

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 timbul di akhir tahun 2019 dan mulai melanda Indonesia sejak Maret 2020. Titik awal terjadinya ini berawal dari kota Wuhan di Tiongkok, ditemukan sebuah virus varian baru yang pada akhirnya menyebar ke seluruh belahan dunia. Kondisi ini tidak dapat dianggap remeh oleh manusia karena dapat berakibat fatal bahkan hingga meninggal dunia. Tentunya dengan adanya COVID-19 ini terdapat dampak buruk. Dampak buruk yang ditimbulkan tidak hanya dari sisi kesehatan saja namun juga berdampak pada sisi perekonomian juga. Seiring berjalannya waktu dari tahun 2020, virus ini mengalami perkembangan mulai dari gelombang varian *Alpha* tahun 2020, *Delta* pada tahun 2021, dan terakhir adalah *Omicron* pada Januari 2022. Sejumlah tenaga medis di Indonesia berupaya untuk selalu mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan. Tidak lupa juga untuk selalu memakai masker saat berada di dalam ruangan tertutup. Namun, pada tahun 2023 ini tepatnya 23 Februari 2023 Presiden Republik Indonesia Joko Widodo telah menetapkan bahwa saat berada di luar ruangan sudah tidak wajib memakai masker.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), olahraga merupakan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh, contohnya adalah berenang, basket, sepakbola, berlari, tennis, dan akhir-akhir ini sedang menjadi tren di kalangan

masyarakat luas adalah *Fitness*. *Fitness* adalah gaya hidup atau pola hidup seimbang untuk menjaga kondisi tubuh yang sehat dengan melakukan aktivitas fisik untuk membangun kekuatan otot secara berkala. *Fitness* sendiri sedang mengalami peningkatan peminatan mulai dari remaja, dewasa, hingga lansia. Hal ini dikarenakan *Fitness* menyimpan berbagai manfaat yang baik bagi kesehatan fisik maupun mental seseorang.

Fitness Centre merupakan tempat dimana seluruh kalangan bisa berolahraga dengan baik dan nyaman sehingga tidak perlu mengeluarkan waktu yang banyak dan dapat disesuaikan dengan waktu penggunaanya masing-masing. Seiring berjalannya waktu, *fitness centre* menjadi salah satu kebutuhan yang diutamakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam *fitness centre*, menawarkan banyak program latihan yang memiliki tujuannya masing-masing seperti penurunan berat badan, pembentukan otot, dan menyembuhkan penyakit tertentu. Untuk mewujudkan program tersebut, sebuah *Fitness Centre* pasti memiliki *Personal Trainer*.

Di daerah Jakarta, Tangerang dan sekitarnya, banyaknya jumlah pekerja kantoran dan mahasiswa yang kehidupan setiap harinya rata-rata hanya duduk diam di depan laptop atau komputer sehingga tubuh mereka kurang bergerak. Dengan duduk terlalu lama maka tubuh manusia bisa berisiko mengalami beberapa gangguan kesehatan diantaranya, sakit pada bagian pinggang, punggung dan leher, masalah yang paling sering dialami oleh setiap orang adalah perut buncit obesitas atau nama lainnya adalah peningkatan berat badan yang berlebihan, hingga penyakit jantung yang lebih parahnya lagi menjadi penyakit *Stroke*. Oleh karena itu, untuk menghindari semua penyakit

diatas maka tubuh manusia perlu bergerak sehingga tulang, otot, dan peredaran darah bisa lancar dan tubuh menjadi lebih bugar.

Fitness Centre tidak hanya asal dibangun, mereka butuh sebuah proses perkembangan dan juga aturan yang berlaku agar dapat menjadi sebuah *fitness centre* yang ideal. Memilih lokasi yang strategis merupakan bentuk utama dari tempat *fitness centre* yang ideal karena selain kesehatan merupakan hal nomor satu sehingga harus menjadi hal yang prioritas. Kedua adalah alat-alat dan fasilitas yang disediakan oleh tempat *fitness* haruslah lengkap sehingga pengguna dapat memanfaatkan alat-alat dengan lebih maksimal dan menikmati fasilitas yang tidak ada pada tempat *fitness* lain. Ketiga adalah tempat *fitness* haruslah terjaga kebersihan tempat dan perlengkapannya, selain karena masih dalam proses perubahan dari pandemic menjadi *endemic* COVID-19 maka tempat *fitness* haruslah tetap disterilkan sehingga pengguna akan merasa nyaman dan terhindar dari virus dan bakteri lainnya. Keempat adalah harga yang ditawarkan oleh tempat *fitness* sebaiknya terjangkau agar dapat dijangkau oleh semua kalangan, tidak hanya kalangan atas saja namun kalangan menengah kebawah mampu ikut merasakan dan menjaga kesehatan mereka.

Penulis berinisiatif untuk merancang sebuah *Fitness Center* menggunakan konsep alam dan teknologi dalam proses berolahraga tanpa melupakan fungsi utama dan unsur estetika. *Fithub Fitness Center* ini akan menjadi pusat olahraga terlengkap karena menyediakan segala macam fasilitas untuk fitness, selain itu pusat olahraga ini juga memiliki konsep “*Nature Technology*” dengan tema *Biophilic Technogym* dimana sebagian besar fasilitas yang ada di pusat olahraga ini akan menggunakan teknologi

juga ditambah dengan sentuhan alam. Konsep “*Nature Technology*” yang diterapkan ke dalam tema *Biophilic Technogym* dalam hal kebugaran dan kesehatan akan menggabungkan teknologi inovatif dengan sentuhan alam.

Pusat kebugaran ini dirancang dengan menggunakan berbagai elemen yang terinspirasi dari alam, seperti *vertical garden* atau menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu atau batu, serta cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan sehingga ruangan menjadi lebih sehat. Hal ini dapat mendorong para pengguna untuk menggunakan indera mereka saat melakukan kegiatan fisik di *fitness centre* ini. Selain itu, *Technogym* menyediakan peralatan lengkap yang dapat meningkatkan aktivitas fisik tubuh pengunjung dan juga berpengaruh terhadap kesehatan pengunjung secara umum. Selain itu, penggunaan *personal trainer* tidak lagi menggunakan bantuan manusia namun menggunakan robot yang akan membantu pengunjung dalam mencapai target yang diinginkan. Dalam perancangan *fitness center* ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan besaran ruang, fungsi, bentuk, warna bahan agar merepresentasikan sebuah *fitness center* yang baik dan nyaman bagi para penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis merumuskan pokok permasalahan dengan pertanyaan :

1. Bagaimana merancang interior *Fithub Fitness Centre* dengan konsep “*Nature Technology*” yang diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada penggunanya ?
2. Bagaimana merancang penghawaan *Fithub Fitness Centre* agar memiliki sirkulasi udara dan pemeliharaan yang baik ?
3. Bagaimana merancang tata letak ruang *Fithub Fitness Centre* dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang dan estetika namun pengguna tetap merasa nyaman dan tidak merasa kesempitan ?

1.3 Tujuan Perancangan

Dari berbagai penjelasan di atas, penulis menyimpulkan beberapa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1.3.1 Merancang desain interior *fitness centre* yang memiliki keterkaitan dengan konsep *natural* dan *technology*.
- 1.3.2 Merancaang desain interior *fitness centre* yang membentuk *ambience* ruangan dengan konsep *natural* dan *technology*.
- 1.3.3 Merancang desain interior *fitness centre* yang sesuai dengan kebutuhan fasilitas pendukung dengan memperhatikan antropometri penggunanya.

1.3.4 Merancang penghawaan *fitness centre* yang dapat memberikan kenyamanan udara kepada pengguna.

1.4 Batasan Perancangan

1.4.1 Demografis

Perancangan ini memiliki fokus pada orang yang memiliki keinginan untuk memiliki tubuh yang ideal dan sehat, yang memiliki keinginan untuk sembuh dari penyakit tertentu, lalu yang memiliki keinginan untuk masuk ke dalam suatu komunitas, orang yang memiliki keinginan untuk bisa bersosialisasi dan menambah kenalan/ koneksi, serta Orang yang sudah berumur diatas 17 tahun.

1.4.2 Batasan Geografis

Terletak di pertigaan Alloggio, Kecamatan Medang, Kabupaten Tangerang, Banten. Berdekatan dengan Cluster Alloggio dan kawasan yang ramai dengan tempat makan.

1.4.3 Batasan Psikografis

Fithub Fitness Centre merupakan tempat yang tepat bagi pengguna fasilitas pusat kebugaran yang ingin memiliki tubuh yang ideal dan sehat.

1.5 Ruang Lingkup

Perancangan *Fithub Fitness Centre* ini mencakup beberapa fasilitas yang lengkap berupa ruangan-ruangan yang akan membantu pengguna pusat kebugaran ini lebih nyaman dan produktif, diantaranya :

1.5.1 Fitness Area

Merupakan area utama dalam sebuah pusat kebugaran dimana kebanyakan pengunjung akan melakukan kegiatan fisik mereka pada area ini. Alat yang disediakan harus lengkap serta pencahayaan dan penghawaan yang baik dan nyaman bagi pengguna. Pada setiap alat diperlukan cakupan area sirkulasi yang cukup sehingga dapat mengurangi resiko terjadinya kecelakaan yang disebabkan oleh luasan area sirkulasi yang kurang.

1.5.2 Locker Area

Merupakan area penyimpanan barang yang dikhususkan bagi pengguna fasilitas *Fithub Fitness Centre* dimana barang-barang yang mereka bawa dapat tersimpan rapi dan aman pada setiap loker yang menggunakan kunci, sehingga barang bawaan mereka tetap aman tanpa perlu merasa khawatir.

1.5.3 Yoga Studio

Yoga studio merupakan salah satu tempat yang diperuntukan untuk berlatih yoga. Perancangan studio yoga harus dapat memberikan kenyamanan dan santai

bagi pengguna. Pada umumnya, suasana yang dapat memberikan kenyamanan dan kesejukan pada area ini adalah banyak menggunakan unsur-unsur alam seperti aliran air dan tanaman yang dapat membantu dalam proses konsentrasi dalam melakukan kegiatan Yoga.

1.5.4 Dance Studio

Merupakan sebuah tempat yang diperuntukan untuk pengguna berlatih menari. Kegiatan ini dapat dilakukan sendiri atau dengan pembimbing ataupun dengan teman-teman. Dance studio harus memiliki cakupan yang luas karena tubuh akan banyak melakukan gerakan sehingga saat mulai menari tubuh akan merasa memiliki sirkulasi yang cukup. Pencahayaan dan penghawaan harus sesuai sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna.

1.5.5 Organic Store

Merupakan sebuah toko yang menjual bahan-bahan makanan yang organik dimana bahan-bahan tersebut diproduksi secara alami dan bebas dari zat kimia dan aditif lainnya. Sehingga bagi para pengunjung selain melakukan kegiatan olahraga juga perlu mencukupi kebutuhan nutrisi dengan makan-makanan yang memiliki bahan dasar organik sehingga lebih sehat. Pencahayaan dan penghawaan akan sangat berpengaruh bagi kualitas bahan makanan yang akan disediakan.

Ruangan harus terasa sejuk karena jika suhu ruangan dalam toko ini dikhawatirkan akan merusak kualitas dari bahan makanan itu sendiri.

1.5.6 Healthy Café

Healthy café adalah sebuah café yang disediakan oleh *Fithub Fitness Centre* bagi para pengunjung yang ingin melakukan kegiatan diet selama menjalani berbagai jenis program olahraga dan jenis diet. Kebutuhan ruang yang dibuthkan adalah area makan dengan meja dan kursi makan yang sesuai dengan ergonomi dan nyaman bagi pengguna.

1.5.7 Sauna Room

Merupakan sebuah ruangan khusus dengan suhu yang panas dan kering. Ruangan ini membantu tubuh manusia untuk berkeringan. Dimensi ruangan tidak perlu terlalu besar sehingga pengguna bisa merasakan privasi yang lebih baik dan menikmati fasilitas ini.

1.5.8 Lounge

Area yang diperuntukan bagi para pengunjung yang ingin duduk bersantai sebelum dan sesudah melakukan kegiatan fisik di *Fithub Fitness Centre*.

1.5.9 Resepsionis

Area dimana sebelum pengunjung masuk ke dalam *Fithub Fitness*, pengunjung akan melakukan proses *check-in* sebagai member tetap *Fithub Fitness Centre*. Selain itu, area ini dapat menjadi tempat untuk melakukan proses registrasi dan pembayaran menjadi member tetap *Fithub Fitness Centre*.

1.6 Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penyusunan laporan tugas akhir ini adalah dengan metode kualitatif dengan cara *interview* (wawancara), Kuesioner (angket), dan observasi (pengamatan). Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017).

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena responden hanya menjawab dengan memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

1.7 Sistematika Perancangan

Metode perancangan pada Perancangan *Fithub Fitness Centre* Gading Serpong ini adalah diawali dengan melakukan proses survey ketiga tempat *Fitness* yang berada di Gading Serpong. Setelah itu, mengidentifikasi masalah yang ada, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data lapangan, literatur, dan tipologi, melakukan analisis

programming, pembuatan simpulan awal dan alternatif-alternatif. Setelah melakukan berbagai macam proses diatas, penulis mulai melakukan proses pengumpulan data diri dan kebiasaan pengguna fasilitas pada beberapa pusat kebugaran dengan membagikan angket atau kuesioner kepada responden.

Lalu dibagi menjadi 2 yaitu skematik desain dan konsep desain yang selanjutnya akan menghasilkan produk desain. Untuk skematik desain akan dimulai dengan menentukan tema dan konsep perancangan yang ingin dibentuk. Pemilihan warna, material dan *finishing* yang tepat dapat memperindah visual yang akan ditampilkan berupa *moodboard*. Setelah itu, akan dilakukan pembuatan *bubble diagram*, *matrix*, *zoning*, *blocking*, analisis pencahayaan, penghawaan, kebisingan, dan *layouting*. Setelah selesai melakukan beberapa proses diatas akan masuk pada tahap pembuatan 3D beserta dengan gambar kerjanya. Hasil yang akan diperlihatkan adalah berupa *render* dari hasil 3D yang sudah dirancang sebelumnya. Rendering akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistis (Aditya, 2007).