter yang sudah ditentukan. Pengumpulan data dilakukan melalui pengukuran, pemotretan, pengamatan dan wawancara.

Data yang diperoleh berdasarkan kelompok-kelompok yang mendukung terciptanya suasana ruang. Pusat kebugaran yang disurvei adalah *Klub ade rai*, *Spartan gym*, *sentral gym* dan *six pack gym*. Alasan pemilihan pusat kebugaran ini adalah karena bangunan ini memiliki karakter dan konsep yang unik berbeda dengan konsep pusat kebugaran lain yang terdapat di Pekanbaru. Diharapkan dengan dilakukan survey terhadap bangunan ini bisa mendapatkan data, yang dapat dijadikan acuan dan referensi dalam mendesain Pusat kebugaran di pekanbaru.

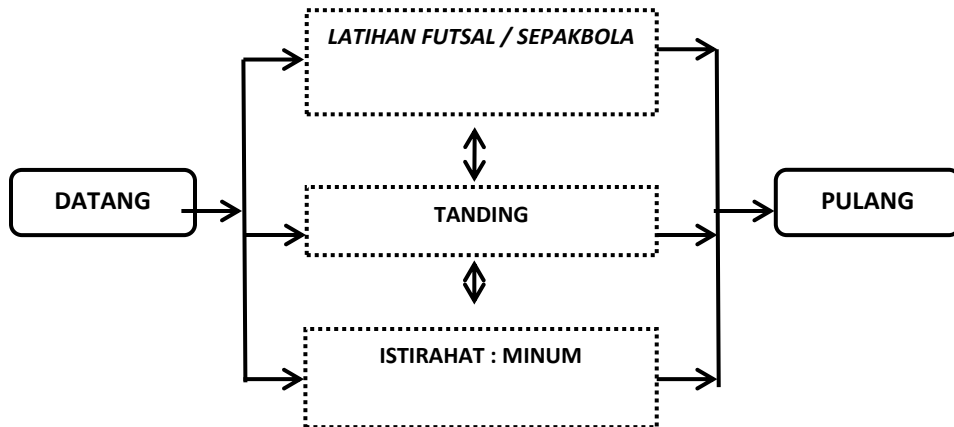
IV.1. HASIL SURVEY PERILAKU PENGUNJUNG

- Kategori anak-anak, usia 5-10 tahun : 3 anak laki-laki, 2 anak perempuan



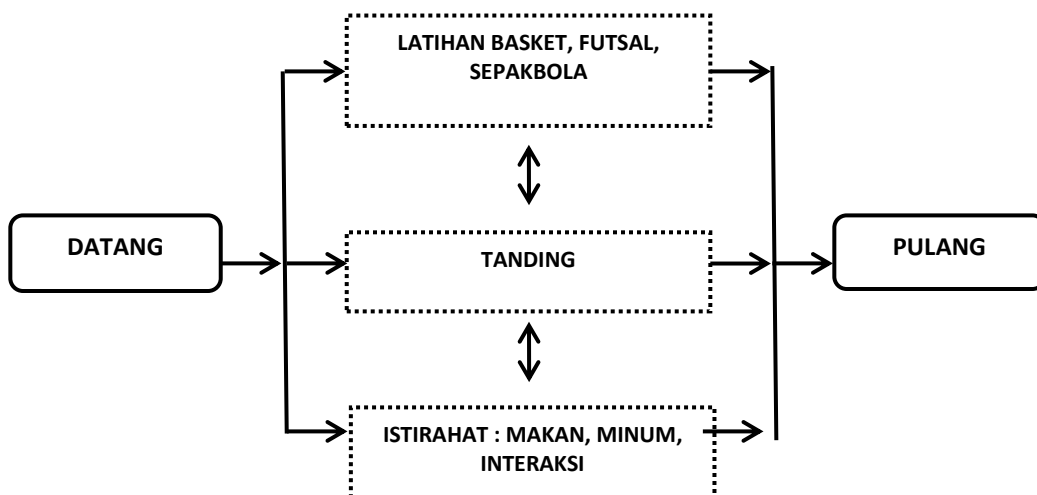
Untuk kategori anak usia 5-10 tahun biasanya mereka lebih banyak menghabiskan waktu di tempat bermain yang memiliki kolam renang untuk bermain air ditempat bermain anak seperti :*water park*, *kolam renang umum*. Di *water park* mereka bisa menghabiskan waktu kurang lebih hingga 1 jam untuk bermain air. Setelah puas bermain air kegiatan selanjutnya adalah makan sambil beristirahat dan berkumpul dengan teman dan orang tua mereka. Anak-anak di usia ini lebih senang makan di restoran siap saji (*fastfood*) dengan alasan rasanya yang enak, harganya yang terjangkau dan hadiah atau bonus mainan yang diberikan pada paket-paket tertentu di restoran siap saji tersebut.

- Kategori anak-anak, usia 10-13 tahun : 4 anak laki-laki



Untuk kategori anak usia 10-13 tahun, kegiatan yang dilakukan saat pertama kali datang ke Gelanggang olah raga adalah *latihan futsal atau sepakbola*, kemudian dilanjutkan dengan tanding antar sesama teman latihan dan dilanjutkan dengan minum sekaligus beristirahat dan bercerita dengan teman di area yang tersedia.

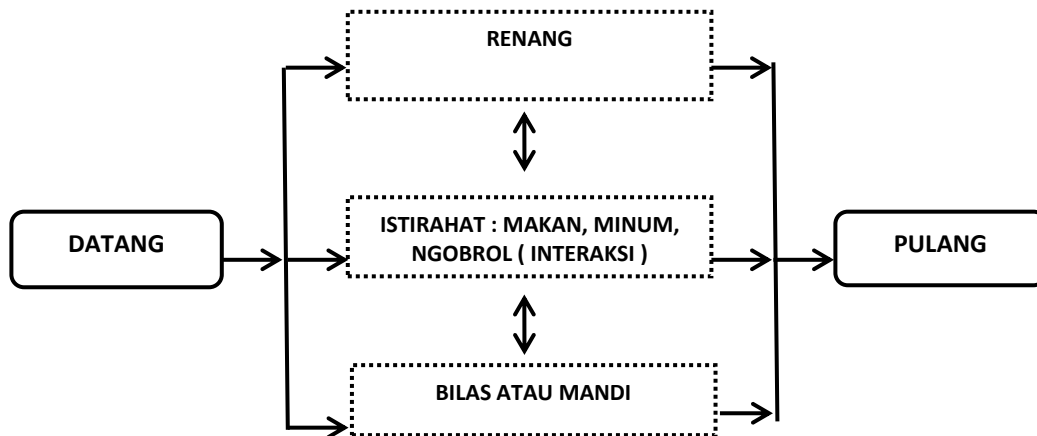
- Kategori remaja, usia 14-18 tahun : 6 remaja laki-laki



Untuk kategori remaja laki-laki usia 14-18 tahun setelah datang pusat olahraga kegiatan selanjutnya adalah berlatih basket, futsal dan. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah bertanding melawan tim lain kemudian makan

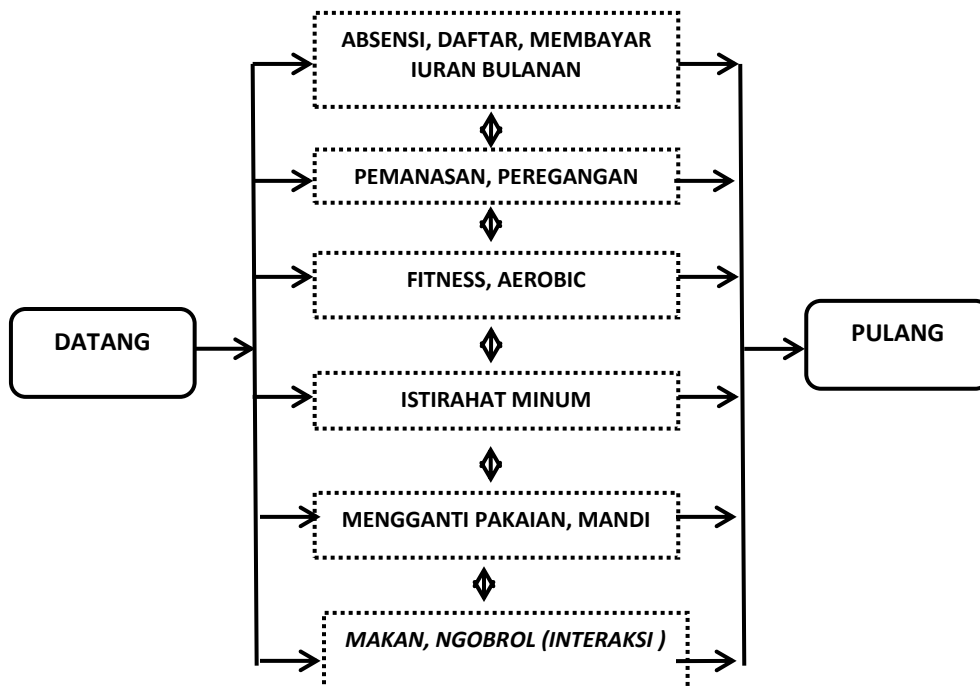
dan minum, selain sebagai tempat untuk melepas lelah dan beristirahat juga dapat dijadikan tempat untuk berkumpul dan bercerita bersama teman-teman.

- **Kategori remaja, usia 14-18 tahun : 4 remaja perempuan**



Untuk kategori remaja perempuan usia 14-18 tahun kegiatan yang dilakukan renang dan bermain air habis itu istirahat makan, minum atau ngobrol sama teman Dan kemudian bilas atau mandi.

- **Kategori dewasa, usia 19-25 tahun : 4 laki-laki, 5 perempuan**



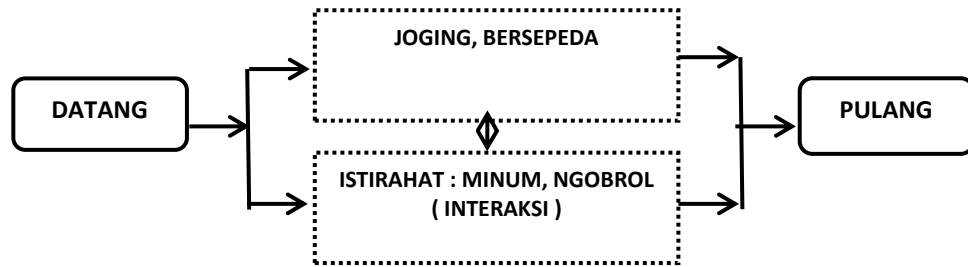
Untuk kategori dewasa usia 19-25 tahun kegiatan yang dilakukan pertama kali datang ke pusat kebugaran adalah menuju meja front office untuk registrasi ulang, daftar anggota baru dan juga absensi. Kemudian kegiatan yang dilakukan selanjutnya pemanasan dan peregangan kemudian melakukan kegiatan inti fitness bagi pria dan aerobik bagi wanita. Setelah berlatih lalu istirahat minum kemudian setelah itu mandi atau mengganti pakaian dan setelah bersih dan lelah beraktifitas kegiatan berikutnya makan dan ngobrol bersama teman-teman di area pusat kebugaran.

- **Kategori keluarga : Ayah usia 33 tahun & ibu usia 30 tahun dengan 2 orang anak; anak laki-laki usia 6 dan 4 tahun**



Untuk kategori keluarga kegiatan olahraga yang pertama kali renang kemudian kegiatan berikutnya istirahat yaitu makan minum dan berkumpul dan ngobrol bareng keluarga dan habis itu mandi dan bilas untuk bersih dan mengganti pakaian.

- **Kategori keluarga : Ayah usia 43 tahun & ibu usia 38 tahun dengan 3 orang anak; anak perempuan usia 23 tahun, anak perempuan usia 19 tahun dan anak laki-laki usia 13 tahun**



Untuk kategori kegiatan keluargayang lain yaitu bersepeda dan jogging kemudian istirahat seperti minum dan ngobrol atau interaksi.

IV. 2 ANALISIS PENGGUNA BANGUNAN

Terdapat empat pelaku (pengguna) bangunan pada Pusat kebugaran di Pekanbaru ini, yaitu pengelola, pedagang, pengunjung (konsumen) dan *supplier*. Tetapi yang menjadi focus utama dalam perancangan pusat kebugaran ini adalah pengunjung (konsumen). Karakter dan alur kegiatan keempat pelaku ini antara lain:

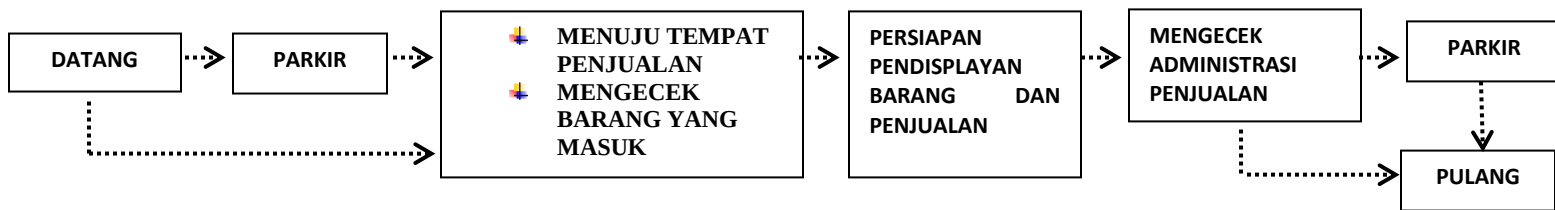
• Pengelola Bangunan

Karakter kegiatan pengelola bangunan bersifat statis dan monoton. Biasanya mereka hanya keluar dari ruang kerjanya untuk kegiatan tertentu seperti sholat, makan dll. Tetapi hal ini berbeda dengan cleaning service dan satpam yang beraktivitas secara dinamis.



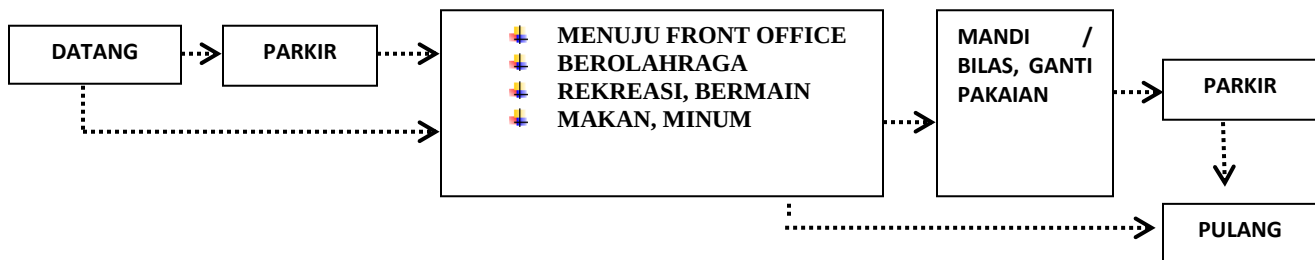
• Pedagang

Karakter kegiatan pedagang bersifat non formal dan relative statis. Pedagang biasanya hanya beraktivitas didalam tokonya dan hanya sesekali keluar untuk keperluan makan, ke toilet, sholat dll.



- **Pengunjung (Konsumen dan anggota)**

Karakter pengunjung sangat dinamis, bergerak dan mengalir terus mengikuti alur. Selain itu kegiatan ini juga bersifat rekreatif karena sebagian besar pengunjung hanya datang untuk berolahraga dan makan



IV.3 ANALISIS GAYA HIDUP MASYARAKAT YANG SENANG BERINTERAKSI

Untuk mendapatkan data yang valid tentang gaya hidup masyarakat Pekanbaru yang gemar olahraga dilakukan analisis dengan cara wawancara secara langsung dan tidak berstruktur.

Dari hasil wawancara langsung yang dilakukan dengan responden didapat kesimpulan bahwa responden dengan berbagai kegiatan olahraga sering diakhiri dengan mengobrol atau berinteraksi sesama teman yang udah lama di kenal maupun yang baru dikenal ditempat-tempat kebugaran. Mereka lebih suka beristirahat melepas lelah sambil mengobrol dibandingkan hanya berdiam diri saja sambil menikmati minuman atau makanan yang mereka bawa atau yang tersedia di tempat-tempat kebugaran.

IV.4. ANALISIS TATA RUANG DALAM

IV.4.1. ANALISIS KEBUTUHAN RUANG BERDASARKAN PENGGUNA PUSAT KEBUGARAN DAN AKTIVITAS YANG TERJADI DI DALAMNYA

Setelah mendapatkan pola kegiatan masyarakat pekanbaru dalam berolahraga selanjutnya adalah melakukan analisis mengenai kebutuhan ruang berdasarkan pengguna, pola kegiatan dan aktivitas yang terjadi didalamnya. Kebutuhan ruang ini didapatkan berdasarkan observasi penulis dilapangan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan jenis-jenis dan besaran ruang apa saja yang diperlukan dalam mendesain pusat kebugaran di Pekanbaru.

IV.4.2 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Utama

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
HALL		Resepsionis R. santai
1. FITNESS	Olahraga angkat beban	- WC - Locker - Shower
		- Tempat Duduk - Tempat Minum - Rak Sepatu/Sandal
		Ruang Cardio
		Ruang Fitness
2. AEROBIC	Senam	- KM/WC - Locker
		- Tempat Duduk - Tempat Minum - Rak Sepatu/Sandal
		Ruang Aerobic
		Ruang Ganti
3. RENANG	Renang	- WC

		- Ruang Ganti
		- Shower
		- Tempat Duduk
		- Tempat Minum

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Penunjang

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. KONSULTASI GIZI	Konsultasi	Ruang Konsultasi
2. REHABILITASI	Penyembuhan	Ruang Periksa
3. BYCICLING	Bersepeda santai	Jalur Bycycling Track
4. RUANG MULTIGUNA	Lomba,pertemuan	- Ruang pertemuan
		- Ruang Ganti
		Gudang
5. TOKO ALAT OLAHRAGA	Belanja	Toilet
		- Ruang Alat
		- Ruang Display
7. JOGGING	Jogging	- Kamar pas
		Gudang
8. KAFE	Makan,minum	Jalur Jogging Track
		Ruang makan,dapur

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Pendukung

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. MUSHOLA	Beribadah	Ruang Sholat
		Toilet
		Tempat wudhu
		Rak sepatu/sandal

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Pengelola

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. MANAGER	SEBAGAI MANAGER MENGAWASI SEMUA KEGIATAN YANG BERKAITAN DENGAN FASILITAS YANG TERDAPAT DALAM BANGUNAN.	Ruang Manager
		Ruang Asisten
		Ruang Tamu
		Ruang Rapat
2. ADMINISTRASI	Administrasi	Ruang Administrasi
		Ruang Keuangan
		Ruang Penyimpanan
3. OPERASIONAL	Operasional	Ruang Operasional

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Service

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. SERVICE	Service	Ruang MEE
		Ruang Genset
2. KEAMANAN	MENGAWASI KEAMANAN DAN KETERTIBAN DI LINGKUNGAN PUSAT KEBUGARAN	Ruang Satpam
		Toilet
3. AREA PARKIR	Parkir	Ruang Parkir - Mobil - Motor

IV.5 ANALISIS BESARAN RUANG DALAM

Dari hasil analisis kebutuhan ruang berdasarkan pengguna pusat kebugaran dan aktivitas yang terjadi di dalamnya, didapatkan suatu temuan berupa besaran ruang yang di dasarkan pada pengguna ruang (orang). Temuan tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.6 Besaran Ruang Utama

Jenis Ruang	Kapasitas	Standar	Unit	Sirkulasi 20 %	Luas
HALL					
- Resepsionis	3	2,25 m ²	1	1,35	8,1 m ²
- R. Santai	10	4 m ²	1	8	48 m ²
- R. Stand Fitness	3	2,25 m ²	1	1,35	8,1 m ²
J u m l a h (A)					64,2 m²
Fitness					
1. R. Ganti					
- WC	1	1,26 m ²	2	0,504	3,024 m ²
- Locker	30	0,16 m ²	2	1,92	11,52 m ²
- Shower	5	0,64 m ²	2	1,28	7,68 m ²
- Wastafel	2	0,24 m ²	2	0,192	1,152 m ²
- Urinoir	2	0,36 m ²	1	0,144	0,864 m ²
J u m l a h (B)					24,24 m²
2. R. Santai					
- T. Duduk	5	0.16 m ²	3	0.48	2,88 m ²
- T. Minum	5	1,5 m ²	1	1,5	9 m ²
3. R. Cardio	10	2 m ²	1	4	24 m ²
4. R. Fitness	25	2,25 m ²	1	11,25	67,5 m ²
Jumlah (C)					103,38 m²

Aerobic					
1. Ruang Ganti					
- WC	1	1,26 m ²	2	0,504	3,024 m ²
- Locker	15	0,16 m ²	2	0,96	5,76 m ²
- Shower	1	0,64 m ²	2	0,512	3,072 m ²
- Wastafel	2	0,24 m ²	2	0,192	1,152 m ²
J u m l a h (F)					13,872m²
Renang					
1. Ruang Ganti					
- WC	1	1,26 m ²	2	0,504	3,024 m ²
- Shower	1	0,64 m ²	2	0,512	3,072 m ²
- Wastafel	2	0,24 m ²	2	0,192	1,152 m ²
2. Kolam Renang	50	2,00 m ²	1	20,00	120,00m ²
J u m l a h (F)					127,248m²

Tabel 4.7 Besaran Ruang Penunjang

Jenis Ruang	Kapasitas	Standard	Unit	Sirkulasi 20 %	Luas
Sauna					
1. Ruang Ganti					
- WC	1	1,26 m ²	2	0,504	3,024 m ²
- Locker	5	0,16 m ²	1	0,32	1,92 m ²
- Shower	3	0,64 m ²	1	0,768	4,608 m ²
J u m l a h (H)	11,568m²				
2. R. Sauna	5	0,36 m ²	2	0,72	4,32 m ²
J u m l a h (I)	4,32 m²				
Konsultasi Gizi					
1. R. Konsultasi	3	2,25 m ²	1	1,35	8,1 m ²
J u m l a h (K)					8,1m²

Rehabilitasi					
1. R. Penyembuhan	1	6,25 m ²	1	1,25	7,5 m ²
Jumlah (L)					7,5 m ²
Kafe Sehat					
1. R. Kasir	1	2,25 m ²	1	0,45	2,7 m ²
2. Area Makan					
- 4 Meja	4	1,5 m ²	4	4,8	28,8 m ²
3. Dapur	1	2,25 m ²	1	0.45	2,7 m ²
Jumlah (M)					34,2 m ²

Tabel 4.8 Besaran Ruang Pendukung

Jenis Ruang	Kapasitas	Standard	Unit	Sirkulasi 20 %	Luas
Musholla					
1. Ruang Sholat	15	0,875x0,75	1	1,96	12 m ²
2. Tempat Wudhu	4	1 m ²	2	1,6	9,6 m ²
3. KM/WC	1	1,5 m ²	2	0,6	3,6 m ²
Jumlah (N)	25,2m ²				

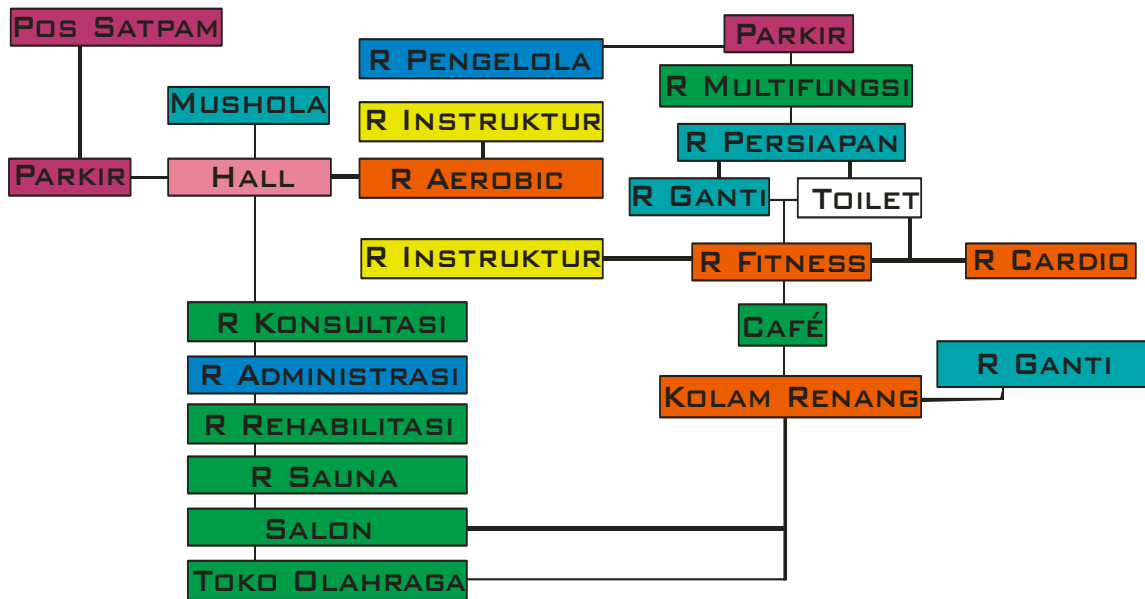
Tabel 4.9 Besaran Ruang Pengelola

Jenis Ruang	Kapasitas	Standard	Unit	Sirkulasi 20 %	Luas
Manager					
1. R. Manager	3	2,25 m ²	1	1,35	8,1 m ²
3. R. Tamu	5	2,25 m ²	1	2,25	13,5 m ²
4. R. Rapat	6	2,25 m ²	1	2,7	16,2 m ²
Jumlah (O)					37,8 m ²
Administrasi					
1. R. Administrasi	12	2,25 m ²	1	5,4	32,4 m ²
Jumlah (P)					32,4 m ²

Tabel 4.10 Besaran Ruang Service

Jenis Ruang	Kapasitas	Standard	Unit	Sirkulasi 20 %	Luas
Service					
1. R. MEE	2	4 m ²	1	1,6	9,6 m ²
2. R. Genset	2	4 m ²	1	1,6	9,6 m ²
J u m l a h (S)					19,2 m²
Keamanan					
1. Pos Satpam	1	2,25 m ²	1	0,45	2,7m ²
2. KM/WC	1	1,5 m ²	1	0,3	1,8 m ²
J u m l a h (T)					4,5 m²

IV.6 ORGANISASI RUANG



KETERANGAN :

AREA SERVICE
HALL
TOILET
KEGIATAN UTAMA
KEGIATAN PENUNJANG
KEGIATAN PENDUKUNG
KEGIATAN PENGELOLA
KEGIATAN INSTRUKTUR

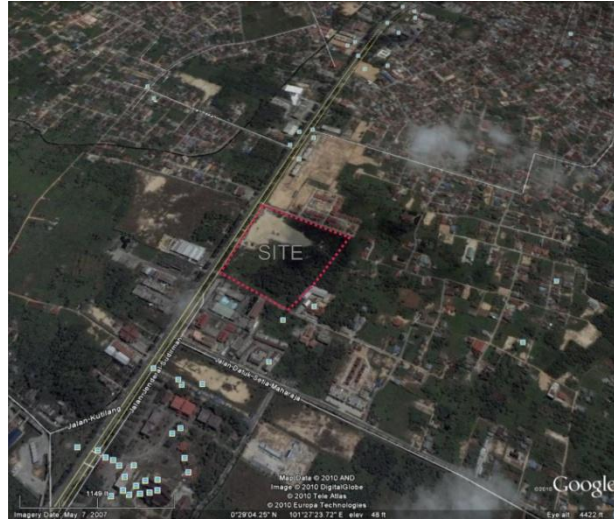
Gambar Organisasi Ruang

Sumber : Analisa

IV.7 ANALISIS LOKASI DAN SITE

IV.7.1 POTENSI SITE

Site berupa area terbuka yang luasnya mencapai 10000 m². Site dirasa cukup luas sehingga bisa dipilih berapa ukuran lahan yang mau digunakan sebagai site terpilih.



Gambar 4.1 Gambar Site

Sumber : <http://www.google.com/earth/index.html>

Potensi Site : Site memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya adalah :

1. Letaknya yang strategis.
2. Dekat dengan perumahan penduduk
3. Luasnya mencukupi untuk dibangun Fitness Center.
4. Mudah dalam akses dan pencapaian.
5. Dekat dengan fasilitas umum.
6. Dekat dengan beberapa kampus.
7. Keadaan sekitar masih asri.

IV.8 SPESIFIKASI PEMILIHAN SITE

Untuk menentukan lokasi mana yang nanti akan dipakai sebagai site maka banyak hal yang dijadikan pertimbangan karena jika salah dalam memilih site maka bukan hanya bangunan yang terbangun kelak akan sepi pengunjung tetapi juga fungsinya menjadi tidak optimal. Kriteria-kriteria yang harus dipenuhi oleh site yang akan digunakan sebagai pusat kebugaran tersebut, adalah :

- a. Mudah dalam pencapaian.

Dalam hal ini site yang dipilih harus dekat dengan jalur utama atau jalan raya sehingga mudah dicapai kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

- b. Lahan yang cukup luas.

Dengan lahan yang luas maka akan bisa menampung semua fasilitas yang nanti akan dibangun, seperti contohnya adalah jogging track, bicycle track, dan area parkir yang cukup luas untuk menampung semua kendaraan penggunanya.

- c. Jauh dari daerah industri.

Hal ini dikarenakan pusat kebugaran adalah tempat dimana orang mengolah tubuh dan jiwa sehingga membutuhkan sebuah tempat yang bersih dan jauh dari daerah industri karena polusi dari daerah industri akan mencemari udara disekitar site sehingga orang bukan menjadi tambah sehat namun malah semakin sakit.

- d. Bebas dari gangguan bunyi dan bau.

Selain bebas dari asap kawasan industri, site juga harus bebas dari sumber bunyi yang berasal dari bunyi kendaraan atau bunyi lain yang mengganggu dan bebas dari sumber bau yang berasal dari sampah atau sebagainya.

- e. Merupakan daerah yang sejuk.

Daerah yang sejuk diharapkan dapat memberikan udara yang bersih bagi pengguna pusat kebugaran, karena dasar dari olah raga yaitu menciptakan hidup sehat sehingga diperlukan udara sehat di daerah dengan kondisi yang mendukung seperti udara yang bersih, sehat, dan sejuk.

Dari pertimbangan-pertimbangan diatas akhirnya site dipilih di daerah

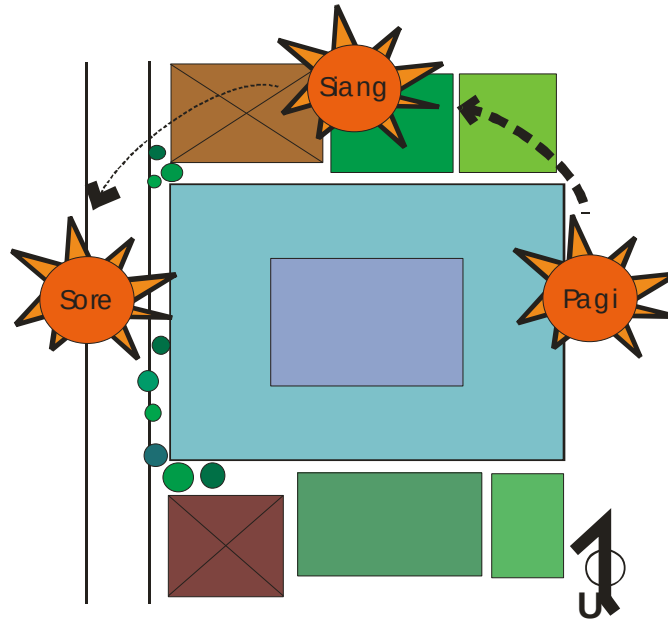
Kota pekanbaru. Hal ini dikarenakan di daerah ini memiliki beberapa hal spesifik yang sangat mendukung dan berguna dalam mendukung

keberadaan fasilitas fitness dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Wilayah Kota Pekanbaru merupakan wilayah strategis dan memiliki potensi tinggi dalam konteks pengembangan kota.
2. Posisi site yang terletak di tengah kota sebagai pusat kegiatan ekonomi (*central business district*).
3. Laju pertumbuhan penduduk kota Pekanbaru lebih tinggi dibandingkan dengan kota/Kabupaten lain di Propinsi RIAU, yaitu 6%.
4. Pusat kebugaran sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup masyarakat sehingga dengan adanya sebuah pusat kebugaran baru yang memiliki fasilitas pendukung yang lengkap bisa menjadi salah satu pilihan bagi masyarakat untuk semakin gemar berolahraga.
5. Pusat kebugaran yang sudah ada di Pekanbaru pada umumnya dan dirasa belum cukup lengkap sehingga diperlukan sebuah bangunan Kebugaran baru yang bisa mencakup kebutuhan para penggunanya

IV.9 ANALISIS SITE

A. Lintasan Matahari



Gambar 4.2 Gambar Lintasan Matahari

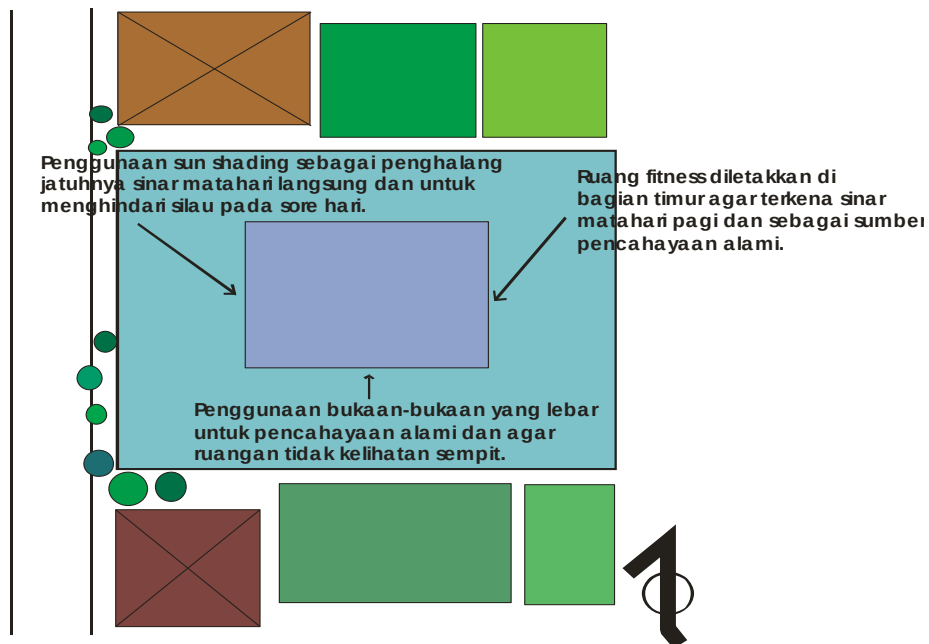
Sumber : Analisa

Dampak yang ditimbulkan :

1. Sinar matahari yang jatuh langsung mengenai bangunan (sinar pada sore hari) akan terasa menyilaukan dan panas.
2. Sinar matahari yang jatuh pada pagi hari akan dipergunakan sebagai pencahayaan alami ruang fitness.
3. Penempatan ruang-ruang tertentu dengan pemanfaatan bukaan yang optimal.

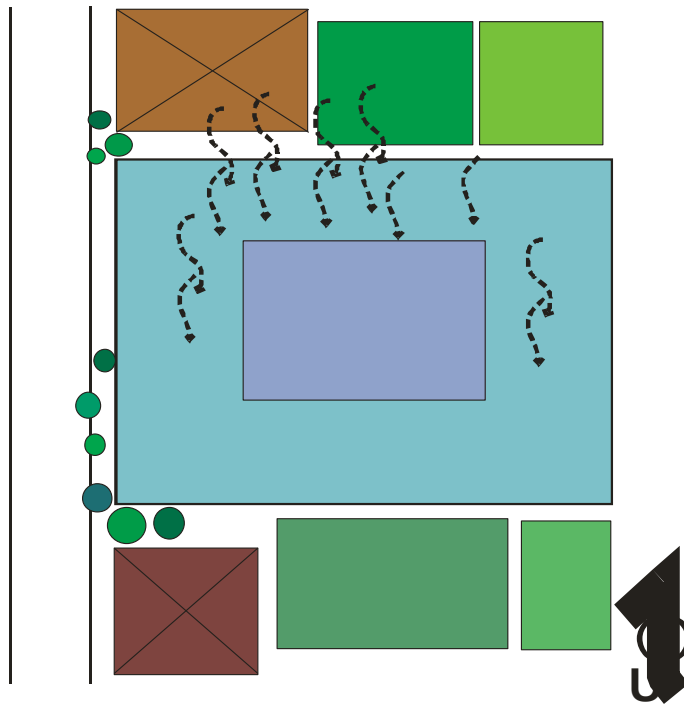
Penyelesaian :

1. Penggunaan sun shading sebagai penghalang jatuhnya sinar matahari yang langsung mengenai bangunan (> jam 10:00).
2. Ruang fitness yang membutuhkan sinar matahari langsung (< jam 10:00) ditempatkan pada sisi timur bangunan.
3. Model bukaan yang besar dan penggunaan material transparan.



Gambar 4.3 Peletakan Vegetasi

B. Arah Angin



Gambar 4.4 Arah Angin

Sumber : Analisis

Dampak yang ditimbulkannya :

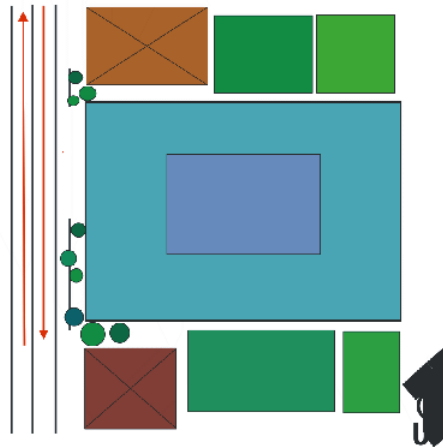
1. Berpengaruh langsung pada proses penghawaan alami.
2. Orientasi massa dapat memanfaatkan kelebihanannya.
3. Angin yang mengenai badan dalam keadaan berkeringat tidak terlalu baik untuk kesehatan badan.

Penyelesaian :

1. Pada saat berolahraga tentunya badan akan mengeluarkan keringat, maka sirkulasi udara harus dan lancar guna proses pengeringan tubuh alami. Begitu juga pada bangunan dapat menciptakan bidang dan bukaan yang dapat mengalirkan udara dengan baik.

2. Masa bangunan yang dapat mengalirkan udara dengan lancar sehingga udara tidak terperangkap di dalam bangunan, dengan memperhatikan bentuk bangunan dan peletakan posisi bangunan.

C. Sirkulasi site



Gambar 4.5 Sirkulasi Site

Sumber : Analisa

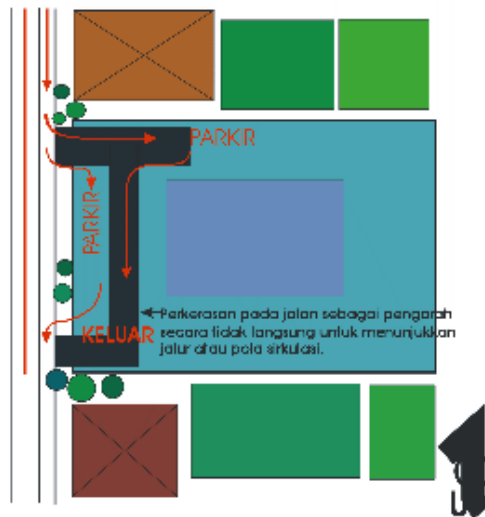
Dampak yang ditimbulkannya :

1. Sirkulasi utama masuk dan keluar site menjadi pertimbangan sebagai main entrance.
2. Penataan pola sirkulasi didalam site menghindari zona satu jalur.
3. Pengarahan sirkulasi didalam site untuk mempertegas bangunan.
4. Site berada pada pinggir jalan Sudirman dimana terdapat 2 jalur jalan

Penyelesaian :

1. Main entrance menggunakan dua jalur yaitu jalur pintu masuk dan jalur pintu keluar dimana gerbang entrance sebagai pengarah kebangunan.
2. Pembuatan batas pemisah pada jalur sirkulasi didalam site agar meminimalkan tingkat kepadatan yang terjadi pada sirkulasi.

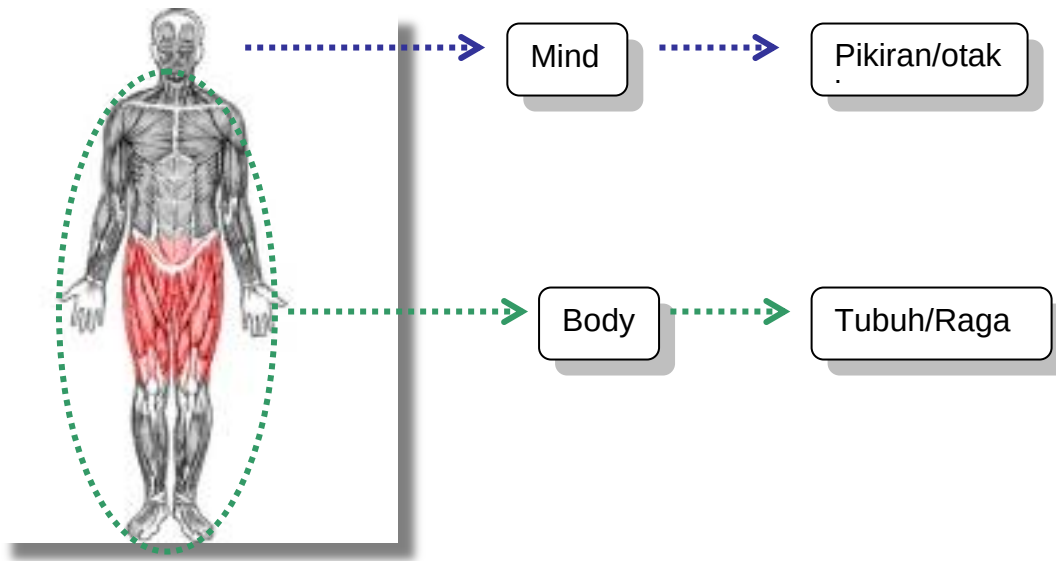
3. Pola sirkulasi didalam site menggunakan pengarah secara tidak langsung dengan menggunakan material hard landscape.



Gambar 4.6 Sirkulasi Menuju dan Keluar Site

IV.10 ANALISIS BENTUK BANGUNAN

Bentuk massa dari Pekanbaru fitness centre terinspirasi dari bentuk tubuh manusia karena tubuh manusia yang sehat ialah tubuh yang seimbang antara tubuh/ raga dan pikiran/ otak. Tubuh dan pikiran/otak merupakan satu kesatuan rangkaian yang tidak dapat dipisahkan .Keduanya saling berkaitan dan bekerjasama.Otak berfungsi sebagai pengatur sedangkan tubuh sebagai penggerak, sehingga apabila otak telah mengalami kelelahan maka tubuhpun secara otomatis akan mengalami kelelahan.



Gambar 4.7 Bentuk Tubuh Manusia

sehat disini lebih bersifat kepada kesehatan jasmani atau fisik,yaitu terwujudnya tubuh yang sehat dengan olahraga yang teratur di pusat kebugaran. Dan kesenangan secara rohani,yaitu terwujudnya kondisi nyaman dan rileks pada tubuh dan pikiran sehingga akan berpengaruh juga pada kondisi fisik seseorang, karena fisik dan pikiran selalu berhubungan.

BAB V

KONSEP

V.1 Pengolahan Site

V.1.1 Konsep Pengolahan Site

1. Lokasi Site

Site terletak di jalan utama yaitu Jl. Jendral Sudirman dengan disertai sarana dan prasarana yang mendukung yaitu Kampus seperti Kampus, Komplek pertokoan, komplek Perkantoran, Hotel, dan Perumahan penduduk yang relatif dekat.

2. Pencapaian

Konsep pemilihan lokasi fitness center adalah dengan mengambil site yang berada di pinggir jalur utama sehingga mudah dalam pencapaian namun untuk bangunannya agak diletakkan di belakang/di dalam, dengan tujuan agar terhindar dari hiruk pikuk kebisingan lalu lintas kendaraan sehingga disaat menuju ke lokasi site dan bangunan kondisi tubuh pelaku secara psikis sudah dalam keadaan tenang dan stabil sebelum memasuki bangunan.

3. Kondisi Site

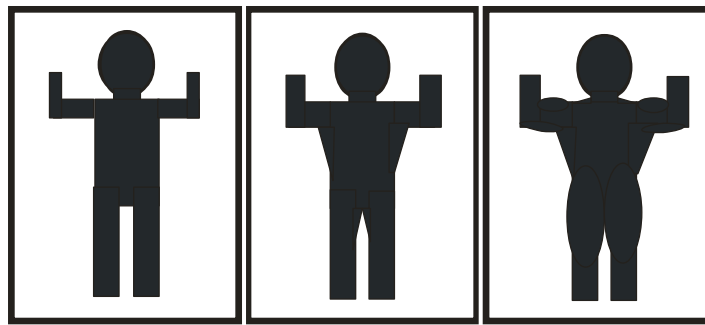
Site merupakan daerah lahan kosong, dengan kondisi lingkungan masih sangat asri ditandai dengan masih banyaknya dijumpai vegetasi baik yang alami (tumbuhan liar)

Dari beberapa kondisi diatas maka diperlukan sebuah pengolahan site yang bisa menghadirkan sebuah suasana yang mendukung tercapainya tujuan utama yaitu relaksasi dan interaksi. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan pengolahan landscape, pengolahan ruang luar dan dalam yang saling mendukung untuk dapat menyatukan keanekaragaman olahraga.

V.2 KONSEP BANGUNAN

V.2.1 Konsep Gubahan Massa

Dengan menggabungkan keanekaragaman olahraga masyarakat Pekanbaru kedalam satu area, ini untuk memudahkan pengguna untuk dapat saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Konsep penggabungan keanekaragaman olahraga ini tertuang kedalam bentuk denah yang memadukan unsur lingkaran, lengkung dan persegi, bentuk lingkaran itu sendiri menyimbolkan : kuat, tenang dan bersatu sedangkan lengkung : senang, indah dan fleksibel dan bentuk persegi menyimbolkan : halus, teratur, statis, stabil dan monoton. Selain menggunakan konsep penggabungan keanekaragaman olahraga bentuk denah juga mengikuti pola transformasi tubuh dari seorang binaraga yaitu dari bentuk yang sederhana menjadi lebih kompleks.

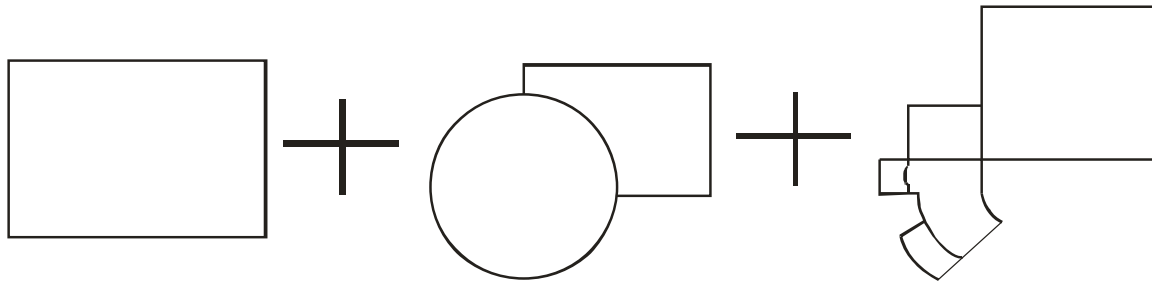


Gambar 5.1 Transformasi Tubuh Binaraga

Sumber : Analisis

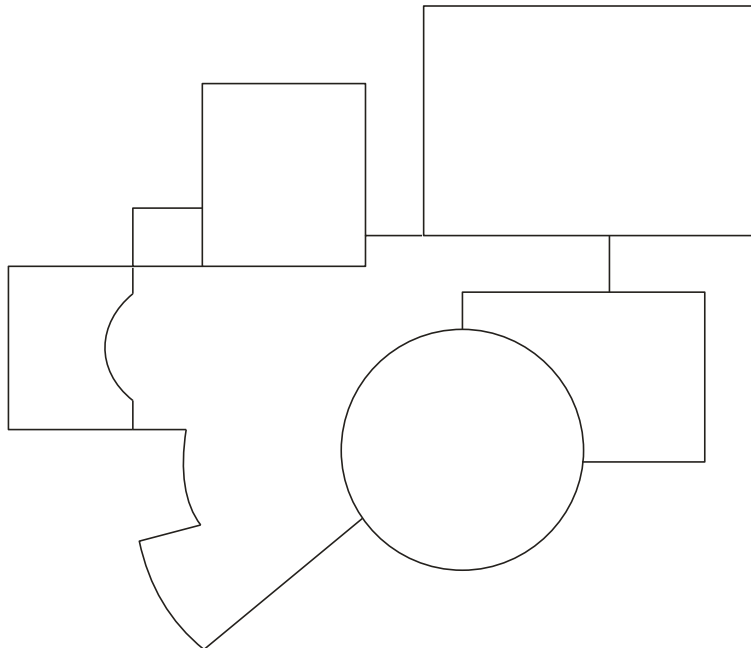
Proses perkembangan tubuh seorang atlet binaraga dimulai dari badan yang kecil kemudian menjadi lebih besar lalu menjadi besar dan berotot.

Hal inilah yang dijadikan dasar pembentukan denah yaitu dari bentuk yang sederhana menjadi agak kompleks lalu menjadi kompleks. Proses pemilihan denah didapatkan dari penggabungan bentuk kotak dan lingkaran yang mewakili bentuk tubuh manusia.



Gambar 5.2 Bentuk Dasar

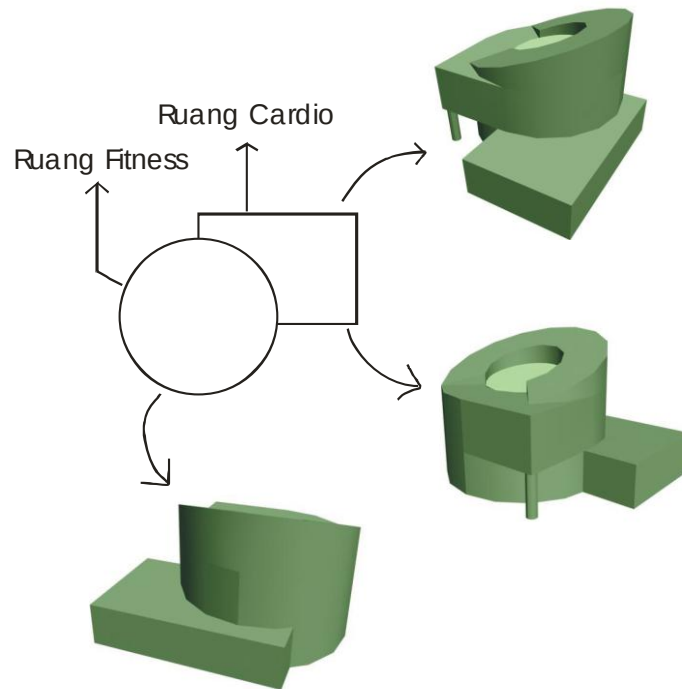
Dan hasil dari penggabungan bentuk-bentuk diatas



Gambar 5.3 Bentuk Denah

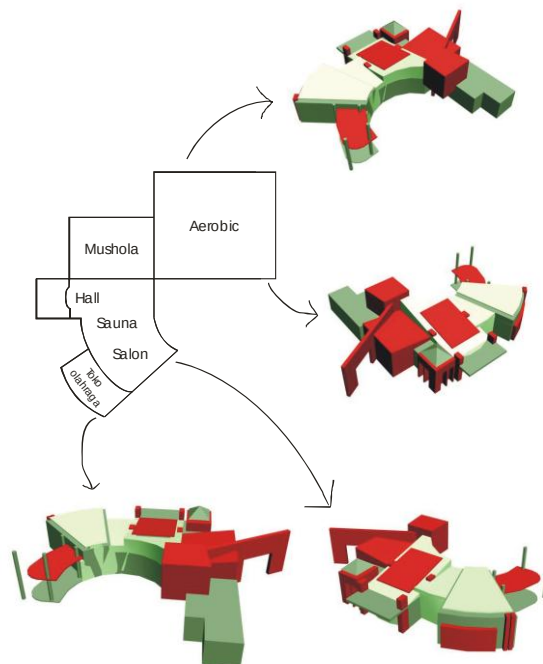
V.2.2 Komposisi Massa

Bentukan dasar kombinasi antara kotak dan lingkaran dipakai pada ruang Fitness dan dan ruang Cardio.



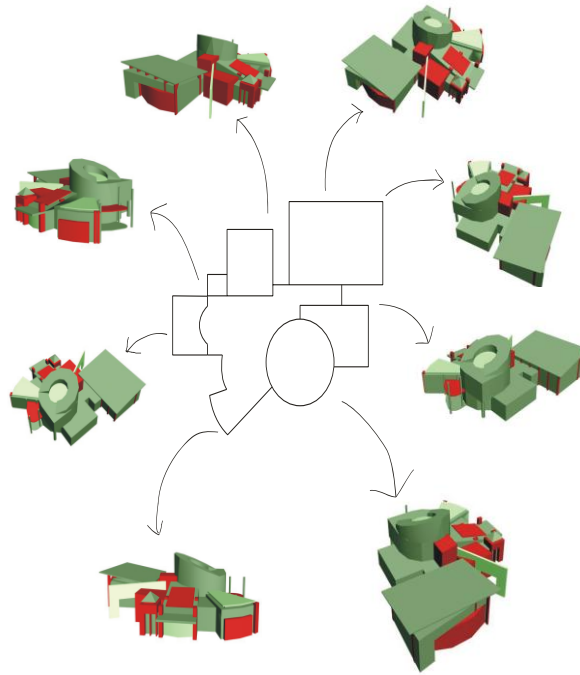
Gambar 5.4 Bentuk Kotak dan Lingkaran Untuk Ruang Fitness dan Cardio

Bentukan kombinasi antara kotak dan lingkaran dipakai untuk ruang aerobic, lobby , mushola , dan ruang penunjang lainnya.



Gambar 5.5 Bentuk Kombinasi Antara Kotak dan Lingkaran

Hasil penggabungan dari komposisi-komposisi bangunan.



Gambar 5.6 Bentuk Pennggabungan Komposisi-Komposisi Bangunan

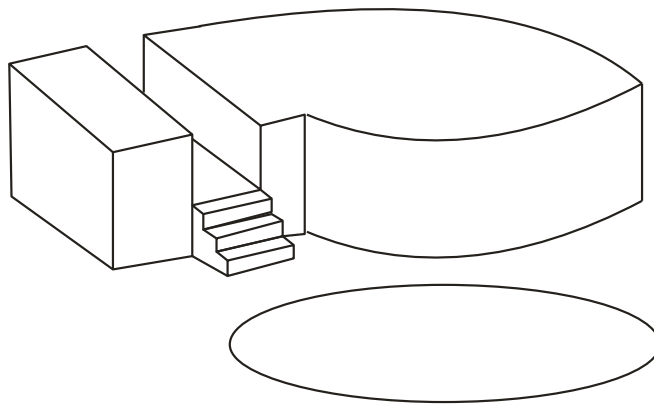
V.3. KONSEP TATA RUANG LUAR

Konsep tata ruang luar merupakan kesimpulan yang dihasilkan dari proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Konsep ini meliputi sirkulasi dan entrance, orientasi bangunan, perletakan massa, dan open space. Kesimpulan konsep tersebut antara lain :

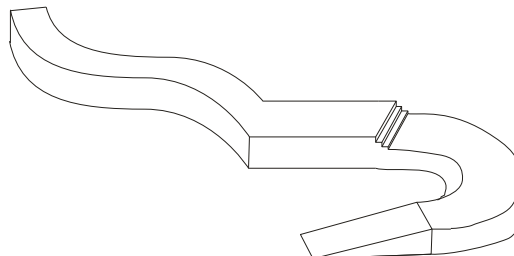
- Konsep akses entrance menuju site terletak disebelah barat dan akses exit terletak disebelah selatan. Akses menuju site ini didesain dengan cara memutar karena paling ideal, aman dan tidak mengganggu jalur lalu lintas
- Konsep area parkir diluar bangunan hanya diperuntukkan untuk parkir mobil, sedangkan untuk parkir motor diletakkan di basement agar lebih rapi dan teratur
- Konsep orientasi bangunan menghadap ke jalan raya dan main entrance juga menghadap ke jalan

- Konsep open space pada landscape eksterior difungsikan sebagai area interaksi antara ruang dalam dan ruang luar dan juga sebagai sarana jogging dan jalur sepeda

pengolahan lahannya lebih dititik beratkan pada suasana yang bisa menimbulkan kesan santai, rileks ,dan nyaman. Untuk menimbulkan kesan tersebut maka site diolah dengan cara memainkan level ketinggian bangunan yang diantaranya adalah letak kolam renang yang berada pada level terbawah dengan meletakkannyakurang lebih 1,5 m kebawah.

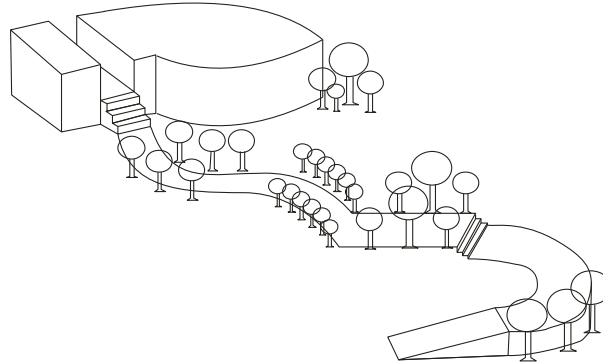


Memainkan level ketinggian pada jogging dan bycicle track, selain itu memainkan jalurnya sehingga tidak hanya lurus karena bisa menimbulkan kesan monoton.Oleh karena itu pengolahannya diantaranya dengan cara memberi belokan dan tanjakan sehingga akan lebih memperkuat nilai rekreatifnya.



Memainkan vegetasi pada sekitar site dan bangunan agar lebih terasa sejuk , santai , dan nyaman. Penempatan vegetasi diantaranya

adalah pada sekitar area jogging track dan area bycycle track. Selain itu vegetasi juga ditempatkan di sekitar bangunan agar lebih indah dan sejuk .



V. 4 KONSEP INTERIOR

V.4.1 Ruang Fitness

Untuk mewujudkan ruang fitness yang luas sebagian dinding diletakkan cermin dan untuk memberikan kesan interaksi terhadap ruang luar sebagian dinding menggunakan material kaca dan sebagian lagi dinding bata.



Gambar 5.7 Interior Ruang Fitness

V.4.2 Ruang Aerobik

a. Dinding

Hampir seluruh dinding dilapisi cermin agar terkesan luas dan pengguna ruangan juga dapat melihat tubuh mereka dari segala arah, dan sebagian dinding bermaterial kayu

a. Lantai

ini menggunakan material solid parquet dengan jenis mahogany berwarna coklat



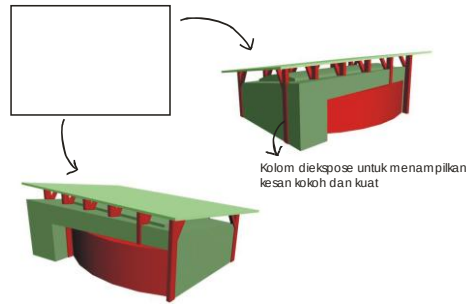
Gambar 5.8 Interior Ruang Aerobik

V.5 KONSEP SELUBUNG BANGUNAN

Pengkombinasian material modern dan alami pada selubung fasad memberikan kesan futuristic namun tetap modern dan tetap terlihat etnik. Penggunaan material alami seperti kayu dapat membantu menghambat pemanasan kalori yang ditimbulkan oleh material bangunan yang lain apabila terkena sinar matahari.

Selain mengambil konsep bentukan massa dari tubuh manusia dan keanekaragaman olahraga penerapan healthy juga diambil dari bentukan kolom. Healthy atau sehat biasanya diidentikkan dengan kuat. Sehingga penerapannya pada bangunan pusat kebugaran adalah penggunaan kolom-kolom yang ukurannya agak besar sehingga akan menimbulkan kesan kuat dan kokoh.

Bentuk kotak yang pertama dipakai pada bangunan ruang multifungsi.



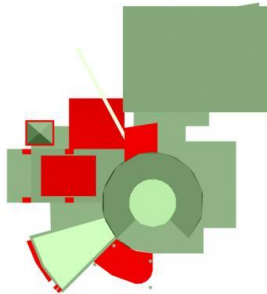
Kolom diekspose untuk menampilkan kesan kokoh dan kuat

Penggunaan kolom besar yang diekspose akan diterapkan pada ruang multifungsi dimana pada ruangan tersebut memiliki bentang yang lumayan lebar yaitu 25mx15m sehingga kolom yang besar bukan hanya sebagai hiasan estetika semata namun memang berfungsi sebagai struktur penyangga bangunan berbentang lebar.

V.5.1 Konsep Bentuk Bangunan

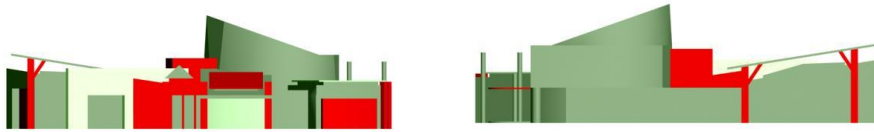
1. Tampak Bangunan

Tampak atas



Gambar 5.9 Tampak Atas

Tampak



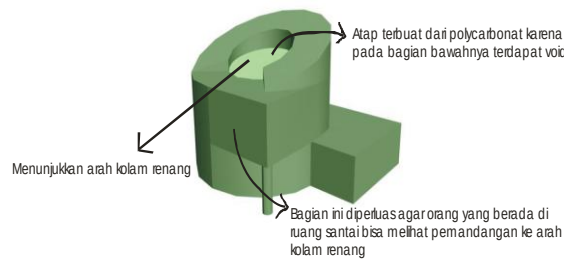
Gambar 5.10 Gambar Tampak

Bentuk bangunan mengambil bentuk dari topi pada pakaian pria adat melayu, karena daerah pekanbaru kental dengan nuansa adat melayunya.

Alasan pemilihan bentuk bangunan.

2. Ruang Fitness dan Cardio

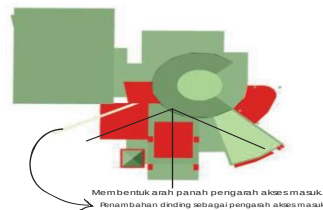
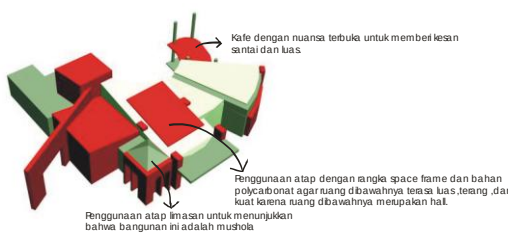
- Pada bagian atap dibuat miring sebagai penunjuk arah kolam jika orang datang dari arah depan.
- Ruang santai dilantai atas diperlebar agar orang yang berada di ruang tersebut bisa menikmati view ke arah kolam renang.



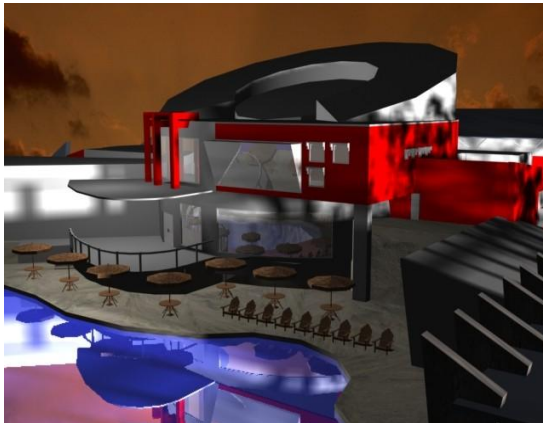
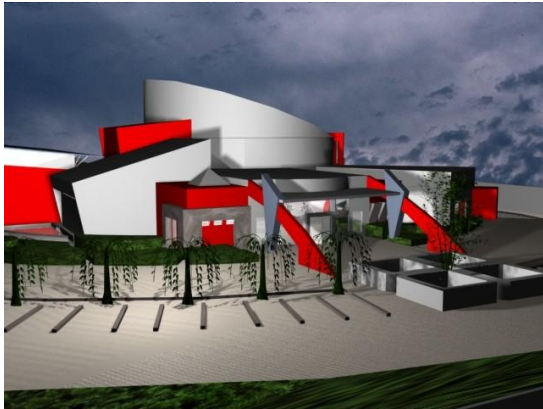
3. Ruang Aerobic, mushola , hall ,dan ruang penunjang lainnya.

- Kafe dengan nuansa terbuka untuk memberi kesan santai dan luas.
- Pemakaian rangka atap space frame dan polycarbonate pada bagian atas hall agar ruangan dibawahnya terasa luas , terang , dan kuat.

4. Penggunaan atap limasan untuk menunjukkan bangunan itu adalah mushola.



V.5.2 TIGA DIMENSI



Gambar 5.11 Tiga Dimensi

V.5.3 HASIL PENGUJIAN UJI PERSEPSI TERHADAP MODEL PUSAT KEBUGARAN DI PEKANBARU

Menurut hasil uji persepsi terhadap model pada masyarakat Pekanbaru yang berjumlah 10 orang dapat disimpulkan bahwa, desain yang sudah dirancang relatif bisa diterima. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji persepsi yang menunjukkan bahwa sekitar 60% responden menyetujui hasil rancangan. Secara rinci responden terhadap bangunan keseluruhan dijabarkan sebagai berikut :

1.Pertanyaan yang berkaitan dengan tata ruang bangunan Pusat Kebugaran

Sebanyak 75% responden setuju mengenai perletakan massa dan pola tata ruang baik tata ruang dalam maupun tata ruang luar. Pengolahan tata ruang luar sebagai area interaksi mendapatkan respon yang cukup baik sebagai sarana sosialisasi antara anggota kebugaran.

2.Pertanyaan yang berkaitan menyatukan keanekaragaman olahraga dalam satu bangunan Pusat kebugaran

menurut responden sebanyak 80% sangat bagus untuk menyatukan keanekaragaman olahraga dalam satu wadah, dimana para pengunjung dapat menggunakan fasilitas yang telah tersedia dalam satu bangunan tanpa harus berpindah-pindah tempat.

3.Pertanyaan yang berkaitan dengan kedekatan dan perletakan ruang dalam bangunan sudah sesuai sebagai sarana interaksi

Dari segi kedekatan ruang, perletakan ruang komponen seperti ruang fitness, ruang aerobik, dan are kolam renang menurut 70% responden sudah mengatakan cukup nyaman dan sesuai dengan konsep interaksi.

4.Pertanyaan yang berkaitan dengan fasilitas olahraga pada bangunan pusat kebugaran

Sebanyak 75% responden mengatakan sudah cukup puas terhadap fasilitas yang ada dan sudah memenuhi keinginan masyarakat Pekanbaru akan olahraga.

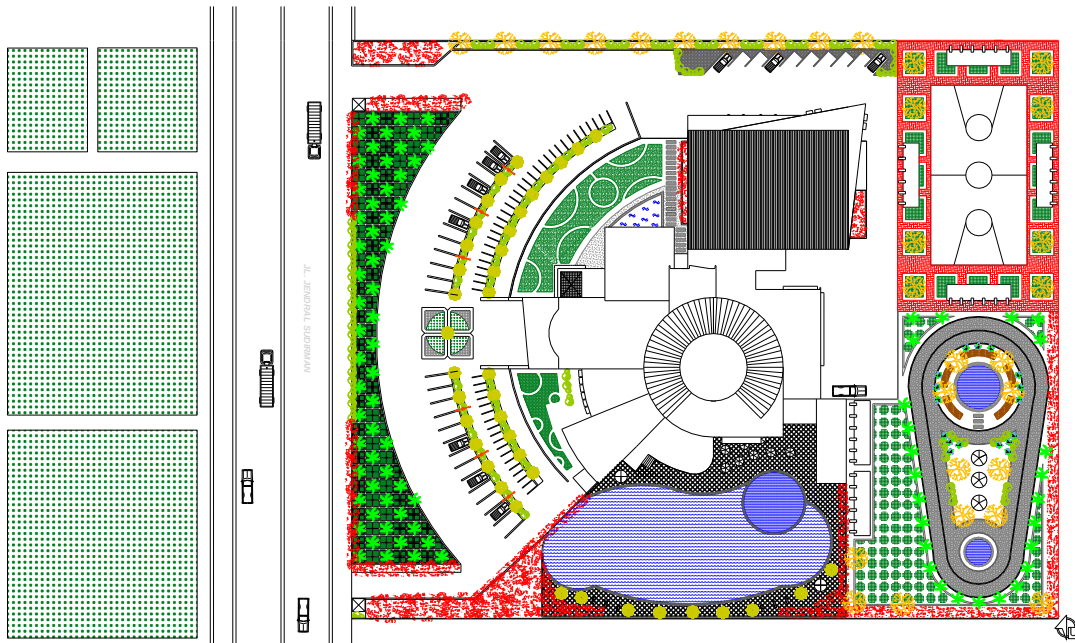
Kesimpulan yang didapat dari hasil uji desain ini sebanyak 75% responden sudah setuju dengan konsep yang ditawarkan, baik dari segi perletakan massa, tata ruang luar, interior dan fasilitas yang ditawarkan.

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

VI. 1 SITUASI

Site terletak dipusat kota yang merupakan area perkantoran, hotel dan kawasan penduduk. Site berada di pinggir jalan raya utama yang memiliki 2 jalur dengan lebar masing-masing jalan $\pm 9\text{m}$. Akses menuju site terletak disebelah utara sedangkan akses keluar site terletak disebelah selatan yang didesain agar alur sirkulasi teratur.

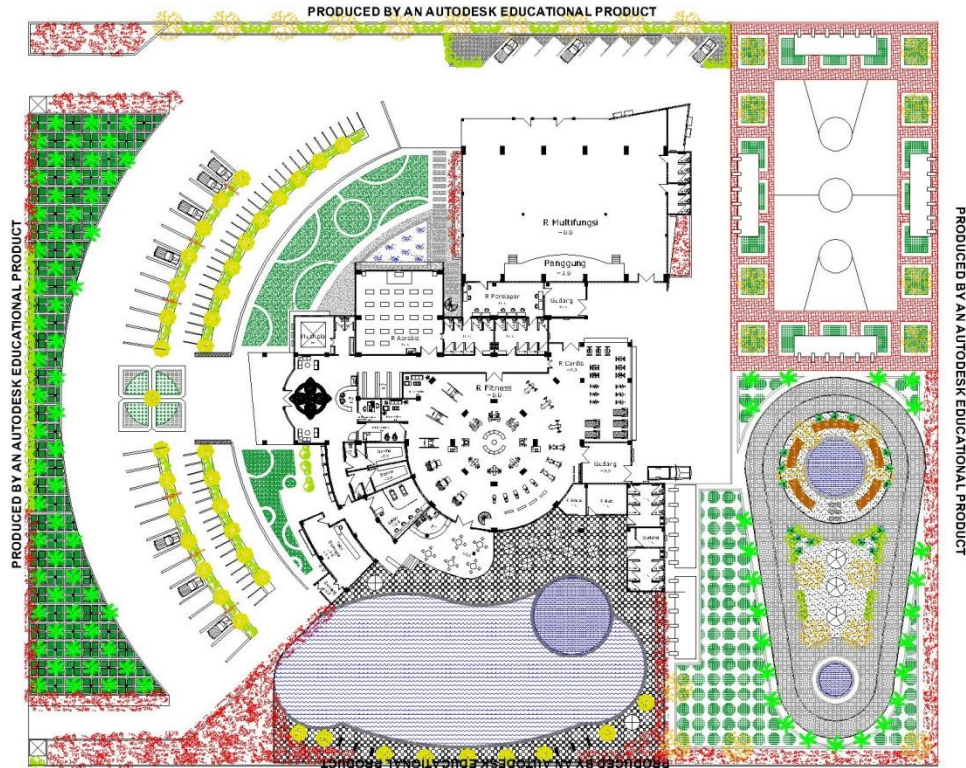


Gambar 6.1 Situasi

VI .2 SITE PLAN

Penataan massa bangunan didesain dengan konsep perpaduan lingkaran dan persegi karena site memiliki wajah persegi yang lingkaran menjadi pusatnya.. Selain itu penataan massa juga didasarkan pada potensi view site. Sirkulasi pengunjung datang dari satu arah, yaitu dari arah entrance sebelah barat yang berdekatan langsung dengan area parkir yang rapi dan terdapat pepohonan

disekitarnya hingga terkesan sejuk. area lobby yang di fungsikan sebagai area drop off. Area ruang luar difungsikan sebagai olahraga outdoor seperti: renang basket, lari dan bersepeda. Di area luar juga terdapat shelter untuk beristirahat dan juga menjadi area untuk berinteraksi.

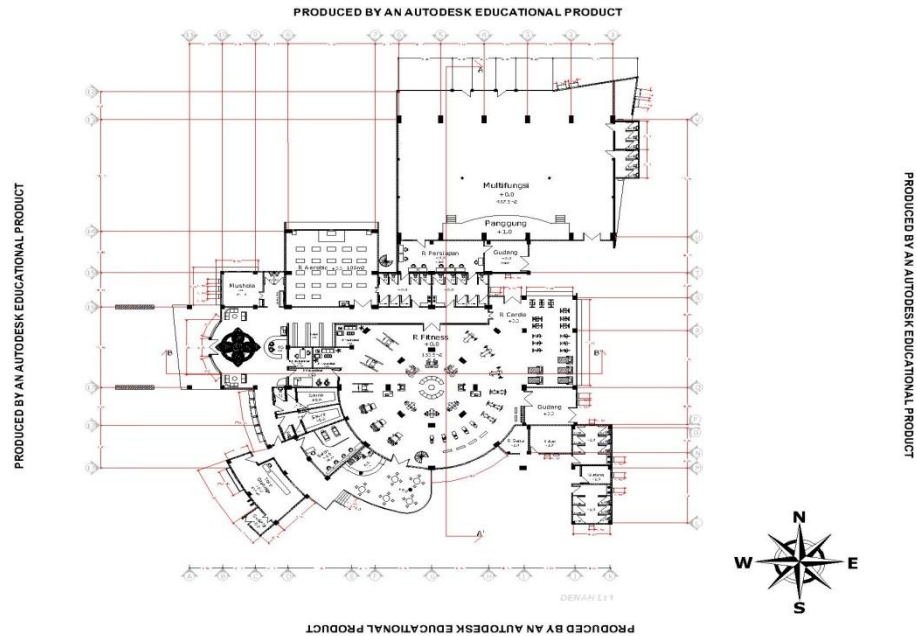


Gambar 6.2 Site Plan

VI.3 DENAH

VI.3.1 DENAH LT.1

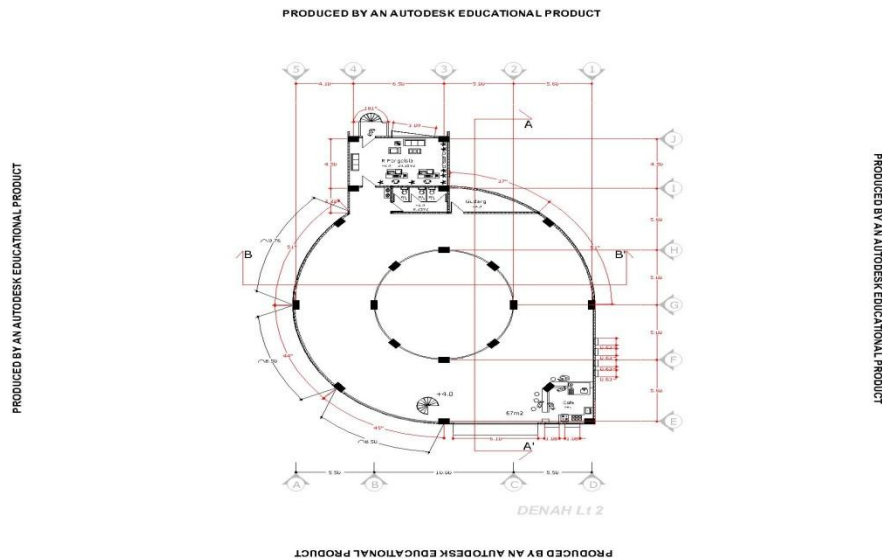
Denah pada lantai 1 lebih banyak difokuskan untuk ruang-ruang dengan fitness, cardio, aerobik, sauna, salon, toko olahrag dll. area entrance sebelah barat adalah lobby dan front office. Disitu terdapat corridor menuju ke loker, ruang fitness , aerobik dan ruang kardio.



Gambar 6.3 Denah Lt 1

VI.3.2 DENAH LT. 2

Denah lantai 2 terletak diatas ruang fitness pria dimana pada lantai 2 terdapat ruang fitness wanita dan ruang pengelola. Ini di karenakan area ini terbilang privat.

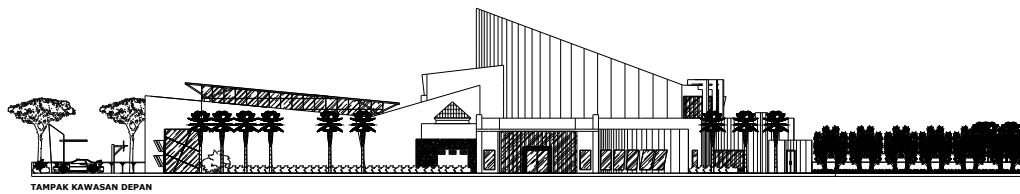


Gambar 6.4 Denah Lt 2

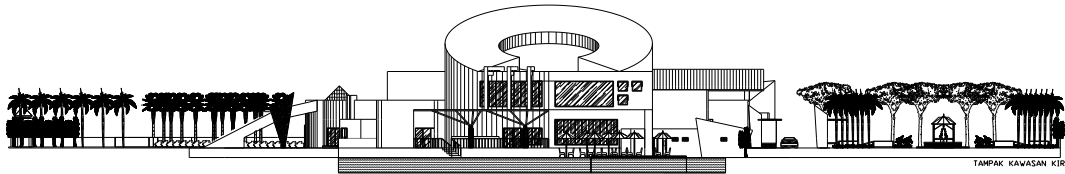
VI.4 TAMPAK KAWASAN BANGUNAN

Konsep tampak terinspirasi dengan bentuk penutup kepala pada pria pakaian adat melayu. Karena unsur budaya melayu sangat kental di Pekanbaru sehingga ini menjadi simbol dan cirri khas pada bangunan pusat kebugaran ini.

Untuk tampak kawasannya ini adalah view dari arah entrance sebelah barat yang berdekatan dengan area parker. Pada tampak kawasan ini terlihat area luar yang dibuat seatraktif mungkin dan seefisien mungkin sebagai area interaksi yang menghubungkan ruang dalam dan ruang luar.



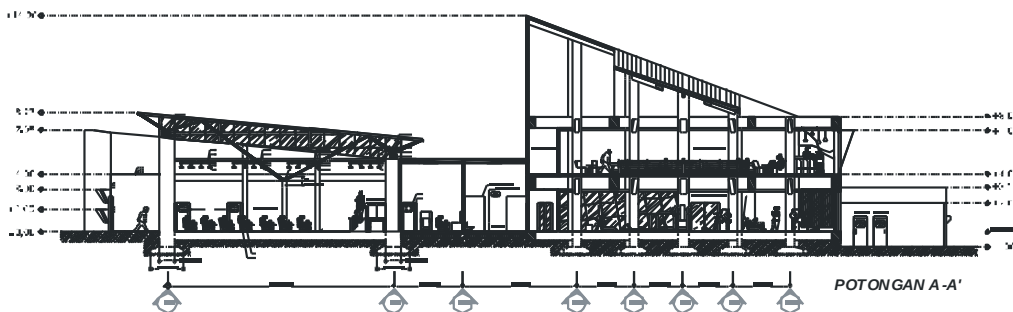
Gambar 6.5 Tampak kawasan depan



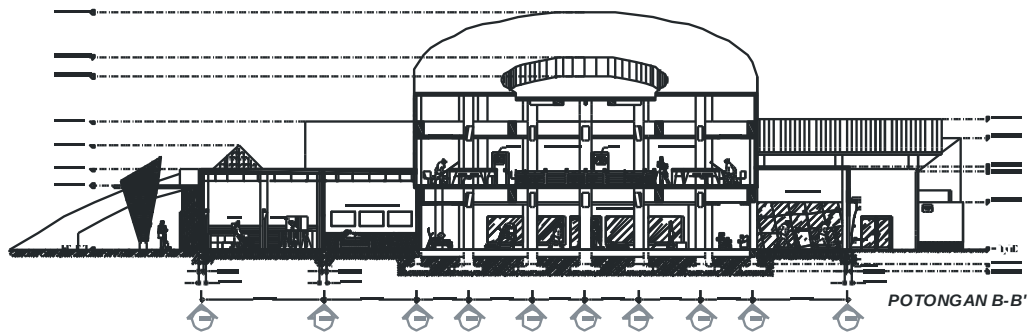
Gambar 6.6 Tampak kawasan kiri

VI.5 POTONGAN KAWASAN

Bangunan terdiri dari 2 lantai, dengan adanya perbedaan ketinggian lantai (split lantai) dengan perbedaan ketinggian perlantai 4m. Struktur bangunan menggunakan rangka beton, lantai cor dan sebagian lantai dari papan kayu, serta menggunakan pondasi batu kali.



Gambar 5.7 Potongan a-a



Gambar 6.8 Potongan b-b

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30

Engkos Kosasi *Olah Raga Teknik dan program latihan*, Akademika Pressindo, 1985

Francis D.K Ching, *Design Drawing*

Husdarta, (2010) ***Psikologi Olahraga***, Bandung: Alfa Beta.

James P. Henry, “ **Biomedical aspects of spaces flight** “, (new york : Holt rine hard inc, 1966) dalam tulisan kartono Mohammad, Prisma, Opcit, hal. 73

Mulya, Dipa, 1996, hal.18

Neufert, Data Arsitek (Fas. Olahraga), Edisi Kedua, 1989

Siregar M.F, Peranan Olah Raga dalam pembangunan Bangsa, Prisma, LP3ES, No.4. mei 1978 hal.48

Soepartoni, Konsep Olahraga sebagai satu disiplin Ilmu, seminar Olahraga Nasional. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta, 1991

Sutedjo, Suwondo. B. *Arsitektur Manusia dan pengamatannya*, Djambatan

LAMPIRAN

- | | |
|--------------|---------------------|
| 1. Gambar 1. | Situasi |
| 2. Gambar 2. | Site Plan |
| 3. Gambar 3. | Denah |
| 4. Gambar 4. | Tampak Bangunan |
| 5. Gambar 5. | Tampak Kawasan |
| 6. Gambar 6. | Potongan |
| 7. Gambar 7. | Potongan Lingkungan |
| 8. Gambar 8. | Detail Landscape |
| 9. Gambar 9. | Detail Struktur |