



TUGAS AKHIR - DI 184836

RE-DESAIN INTERIOR DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB BERKONSEP FAMILY-FRIENDLY BERLANGGAM MODERN NATURALIS

FIRDA RIZKI PUTRIANA NRP. 08411640000054

Dosen Pembimbing: Lea Kristina Anggraeni, S.T.,M.Ds.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya 2020





TUGAS AKHIR - DI 184836

RE-DESAIN INTERIOR DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB BERKONSEP FAMILY-FRIENDLY BERLANGGAM MODERN NATURALIS

FIRDA RIZKI PUTRIANA NRP. 08411640000054

Dosen Pembimbing: Lea Kristina Anggraeni, S.T.,M.Ds.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya 2020





FINAL PROJECT- DI 184836

RE-DESIGN OF DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB WITH MODERN NATURALIST APPLICATIONS AND FAMILY-FRIENDLY CONCEPT

FIRDA RIZKI PUTRIANA NRP. 08411640000054

Supervisor Lecture: Lea Kristina Anggraeni, S.T.,M.Ds.

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT Faculty of Creative Design and Digital Business Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

RE-DESAIN INTERIOR DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB BERKONSEP FAMILY-FRIENDLY BERLANGGAM MODERN NATURALIS

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain Pada

> Program Studi S-1 Departemen Desain Interior Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

> > Oleh:

FIRDA RIZKI PUTRIANA NRP. 08411640000054

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

Lea Kristina Anggraeni, ST., MDs.

NIP. 198007202015042001

RE-DESAIN INTERIOR DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB BERKONSEP FAMILY-FRIENDLY BERLANGGAM MODERN NATURALIS

Nama : Firda Rizki Putriana

NRP : 08411640000054

Dosen Pembimbing : Lea Kristina Anggraeni, S. T., M. Ds.

ABSTRAK

Sebagai masyarakat *modern* yang terus disibukkan dengan berbagai aktivitas membuat seseorang lupa akan menjaga kesehatan. Penurunan kualitas kesehatan dan stress menjadi masalah yang sering terjadi. Salah satu masalah kesehatan yang sering dijumpai adalah obesitas. Obesitas merupakan penyakit yang bisa menyerang siapa saja tanpa memandang *gender* dan usia. WHO (2014) mengatakan penyakit obesitas merupakan penyakit yang setiap taunnya terus meningkat dan sering terjadi pada anak usia 6-12 tahun. Untuk itu, perubahan aktivitas sejak dini sangat diperlukan. Sehingga adanya pusat kebugaran menjadi sebuah jawaban untuk seseorang yang mengalami obesitas .

Delta Center Sport and Family club merupakan pusat kebugaran yang memiliki berbagai fasilitas olahraga di Sidoarjo. *Sport Center* ini merupakan fasilitas umum warga Delta Sari Baru mengembangkan dan menyalurkan minat dalam bidang olahraga. Namun, karna usia bangunan dan peralatan yang sudah cukup tua membuat warga enggan datang dan memilih *Sport Center* lainnya yang lebih modern.

Perencanaan desain interior Delta Center Sport and Family Club ini menggunakan metode observasi objek desain, wawancara dengan PIC Delta Center Sport, melakukan studi banding *Sport Center* lainnya yang berada di Indonesia, serta melakukan studi literatur.

Dari hasil permasalahan diatas, konsep yang dapat diterapkan adalah modern naturalis. Modern Naturalis didapat dari masyarakat sekitar yang merupakan masyarakat modern dan naturalis yang selalu dikaitkan dengan olahraga yaitu menyehatkan dan menyegarkan. Pendekatan Interior yang digunakan adalah *family-friendly* Interior dengan penambahan fasilitas berupa gym anak sebagai jawaban masalah obesitas dan tujuan objek desain yang ditargetkan untuk keluarga Delta Sari Baru Sidoarjo.

Kata Kunci : *Modern, Naturalis, Sport Center, Obesitas, Family-Friendly*

RE-DESIGN OF DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB WITH MODERN NATURALIST APPLICATIONS AND FAMILY-FRIENDLY CONCEPT

Name : Firda Rizki Putriana

NRP : 08411640000054

Supervisor Lecture : Lea Kristina Anggraeni, S. T., M. Ds.

ABSTRACT

As modern society who keeps busy with various activity makes a person forget about maintaining their health. The decline in the quality of life and stress be a problem often happens. One of health problem is obesity. Obesity are disease that could attack anyone without see gender and age. WHO (2014) said if obesity are the disease every year continue to rise and often happens in children 6-12 yearls old. Because of that, activity change is necessary. So the existence of fitness center is the answer for someone who attack obesity.

Delta Center Sport and Family Club is a Sport Center that has a variety of sport facilities in Sidoarjo. This place is a public facility for Delta Sari Baru society to develop their interest in sports. But, because of the age of the building and old equipment makes people are refusing to come and choose another Sport Center that more modern and has a Interior good-looking.

Delta Center Sport and Family Club planning follows object design observation, interviews with Delta Center Sport PIC. Conducts comporative studies of other sport center in Indonesia and conducted a study literature.

From the result, the concept that can be applied is modern naturalist. Modern naturalist obtained from modern society and naturalist which always associated with sports, which is healty and refreshing. Interior approach used is a family-friendly concept with kids friendly gym center as the answer of obesity problem and the goal of the design targeted for Delta Sari Baru Sidoarjo families.

Keywords: Modern, Naturalits, Sport Center, Obecity, Family-Friendly

vi

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) ini tepat pada waktu yang telah ditentukan. Laporan ini disusun sebagaimana ketentuan yang berlaku di Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, bahwasanya mahasiswa tingkat akhir diharuskan menyusun dan memaparkan laporan sebagai salah satu persayaratan menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (184836) dengan judul "RE-DESAIN INTERIOR DELTA CENTER SPORT AND FAMILY CLUB BERKONSEP *FAMILY-FRIENDLY* BERLANGGAM MODERN NATURALIS"

Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam mendorong dan membantu penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, khususnya kepada :

- 1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya
- 2. Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, serta kasih sayang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan tugas akhir ini.
- 3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S. T. M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS.
- 4. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, MT selaku dosen koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir, yang telah memberikan panduan sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
- 5. Ibu Lea Kristina Anggraeni, S. T., M. Ds. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, waktu, tenaga dan pikirannya semasa penyusunan laporan tugas akhir ini.
- 6. Mbak Yani selaku People In Charge (PIC) Delta Center Sport and Family Club.
- 7. Teman-teman DI 06, dan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan untuk penulis agar bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bila masih banyak terdapat banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. untuk hal tersebut, kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat membantu perkembangan penulisan laporan dimasa mendatang.

Surabaya, 22 Juni 2020 Firda Rizki Putriana

DAFTAR ISI

ABSTRAK	<u> </u>	V
ABSTRAC	T	. vi
KATA PE	NGANTAR	vii
DAFTAR 1	ISI	viii
DAFTAR (GAMBAR	xii
DAFTAR 1	BAGAN	xiv
DAFTAR '	ГАВЕ	xiv
BAB I PEN	NDAHULUAN	1
1.1. I	atar Belakang	1
1.2. E	Batasan Masalah	2
1.3. F	Rumusan Masalah	2
1.4. Т	`ujuan	3
1.5. N	Manfaat	3
BAB II KA	AJIAN PUSTAKA	5
2.1. Peng	gertian Gaya Hidup	5
2.2. Gay	a Hidup Modern	5
2.3. Mar	nusia Modern	5
2.4. Gay	a Hidup Sehat	6
2.5. Stud	li Olahraga	6
2.5.1.	Pengertian Olahraga	6
2.5.2.	Macam-Macam Olahraga	7
2.5.3.	Manfaat Olahraga Bagi Tubuh Manusia	19
2.5.4.	Manfaat berolahraga bagi anak usia dini	20
2.6. K	Kajian Gym Anak dan Dewasa	21
2.6.1.	Olahraga menurut Usia	21
2.6.2	Fasilitas Gym anak dan Dewasa.	22

2.6.3. Psikologi Warna untuk Interior anak	23
2.7. Kajian Objek Desain	25
2.7.3. Kajian Sport Center / Gelanggang Olahraga	25
2.8. Studi Pembanding	32
2.8.3. Fitness First	
2.8.4. RockStar Gym	39
2.8.5. Atlas Sport Center Surabaya	43
2.9. Konsep Modern	44
2.10. Konsep Natural	45
2.11. Family – Friendly	46
2.12. Konsep Pencahayaan	46
2.12.1. Definisi Pencahayaan	46
2.12.2 Jenis Pencahayan	47
2.12.3. Jenis Lampu	48
2.13. Konsep Penghawaan	50
2.14. Sistem Proteksi	51
2.14.1 Definisi Sistem Proteksi	51
2.14.2. Jenis Sistem Proteksi	51
2.15. Sistem Keamanan	52
2.16. Studi Eksisting Objek Desain	54
2.16.3. Data Perusaha Delta Sport Center and Family Club	54
2.16.4. Analisa Lokasi Delta Sport Center and Family Club	54
2.16.5. Visi, Misi, dan Nilai Perusahaan	56
2.16.6. Logo	57
2.16.7. Hirarki	58
2.16.8. Fasilitas	58
2.17. Studi Antropometri	59
BAB III METODOLOGI DESAIN	63
3.1 Proses Desain	63

3.2.	eknik Pengumpulan data	. 63
3.2.1.	Observasi	. 64
3.2.2.	Metode Wawancara	. 64
3.2.3.	Dokumentasi	. 64
3.2.4.	Kuisioner	. 64
3.2.5.	Studi Literatur	. 65
3.3. A	analisa Data	. 65
3.3.1.	Analisa	. 65
3.3.2.	Sintesis	. 65
3.3.3.	Kesimpulan	. 65
3.4. T	ahapan Desain	. 65
3.4.1.	Pengumpulan data	. 65
3.4.2.	Identifikasi Masalah	. 66
3.4.3.	Konsep Desain	. 66
3.4.4.	Alternatif Desain	. 66
3.4.5.	Revisi Desain	. 66
3.4.6.	Desain Akhir	. 66
BAB IV A	NALISA DAN KONSEP DESAIN	. 67
4.1. A	Analisa Denah EksistingAnalisa Denah Eksisting	. 67
4.1.1.	Analisa Fungsi Ruang	. 68
4.2. A	Analisa Pengguna	. 71
4.2.1.	Segmentasi Pengguna	. 71
4.2.2.	Karakteristik Pengguna	. 71
4.3. S	tudi Aktivitas, Ruang dan Fasilitas	. 71
4.3.1.	Studi Aktivitas	. 71
4.3.2.	Kebutuhan Luas Ruang	. 72
4.4. H	Iubungan Ruang	. 74
4.4.1.	Matriks	. 74
4.4.2.	Bubble Diagram	. 74
45 A	analisa Riset	75

4.5.1. Observasi	75
4.5.2. Kuisioner	76
4.6. Konsep Desain	80
4.6.1. Konsep Makro	80
4.6.2. Konsep Mikro.	82
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	89
5.1. Alternatif Layout	89
Alternatif Layout 1	89
Alternatif Layout 2	90
Alternatif Layout 3	91
Pemilihan Alternatif Layout	91
Layout Terpilih (Pengembangan)	93
5.2. Pengembangan Desain Area Terpilih 1	94
Layout Furnitur Ruang Terpilih 1	94
Gambar 3d Area Terpilih 1	95
Detail Furnitur dan Elemen estetis.	97
5.3. Pengembangan Ruang Terpilih 2	101
5.3.1. Layout Furniture Ruang Terpilih 2	101
5.3.2. Gambar 3d Ruang Terpilih 2	102
5.3.3. 3D Furnitur dan Elemen Estetis	
5.4. Pengembangan Ruang Terpilih 3	105
5.4.1. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2	105
5.4.2. Gambar 3d Ruang Terpilih 3	105
5.4.3. 3D Furnitur dan Elemen Estetis	
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	107
6.1 Kesimpulan	107
8. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
BIODATA PENULIS	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5.2. 1. Alat Olahraga dumbell. source :google	8
Gambar 2.5.2. 2 Alat Olahraga Barbell. Source : Google	
Gambar 2.5.2. 3 Gambar Weight Plates. Source : Google	
Gambar 2.5.2. 4 Gambar Fitness Bench. Source: Google	
Gambar 2.5.2. 5 Alat Gym hyper extension Bench. source: Google	
Gambar 2.5.2. 6 Sit Up Bench. Source : Google	
Gambar 2.5.2. 7 Swiss Ball. Source: Google	
Gambar 2.5.2. 8 Matras Gym. Source: Google	12
Gambar 2.5.2. 9 Alat Gym Dip Bar. Source: Google	12
Gambar 2.5.2. 10 Alat Olahraga Static Bicycle. source:Google	13
Gambar 2.5.2. 11 Treadmill. source: Google	13
Gambar 2.5.2. 12 Barbell Machine. Source: Google	
Gambar 2.5.2. 13 Eleptical Machine. Source: Google	14
Gambar 2.5.2. 14 Shoulder Press Machine. Souce: Google	15
Gambar 2.5.2. 15 Tricep Machine. Source: Google	15
Gambar 2.7.2. 1 peta lokasi Rockstar Gym. source: Google	40
Gambar 2.7.2. 2 Logo Perusahaan Rockstar Gym. source: Google	
Gambar 2.7.2. 3 Pintu masuk rockstar gym. source : google	
Gambar 2.7.2. 4 Area resepsionis. source:google	
Gambar 2.7.2. 5 Area Lobby. source: google	
Gambar 2.7.2. 6 playing room. source:google	
Gambar 2.7.2. 7 dancing room. source: google	
Gambar 2.7.3. 1 Kolam renang atlas. source: deauno.wordpress	44
Gambar 2.7.1. 1 Maps Fitness First Indonesia. Source: Google Earth	33
Gambar2.7.1. 2 Logo Fitness First. Source: Fitnessfirst.com	33
Gambar 2.7.1. 3 Fitness First Building. source: google	
Gambar 2.7.1. 4. Area Lobby. Source: Google	
Gambar 2.7.1. 5 Area Boxing. source: google	
2.7.1. 6 Cycling Studio. source: Google	
Gambar 2.7.1. 7 zumba area. source : google	
Gambar 2.7.1. 8 locker. Source: Goggle	
Gambar 2.7.1. 9 Mind and body studio. source: Google	
Gambar 2.7.1. 10 Swimming Pool. source : google	
Gambar 2.7.1. 11 Weight Training Area. source: Google	
Gambar 2.11.1. 1 Peta Delta Sport Center. source: google earth	55
Tabel 2.11.2. 1 Analisa Lokasi	55
Gambar 2.11.4. 1 Logo Perusahaan. source: damaiputragroup.com	
Gambar 2.11.4. 2 Logo Delta Sport Center. source: brosur	58

Gambar 2.12. 1 Standart Area Push Up. source:Human dimension and Interi Book	_
Gambar 2.12. 2 Jarak minimal berolahraga. sumber: Human dimension and interbook	rior space
Gambar 2.12. 3 Standart Excercise Bicycle. source: Human dimension and Inter	ior Space
Gambar 2.12. 4 Standart Area Pull Down. source: Human dimension and Inter-Book.	ior Space
Gambar 2.12. 5 Standart ukuran loker. source: Human dimension and Interior Sp	
Gambar 4.1. 1 Denah Eksisting Delta Sport Center and Family Club	67
Gambar 4.1.1. 1 Area Lobby. source: dokumen pribadi	
Gambar 4.1.1. 2 Area Kamar mandi. source: dokumen pribadi	
Gambar 4.1.1. 4 Area Kantin. source: dokumen pribadi	
Gambar 4.6.2.1. 1 Alternatif design cafe. source: dokumen pribadi	82
Gambar 4.6.2.2. 1 Alternatif desain ruang loker. source: dokumen pribadi	83
Gambar 4.6.2.3. 1 Alternatif Desain Lobby. source: dokumen pribadi	84
Gambar 4.6.2.4. 1 Alternatif desain cafe. source: dokumen pribadi	84
Gambar 4.6.2.6. 1 Lighting pada area lobby. source: dokumen pribadi	85
Gambar 4.6.5.2. 1 Tanaman Gantung pada cafe. source: google	85
Gambar 5.1.1. 1 Alternatif Layout 1. source: dokumen pribadi	89
Gambar 5.1.2. 1 Alternatif Layout 2. source: dokumen pribadi	90
Gambar 5.1.3. 1 Alternatif Layout 3. source: dokumen pribadi	91
Gambar 5.1.5. 1 skematik berwarna layout terpilih	93
Gambar 5.2.2. 1 3D ruang terpilih 1	95
Gambar 5.2.1. 1 Layout terpilih area 1	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.7.1. 1 Struktur Organisasi Fitness First Indonesia	35
Bagan 2.11.1. 1 Sejarah Delta Sport Center and Family Club	54
Bagan 2.11.5. 1 Hirarki Perusahaan	58
Bagan 4.4.1. 1 Diagram Matriks	74
Bagan 4.4.2. 1 Bubble Diagram	74
Bagan 4.5.2. 1 Hasil Kuisioner.	76
Bagan 5.1.4. 1 Pemilihan Alternatif layout	92
Bagan 5.1.4. 2 Bagan alternatif layout	92
Bagan 5.1.4. 3 weight method	92
DAFTAR TABEL	
Tabel 2.11.2. 1 Analisa Lokasi	55
Tabel 2.7.1. 1Analisa Lingkungan sekitar	33



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Sidoarjo tahun 2018 menyebutkan bahwa dari 38.30% atau sebanyak 647.714 penduduk di Sidoarjo, yang mengalami obesitas sebesar 37,80% atau sebanyak 98.442 penduduk, yang dimana 12,29% (31.572 penduduk) adalah laki-laki dan 17,11% (66.870 penduduk) adalah perempuan. Obesitas terjadi karena banyaknya kalori yang menumpuk dalam tubuh pada waktu yang lama dan mengakibatkan obesitas.

Berdasarkan data WHO (2014), Obesitas pada anak mengalami peningkatan setiap tahunnya. Obesitas bisa di hindari dengan melakukan olahraga yang bertujuan untuk membakar kalori dalam tubuh. Dengan olahraga yang teratur membuat seseorang menjadi bugar, olahraga juga meningkatkan kesehatan mental. Olahraga sebaiknya dikenalkan sedari dini, hal ini menjadikan agar seorang anak tidak menanggap olahraga menjadi aktivitas yang berat dan membosankan. *American Academy Of Pediatrics* menyebut bahwa anak yang ikut serta dalam kegiatan olahraga akan berkembang kemampuannya secara fisik maupun sosial. Seperti yang telah tertulis didalam Undang-Undang No. 5 tahun 2005 pada pasal 9 ayat 2, bahwa orang tua berkewajiban memberikan dorongan kepada anaknya untuk aktif berpartisipasi dalam berolahraga.

Sebagai masyarakat *modern* yang terus disibukkan dengan berbagai aktivitas, penurunan kualitas kesehatan dan stress menjadi hal yang sering terjadi. Olahraga menawarkan solusi meningkatkan kesehatan dan juga menyegarkan kembali pikiran yang *stress*. Salah satu fasilitas untuk mewadahi seseorang adalah dengan adanya *Sport Center*. *Sport Center* merupakan fasilitas dimana seseorang bisa berolahraga secara leluasa dan sebagai wadah untuk mengembahkan hobi mereka.

Dengan pesatnya perkembangan zaman, *Sport Center* sudah banyak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di Kabupaten Sidoarjo yang bernama Delta Sport Center and Family Club. Masing-masing *Sport Center* memiliki fasilitas dan keunikan yang berbeda-beda, membuat masyarakat ingin terus datang dan berolahraga disana.

Delta Sport Center and Family Club merupakan fasilitas umum yang berada didalam Perumahan Delta Sari Baru Waru-Sidoarjo, yang dikelola secara komersial oleh



Damai Putra Group. Tempat strategis yang dikelilingi oleh komplek ruko dan perumahan menjadikan fasilitas ini sebagai sarana penyaluran hobi dan berolahraga bagi warga sekitar. Fasilitas yang ditawarkan berupa *gym center, swimming pool,* lapangan badminton, dll. Selain itu Delta Sport Center and Family Club menawarkan penyewaan *multifunction hall* dan *side pool* yang bisa dijadikan sebagai tempat *wedding* ataupun *birthday party*. Saat ini PIC Delta Sport Center and Family Club menyatakan adanya penurunan kualitas fisik baik karena faktor usia, penggunaan ruang tidak maksimal, fasilitas yang tertinggal zaman dan jumlah saing *Sport Center* lain menyebabkan menurunnya pendapatan dan minat pengunjung untuk berkunjung pada *Sport Center ini*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa interior obyek merupakan masalah yang penting untuk diperbaiki. Untuk menciptakan minat pengunjung yang tinggi, penulis menawarkan adanya penambahan fungsi berupa *gym* anak sebagai pengenalan olahraga sejak dini untuk mengatasi masalah obesitas yang berada di Kabupaten Sidoarjo. Area gym dikemas dengan gaya *family-friendly* yang diambil dari nama obyek tersebut yaitu *family club* yang dimana bisa membuat orang tua bisa nyaman dan tidak khawatir terhadap anak mereka bila datang ke Delta Sport Center and Family Club. Dengan terciptanya fasilitas olahraga yang menarik dan tidak membosankan, diharapkan dapat membuat seseorang gemar berolahraga sejak dini dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada Delta Sport Center and Family Club tanpa mengurangi fungsi tempat tersebut dan memberikan kesan yang nyaman bagi semua pengunjung.

1.2.Batasan Masalah

- 1. Pada *re-desain* interior Delta Sport Center and Family Club ini tidak merubah struktur utama bangunan.
- 2. Batasan masalah pada area yang bersifat *public* seperti *lobby, locker room, fitness area*, dan kamar mandi.
- 3. Mengoptimalkan desain yang nyaman bagi semua *costumer*.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana meredesain interior ruang gym anak Delta Sport Center and Family Club agar anak bisa berolahraga dengan senang dan nyaman??



- 2. Bagaimana menciptakan sarana olahraga yang sesusai dengan kebutuhan anakanak dan dewasa?
- 3. Bagaimana mendesain interior yang dapat memotivasi anak untuk berolahraga di gym anak?

1.4.Tujuan

- 1. Mendesain ruangan yang menarik dengan konsep *family-friendly* agar memberikan suasana yang nyaman bagi anak-anak dan orang tua..
- 2. Mendesain sirkulasi yang optimal sesuai kebutuhan anak-anak dan orang tua..
- 3. Mendesain ruangan Delta Sport Center and Family Club yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya terutama orang tua dan anak-anak.

1.5. Manfaat

- 1. Menjadi bahan pertimbangan untuk renovasi interior Delta Sport Center and Family Club.
- 2. Memberikan referensi perancangan pada Sport Center yang akan datang
- 3. Menjadikan Delta Sport Center and Family Club sebagai tempat olahraga yang menarik dan menyenangkan bagi pengunjung.

LAPORAN TUGAS AKHIR DI - 184836

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054





BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Gaya Hidup

Gaya hidup atau *lifestyle* adalah pola tingkah laku yang mencerminkan seseorang melalui kepribadiannya masing-masing, sehingga membedakan statusnya dari orang lain dan lingkungan melalui lembaga-lembaga sosial yang mereka miliki. Karaktersitik gaya hidup meliputi dari dalam diri sendiri termasuk hubungan sosial, interaksi, hiburan, cara berpakaian dan kemudian menjamur pada kelompok. Gaya hidup memiliki tujuan yang dapat membentuk citra pengguna maupun partisipasinya.

Menurut Profesor Sosiologi Universitas Durham David Chaney, mengkaji persoalan gaya hidup secara lebih komprehensif dan didasarkan dari berbagai perspektif. Gaya hidup haruslah dilihat sebagai suatu usaha individu dalam membentuk identitas diri dalam interaksi sosial. Chaney (1996), mengatakan bahwa gaya hidup selanjutnya merupakan cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspekaspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik. Chaney juga berasumsi bahwa gaya hidup merupakan ciri masyarakat modern atau bisa disebut juga modernitas.

2.2. Gaya Hidup Modern

Zaman modern sekarang ini yang serba praktis, menuntut masyarakat untuk tidak ketinggalan dalam segala hal termasuk dalam bidang teknologi. Banyak masyarakat yang berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dalam hal pemahaman teknologi. Gaya hidup digital (digital lifestyle) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan gaya hidup modern yang sangat erat dengan teknologi informasi.

2.3. Manusia Modern

Manusia modern mempunyai sikap mental yang cenderung tidak bisa ter *control* karena banyaknya pemikiran-pemikiran yang sering datang serta pengaruh dari berbagai sumber. Nilai *modern* yang sangat terlihat di kehidupan individu dan masyarakat yaitu individualitas, materialistis, rasionalistas, disiplin, mengagungkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Nilai tersebut telah masuk ke kehidupan masyarakat sehingga pola pikir baik itu sikap dan perilaku terbentuk



oleh nilai *modern* tersebut dan inilah ciri manusia *modern*. Adapun ciri manusia modern menuru Alex Inkeles dan Afan Gaffar (1995) sebagai berikut :

- 1. Bersedia menerima pengalaman baru.
- 2. Mampu menyatakan pendapat dan membentuk opini mengenai persoalan apa saja yang ada dalam masyarakat.
- 3. Berorientasi ke masa kini dan masa depan bukan masa lampau.
- 4. Selalu berorientasi pada perencanaan.
- 5. Memiliki keyakinan untuk bekerja.
- 6. Percaya bahwa segala hal dan keadaan harus bisa diperhitungkan.
- 7. Percaya ada harga diri dan keagungan harkat hidup dan kegunaan manusia.
- 8. Percaya pada IPTEK.
- 9. Percaya kepada keadilan dalam masyarakat.

2.4. Gaya Hidup Sehat

Menurut (Depkes RI, 1997) gaya hidup sehat adalah segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan. Pola perilaku (behavioral patterns) akan berbeda dalam situasi atau lingkungan sosial yang berbeda dan senantiasa berubah, tidak ada yang menetap (fixed).

Gaya hidup sehat ini dapat meningkatkan kualitas diri serta memberikan kesempatan untuk hidup lebih panjang. Kehidupan yang kebih baik juga akan diperoleh individu mampu mengimbangannya dengan olahraga yang semakin menyehatkan tubuh. Olahraga yang bisa didapat berupa fitness center, karena perkembangan fitness center yang sangat digemari masyarakat mampu menjadikan salah satu solusi masalah kurangnya ktivitas fisik atau gerak yang dialami manusia (Widiyanto, 2015).

2.5. Studi Olahraga

2.5.1. Pengertian Olahraga

Olahraga berasal dari dua suku kata, yaitu olah dan raga, yang berarti memasak atau memanipulasi raga dengan tujuan membuat raga menjadi matang (Ateng, 1993). Olahraga digunakan untuk segala jenis kegiatan fisik, yang dapat



dilakukan di darat, air,maupun udara. Olahraga juga di definisikan sebagai proses sistematik yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan, pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila. Husdarta (2010: 23).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah proses sistematis dan terprogram yang dilakukan guna mencapai kesejahteraan jasmani, rohani dan sosial yang diaplikasikan dalam berbagai aktivitas permainan, perlombaan maupun pertandingan. Oleh karena itu olahraga harusnya menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena mengingat manfaat yang sangat besar bagi tubuh manusia.

2.5.2. Macam-Macam Olahraga

2.5.2.1. Pusat Kebugaran / Fitness Center

Menurut Griwijoyo (dalam Djoko Pekik, 2000) pusat kebugaran adalah suatu kegiatan dalam ruangan dengan menawarkan kegiatan olahraga dari yang tanpa menggunakan alat, sampai yang menggunakan alat-alat yang canggih, yang diantaranya bertujuan prestasi. Pusat kebugaran merupakan tempat olahraga yang menawarkan berbagai program latihan kebugaran dengan fasilitas yang menunjang.

Fitness Center merupakan salah satu produk dari industri yang menghasilkan jasa, maka para pelaku usaha juga pasti bersaing dalam menarik pelanggan sebanyak-banyaknya dan berupaya meningkatkan kepuasan pelanggan. Menurut (Reis, dkk Butarbutar, 2002) ketika seseorang merasa mampu dan optimis untuk menjalani olahraga kebugaran di fitness center maka orang tersebut akan memiliki rasa percaya diri yang lebih baik. Melihat berbagai kebutuhan dan manfaat yang ingin diperoleh para anggota member fitness memenuhi kebutuhannya dapat dikatakan bahwa, setiap anggota memiliki dorongan motivasi yang berbeda-beda saat memutuskan untuk mendatangi suatu pusat kebugaran.

A. Tujuan Melakukan Fitness



Tujuan fitness adalah dengan menjalankan pola hidup sehat dan olahraga sebagai bagiannya. Setelah berolahraga, memenuhi kecukupann nutrisi yang dibutuhkan, turut memelihara kualitas istirahat, tentunya member fitness ingin melihat hasil dalam bentuk kemajuan fisik agar tidak semua waktu, usaha, dan uang menjadi sia-sia. Berikut adalah beberapa bentuk kemajuan fisik:

- 1. Peningkatan kekuatan
- 2. Peningkatan stamina
- 3. Peningkatan fleksibilitas
- 4. Perbaikan komposisi tubuh (pelangsingan, penurunan berat badan, dan menaikkan berat badan).

B. Alat-alat Fitness

Alat *fitness* yang banyak jumlah dan ragamnya tersebut berfungsi untuk mengisolasi bagian otot tertentu yang ingin dilatih sehingga dapat mengembangkan bagian otot tersebut. Secara umum alat *fitness* dibagi menjadi 3 kategori yaitu *freeweight, body weight training station*, dan mesin.

1. Alat fitness freeweight

Disebut freeweight karena alat-alat dalam kategori ini berupa beban yang dapat digerakkan secara bebas tanpa terikat pada kabel atau benda lainnya. Meskipun ukurannya yang kecil dan mudah diletakkan dimana saja, alay fitness ini memiliki manfaat seperti meningkatkan keseimbangan tubuh, meningkatkan kekuatan fisik dan membakar banyak kalori

Macam-macam alat yang termasuk dalam kategori freeweight:

1. Dumbbell

Dumbbell adalah **alat fitness** dasar. Bentuknya ialah 2 buah beban yang tersambung oleh batang besi pendek. Biasanya akan menemukan banyak alat ini di *gym* dengan ukuran yang berbeda-beda. Alat ini sangat



Gambar 2.5.2. 1. Alat Olahraga dumbell. source :google



praktis karena dapat dibawa mana pun dan tidak perlu menggunakan ruangan yang luas ketika menggunakannya untuk berlatih

2. Barbell

Barbell adalah versi besar dari dumbbell. Alat ini dihubungkan batang besi yang panjang dan umumnya beban pada kedua sisinya dapat di bongkar pasang untuk mengatur beban agar sesuai dengan kemampuan penggunanya. Barbell adalah alat yang harus digunakan dengan 2 tangan. Alat ini dapat membuat otot bagian kanan dan kiri berkembang secara seimbang.



Gambar 2.5.2. 2 Alat Olahraga Barbell. Source : Google

3. Weight plates

Alat ini adalah beban yang berbentuk cakram dari logam. Alat ini Dapat digunakan untuk 2 hal yaitu menggunakannya sendiri untuk latihan atau menambahkannya sebagai beban tambahan untuk alat lainnya.



Gambar 2.5.2. 3 Gambar Weight Plates. Source : Google

2. Body Weight Training Station



Body weight training station adalah alat-alat yang digunakan untuk membantu latihan fitness yang hanya menggunakan beban tubuh seperti push up, chin up, dip, dan lain sebagainya. Keuntungan latihan dengan alat-alat ini adalah sangat efektif karena menyesuaikan dengan kondisi tubuh kita.

Macam-macam alat body weight training station:

1. Fitness bench

Fitnes bench adalah alat berbentuk bangku yang digunakan untuk meningkatkan variasi latihan yang bisa kita lakukan. Dengan alat ini kita bisa menambah variasi pada *dip*, *push up*, *jump*, dan lain sebagainya.



Gambar 2.5.2. 4 Gambar Fitness Bench. Source: Google

2. Hyper extension bench

Bangku ini umumnya dipakai untuk melatih otot paha, punggung dan



pantat. Alat ini sebenarnya memudahkan kita untuk melakukan jenis latihan *back up*.

Gambar 2.5.2. 5 Alat Gym hyper extension Bench. source: Google



3. Sit up bench

Seperti namanya, alat ini membantu untuk melakukan *sit up*. Dengan alat ini anda dapat melakukan variasi gerakan *sit up* dan *crunch* yang lebih banyak dari pada tanpa menggunakan alat ini. Selain itu alat ini juga membantu meningkatkan intensitas dan efektifitas gerakan sit *up* dan *crunch*.



Gambar 2.5.2. 6 Sit Up Bench. Source: Google

4. Swiss Ball

Swiss ball adalah sebuah bola karet yang berisi udara. Alat ini digunakan sebagai penopang tubuh seperti sebuah bench, semua latihan yang dapat anda lakukan di bench dapat juga anda lakukan dengan alat ini. Bentuk bola yang bulat dan tidak stabil akan membuat keseimbangan anda meningkat jika melakukan latihan dengan alat ini.





5. Matras

Matras adalah alat berupa karpet yang umumnya terbuat dari bahan yang tidak licin. fungsi matras ialah sebagai landasan tubuh kita ketika melakukan latihan agar tidak licin dan terlalu keras. Matras dapat digunakan untuk *push up, sit up*, gerakan yoga, dan lain sebagainya.



Gambar 2.5.2. 8 Matras Gym. Source: Google

6. Dip Bar

Dip bar digunakan untuk penopang tubuh ketika melakukan gerakan *dip*. Alat ini berupa dua batang pararel yang digunakan untuk berpegangan. Dengan menggunakan alat ini, kita dapat melatih otot bahu, lengan dan dada.



Gambar 2.5.2. 9 Alat Gym Dip Bar. Source: Google

3. Alat Fitness Mesin

Alat *fitness* mesin umumnya berbentuk sebuah alat berukuran besar dan komplek yang digunakan untuk mengisolasi latihan agar mendapatkan hasil maksimal pada otot tertentu.



Macam – macam mesin fitness:

2. Static Bicycle

Static bicycle atau sepeda statis adalah alat untuk bersepeda didalam ruangan. Selain untuk melatih otot kaki, alat ini biasanya digunakan untuk membakar lemak atau cardio. Kecepatan dan tekanan dalam mengayuhnya dapat diatur menyesuaikan dengan kemampuan seseorang.



Gambar 2.5.2. 10 Alat Olahraga Static Bicycle. source: Google

3. Treadmill

Treadmill merupakan alat yang sangat umum ditemukan di gym dan umumnya digunakan untuk latihan cardio atau pembakaran lemak. Treadmill sendiri adalah alat yang digunakan untuk melakukan jalan atau lari di tempat. Mesin ini sangat praktis karena kecepatan nya dapat diatur dengan kemampuan.



Gambar 2.5.2. 11 Treadmill. source: Google

4. Barbell Machine

Fungsi *barbel mahine* adalah sebagai penopang agar gerakan menjadi stabil ketika menggunakan mangangkat barbel sehingga resiko

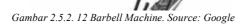




cidera pun dapat terhindarkan. Alat ini juga meungkinkan untuk menggunakan *barbell* dengan posisi tubuh berbaring di *bench*.

5. Eleptical Machine

Mesin ini merepresentasikan cara kita berjalan. Dengan *eliptical machine* ini kita melatih otot kaki yang biasa kita gunakan untuk berjalan dengan cara menambahkan tekanan yang harus kita lakukan lebih dari ketika kita berjalan biasa.





Gambar 2.5.2. 13 Eleptical Machine. Source: Google

6. Shoulder Press Machine

Seperti namanya, mesin ini melatih otot bagian bahu. Menggunakan alat ini akan memaksa bahu untuk menekan kebawah yang mana sangat sulit dilakukan tanpa menggunakan alat ini.





Gambar 2.5.2. 14 Shoulder Press Machine. Souce: Google

7. Tricep Machine

Mesin ini melakukan gerakan menarik beban ke arah bawah yang akan melatih otot *tricep*. Beban yg ditarik dapat disesuaikan menurut kemampuan masing-masing pengguna.



Gambar 2.5.2. 15 Tricep Machine. Source: Google

2.5.2.2. Gymanistic

Kata "Gymanistic" berasal dari bahsa Yunani Kuno, yang berarti suatu sarana yang baik untuk pendidikan melatih fiisk dan intelektual. Diruang gymanisum inilah mereka dilatih fisiknya untuk menanamkan rasa disiplin dan sportif. Dengan pemikiran yang bermacam-macam dari sudut pandang masyarakat, ruangan gymnasium adalah ruangan yang dipenuhi oleh orang-orang yang berbadan keker yang tengah melatih otot-otot dengan peralatan pembentuk badan yang serba modern dan didampingi instruktur yang juga berbadan atletis.



Gym sendiri memiliki arti yang lebih luas dan memiliki makna ruang atau gedung olahraga. Singkat kata, gym merupakan suatu tempat bagi mereka yang ingin menyegarkan badan dengan melakukan olahraga seperti *fitness, aerobic*, zumba, yoga, dan lain sebagainya.

2.5.2.3. Urutan berolahraga di Gym Center

Olahraga merupakan kegiatan yang berisiko cedera apabila tidak dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, aktivitas ini membutuhkan persiapan yang tepat guna mengurangi risiko tersebut. Sebelum berolahraga sangat dianjurkan untuk melakukan pemanasan (warming up).

Pemanasan merupakan tahap mempersiapkan tubuh untuk menghadapi aktivitas fisik yang berat contohnya berolahraga. Pada fase ini tubuh akan melakukan transisi dari keadaan istirahat ke kondisi siap. Pemanasan penting dilakukan untuk mengoptimalkan performa dan memperkecil risiko cedera. Efek umum dari melakukan pemanasan adalah detak jantung, sirkulasi darah dan suhu tubuh akan meningkat secara perlahan. Aktivitas ini biasanya dilakukan 5-10 menit sebelum latihan inti dimulai.

Peregangan (streching) adalah aktivitas meregangkan otot rangka untuk mengurangi kekakuan otot atau meningkatkan kelenturan / fleksibilitas otot agar siap melakukan gerakan-gerakan olahraga yang lebih banyak dan lebih cepat. Peregangan sendiri dapat dibagi kembali menjadi dua jenis yaitu statis dan dinamis.

- Peregangan statis adalah melakukan gerakan-gerakan statis dengan intensitas rendah. Contohnya menekuk siku kanan ke arah kiri belakang, kemudian menahannya selama beberapa waktu.
- Peregangan dinamis adalah melakukan gerakan-gerakan dinamis dengan intensitas rendah-sedang. Contoh pemanasan dinamis menggerakgerakkan tangan atau kaki ke depan dan ke belakang dalam beberapa hitungan.
- Penelitian terbaru menunjukkan bahawa peregangan statis tidak memberikan manfaat dalam pencegahan cedera, sehingga dianjurkan untuk melakukan peregangan dinamis sebagai pemanasan.



Adapun latihan fitness yang dianjurkan bagi pemula khusunya wanita menurut *gymfitnessindo.com* adalah

1. Menjadwalkan Latihan

Langkah pertama untuk latihan fitness yang benar adalah membuat jadwal porsi latihan.Untuk pemula, sebaiknya membuat jadwal latihan dalam satu minggu untuk latihan kardio sebanyak tiga kali dan dua kali latihan kekuatan.

• Contoh jadwal latihan, misalnya, pada hari Senin, Rabu, dan Jum'at untuk sesi kardio, kemudian pada hari Selasa dan Kamis untuk sesi latihan kekuatan. Pembuatan jadwal tersebut bertujuan untuk memberi waktu istirahat untuk otot dan masa pemulihan di antara sesi latihan kardio dan kekuatan. Selanjutnya, tambahkan juga latihan peregangan statis selama 10 hingga 15 menit secara rutin pada akhir latihan mingguan pada jadwal.

1. Latihan Kardio

Ada beragam jenis latihan kardio yang bisa Anda coba terutama jika Anda melakukan latihan di tempat gym, yaitu sepeda statis, mesin elliptical, stair climbers, treadmill, serta mesin *rower*. Sebagai pemula, lakukanlah latihan dengan intensitas yang lebih rendah dahulu. Semua alat-alat untuk latihan kardio tersebut dapat digunakan untuk latihan kardio dengan intensitas yang ringan.

Untuk perempuan usia 40 tahunan ke atas, secara alami kepadatan tulang tubuhnya sudah mengalami penurunan karena hormon. Oleh karena itu, disarankan untuk mengombinasikan latihan-latihan yang menggunakan kaki seperti treadmill, stair climbers, dan mesin elliptical.

Pada awal sesi latihan kardio, seseorang dapat latihan selama 15 menit dan naikkanlah durasinya secara bertahap ketika sistem kardiorespirasi Anda telah mengalami perkembangan.

2. Latihan Kekuatan

Cara fitness yang benar selanjutnya adalah dengan melatih kekuatan dalam beberapa sesi latihan. Perempuan mempunyai hormon pembentukan otot dengan kadar lebih rendah secara alamiah. Dalam sesi



latihan kekuatan ini dapat memberi manfaat yang efektif untuk mempercepat laju metabolisme tubuh.

Selain itu, juga berfungsi untuk meningkatkan masa otot tanpa lemak, membangun kepadatan tulang yang kuat, dan membentuk susunan tubuh yang sehat. Sesi latihan kekuatan yang dapat Anda lakukan adalah chest press, leg press, shoulder press, back rows, leg extensions, sampai crunches. Pada setiap set, lakukanlah 12 kali pengulangan pada setiap latihan.

3. Latihan Fleksibilitas

Tujuan dari latihan fleksibilitas selain supaya tubuh lebih fleksibel adalah untuk mengurangi ketegangan otot. Latihan fleksibilitas juga dapat membuat postur tubuh lebih baik sehingga dapat mengurangi resiko terkena cedera.

4. Bench Press

Untuk para pemula dalam *fitness*, lakukanlah latihan *bench press* dimana merupakan salah satu latihan paling dianjurkan saat di gym. Selain itu, latihan ini juga tidak membutuhkan peralatan rumit. Anda hanya memerlukan dumbell atau barbell untuk dapat melakukan latihan bench press ini.

Bench Press berfungsi untuk melatih bagian tubuh atas, dan membuat otot lengan serta dada bekerja secara maksimal.

5. Squat

Squat adalah salah satu cara agar otot kaki dan bokong terbentuk dengan baik. Ini adalah salah satu latihan fitness paling direkomendasikan untuk para pemula fitness. Cara squat adalah dengan jongkok ke belakang kemudian kembali ke posisi duduk. Setiap set terdiri dari 8 hingga 12 kali pengulangan. Anda harus melakukan 3 sampai 4 set pada setiap latihan squat.

6. Deadlift

Latihan terakhir yang paling direkomendasikan untuk pemula adalah bernama deadlift. Fungsi dari deadlift adalah untuk membuat otot di bagian core dan pinggang belakang lebih kuat. Selain itu, latihan ini



dapat membakar lemak di area sekitar perut.Latihan deadlift memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dimana otot bagian perut akan banyak dilibatkan.

Oleh karena itu, disarankan kepada para pemula yang akan latihan deadlift sebaiknya menggunakan sabuk di area perut. Waktu yang dianjurkan untuk melakukan latihan deadlift adalah seminggu dua kali karena termasuk dalam sesi latihan fitnes yang lumayan sulit dan berat.

2.5.3. Manfaat Olahraga Bagi Tubuh Manusia

Olahraga pada dasarnya merupakan kebutuhan setiap manusia di dalam kehidupan, agar kondisi fisik dan kesehatannya tetap terjaga dengan baik. Olahraga dapat meningkatkan kesehatan dan mencegah timbulnya penyakit seperti jantung, diabeter tipe 2, osteoporosis, kanker dan obesitas. Dalam olahraga tidak hanya melatih aspek jasmani, namun juga menjangkau aspek rohani dan aspek social. Kesadaran masyarakat untuk berolahraga memberikan kontribusi dalam pembangunan individu yang cerdas, sehat terampil, tangguh, kompetitif, sejahtera dan bermartabat.

Adapun Menurut Daniel Landers, Profesor Pendidikan Olahraga dari Arizona State University ada beberapa manfaat yang bisa diambil dari berolahraga seperti :

1. Meningkatkan daya tahan tubuh

Olahraga yang teratur, akan meningkatkan fungsi hormon-hormon dalam tubuh yang mampu meningkatkan daya tahan tubuh.

2. Meningkatkan fungsi otak

Keteraturan dalam berolahraga dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kesehatan. Dengan olahraga, jumlah oksigen dalam tubuh akan meningkat sehingga mempelancar aliran darah menuju otak sehingga meningkatkan fungsi otak.

3. Mengurangi stress

Dengan olahraga, seseorang dibantu untuk menjaga emosi dan mengurangi kegelisahan sehingga mengurangi stress dalam dirinya.

4. Menurunkan kolesterol



Dengan olahraga tubuh akan bergerak dan melakukan pembakaran kalori, sehingga membantu tubuh untuk mengurangi lemak yang berada dalam tubuh. Olahraga yang teratur juga mendapat membakar kolesterol, hal ini sangat membantu tubuh tetap fit dan mengurangi resiko darah tinggi, stroke, obesitas dan penyakit jantung.

2.5.4. Manfaat berolahraga bagi anak usia dini

Olahraga juga mempunyai peran yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya bagi tumbuh dan kembang anak agar menjadi optimal baik dari segi fisik, mental dan emosionalnya. Aktivitas fisik yang tepat akan memacu tumbuh kembang anak secara optimal tapi itu bukan berarti anak harus melakukan senam jasmani setiap hari seperti hal nya orang dewasa. Olahraga bagi anak terutama anak balita tidak harus dalam bentuk gerakan terstruktur, seperti senam jasmani, *gym*, atau bulutangkis. Kegiatan seperti bersepeda, bermain lompat tali dan berlari-larian itu sudah merupakan latihan jasmani bagi anak dan mendukung anak untuk mengeksplorasi gerak agar menjadi lebih baik.

2.5.4.1.Karakteristik olahraga anak usia dini

- Usia 4 − 12 tahun

Anak pada usia ini membutuhkan aktivitas fisik yang membangun kekuatan, koordinasi, kepercayaan diri dan mengajarkan tentang hidup sehat. Anak-anak usia sekolah harus melakukan berbagai kegiatan, olahraga dan permainan yang sesuai dengan kemampuan, usia dan minat mereka. Aktivitas yang fisik yang bisa dilakukan pada anak-anak usia sekolah adalah:

- Melakukan *aerobic*, yang dimana anak-anak menggunakan otot mereka. Contoh : berlari, berenang, dan menari
- Aktivitas fisik dilakukan kurang lebih 60 menit.
- Aktivitas fisik penguatan otot dan tulang dilakukan setidaknya 3x dalam seminggu.



- Membangun otot dan tulang bisa didapat ketika anak-anak sedang berlari, melompat dan melakukan permainan.

2.6. Kajian Gym Anak dan Dewasa

Banyak dari orang dewasa mengira olahraga merupakan harga yang membosankan seperti, pergi ke pusat kebugaran untuk melakukan *runnin* pada *treadmill* atau menghilangkan lemak. Namun hal ini berbeda dengan seorang anak yang menganggap olahraga merupakan tempat mereka bermain dan bergerak aktif. Banyak hal yang bisa diambil dengan berolahraga, contohnya adalah:

- Membuat otot dan tulang yang lebih kurang
- Tubuh lebih ramping
- Berkurangnya resiko obesitas, tekanan darah dan kadar kolesterol. Selain menikmati manfaat kesehatan dari olahraga yang teratur, anak bisa lebih

mampu menanganin tantangan fisik dan emosional.

2.6.1. Olahraga menurut Usia

No	USIA	MENURUT WHO	MENURUT AMERICAN
			ACADEMY OF FAMILY
			PHYSICANS
1	5-17 TAHUN	-dilakukan dalam waktu 60 menit.	Children
		-3x dalam seminggu	-berlari
		-bermain	-memanjat
		-melompat	-bermain ditaman
		-berlari	-melompat
		-menendang bola	-1jam perhari
		-memanjat	
			Teens
			-bersepeda
			Bermain sepak bola
			-1jam perhari
2	18 – 64 TAHUN	-berjalan	20 tahun
		-menari	-fitness
		-hiking	-hiking



		-berenang				-30 menit perhati, 5x dalam
		-bersepeda				seminggu
		-menanam				
		-aerobic				30 tahun
		-dilakukan	150	menit	dalam	-gym
		seminggu				-angkat beban
						-berjalan
						-jogging
						-yoga
						-dll
						40 tahun keatas
						-cardio workout
						-bersepeda
						-berenang
3	65 KEATAS	-berjalan				-melatih keseimbangan
		-menari				dengan satu kaki
		-berenang				-berjalan
		-bersepeda				-menari
		-dilakukan	150	menit	dalam	-water aerobic
		seminggu				- 30 menit dalam 5x
						seminggu

2.6.2 Fasilitas Gym anak dan Dewasa

Fasilitas pada gym anak berbeda dengan yang diberikan pada orang dewasa. Yang pada umumnya alat-alat gym menggunakan warna gelap dan di desain dengan ruangan yang redup. Gym anak dibuat dengan suasana menyenangkan seperti di taman bermain namun tetap tidak meninggalkan halhal penting untuk anak. Fasilitas yang diberikan pada gym anak adalah

- Air Walker yang berguna untuk menguatkan otot kaki dan tangan
- Trampoline untuk meningkatkan keseimbangan pada anak



- Ring Basket, bermain basket membutuh tubuh ideal dan menjadikan anak lebih tinggi
- Perosotan, mengoptimalkan tumbuh kembang anak salah satunya adalah motoric kasar (ketika menaiki tangga) dan menjaga keseimbangan tubuh pada anak
- Monkey Bar melatih anak menjadi berani dan seimbang.
- -Ayunan gantung tali melatih keseimbangan dan koordinasi serta ketangkasan pada anak

2.6.3. Psikologi Warna untuk Interior anak

Warna merupakan salah satu hal yang bisa mempengaruhi fisik, pikiran dan perasaan seseorang dengan energi yang dihasilkan oleh cahaya, banyak literature mengatakan warna berkaitan dengan pengembangan kreativitas, produktivitas dan pembelajaran otak. Dampat warna bagi manusia sangat beragam seperti memberi kegembiraan, memberi ketenangan, memberi inspirasi, meningkatkan kegelisahan atau memberi perdamaian. Efek tersebut bisa dilihat jelas pada seoarang anak. Seorang anak bisa lebih peka terhadap warna.

Karna ini, sangat penting memilih warna yang cocok untuk anakanak. Menggunakan warna merah untuk sebuah ruang membuat anak menjadi gelisah, atau memakai pakaian berwarna merah pada mereka bisa membuat mereka menjadi lebih gugup dan tegang.

Warna merupakan salah satu faktor yang kuat dan penting dalam interior desain. Warna dapat membengaruhi respon psikologis dan kesehatan bagi anak-anak, terkhususnya anak pada usia 6-7 tahun yang telah diterima disekolah namun mereka belum memiliki cukup kemampuan untuk membaca dan menulis. Beberapa tahun belakangan ini, penelitian mengatakan warna bukan hanya digunakna untuk menciptakan lingkungan yang indah dan elegan namun sebagai sarana komunikasi pada anak-anak.

Penelitian ilmiah mengatakan bahwa warna tidak hanya mempengaruhi dalam pengelihatan luar saja namun juga sistem saraf pusat. Menurut sistem pengukuran pada denyut jantung, pria dan wanita memiliki



reaksi yang berbeda dalam warna. Hal ini bisa dilihat dari seorang anak yang temperamental lebih mereda bila ruangan tersebut berwarna biru atau merah muda.

Ketika warna ditransmisikan dari mata kedalam otak, otak mengeluarkan hormon yang mempengaruhi emosi, mental dan energi. Diruangan yang sebagian berwarna kuning, bayi bisa merasakan kecemasan sedangan mereka bisa merasakan kenyamanan dan perdamaian bila mereka diletakkan pada ruangan yang memiliki kombinasi biru, hijau dan kuning. Berikut merupakan penjelasan warna dalam psikologi pada anal.

1. Merah

Merah merupakan warna yang sangat dominan dibandingkan dengan warna yang lainnya. Warna merah sering mengalihkan perhatian karna hal ini penggunaan warna merah pada dinding di ruangan anak harus dihindari. Penggunaan warna merah yang intens dapat berdampak negative terhadap anak-anak yaitu mereka bisa merasakan ketegangan dan menjadi pribadi yang agresif

2. Kuning

Kuning dikenal dengan warna yang paling menggembirakan. Dia mempresetasikan kebebasan dan kebaikan. Dia memancarkan kehangatan, keceriaan, kegembiraan dan memberikan inspirasi. Secara simbolis warna kuning cocok digunakan untuk sebuah ruangan karna dapat mempengaruhi ingatan, motivasi dan perhatian. Namun jika penggunaan terlalu banyak bisa juga menyebab psikologis seseorang menjadi pemarah dan tegang. Hasil penelitian seorang bayi bisa menangis lebih banyak bila ruangan tersebut hanya focus pada warna kuning saja.

3. Biru

Berkebalikan dengan warna merah, warna biru bersifat menenangkan, mengurangi tekanan darah, jantung dan mengurangi kecemasan. Anakanak yang memiliki masalah tidur atau gampang bosan dan masalah perilaku lainnya dapat menghabiskan waktu dilingkungan yang bernuansa biru untuk membantunya.

4. Hijau



Dalam psikologis hijau menggambarkan kesehatan dan memberikan efek yang menenangkan. Hijau mengingatkan pada perdamaian, ketenangan dan keheningan. Penggunaan warna hijau dapat digunakan pada ruangan anak-anak hingga dewasa. Bila hijau digabungkan dengan warna kuning dan biru bisa menghasilkan dampak yang bagus bagi psikologi anak-anak.

5. Orange

Orange merupakan percampuran dari warna merah dan kuning. Warna ini mempresentasikan keceriaan, kemampuan bersosialisasi dan bersifat ekstovert. Warna ini sangat ideal dalam mengatasi kelelahan. Warna orange sendiri mewakili kepercayaan diri, kemandirian, dan persaingan.

6. Ungu

Percampuran warna merah dan biru ini bisa menginspirasi kreativitas dan gairah. Warna ungu juga dapat memiliki nuansa yang mewah dan berkaitan dengan kekayaan dan *royalty*.

7. Pink

Pink, merupakan pencampuran warna merah dan putih, secara fisik memberi pengaruh positif yaitu menenangkan dan menghangatkan. Pink sering digambarkan pada *feminity*. Penggunaan warna pink yang terlalu banyak pada anak yang pendiam disebut tidak baik karna pink membuat anak tidak bersemangat.

2.7. Kajian Objek Desain

2.7.3. Kajian Sport Center / Gelanggang Olahraga

A. Deskripsi

Sport center dalam Bahasa Indonesia biasa disebut dengan Gelanggang Olahraga. Gelanggang Olahraga berasal dari kata "gelanggang" dan "olahraga". Gelanggang memiliki pengertian ruang atau lapangan tempat meyabung ayam, tinju, berpacu, berolahraga, dan sebagainya sedangkan olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Pengertian dari Gelanggang Olahraga adalah ruang atau lapangan yang digunakan sebagai tempat/media untuk menggerakkan badan dengan tujuan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.



Sport center adalah bangunan yang mewadahi berbagai olahraga didalam ruangan tertutup maupun terbuka. sarana dan prasarana yang dimiliki juga memasukkan unsur pendukung seperti sarana rekreasi, sarana perdagangan (retail) dan restoran.

B. Fungsi Sport Center

Fungsi utama *sport center* adalah sebagai wadah dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan olahraga. Namun dikarenakan olahraga juga terdapat jenisnya, maka fungsi *sport center* pendapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Kompetisi

Sport center yang lebih bersifat kompetisi biasanya memiliki tribun untuk penonton serta memakai standard ruang dan luasan yang sesuai dengan ketentuan dan standard internasional.

2. Rekreasi

Sport center yang lebih bersifat rekreasi biasanya tidak terdapat tribun penonton. Terdapat juga beberapa sport center yang menyediakan tribun, namun dengan kapasitas yang seadanya saja. Fasilitas di dalam sport center ini juga lebih santai dan tidak terlalu formal, bahkan terdapat beberapa sport center yang ruang dan luasannya tidak sesuai dengan ketentuan yang ada. Selain dari segi fasilitas yang tergolong santai, biasanya kategori sport center ini dilengkapi dengan cafe atau restoran, tempat nonton bareng, dan lain-lain.

2.7.3.1.Persayaratan Bangunan Sport Center

A. Tata cahaya

Tingkat penerangan, pencegahan silau, serta sumber cahaya lampu harus memenuhi ketentuan berikut:

Tingkat penerangan horizontal pada area 1 meter di atas permukaan lantai untuk semua tipe bangunan gedung olahraga:

- 1. Latihan dibutuhkan minimal 200 lux.
- 2. Pertandingan dibutuhkan minimal 300 lux.
- 3. Pengambilan video dokumentasi dibutuhkan minimal 1000 lux.



- 4. Penerangan buatan dan/atau penerangan alami tidak boleh menimbulkan penyilauan bagi para pemain.
- 5. Pencegahan silau akibat matahari harus sesuai dengan SK SNI T-05-1999- F tentang Pencahayaan pada Bangunan.
- 6. Sumber cahaya lampu atau bukaan harus diletakkan dalam satu area pada langit-langit sedemikian rupa sehingga sudut yang terjadi antara garis yang dihubungkan sumber cahaya tersebut dengan titik terjauh area setinggi 1,5 m garis horizontalnya minimal 30°
- 7. Apabila gedung olahraga digunakan untuk menyelenggarakan lebih dari satu kegiatan cabang olahraga, maka untuk masing-masing kegiatan harus tersedia tata lampu yang sesuai untuk kegiatan yang dimaksud.
- 8. Masing-masing tata lampu harus merupakan instalasi satu dengan yang lainnya.
- 9. Apabila menggunakan tata cahaya buatan, harus disediakan generator set yang kapasitas daya minimum 60% dari terpasang, generator set harus dapat bekerja maksimum 10 detik pada saat aliran PLN padam.

B. Tata Warna

Koefisien refleksi dan tingkat warna langit-langit, dinding, dan lantai arena harus memenuhi ketentuan seperti yang tercantum pada tabel berikut:

Konfisien No. Komponen Tingkat dan refeksi warna 1. Langit-langit 0.5 - 0.7Cerah 0,4-0,62. Dinding Sedang dalam arena 0.1 - 0.43. Lantai arena Agak gelap

2.6.1. 1 Tabel Tata Warna

C. Tata Suara

Tingkat kebisingan lingkungan maksimal yang diizinkan adalah 25 db.



D. Tata Udara

Tata udara dapat menggunakan ventilasi alami atau ventilasi mekanis, serta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- 1. Apabila menggunakan ventilasi alami, maka harus memenuhi Luas bukaan minimum adalah 6% dari luas lantai efektif.
- 2. Peletakan ventilasi alami harus diatur mengikuti pergerakan udara silang.
- 3. Apabila menggunakan ventilasi buatan, maka harus memenuhi: Volume pergantian udara minimum sebesar 10-15 m³/jam/orang.
- 4. Alat ventilasi buatan tidak menimbulkan kebisingan di dalam arena dan tempat penonton.

A. Komponen Bangunan

3. Tangga

Tangga harus memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Jumlah anak tangga minimal 3 buah, maksimal 16 buah; bila anak tangga diambil lebih besar dari 16, harus diberi bordes dan anak tangga berikutnya harus berbelok terhadap anak tangga dibawahnya.
- Lebar tangga minimal 1,10 m, maksimal 1,80 m; bila lebar tangga diambil lebih besar dari 1,80 m, harus diberi pagar pemisah pada tengah bentang.
- Tinggi tanjakan tangga minimal diambil 15 cm, maksimal 17 cm.
- Lebar injakan tangga minimal diambil 28 cm, maksimal 30 cm.

4. Lantai

Lantai harus memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Lantai harus stabil, kuat dan kaku, serta tidak mengalami perubahan bentuk atau lendut, selama dipakai.
- Lantai harus mampu menerima beban kejut dan beban gravitasi minimal 400 kg/m2.
- Permukaan lantai harus terbuat dari bahan yang bersifat elastis.
- Permukaan lantai harus rata tanpa ada celah sambungan.
- Permukaan lantai harus tidak licin.
- Permukaan lantai harus tidak mudah aus.
- Permukaan lantai harus dapat memberikan pantulan bola yang merata.



5. Dinding arena

- Dinding olahraga dapat berupa dinding pengisi, dan atau dinding pemikul beban, serta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
- Konstruksi dinding harus kuat menahan benturan dari pemain atau pun bola.
- Permukaan dinding pada arena harus rata, tidak boleh ada tonjolan- tonjolan, dan tidak boleh kasar.
- Bukaan-bukaan pada dinding kecuali pintu, minimal 2 m di atas lantai.
- Sampai pada ketinggian dinding 2 m, tidak boleh ada perubahan bidang, tonjolan atau bukaan yang tetap.
- Harus dihindari adanya elemen-elemen atau garis-garis yang tidak vertikal atau tidak horizontal, agar tidak menyesatkan jarak, lintasan dan kecepatan bola, bagi para atlet.
- 6. Pintu, penerangan, dan ventilasi Pintu, penerangan dan ventilasi gedung olahraga harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - Lebar bukaan pintu minimal 1,10 m.
 - Jarak pintu satu dengan lainnya maksimal 25 m.
 - Jarak antara pintu dengan setiap tempat duduk maksimal 18 m.
 - Pintu harus membuka ke luar, pintu dorong tidak boleh digunakan.
 - Bukaan pintu pada dinding arena tidak boleh mempunyai sisi atau sudut yang tajam dan harus dipasang rata dengan permukaan dinding atau lebih ke dalam.
 - Letak bukaan, dan ukuran bukaan ventilasi dan atau penerangan harus diatur tidak menyilaukan pemain.

2.7.3.2. Fasilitas Pendukung Sport Center

A. Ruang Ganti Pemain

Ruang ganti pemain untuk sport center tipe A dan tipe B direncanakan minimal 2 unit, sedangkan untuk tipe C minimal 1 unit, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Lokasi ruang ganti harus dapat diakses langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada di bawah tribun.



2. Ruang ganti harus dilengkapi dengan tempat menyimpan barang-barang (loker) minimal 20 box dan dilengkapi dengan kursi panjang dengan kapasitas 20 orang.

B. Toilet Umum

Toilet merupakan sarana yang harus ada pada setiap bangunan, termasuk bangunan olahraga. Toilet bagi penonton direncanakan untuk tipe A, B, C dengan perbandingan penonton wanita dan pria adalah 1:4.

C. Ruang Mesin dan Panel

Ruang mesin direncanakan untuk tipe A,B, dan C dengan luasan sesuai dengan kapasitas mesin yang dipakai. Letak ruang mesin disusahakan tidak terlalu dekat dengan area lapangan dan pengunjung karena suara bising yang ditimbulkan. Ruang panel diletakkan dekat dengan ruang staff teknik agar dapat mudah dalam pengawasan dan pengoperasian.

D. Gudang

Gudang alat olahraga gedung olahraga tipe A berfungsi sebagai tempat penyimpanan peralatan atau perlengkapan pertandingan dengan luasan minimal 120 m², dan gudang alat kebersihan sebesar 20 m². Gudang terdapat pada satu bangunan dengan massa bangunan olahraga atau juga dapat terpisah dari massa bangunan utama.

E. Ruang Penunjang

Ruang penunjang merupakan ruang-ruang pelengkap yang merupakan fasilitas tambahan yang dapat digunakan pelaku kegiatan pada perencanaan sebuah gedung olahraga. Ruang-ruang tersebut meliputi:

1. Tempat Parkir

Tempat parkir merupakan tempat yang disediakan untuk kendaraan yang ditinggalkan sementara oleh pengemudinya. Penyediaan ruang parkir sangat penting untuk memenuhi fasilitas pemakai gedung olahraga saat berolahraga.

Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna (putih atau kuning) yang terletak di samping dan di depan dengan lebar antara 12-20 cm.



Posisi dinding pembatas ditinggikan terhadap dataran sekitar sampai 1,0 m agar area parkir dan luar terpisah dengan baik.

2. Area Hiburan/Rekreasi

Sarana hiburan / rekreasi merupakan sarana tambahan yang bersifat rekreasi, yakni sarana yang membuat pengunjung merasa nyaman di dalamnya dan tidak merasa seperti berada di ruangan yang asing atau monoton. Sarana hiburan biasanya ialah berupa taman dengan dilengkapi beberapa fasilitas tambahan, yakni jogging track, tempat berkumpul (berupa meja dan kursi), dan beberapa fasilitas permainan.

3. Retail

Retail / Sport Station merupakan sarana perbelanjaan yang masih berhubungan dengan kegiatan olahraga, baik jenis olahraga yang difasilitasi oleh sport center ini maupun jenis olahraga lainnya. Tentunya hal ini dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan aksesoris untuk olahraga yang diinginkan atau dibutuhkannya.

4. Café/Restaurant

Seperti pada tujuan awalnya, yakni sport center yang akan direncanakan adalah yang bersifat rekreasional, sehingga penambahan fasilitas restaurant / café merupakan suatu daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Biasanya para pengguna fasilitas olahraga akan pergi makan bersama rekanrekannya setelah mereka berolahraga atau berlatih. Hal ini memudahkan mereka agar tidak perlu lagi pergi ke tempat lain untuk makan atau sekedar bersantai minum sambil mengobrol bersama teman- temanya.

5. Mini Market

Penyediaan mini market sebagai fasilitas penunjang sport center dapat memudahkan pengunjung untuk membeli minuman atau makanan ringan yang dapat dikonsumsi saat istirahat berlangsung atau saat menonton suatu pertandingan. Selain minuman dan makanan ringan, mini market juga menyediakan barang-barang lainnya yang mungkin dibutuhkan oleh pengunjung.

6. Tempat Ibadah



Seperti halnya fasilitas atau bangunan publik yang ada, penambahan sarana ibadah merupakan suatu hal yang tidak lepas dari pemikiran dalam perancangan. Biasanya sarana ibadah yang disediakan ialah mushola. Hal ini dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan ibadah tepat waktu, tanpa harus mencari tempat ibadah di luar lingkungan *sport center*.

2.8. Studi Pembanding

2.8.3. Fitness First

a. Sejarah

PT. Fitness First merupakan sebuah perusahaan jasa di bidang olahraga (fitness), pertama kali didirikan oleh Mike Boulevard pada tahun 1993 di Bournemouth, London, Inggris. Pada tahun 2005, perusahaan ini diakuisisi oleh BC Partners, sebuah perusahaan swasta yang berbasis di London, namun kini dimiliki oleh Oaktree Capital Management. Klub fitness ini memiliki lebih dari 370 klub di seluruh dunia yang tersebar di 16 negara dengan jumlah member mencapai 1 juta orang. Pada tahun 2000, Fitness First memperluas cabang sampai ke Australia dan Asia. Fitness First pertama kali didirikan di Indonesia pada bulan Mei 2005, dengan cabang pertama di Jakarta yaitu di Plaza Semanggi, Cibubur Junction, Senayan City, Mal Taman Anggrek, Pasific Place, Grand Indonesia, Pluit Junction, Kemang Village, Oakwood Kuningan, Lotte Shopping Avenue dan Pejanten Village. Kemudian pada tahun 2015 ini, Fitness First akan kembali menghadirkan 2 club baru, yang tentunya juga memiliki special features. Ke 2 club itu yaitu Lippo Mall Puri dan. Jadi, total di tahun 2015 ini di Jakarta akan mempunyai 11 club (5 Platinum club & 6 Blue club). Perbedaan *Platinum* dan *Blue club* itu sendiri adalah pada lokasi yang strategis dan peralatan yang digunakan.

b. Data Perusahaan

Nama Perusahaan : PT. Fitness First Indonesia

Alamat : Mall Taman Anggrek 5th & 6th, Jl. Letjen.

S. Parman, RT. 12/RW.1 Tj. Duren Sel.,

kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta



Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

11470

Telepon : (021) 5609700

Peta Lokasi :



Gambar 2.7.1. 1 Maps Fitness First Indonesia. Source: Google Earth

Logo Perusahaan



Gambar 2.7.1. 2 Logo Fitness First. Source: Fitnessfirst.com

c. Analisa Lokasi Fitness First



Gambar 2.7.1. 3 Fitness First Building. source: google

Tabel 2.7.1. 1Analisa Lingkungan sekitar

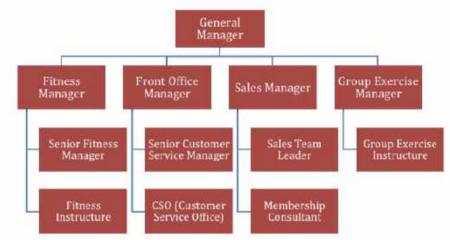
Sisi	Kelebihan	Kekurangan
Utara	Memudahkan	Akses jalan ramai
Apartment Mediterania	pengunjung untuk	dan terdapat banyak



Mall Central Park	berpindah ke mal	penjual kaki lima
Jalan Tol Letj. S. Parman	Central Park	sehingga dapat
	Dekat dengan halte bus	menyebabkan
	dan halte busway	kemacetan
	sehingga akses	
	kendaraan umum	
	mudah ditemukan	
Barat	Dekat dengan komplek	Akses jalan yang
1. Area Rumah Penduduk	perumahan sehingga	sempit dan padat
	memungkinkan	yang dapat
	banyaknya pengunjung	menyebabkan
	ke Mall Taman Anggrek	kemacetan
Timur	Terdapat view taman	Akses pintu tol yang
1. Pintu tol arah BSD	Cattaleya	cukup jauh
Selatan	Area padat penduduk	Terdapat
1. B Hotel Fashion	yang memungkinkan	penyempitan jalan
2. Area komplek	banyaknya pengunjung	pada salah satu akses
perumahan	datang mengunjungi	ke mal ini, sehingga
	Mal Taman Anggrek	terkadang
		mengakibatkan
		macet.



d. Struktur Organisasi



Bagan 2.7.1. 1 Struktur Organisasi Fitness First Indonesia

e. Interior Fitness First Taman Anggrek





Gambar 2.7.1. 4. Area Lobby. Source: Google

Area *receptionist* Fitness First Taman Anggrek terletak di lantai 5, dengan akses masuk dari mal lantai 4 yang harus menggunakan tangga. Terdapat area yang dapat dimanfaatkan sebagai daerah marketing di sepanjang jalan menuju tangga. Fitness First memiliki elemen-elemen warna yang cerah pada interiornya. Seperti yang terlihat di area receptionist ini. Pemakaian warna merah sebagai warna identitas objek itu sendiri terlihat dibeberbagai sisi. Pada lantainya menggunakan keramik putih ber-*glossy* yang dapat memantulkan cahaya lampu.



Sedangkan pada bagian ceiling menggunakan material *gypsum* putih dengan penggunaan pencahayaan lampu TL putih.



Gambar 2.7.1. 5 Area Boxing. source: google

Area boxing yang terletak disamping kolam renang dengan konsep area terbuka, penggunaan lampu *spotlight* sebagai penambah kesan nyaman pada area ini. Hiasan dinding memakai sticker wallpaper seseorang sedang bermain boxing sebagai identitas ruangan. Lantai cenderung berwarna gelap untuk menambahkan kesan *menly*.



2.7.1. 6 Cycling Studio. source: Google

Ruangan *Cycling Studio* ini memakai *exposed ceiling* dengan finishing warna putih dan dipasang akustik ceiling sebagai bahan peredam suara. Dalam studio ini, pencahayaan general menggunakan lampu *downlight* dan beberapa lampu *spotlight* berwarna ungu dan biru untuk



mendukung kegiatan bersepeda. Keseluruhan dinding ruangan dicat berwarna putih.



Gambar 2.7.1. 7 zumba area. source : google

Berbeda dengan studio lainnya, studio ini memakai warna-warna terang, seperti yang bisa dilihat dari warna dinding yang berwarna abu dan merah serta didominasi dengan cermin-cermin besar. Begitu juga dengan lantainya menggunakan parket dengan warna terang. Ceiling pada ruangan ini juga tinggi, dengan penggunaan lampu *downlight* dengan temperatur *daylight*.



Gambar 2.7.1. 8 locker. Source: Goggle

Salah satu fasilitas yang diberikan pada Fitness First adalah area *locker*. Area ini didominasi dengan loker yang dibuat dengan kunci otomatis menggunakan kartu member, bahan material yag digunakan untuk loker adalah hpl berwarna krem. Ceiling memakai gypsum dengan finishing cat putih dan penggunaan lampu *downlight warm white*.





Gambar 2.7.1. 9 Mind and body studio. source: Google

Ruangan ini dinamakan dengan *mind and body studio yang* memakai lantai parket berwarna coklat dan terdapat *split level* sekitar 15cm yang dipergunakan senagai tempat instruktur. Pada dindingnya dicat berwarna krem dan terdapat bagian yang dipasang panel-panel kayu dan cermin. Menggunakan *down ceiling* dengan cat senada dengan dindingnya, terdapat *indirect lamp, downlight* dan spotlight berwarna *warm white*. Pada saat kelas-kelas tertentu, lampu akan dimatikan dan hanya memakai lampu spotlight yang berada di atas lantai instruktur saja. Secara keseluruhan, ruangan ini di desain untuk memberikan suasana yang redup untuk menimbulkan perasaan nyaman dan membantu relaksasi.



Gambar 2.7.1. 10 Swimming Pool. source: google

Fitness First Taman Anggrek menyediakan fasilitas kolam renang dan yang tidak dimiliki semua cabang Fitness First lain. Akses untuk menuju area dapat melalui pintu *cardio theatre, lounge area* dan dari toilet wanita maupun



laki-laki. Disekililing kolam renang, terdapat *space* yang cukup luas untuk dapat dipakasi sebagai tempat latihan. Lantai bermaterial keramik berwarna coklat bertekstur agar tidak licin. Pada dinding di cat berwarna coklat. Terlihat permainan up ceiling yang dicat berwarna biru dengan penggunaan *indirect lamp*.



Gambar 2.7.1. 11 Weight Training Area. source: Google

Weight Training Area, Tempat ini terdiri dari banyak alat- alat angkat beban. Pada bagian lantai memakai full carpet berwarna abu-abu. Dinding didominasi cat berwarna putih dan pada satu bidang berwarna hijau. Masih menggunakan exposed ceiling berwarna putih dan menggunakan lampulampu gantung berwarna putih.

2.8.4. RockStar Gym

a. Sejarah

RockStar Gym merupakan sebuah perusahaan di bidang jasa olahraga (fitness) untuk anak-anak dan remaja. Didirikan pada tahun 2011, yang sekarang sudah menyebar di 13 lokasi dengan member kurang lebih 10,000 anak-anak dan remaja. RockStar Gym didirikan dengan bertujuan membawa pendidikan olahraga kepada anak-anak terkhususnya dengan pembawaan yang fun dan ceria serta meningkatkan kepercayaan diri anak, keterampilan social, dan kebugaran fisik. RockStar menerima member mulai dari anak-anak hingga remaja yang memiliki rentan umur 6 tahun sampai 18 tahun yang memberi pengalaman tentang Gymnastics, Ballet, Dance, Martial Art, Yoga



&Fit, and Sports dengan didampingi oleh *trainer* yang berpengalaman. RockStar Gym memiliki beberapa cabang di daerah Ibukota seperti Mall Of Indonesia, Pluit Village, PIK Avenue, Plaza Indonesia, dll.

b. Data Perusahaan

Nama perusahaan : RockStar Gym Kids & Teens

Alamat : Mall of Indonesia, Kelapa Gading Square

FI.2 Jl. Raya Boulevard Barat Kelapa

Gading, Jakarta Utara 14240.

Telepon : 08221 2936 5155

Peta Lokasi :



Gambar 2.7.2. 1 peta lokasi Rockstar Gym. source: Google

Logo perusahaan



Gambar 2.7.2. 2 Logo Perusahaan Rockstar Gym. source: Google



c. Interior Rockstar Gym



Gambar 2.7.2. 3 Pintu masuk rockstar gym. source : google

Area *Entrace* dengan penggunaan warna orange dan perpaduan material kayu sebagai aksentuasi. Signage ditujukan dengan adanya logo perusahaan dan warna orange dan biru sebagai ciri khas perusahaan tersebut. Pintu masuk dibuat dengan satu jalur agar pengunjung tidak merasa bingung. Warna cerah ditujukan untuk membangun mood anakanak dan menarik perhatian anak-anak.



Gambar 2.7.2. 4 Area resepsionis. source:google



Ketika masuk akan di sambut dengan meja *receptionist* dengan penggunaan material batu bata *finishing glossy*, dan *top table* kayu. Penggunaan warna netral dan cerah terlihat pada area ini. plafon menggunakan, plafon kayu yang diselingin dengan lampu led dan dihiasi dengan lampu gantung.



Gambar 2.7.2. 5 Area Lobby. source: google

Area lobby atau bisa dijuga disebut dengan waiting area, menggunakan perpaduan lantai vynil bermotif kayu dan sticker pada lantai. Dinding dibuat dengan gaya batu bata expose putih, pemilihan furniture colourful menambah kesan anak-anak pada ruangan ini. plafon dibiarkan terekpose untuk mengenalkan tema industrial dengan lampu gantung dan hiasan anak yang menghiasi pada ruangan tersebut.



Gambar 2.7.2. 6 playing room. source:google



Ruangan Utama ini memakai *exposed ceiling* dengan finishing warna hitam dan dibiarkan semi terbuka agar orang tua masih bisa mengawasi anak-anaknya ketika sedang berolahraga. Dalam ruangan ini, pencahayaan menggunakan lampu gantung dan beberapa lampu downlight pada bagian mezzanine. Keseluruhan dinding ruangan dicat berwarna putih dan biru pada bagian bawah. Matras yang terletak di setiap sisi lantai digunakan dengan tujuan kesalamatan selama masa kegiatan berolahraga



 $Gambar\ 2.7.2.\ 7\ dancing\ room.\ source:\ google$

Area untuk *dancing*, ini termasuk kedalam ruangan yang tertutub dengan penggunaan material kayu pada lantai. Area ini cukup luas, karena tidak adanya furniture. Memakai gypsum *ceiling* dengan cat warna putih dan menggunakan lampu downlight berwarna putih. Dinding di cat warna orange dengan perpaduan finishing vynil pada bagian kolom. Ruangan yang digunakan untuk menari ini menyediakan matras berwarna warni dengan dinding ditutup kaca.

2.8.5. Atlas Sport Center Surabaya

Atlas merupakan salah satu Pusat Kebugaran yang berada pada Jl. Dharma Husada Indah Barat III No. 64-66, Mojo, Gubeng Surabaya. Lokasi atlas sangat strategis karna berada di tengah kota Surabaya. Fasilitas yang ditawarkan Atlas cukup banyak dan menarik, yaitu:



a. Parkir.

Atlas menyediakan tempat parkir yang cukup luas baik untuk kendaraan roda dua atau empat yang dibandrol dengan harga Rp.3000 untuk sekali masuk.

b. Kantin

Area kantin berdekatan dengan area penjualan tiket renang, kantin bernuansa warm dengan lantai bermaterial granite dan warna merah sebagai aksen pada area tersebut. Kursi yang digunakan merupakan kursi tahan air dengan maintenance mudah yaitu berbahan baku rotan.

c. Kolam renang



Gambar 2.7.3. 1 Kolam renang atlas. source: deauno.wordpress

Kolam renang dibagi 2 yaitu kolam rennag outdoor dan indoor yang biasanya digunakan untuk lomba

2.9. Konsep Modern

Desain modern merupakan desain yang sulit untuk didefinisikan secara definitif. Istilah "modern" mengacu pada sebuah desain, tetapi tidak harus mengacu pada suatu era atau usia desain. Desain modern merupakan gaya yang bebas namun tetap menampilkan kesan sederhana. Menurut Agustus Welby Northmore Pugin (1812-52) dalam bukunya yang berjudul 'Contrasts' terbit tahun 1836 menjelaskan bahwa pada jaman pertengahan (mediaeval) Gereja di Kota Khatolik mulai digantikan oleh pabrik, penjara dan pergantian fungsi lainnya. Penjelasan ini membuktikan bahwa pada zaman itu muncul bangunan-bangunan dengan fungsi baru yang tidak pernah ada sebelumnya. Perabotan dan dekorasi biasanya fokus pada



penggunaan bahan-bahan dan warna yang netral. Salah satu keyakinan utama dibalik gerakan desain modern adalah gagasan tentang "bentuk mengikuti fungsi". Dengan kata lain, perabotan dan benda-benda dekoratif harus mencerminkan tujuan yang dimaksudkan.

d. Sejarah

Desain modern adalah bagian dari gerakan modernism yang lahir sekitar abad ke-20, dan kemudian gaya ini dikenal sebagai *midcentury modern* dan *postmodern*. Tidak ada tanggal konkret untu modernism, meskipun kebanyakan orang setuju bahwa *Post-Modernisme* dimulai pada akhir 1970- an / awal 1980-an.

e. Karakteristik Desain Modern

Adapun karakteristik yang dimilik oleh gaya desain modern adalah sebagai berikut :

- Bentuk yang digunakan desain modern biasanya menggunakan bentukan geometris seperti kotak, segitiga bahkan lengkungan namun dibuat dengan bentukan yang teratur dan simpel.
- Umumnya desain modern menggunakan material berupa kayu dan plastic dengan finishing gloosy atau dove namun tetap menampakkan keaslian dari material tersebut.
- o Penggunaan warna-warna netral seperti monochrome, earth tone, etc.
- Material berupa kayu, besi, atau kaca.

2.10. Konsep Natural

Naturalisme adalah aliran seni yang mengutamakan kemiripan objek agar tampak natural dan realistis seperti yang terdapat di alam. Aliran ini sudah ada pada abad ke 17. Menurut Frank Lloyd Wright "ruang menjadi berkesinambungan, irama air mengalir menjadi bagian dari manusia. Di antara waktu atau ketidakterbatasan". Ungkapan Wright menggambarkan bahwa arsitektur selalu bersinergi dengan alam, arsitek selalu berimajinasi dengan memanfaatkan kondisi lingkungan serta iklim setempat. Konsep natural pada arsitektur dapat diartikan berupa sebuah desain dengan kesatuan/perpaduan alam. Berikut merupakan karakteristik yang bisa didapat dari konsep natura itu sendiri:

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



- Penggunaan material yang bersifat alami / natural. Seperti kayu, bebatuan, rerumputan, dll.
- Adanya pencahayaan alami yang bisa didapat dari jendela
- Penggunaan warna-warna yang netral dan tidak mencolok.
- Finishing masih menampakkan bentuk aslinya.

2.11. Family – Friendly

Konsep *family-friendly* konsep yang dimana dianggap aman bagi segala usia. Baik mulai anak-anak hingga orang dewasa. Konsep *family-friendly* disini diambil dari interior psikologi anak yang bertujuan untuk menstimulasi motivasi anak jika berada didalamnya. Berikut merupakan karakteristik dari konsep *family-friendly* itu sendiri :

- Elemen interior diberi *finishing* dengan bahan yang aman, tidak beracun, tidak berbau menyengat, dan tidak mengandung formalin.
- Bentuk interior dibuat seaman mungkin dan senyaman mungkin dengan meminimalist bentuk-bentuk dengan sudut yang tajam. Hal tersebut meminimalisir benturan dan luka pada anak-anak jika beraktivitas.
- Menggunakan warna netral dan tidak mencolok agar tidak menganggu aktivitas pengguna
- Pemilihan bentuk yang geometris seperti bulat, kotak atau segitiga.

2.12. Konsep Pencahayaan

2.12.1. Definisi Pencahayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pencahayaan adalah proses, cara, perbuatan memberi cahaya. Cahaya adalah prasyarat untuk penglihatan manusia terutama dalam mengenali lingkungan dan menjalankan aktifitasnya (Oktavia, 2010: 9). Pada dasarnya objek yang kita lihat adalah pantulan cahaya dari objek tersebut. Oleh sebab itu bagaimana kita melihat dan merespon sekeliling kita sangat tergantung dari jenis pencahayaan yang digunakan.

Pencahayaan memiliki 3 fungsi utama (Code for Lighting 1) yaitu menjamin keselamatan penggunan interior, memfasilitasi performa visual, dan memperbaiki atmosfer lingkungan visual. Pencahayaan yang baik adalah pencahayaan yang memenuhi 3 kebutuhan dasar manusia yaitu kenyamanan visual, performa visual, dan keamanan (Code for Lighting 28).



Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1-9), dalam merencanakan pencahayaan yang baik, ada 5 kriteria yang harus diperhatikan, yaitu:

- Kuantitas cahaya (lighting level) atau tingkat kuat penerangan
- Distribusi kepadatan cahaya (luminance distribution)
- Pembatasan agar cahaya tidak menyilaukan (limitation of glare)
- Arah pencahayaan dan pembentukan bayangan (light directionality and shadows)
- Kondisi dan iklim ruang
- Warna cahaya dan refleksi warna (light colour and colour rendering

2.12.2 Jenis Pencahayan

A. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah pemanfaatan cahaya yang berasal dari benda penerang alam seperti matahari, bulan, dan bintang sebagai penerang ruang. Karena berasal dari alam, cahaya alami bersifat tidak menentu, tergantung pada iklim, musim, dan cuaca. Diantara seluruh sumber cahaya alami, matahari memiliki kuat sinar yang paling besar sehingga keberadaanya sangat bermanfaat dalam penerangan dalam ruang. Cahaya matahari yang digunakan untuk penerangan interior disebut dengan daylight.(Dora, P dan Nilasari, P, 2011). Pencahayaan alami memiliki beberapa keuntungan:

(1) memberikan nuansa emosional tersendiri bagi orang yang melihatnya



2.12.2. 1 contoh interior dengan pencahayaan alami. source : google

(2) menghemat biaya dan energi karena berasal dari sumber daya tidak terbatas selama siang hari. Yang diperlukan adalah membuat bukaan-bukaan pada gedung hingga cahaya dari luar masuk.



sementara itu kekurangan yang dimiliki pencahayaan alami, antara lain:

- (1) kualitas nya dibatasi oleh waktu dan iklim
- (2) Karena berasal dari sumber yang sangat jauh sehingga tidak dapat mengontrol secara langsung color rendering pada obyek di dalam ruangan untuk meningkatkan tampilan visual obyek tersebut.

B. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang memanfaatkan teknologi buatan manusia. Pencahayaan buatan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan cahaya pada siang maupun malam hari, dan terutama untuk kebutuhan cahaya di dalam ruang. Tujuannya adalah, untuk membantu idra visual manusia melakukan aktivitasnya dengan terpat. Berikut ini adalah beberapa tipe penerangan ruang dalam buku Lighting Styles oleh Rees (1999:9):

- -Ambient Lighting: Pencahayaan yang satu ini merupakan sumber pencahayaan yang paling umum dalam suatu area. Pencahayaan merupakan dasar dari sebuah pencahayaan, dimana jenis ini menerangi sebuah ruang interior secara umum dan menyeluruh.
- -Task lighting: Jenis pencahayaan ini merupakan jenis pencahayaan yang tujuan utamanya adalah menerangi dan membantu setiap proses kegiatan khusus atau tertentu yang dilakukan oleh pengguna ruang. beberapa contohnya yaitu lampu yang diletakkan khusus diatas meja tulis, lemari pakaian, dan sebagainya.
- -Decorative lighting: dan yang terakhir adalah jenis pencahayaan dekoratif dimana pencahayaan ini tidak memiliki unsur fungsional sama sekali dan hanya memiliki unsur estetik sebagai daya tarik utamanya. Contoh-contohnya ialah, chandelier, lilin, perapian, dan lain-lain

2.12.3. Jenis Lampu

• Lampu Pijar (Incandescent lamp)



Lampu pijar merupakan salah satu lampu yang paling tua usianya sejak pertama kali dikembangkan oleh Thomas Alfa Edison. Lampu yang di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan bohlam karena bentuknya yang menyerupai bola. Dari total energi listrik yang digunakan oleh lampu pijar, hanya sekitar 10% saja yang diubah menjadi cahaya, sedangkan sekitar 90% lainnya dibuang sebagai energi panas. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan usia lampu pijar menjadi pendek (sekitar 1000 jam). Warna kekuningan (warm light) yang dihasilkan lampu pijar mampu menciptakan suasana hangat, akrab, lebih alami, dan teduh sehingga lampu pijar sering digunakan sebagai lampu utama pada hunian



2.12.3. 1 Incandescent lamp, source: google

• LED (Light Emitting Diode)

Perkembangan teknologi lampu yang pesat telah mengantar penciptaan jenis lampu baru, yaitu LED (Light Emmiting Diode). Lampu LED memiliki usia yang sangat panjang, mencapai 100.000 jam, dengan konsumsi daya listrik yang sangat kecil. Kelemahan LED adalah intensitas cahaya yang dihasilkannya lebih kecil jika dibandingkan dengan jenis sumber cahaya lainnya.

Lampu LED sangat menunjang desain pencahayaan karena memiliki variasi warna, yaitu putih dingin (cool white), kekuningan, merah, hijau, dan biru. Variasi warna ini memungkinkan penciptaan suasana ruang maupun objek yang senantiasa berubah (color changing) dengan memainkan warna – warna yang berbeda pada waktu – waktu tertentu. Warna – warna tersebut juga dapat digunakan sebagai



elemen pengarah pada jalur sirkulasi maupun sebagai penanda ruang – ruang fungsional

2.13. Konsep Penghawaan



2.12.3. 2 Lampu LED source: google

Penghawaan terbagi menjadi 3, yaitu penghawaan alami, penghawaan



2.13. 1 Split Air Conditioner and exhaust fan, source : google

buatan dan penggunaan *exhaust fan*. Penghawaan alami dapat memanfaatkan single sided ventilation. Sedangkan penghawaan buatan bersumber dari AC (Air Conditioner). Split ac umumnya digunakan di perumahan dimana alat condensator nya terletak di daerah luar ruangan. Dari hasil percobaan oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa temperature yang nyaman bagi manusia didalam ruangan berkisar antara 20-24C, dengan kelembaban relative 40-45%, serta kecepatan udara segar yang diperlukan dalam suatu ruangan berkisar 30m/orang/jam (Suptandar, 1982).Untuk *Exhaust fan* sendiri adalah sebuah alat yang berfungsi untuk mempercepat sirkulasi udara di dalam rumah. Cara kerjanya yaitu dengan menghisap udara yang ada di dalam ruang dan selanjutnya udara tersebut di buang ke luar ruangan.



2.14. Sistem Proteksi

2.14.1 Definisi Sistem Proteksi

Sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan adalah sistem yang terdiri atas peralatan, kelengkapan dan sarana. Sistem proteksi kebakaran digunakan untuk tujuan sistem proteksi aktif, sistem proteksi pasif maupun cara-cara pengelolaan dalam rangka melindungi bangunan dan lingkungannya terhadap bahaya kebakaran.

2.14.2. Jenis Sistem Proteksi

A. Apar (Alat Pemadam Api Ringan)

Pengertian APAR (Alat Pemadam Api Ringan) adalah Alat pemadaman yang bisa dibawa / dijinjing dan gunakan / dioperasikan oleh satu orang dan berdiri sendiri. Apar merupakan alat pemadam api yang pemakaiannya dilakukan secara manual dan langsung diarahkan pada posisi dimana api berada. Apar dikenal sebagai alat pemadam api portable yang mudah dibawa, cepat dan tepat di dalam penggunaan untuk awal kebakaran, selain itu karena bentuknya yang *portable* dan ringan sehingga mudah mendekati daerah kebakaran. Dikarenakan fungsinya untuk penanganan dini, peletakan APAR-pun harus ditempatkan di tempat-tempat tertentu sehingga memudahkan didalam penggunaannya

B. Smoke Detector



2.14.2. 1 APAR 3kg. source: google



Smoke Detector atau dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan Detektor Asap adalah alat sejenis sensor yang dapat mendeteksi adanya segumpalan asap. Smoke Detector atau Detektor Asap ini sangat berguna untuk rumah tangga, kantor, sekolah dan industri untuk mendeteksi secara dini adanya segumpalan asap yang berasal dari kerusakan-kerusakan mesin ataupun api sehingga dapat menghindari terjadinya bencana kebakaran yang lebih besar.



2.14.2. 2 Wire Smoke Detector YT102C, source:google

2.15. Sistem Keamanan

A. CCTV

CCTV merupakan sebuah sistem komputer menggunakan video kamera untuk menampilkan dan merekam suatu gambar pada waktu dan tempat dimana perangkat tersebut terpasang. CCTV adalah singkatan dari kata (*Closed Circuit Television*), yang artinya menggunakan sinyal yang bersifat tertutup atau rahasia, tidak seperti televisi biasa pada umumnya yang merupakan broadcast signal.CCTV pada umumnya digunakan untuk pelengkap sistem keamanan dan juga banyak dipergunakan di berbagai lokasi seperti bandara, kemiliteran, kantor, pabrik, dan toko.



2.15. 1 Closed Circuit Television. source : google

B. Safety Sign



Safety Sign adalah sebuah media visual berupa gambar untuk ditempatkan di area kerja yang memuat pesan-pesan agar setiap karyawan selalu memperhatikan aspek-aspek keselamatan dan kesehatan kerja. Adapun jenis rambu dapat berupa :

- Rambu dengan Simbol.
- Rambu dengan Simbol dan Tulisan.
- Rambu berupa pesan dalam bentuk Tulisan.

Menurut Undang-undang No. 1 Tahun 1970 (Undang-Undang Keselamatan Kerja) "Memasang dalam tempat kerja yang dipimpinnya, semua gambar keselamatan kerja yang diwajibkan dan semua bahan pembinaan lainnya, pada tempat-tempat yang mudah dilihat dan terbaca menurut petunjuk pegawai pengawas atau ahli keselamatan kerja". Adapun manfaat dari penggunaan *Safety Sign* sendiri sebagai berikut:

- Menarik perhatian terhadap adanya keselamatan dan kesehatan kerja
- Menunjukkan adanya potensi bahaya yang mungkin tidak terlihat
- Menyediakan informasi umum dan memberikan pengarahan.
- Mengingatkan para karyawan untuk menggunakan peralatan perlindungan diri.
- Mengindikasikan di mana peralatan darurat keselamatan berada.
- Memberikan peringatan waspada terhadap beberapa tindakan yang atau perilaku yang tidak diperbolehkan.







Gambar 2.15. 2 safety sign. source:google.com



2.16. Studi Eksisting Objek Desain

2.16.3. Data Perusaha Delta Sport Center and Family Club

Damai Putra adalah perusahaan pengembang yang bergerak dibidang pembangunan perumahan, gedung komersial dan pembangunan kota. Didirikan pada tanggal 30 Apri 1981. Damai Putra telah membangun dari 30.000 rumah di beberapa kota di Indonesia. Damai Putra berdiri di Jakarta, Bekasi, Purwokerto, Purbalingga, Wonosobo, Purworejo, Magelang, Sragen, Salatiga, Yogyakarta, Madiun, Ponorogo dan Sidoarjo.

Bagan 2.11.1. 1 Sejarah Delta Sport Center and Family Club



Nama Perusahaan : Delta Sport Center and Family Club, Damai Putra Group

Alamat : Perumahan Delta Sari, Jl. Delta Raya Sel. No.1, Ngingas,

Kepuhkiriman, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa

Timur 61256

Telepon : (031) 8551010

Website : damaiputra.com

2.16.4. Analisa Lokasi Delta Sport Center and Family Club

Delta Center Sport and Family Club merupakan fasilitas umum untuk berolahraga yang ditujukan warga Perumahan Delta Sari Baru dan sekitarnya yang di naungi oleh Damai Putra Group.

Sport Center yang memiliki letak strategis ini sudah berdiri sejak tahun 2001 yang memberikan berbagai fasilitas olahraga seperti kolam renang, lapangan basket, lapangan badminton, tennis meja, hingga gym center. Tak hanya menyediakan wadah berolahraga, Delta Center Sport and



Family Club ini juga menawarkan penyewaan multifunction hall dan side pool untuk dijadikan berbagai acara seperti ulang tahun ataupun *weeding*.



Gambar 2.11.1. 1 Peta Delta Sport Center. source: google earth

Tabel 2.11.2. 1 Analisa Lokasi

Sisi	Kelebihan	Kekurangan
Utara		Banyaknya fitness gym yang
Area penduduk Delta Sari	Dekat dengan komplek	lebih baik dan modern
Baru	perumahan sehingga	
	memungkikan	
	pengunjung datang untuk	
	berolahraga	
Selatan		Akses jalan ramai karna
Ruko Deltasari	Ruko sebagai pusat jual	termasuk jalan utama
Area Penduduk Delta Sari	beli, memudahkan orang	
Baru	untuk mampir	
	berkunjung.	
Barat	Area padat penduduk	Termasuk lokasi area belakang
Area penduduk Delta Sari	yang memungkikan	perumahan, membuat orang
baru	banyaknya pengunjung	malas berkunjung
Arah pintu keluar		

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



Timur	Jalanan terbuka,	Kurangnya keamanan dan akses
Jalan tembusan	mempermudah akses	jalan sempit belum diperbaiki.
Rumah penduduk.	masuk selain warga	
SMP Negeri 4 Waru	deltasari untuk	
	berkunjung ke Delta	
	Center Sport and Family	
	club	

2.16.5. Visi, Misi, dan Nilai Perusahaan

a. Visi

Menjadi perusahan property yang paling dikagumi di Indonesia, yang diakui memiliki kualitas, layanan dan desain prima

b. Misi

- Menciptakan ruang kehidupan yang memberikan dampak positif terhadap social, ekonomi dan lingkungan sekitarnya
- Meningkatkan kesejahteraan karyawan, pelanggan, dan seluruh pihak yang terlibat
- Turut berperan serta membangun Indonesia menjadi lebih baik.

c. Nilai- Nilai

Passion

Kami hidup, cinta dan percaya pada apa yang kami lakukan. Kami tergerak karena kami percaya pada tujuan kami dan mengetahui bahwa masing-masing dari kami turut berkontribusi dalam pencapaian visi tersebut.

Partnership

Keanekaragaman dan sinergi melalui kolaborasi adalah faktor kunci keberhasilan. Kami percaya bahwa dua pikiran lebih baik dari satu.

Promise

Kata dan reputasi kami adalah suci. Kami tidak akan pernah menggagalkan komitmen atau melanggar janji.



- Sustainability

Kami percaya bahwa keberlanjutan adalah fondasi untuk masa depan yang abadi "*Triple bottom line*" orang, planet, dan profit memandu setiap keputusan kami.

- People

Kami sangat peduli dengan pelanggan kami. Bagi kami tidak ada yang lebih memuaskan daripada melihat senyum di wajah mereka

- Perfection

Kami percaya bahwa keindahan ada dalam kesempurnaan disetiap detailnya. Walaupun ada yang mengatakan kesempurnaan tidak ada, tetapi kami menetapkannya sebagai standar kami.

- Progressivism

Berpikiran terbuka dan berjiwa muda. Kamu merangkul perubahan, memiliki kehausan akan pengetahuan dan berusaha untuk perbaikan berkelanjutan.

2.16.6. Logo



Gambar 2.11.4. 1 Logo Perusahaan. source: damaiputragroup.com

Logo damai putra group yang membentuk simbol "dan" (&) memiliki makna kolaborasi, koneksi, kesederhaan, perhatian ke detail, kejujuran, dan kualitas. Partnership adalah *the heart of damai putra group*.

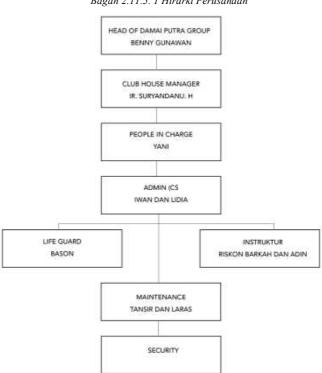




Gambar 2.11.4. 2 Logo Delta Sport Center. source: brosur

Logo membentuk orang berenang sebagai pertanda bahwa tempat ini merupakan penyediaan fasilitas kolam renang di perumahan Delta Sari.

2.16.7. Hirarki



Bagan 2.11.5. 1 Hirarki Perusahaan

2.16.8. Fasilitas

1. Kolam Renang

Kolam renang buka setiap hari dengan waktu buka mulai jam 06.00 - 20.00 WIB. Kolam renang dibagi menjadi 2 bagian yaitu, kolam untuk dewasa dan anak-anak. Kolam untuk dewasa memiliki kedalam



1.5m hingga 2m. Delta Center Sport and Family Club juga menyediakan jasa pelatin berenang bagi anak-anak maupun dewasa.

2. Fitness / Gym center

Fasilitas utama pada Sport center ini dengan menyediakan beberapa alat berat yang cukup lengkap dengan penawaran harga khusus bila menjadi *member*.

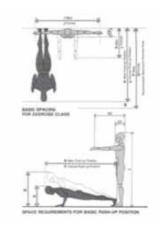
- 3. Senam / Zumba
- 4. Lapangan Badminton
- 5. Lapangan Tennis
- 6. Lapangan Basket
- 7. Taekwondo
- 8. Hapkido
- 9. Ballet
- 10. Multifunction Hall untuk acara wedding atau party
- 11. Pool side untuk acara dengan konsep outdoor
- 12. Kantin.
- 13. Musholla yang disediakan untuk pengunjung dan pegawai.
- 14. Area parkir yang cukup luas bagi untuk pengguna roda 4 atau 2

2.17. Studi Antropometri.

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia (ukuran, berat, volume, dan lain-lain) dan karakteristik khusus dari tubuh seperti ruang gerak. Data antropometri digunakan untuk berbagai keperluan, seperti perancangan stasiun kerja, fasilitas kerja, dan desain produk agar diperoleh ukuran-ukuran yang sesuai dan layak dengan dimensi anggota tubuh manusia yang akan menggunakannya. Database antropometri sangat penting digunakan untuk mendapatkan perancangan yang baik berbasis Human Centered Design.



1. Standart Area Push Up



- a. Panjang area jangkauan untuk pemanasan tangan 147.3 172.7 cm
- b. Panjang lantai untuk push up minimal adalah 160 185.4 cm

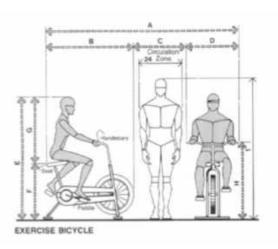
2. Standar Area Jarak Antar 2 Orang

Gambar 2.12. I Standart Area Push Up. source:Human dimension and Interior Space Book

Jarak minimal untuk 2 orang yang sedang berolahraga adalah 165.1 – 203.2 cm

Gambar 2.12. 2 Jarak minimal berolahraga. sumber: Human dimension and interior space

3. Standar Sepeda Statis

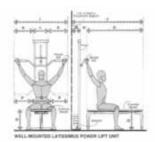


Gambar 2.12. 3 Standart Excercise Bicycle. source: Human dimension and Interior Space

- a. Diperlukan 76.2 cm sebagai area sirkulasi
- b. Diperlukan 45.7 66 cm untuk lebar area orang bersepeda statis
- c. Diperlukan 88.9 121. 9 cm untuk panjang area orang yang mengunakan sepeda statis.



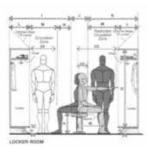
4. Standar Area Pull Down



Luas area yang diperlukan adalah 121 x 193 cm

Gambar 2.12. 4 Standart Area Pull Down. source: Human dimension and Interior Space Book

7. Standar Loker Area



- 1. Area sirkulasi minimal 76.2 cm
- 2. Jarak antar loker dengan kursi 116.8 cm
- 3. Kedalaman loker 45.7 cm 4. Lebar kursi 38.1

Gambar 2.12. 5 Standart ukuran loker. source: Human dimension and Interior Space Book

LAPORAN TUGAS AKHIR DI - 184836

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054

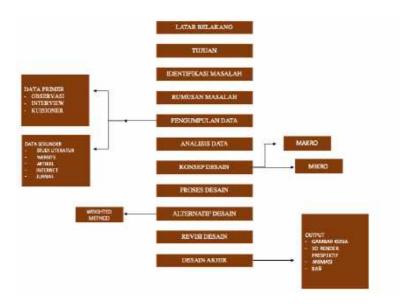




BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1.Proses Desain

Tujuan dari adanya metodologi desain adalah untuk mengidetifikasi permasalahan dan memberi solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan pada Delta Sport Center and Family Club Waru- Sidoarjo. Pada metodologi desain, dijelaskan mengenai tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan untuk mendapatkan hasil desain yang tepat. Berikut dibawah ini merupakan bagan tahapan-tahapan desain yang dilaksanakan penulis.



Bagan 2.18. 1 Alur proses desain

3.2. Teknik Pengumpulan data

Berdasarkan bagan proses desain diatas, terdapat dua jenis kebutuhan dlam proses pengumpulan data yaitu data primer dan sekunder, yang dimana data primer dalam hal merupakan data yang bersifat utama dan digunakan sebagai acua khusus dalam merumuskan solusi desain, contohnya : studi eksisting dan *interview*. Sedangkat data sekunder merupakan data pendukung yang menjadi acuan umum dan tentunya membantu dalam solusi desain yang dilakukan, data sekunder bisa didapatkan dari landasan teori dan studi pembanding. Cara memperoleh kedua jenis data tersebut sebagai berikut :



3.2.1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek desain. Observasi dilakukan di awal pembuatan tugas akhir. Dengan melakukan observasi akan mendapat informasi-informasi yang berbaitan dengan *Sport Center*. Observasi ini dilakukan langsung dengan terjun ke lapangan dengan melakukan pengamatan dan memberhatikan kondisi eksisting, supaya dapat memberikan informasi mengenai keadaan yag sebenarnya. Baik kondisi sekitar maupun proses kegiatan yang telah terjadi pada objek tersebut.

3.2.2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan People In Charge (PIC) Delta Sport Center and Family Club. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengenai tanggapan PIC terhadap permasalahan apa saja yang terjadi pada bangunan *Sport Center* tersebut.

3.2.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang diperlukan berdasarkan peristiwa peraturan-peraturan dokumen, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 1998:149)

3.2.4. Kuisioner

Kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan kusioner yang dimana daftar pertanyaannya dibuat secara berstruktur dengan bentuk pertanyaan pilihan berganda (*multiple choice questions*). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi dari pihak pengunjung terhadap kebutuhan *Sport Center*.



3.2.5. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan kajian literature baik dari buku, laporan, jurnal bahkan internet. Dalam pengumpulan data yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi antara sebagai berikut :

- 1. Company Profile Damai Putra Group
- 2. Literatur mengenai olahraga, dan jenisnya
- 3. Literatur mengenai Sport Center dan klasifikasinya
- 4. Studi Antropometri dan studi ergonomi berkaitan dengan fasilitas *Sport*Center
- 5. Studi tentang konsep langgam.

3.3. Analisa Data

3.3.1. Analisa

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data serta mengidetifikasi permasalahan yang ada pada Delta Sport Center and Family Club. Selain itu, penulis juga mengidentifikasi unsur-unsur yang mempengaruhi desain interior

3.3.2. Sintesis

Pada tahap ini penulis mengelola data primer dan sekunder yang terlah didapat, kemudian data akan dikaitkan dengan hasil penyebaran kuisioner serta identitas objek yang tergambar melalui *corporate image*.

3.3.3. Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap dimana penulis akan menentukan konsep yang tepat digunakan dalam interior Delta Sport Center and Family Club.

3.4. Tahapan Desain

3.4.1. Pengumpulan data

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan Delta Sport Center and Family Club melalui metode studi literature, kuisioner, observasi dan *interview*.



3.4.2. Identifikasi Masalah

Pengidentifikasi permasalahan yang ada pada bangunan Delta Sport Center and Family Club didapat oleh penulis dengan cara observasi langsung dan *interview* dengan PIC mengenai masalah ataupun hal-hal yang dirasa masih kurang pada interior *Sport Center*. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya penulis akan mencari solusi dari permasalahan tersebut yang nantinya akan diselesaikan dengan konsep baru yang sesuai dengan kebutuhan *Sport Center* tersebut.

3.4.3. Konsep Desain

Dalam tahap ini, setelah proses mengidetifikasi masalah yang ada, mempelajari *corporate image*, standar desain *Sport Center*, serta keinginan dan kebutuhan pengunjung, maka penulis akan menetapkan dan membuat konsep desain yang dirasa sesuai diterapkan dalam interior Delta Sport Center and Family Club.

3.4.4. Alternatif Desain

Setelah penentuan konsep yang tepat untuk diaplikasikan pada objek tersebu. Penulis akan membuat tiga *alternative* desain yang sesuai dengan konsep, yang nantinya hal ini sebagai pembanding antara satu dengan yang lain agar bisa menentukan desain mana yang benar-benar sesuai berdasarkan keunggulan dan kelemahan masing-masinf *alternative* yang kemudian akan dikonsultasikan pada dosen pembimbing.

3.4.5. Revisi Desain

Dari ketika alternatif yang dibuat, penulis akan memilih satu terbaik yang dirasa paling sesuai dengan konsep yang diajukan. Desain yang terpilih ini kemudia akan direvisi berdasarkan kelemahan sehingga nanti akan disesusaikan dengan tujuan desain

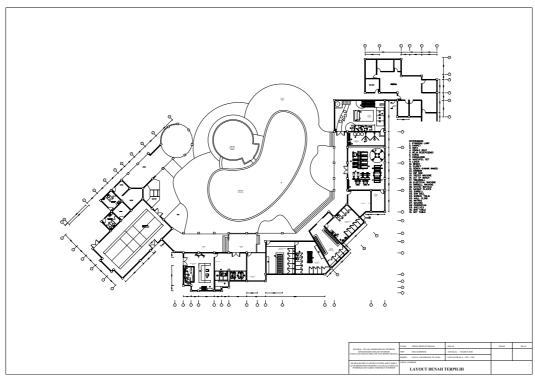
3.4.6. Desain Akhir

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam proses desain, setelah melakukan beberapa revisi pada desain terpilih, penulis akan membuat desain akhir yang dirasa paling sesuai dengan kebutuhan interior Delta Sport Center and Family Club



BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1. Analisa Denah Eksisting Analisa Denah Eksisting



Gambar 4.1. 1 Denah Eksisting Delta Sport Center and Family Club

Delta Center Sport and Family Club merupakan Sport Center dimana berbentuk setengah lingkaran dengan luas lahan yang cukup luas. Area yang akan didesain adalah bagian Lobby utama dimana terdapat area tunggu dan resepsionis, ruang ganti, dan gym center dengan konsep *family-kid friendly*.

Pada bagian awal jika pengunjung pertama kali masuk kedalam area parkir, pengunjung akan dihampiri oleh seorang satpam yang akan menyarankan untuk mengarah ke lobby utama pada bangunan. Ketika masuk dalam lobby, pengunjung akan melihat beberapa sofa dan meja tamu sebagai tanda bahwa itu adalah area menunggu/ *lounge*. Dinding berwarna krem, plafon tinggi dan lantai marmer menambah kesan dingin dan hangat pada ruangan ini. Jika pengunjung tetap berjalan terus kedalam ruangan, pengunjung akan langsung melihat area resepsionis, pada bagian kiri area resepsinis pengunjung akan melihat ruang *private* untuk karyawan sebagai penyimpan arsip, dan sebelah kana terdapat sebuah pintu untuk akses kedalam kolam renang. Jika melewati pintu tersebut,



pada area kanan pintu terdapat ruang yang dulunya digunakan untuk *meeting room* dan kamar mandi untuk pria yang menyediakan fasilitas toilet, dan ruang ganti. Kamar mandi untuk wanita berada di belakang kamar mandi pria yang memiliki fasilitas sama.

Setelah melewati kamar mandi, akan melewati koridor dan terdapat loker yang terlihat sudah usang, dan disamping loker tersebut terdapat musholla yang cukup kecil. Disebelah ruangan musholla, pengunjung akan mendapati ruang gym yang dibatasi hanya dengan kaca, hal itu digunakan untuk pengunjung gym bisa melihat keluar saat melaksanakan gym. Disebelah kiri pengunjung bisa melihat sisi kolam renang dan di sebelah kanan ruang gym terdapat ruang kosong dengan kaca-kaca yang digunakan sebagai ruang Zumba dan balet. Ruang karyawan dan ruang Janitor terdapat dibelakang ruang Zumba yang dimana digunakan untuk tempat menginap karyawan.

Pada bagian barat terdapat area semi terbuka yang digunakan sebagai tempat istirahat pengunjung setelah berenang, disamping area tersebut pengunjung juga bisa melihat fasilitas kantin yang menjual berbagai makanan dan minuman. Pada bagian kanan kantin terdapat taman kecil yang menghubungkan ke area lapangan basket dan tennis. Sedangkan lapangan badminton dibuat dengan konsep indoor yang bisa diakses dari area kolam renang dengan connecting door.

4.1.1. Analisa Fungsi Ruang

a. Lobby







Gambar 4.1.1. 1 Area Lobby. source: dokumen pribadi



Lobby merupakan area pertama yang akan dimasuki oleh pengunjung. Pada area ini, pengunjung melakukan pendataran, pembayaran pada bagian resepsionis dan duduk menunggu ketika sedang ini bersantai atau sekedar menunggu sebuah jemputan. Lobby merupakan area penting yang harus diperhatikan dalam sebuah *public space* karna *lobby* harus memberikan fasilitas yang memadai untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, selain itu *lobby* merupakan sebagai representasi sebuah bangunan.

b. Kamar Mandi Pengunjung







Gambar 4.1.1. 2 Area Kamar mandi. source: dokumen pribadi

Kamar mandi berada tepat di arah timur *lobby*, kamar mandi merupakan salah satu tempat yang paling penting dalam sebuah Sport Center. Kamar mandi dalam Sport Center ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk berganti pakaian dan mandi. Namun, sangat disayangkan kamar mandi pada Sport Center ini kurang terawat karna masih banyak bilik kamar mandi yang digunakan untuk penyimpanan alat-alat kebersihan.



c. Fitness Center







Gambar 4.1.1. 3 Fitness Center. source: dokumen pribadi

Fitness Center atau yang sering dikenal sebagai gym adalah suatu tempat yang menyimpan alat latihan fisik untuk keperluan latihan fisik demi kebugaran seseorang. Gym area harus menyediakan sarana berolahraga yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

d. Kantin







Gambar 4.1.1. 4 Area Kantin. source: dokumen pribadi

Kantin merupakan area yang terdapat disamping kolam renang yang biasa digunakan untuk bersantai dan beristirahat disela waktu berenang. Pada area ini fasilitan yang diberikan harus memadai dan memberikan kenyaman untuk pengunjung.



4.2. Analisa Pengguna

4.2.1. Segmentasi Pengguna

Delta Sport Center and Family Club merupakan fasilitas umum untuk warga Delta Sari Baru. Harga yang ditawarkan mulai dari Rp. 28.500 untuk dewasa dan Rp. 25.50 untuk anak-anak. Delta Sport Center ini buka mulai pukul 06.00 – 20.00 yang pengunjungnya banyak dari kalangan anak-anak. Namun tidak sedikit pula penggunanya orang dewasa.

4.2.2. Karakteristik Pengguna

Berikut karakteristik pengguna Sport Center menurut data yang didapat melalui kuisioner, observasi dan wawancara yang sudah dilakukan :

a. Konsumen

Banyak konsumen yang datang, dan menghabiskan waktu untuk berolahraga, kursus hingga mengisi waktu luang mereka. Konsumen biasanya datang bersama teman atau keluarga saat weekend datang.

b. Karyawan Delta Sport Center and Family Club

Karyawan dibagi sesuai pekerjaan yang dilakukan, mulai dari penjagaan *maintenance* kolam renang, hingga menjaga keamanan tempat *Sport Center* tersebut.

4.3. Studi Aktivitas, Ruang dan Fasilitas

4.3.1. Studi Aktivitas

Berikut merupakan tabel studi aktivitas Delta Sport Center and Family Club Waru-Sidoarjo :

No.	Ruang	Aktivitas	Pengguna	Sifat Ruang	Ket.
1.	Area parkir	Parkir kendaraan	Staff Pengunjung	Public	
2.	Entrace/receptionist	Menerima tamu Melakukan pendafataran	Staff Pengunjung	Public	



		Melakukan				
		pembayaran				
3.	Ruang Arsip	Menyimpan data	Staff	Private		
		Buang air kecil				
	Toilet dan kamar	Buang air besar				
4.	mandi	Cuci tangan	Pengunjung	Public		
	manai	Mandi				
		Ganti pakaian				
5.	Musholla	Wudhu	Pengunjung	Public		
<i>J</i> .	iviusiiona	Sholat	Staff	1 done		
6.	Gym	Olahraga	Pengunjung	Public		
0.	Gym	Olumaga	Staff	1 done		
7.	Ruang Meeting	Meeting	Staff	Private		
		Makan	Pengunjung			
8.	Kantin	Minum	Staff	Public		
		Bersantai	Starr			
9.	Dapur	Memasak	Staff	Private		
		Istirahat				
10.	Ruang karyawan	Menyimpan alat	Staff	Private		
		kebersihan				
11.	Lapangan	Bermain	Pengunjung	Public		
11.	badminton	badminton	staff			

4.3.2. Kebutuhan Luas Ruang

Dalam mendesain tiap ruang memiliki kebutuhan luas yang berbeda-beda dengan fungsi yang berbeda pula. Kebutuhan luas ruang ditentukan berdasarkan kapasitas pengguna dan ruang gerak pengguna. Jumlah luas furniture dan peralatan yang dibutuhkan juga menjadi pertimbangan dalam mendesain suatu ruang. Dibawa ini merupakan tabel batasan minimal luas suatu ruang Delta Sport Center and Family Club sebagai berikut :



LAPORAN TUGAS AKHIR DI - 184836

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054

	NAMA RUANG				
	KAPASITAS	KAPASITAS		sirkulasi	LUASAN (m2)
NO	STANDART	SIRKULASI			
		Magazine storage	83x53x100		0,43 + 2,1+1,3 +1
		Resepsionis		+ 8,1 + 3,2 + 3,6 +	
				2 = 21,73 + 12 =	
	Danasiania	storage	200x50x200		33,7 // sirkulasi :
	Resepsionis	basket	102x80x80		10,1 m2
1		circle sofa (4)	d:80cm	30%	
		bunny kid chair (6)	34x34x40		
		circle table for kids (2)	50x50x56		
	Kapasitas : 10				
	Orang.		d:45		
	1.2m2/orang	coffe table			43,8m2
					0,45 + 0,64 + 2,6 +
			00 00 45	400/	0.07 + 0.5 + 1.4 +
			80x80x45	40%	2,2 + 0,76 + 0,1 +
					0,94 + 0,3 = 9,96 //
		beanbag (2)			sirkulasi : 3,9
	café				
2		mini plant			
2		Ŭ			
		stool (7)	34x30x45		
			0006100		
		vanding machina	98X96X190		13,86
	1.2m2/orang		70x45x78		13,60
			146x109x163		
			123x30x60		
2	gym dewasa		144x104x127	200/	
3		-	142x220x206	30%	0.6 + 4.5 + 0.6 + 3
		treadmill (3)	193x93x151		+3.4+0.8+2=//
		eleptical machine (2)	93x50x155		sirkulasi : 1,86
	kapasitas : 10		110v50v155		
	orang.				28,76
				_	
	_				
	gym anak				
4		*			1 + 1,06 + 0,5 + 2,1
		perosotan	670x700x400		+ 46 + 1,6 = 61,86
	•	motros	160x1x111		(1.06
	orang		156v124v250		61,86
		` '			
5	Changing room +			300/	25,2 + 1,9 + 3,2 +
3	bathroom	` '		3070	1.5 + 2.1 = 33.9 //
					sirkulasi : 10,17
		Stolle table	JJUAU4X1J		44,07



4.4. Hubungan Ruang

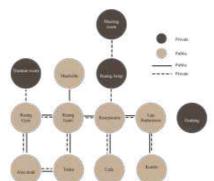
4.4.1. Matriks

Delta Sport Center and Family Club memiliki banyak ruangan dengan berbagai fungsi yang beberapa diantaranya harus berhubungan, namun beberapa ruang merupakan ruang bersifat private yang didesain tidak harus berhubungan. Hal ini berkaitan dengan akses pengunjung ruangan-ruangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Bagan 4.4.1. 1 Diagram Matriks

4.4.2. Bubble Diagram

Bubble diagram menunjukkan area mana saja yang diperuntunkan untuk public dan privat. Area public adalah area yang bisa digunakan oleh konsumen seperti ruang gym, toilet, ruang ganti. Sedangkan area privat hanya boleh pengguna/karyawan saja karna bersifat rahasia. Dari gambar



Bagan 4.4.2. 1 Bubble Diagram



diatas dapat kesimpulan tidak semua pengunjung bisa masuk atau menggunakan ruangan yang berada pada Delta Sport Center and Family Club.

4.5. Analisa Riset

4.5.1. Observasi

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan penulis pada lokasi Delta Sport Center, dapat ditemukan beberapa permasalahan pada interior museum. Berikut adalah poin-poin permasalahan yang ada pada interio Delta Sport Center and Family Club:

- 1. Bangunan yang cukup lama, dan tidak pernahnya penggantian interior membuat ruangan lobby menjadi kusam dan terkesan jadul.
- Ruangan yang dulunya digunakan untuk ruang meeting, sekarang beralih fungsi untuk penyimpanan alat olahraga yang rusak menjadi pemandangan kurang bagus bagi pengunjung karna ruangan tersebut berada disamping lobby dan memakai kaca yang tembus pandang.
- 3. Alat-alat kebersihan banyak diletakkan pada bilik kamar mandi, menciptakan kesan yang berantakan dan jorok.
- 4. Interior kamar mandi kurang menarik karna tidak adanya perubahan dari awal pembuatan tempat tersebut.
- 5. Menurunnya jumlah pengunjung karna banyaknya tempat olahraga yang lebih baru dan modern
- 6. Area arsip pada area utama kurang memberikan ruang privasi karna menggunakan kaca yang tembus pandang.
- 7. Kurang pemanfaatan area lobby yang luas menjadikan ruangan terlihat kosong.
- 8. Minimnya area penyimpanan barang
- 9. Area kantin yang terlihat kurang terurus, terkesan seperti warung.
- 10. Tidak adanya area untuk makan disekitar kantin.
- 11. Kurangnya branding membuat tempat ini menjadi sepi pengunjung.



4.5.2. Kuisioner

Pada bulan November 2019, penulis telah melakukan riset pada costumer Sport Center yang pernah merasakan ataupun yang pernah mengunjungi Delta Sport Center and Family Club. Riset ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner melalui google form yang berisi pertanyaan seputar data responden, kekurangan Delta Sport Center dan keinginan costumer untuk kenyama Sport Center kedepannya. Selain itu, penulis juga melakukan dengan PIC Delta Sport Center and Family Club serta melakukan obsevasi secara langsung.

Berikut ini adalah hasil analisa kuisioner dari 71 responden. Peserta responden merupakan kalangan mahasiswa dan pekerja dari berbagai kalangan usia. Kuisioner ini berisi pertanyaan yang mengarah pada jawaban kekurangan pada interior Delta Sport Center and Family Club dan harapan responden untuk *Sport Center* kedepannya.

Hasil Kuisioner

Bagan 4.5.2. 1 Hasil Kuisioner

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Nama	71 responden
2.	Umur : - <18 tahun - 18-25tahun - 25-35 tahun - >35	-70% responden berumur >35 tahun, 12% berumur 25-35, 8% berumur 18- 25 tahun, dan 5 % <18 tahun
3.	Gender: - Female - Male	62% ber <i>gender</i> wanita, dan 38 ber <i>gender</i> pria
4.	Apa yang anda ketahui mengenai Sport Center/ pusat kebugaran? - Kursus - Tempat Berolahraga - Bersantai	90% menjawab Sport Center adalah tempat untuk berolahraga, 10% lainnya menjawab sebagai wadah les untuk anak dan bersantai.



	Seberapa sering anda mengunjungi	38% responden menjawab jarang			
	Sport Center?	mengunjungi Sport Center, 36,6%			
5.	- Jarang	menjawab lumayan sering, 22,5%			
J.	- Lumayan	menjawab sering dah 2,8% menjawab			
	- Sering	sangat sering mengunjungi Sport			
	- Sangat Sering	Center.			
	Bersama siapa biasanya anda				
	berkunjung ke Sport Center?	49,3 % responden berkunjung bersama			
6.	- Sendiri	keluarga, 35,2% bersama teman, dan			
0.	- Teman	11,3% datang seorang diri.			
	- Keluarga	11,570 datang scorang diri.			
	- Pasangan				
	Apa tujuan anda mengunjungi Sport				
7.	Center?	Sebanyak 77,5% menjawab			
	- Berolahraga	berolahraga, 11,3% mengunjungi			
		Sport Center untuk mengisi waktu,			
	_	dan 11,3% lainnya untuk sarana			
		hiburan.			
		53,5% menjawab tidak puas, 28,2%			
8.		merasa cukup puas, dan 16,9% merasa			
7. Pemenuhan gaya hidup modern - Mencari teman baru - Mengisi waktu - Relaksasi / hiburan Apa anda puas dengan keadaan, suasana dan fasilitas yang ada pada Delta Sport Center and -Family Club? Sport Center untuk mendan 11,3% lainnya untuhiburan. Sport Center untuk mendan 11,3% lainnya untuhiburan. 53,5% menjawab tidak merasa cukup puas, dan puas.	puas.				
	- Puas				
	- Cukup				
	- Tidak puas				
	Apa yang anda perhatikan pertama	Sebanyak 53,5% responden memilih			
9.	kali saat berkunjung / memasuki	fasilitas sebagai objek utama dalam			
	sebuah Sport Center?	kunjungan ke Sport Center, 33,8%			
	- Suasana interior	menjawab suasana interior, 5.6%			



	- Fasilitas	keramahan petugas, 5.7% menjawab
	- Sirkulasi pengguna	pencahayan, dan 1.4% menjawab
	- Keramahan petugas	sirkulasi pengguna.
	- Pencahayaan	
10.	Menurut anda kekurangan apa yang ada pada Delta Sport Center and Family Club? - Fasilitas - Suasana interior - Kebersihan	35,2% menjawab suasana interior, masing-masing 22,5% pada jawaban kebersihan dan tempat makan, 18,3% menjawab fasilitas dan 1,4% menjawab keramahan petugas.
	Keramahan petugasTempat makan	
11.	Konsep interior seperti apa yang anda harapkan untuk diaplikasikan dalam sebuah Sport Center? - Interior dengan nuansa kayu - Interior dengan nuansa alam - Interior dengan gaya yang fun Komposisi warna seperti apa yang	40,8% mengharpkan interior dengan nuansa kayu, 43,7% memilih nuansa alam dan 15,5% memilih suasana yang fun.
12.	menurut anda cocok untuk digunakan pada Sport Center? - Warna dengan suasana bersih yang berdominan warna putih - Penggunaan warna natural - Penggunaan warna hijau yang	43,7% menjawab penggunaan warna netral, 33,8% menjawab penggunaan warna hijau, 19,7% penggunaan <i>fullcolor</i> , dan 2,8% memilih warna dominan putih.



	menunjukan kesan fresh - Penggunaan fullcolor untuk	
	memperlihatkan kesan <i>fun</i> .	
13.	Konsep pencahayaan seperti apa yang cocok diaplikasikan dalam Sport Center? - Warm - Cool	74,6% memilih lampu cool untuk penerapan lampu pada Sport Center, dan 25,4% memilih <i>warm light</i> .
14.	Suasana pendukung apa yang bisa membuat mood seorang naik dalam sebuah Sport Center? - Vertical garden - Indoor waterfall	53,5% memilih indoor waterfall, dan 46,5% memilih <i>vertical garden</i> .
15.	Fasilitas tambahan apa yang anda harapkan dalam sebuah Sport Center? - Vending Machine - Restoran / Café - Lounge	67,6% menginginkan adanya restoran/café, 23,9% menginginkan lounge dan 8,5% memilih <i>vending</i> machine.

Kesimpulan yang didapat dari 71 responden merupakan, sebagian besar merasa kurang puas akan interior dan fasilitas yang ada pada Delta Sport Center. Interior yang diinginkan oleh responden adalah dengan pemilihan warna netral yang bernuansa kayu dengan penggunaan lampu *cool light* dan penambahan *indoor waterfall* sebagai pemanis ruangan. Dalam kuisioner ini juga responden mengharapkan adanya fasilitas tambahan pada Delta Sport Center berupa restoran / café.



4.6. Konsep Desain

Delta Sport Center and Family Club merupakan salah satu pusat kebugaran keluarga yang berada dalam area Perumahan Delta Sari Baru yang memiliki berbagai fasilitas olahraga. Pengguna utama Delta Sport Center and Family Club ini merupakan anak-anak dan dewasa maka konsep *family friendly* merupakan konsep yang diangkat dalam perancangan objek ini. Karna tujuan tempat ini adalah sebagai sarana olahraga maka pengangkatan konsep natural sangat cocok untuk menunjang kesehatan penggunanya dan memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi pengguna. Karna banyaknya tempat olahraga yang baru dan canggih, maka konsep modernism dapat menunjang aktivitas dan kebutuhan yang dibutuhkan.

4.6.1. Konsep Makro

4.6.1.1. Konsep Makro (Desain Naturalis)

Delta Sport Center and Family Club akan didesain dengan gaya modern dan natural dengan nuansa *family friendly*. Desain ini mengutamakan konsep natural dengan mempetimbangkan kenyamaan dan kebutuhan pengguna saat berolahraga. Natural disini diambil karna olahraga sendiri selalu berkaitan dengan hal yang menyegarkan dan kenyamanan. Penempatan tanaman pada dalam ruangan dapat memberikan energy yang positif yang bermanfaat mengurangi stress dan depresi, sehingga dapat memberikan pengalaman yang rileks saat berolahraga. Pengambilan langgam naturalis sendiri menjawab permasalahan pertama bagaimana membuat interior yang nyaman dan senang dan bisa diterima semua kalangan, baik anak maupun orang tua.

Berdasarkan analisis tema natural yang akan diterapkan kedalam interior Delta Sport Center and Family Club, maka kriteria desain yang akan dihasilkan adalah:

- 1. Pemilihan warna cerah yang memberikan kesan natural (contoh : krem, coklat muda, abu-abu muda)
- 2. Pemilihan material seperti kayu, *concrete*, dan kaca yang dari segi perawatan mudah dan tahan lama.



3. Penempatan indoor plant

4.6.1.2. Konsep Makro (Desain Modern)

Penerapan konsep modern pada interior Delta Sport Center and Family Club bisa ditemukan dalam pemilihan furniture dan penerapan interior yang bersih dan simple. Pengambilan langgam modern disini diambil dari permasalahan kedua dimana lingkungan sekitar merupakan lingkungan yang modern namun bangunan lama masih menggunakan konsep yang kuno sehingga membuat Delta Sport Center and Family Club mengalami penurunan jumlah pengunjung pada setiap taunnya. Berdasarkan analisis tema modern yang akan diterapkan kedalam interior Delta Sport Center and Family Club adalah membuat sarana olahraga yang sesuai dengan kebutuhan bagi anak-anak dan orang dewasa, maka kriteria desain yang akan dihasilkan adalah:

- 1. Penggunaan pencahayaan cool light
- 2. Bentukan furni yang *simple*
- 3. Finishing kayu, stainless steel dengan warna cerah ataupun netral.

4.6.1.3. Konsep Makro (family-friendly)

- . Konsep *Family Friendly* sendiri diambil dari tujuan nama yang diberikan pada tempat ini sendiri yaitu *family club*. Dengan ini menjawab permasalahan terakhir untuk memotivasi anak untuk berolahraga dan mengenalkan anak tentang olahraga sejak dini. Dan hal ini juga bertujuan untuk pengguna agar tidak perlu khawatir membawa segala usia pada objek ini karena memiliki desain yang ramah keluarga terutama terhadap anak-anak. Adapun kriteria desain yang dihasilkan adalah :
- Penggunaan bentuk yang simetris seperti lingkaran yang menunjukkan kenyamanan, kehangatan dan kotak sebagai kesan kestabilan dalam psikologi interior anak.
- ii. Penggunaan watna cerah untuk mendorong perkembangan psikologis anak.
- iii. Penggunaan material yang aman dan meminimalisir adanya kecelakaan pada anak.



4.6.2. Konsep Mikro

4.6.2.1. **Dinding**

Dinding merupakan salah satu elemen penting dalam interior yang berfungsi sebagai pemisah ataupun pembentuk ruangan. Untuk mengedepankan konsep *family-friendly* dinding dibuat dengan garisgaris yang di cat biru dan putih. Penggunaan warna cerah untuk mempresentasikan gaya modern yang identic dengan bersih dan *simple*.



Gambar 4.6.2.1. 1 Alternatif design cafe. source: dokumen pribadi Selain penggunaan cat pada dinding, dinding juga dipadukan dengan finishing HPL berwarna kayu cerah. Hal ini untuk perawatan yang mudah dan biaya produksi yang terjangkau..

4.6.2.2. Lantai

Terdapat beberapa perbedaan pada pemakaian material lantai pada setiap area, hal ini dikarenakan berbedanya fungsi ruang pada Delta Sport Center and Family Club. Konsep lantai pada area *fitness* menggunakan material yang mampu menahan beban dan tidak licin,



dikarenakan peralatan olahraga mempunyai beban kurang lebih 150lb. Material yang digunakan pada area loker/ruang ganti dan ruang gym



Gambar 4.6.2.2. 1 desain ruang ganti. source: dokumen pribadi



4..6.2.2. 2 Area gym dewasa. source: dokumen pribadi

menggunakan keramik bertekstur kasar guna memenimalisir kecelakaan karna rawan basah. Untuk area lobby menggunakan material marble dan vinyl. Sedangkan untuk gym anak menggunakan cat lantai epoxy untuk menarik anak-anak dalam berolahraga..

4.6.2.3. Plafon

Plafon merupakan elemen interior yang berada dibagian atas yang berhubungan langsung dengan atap. Plafon merupakan salah satu bagian interior yang perlu didesain sehingga ruangan menjadi lebih terasa nyaman digunakan.



plafon yang digunakan banyak pada objek desain ini adalah penggunaan plafon bermaterial gypsum yang dibuat dengan gaya *up/down ceiling*. Tak hanya itu plafon juga dibuat dengan gaya *waves* seperti pada area café dibawah ini. percampuran material cat dan vinyl glossy juga menjadi pilihan untuk perencanaan Delta Center Sport and Family Club ini.



Gambar 4.6.2.3. 1 Plafon area café. source: dokumen pribadi

4.6.2.4. Furnitur

Secara umum, *furniture* yang digunakan lebih kearah modern dengan *furniture* yang *simple*. Bentukan furniture yang modern menghasilkan kesan yang elegan dengan *finishing* warna netral ataupun warna kayu asli.



Gambar 4.6.2.4. 1 furnitur pada area loker. source: dokumen pribadi



4.6.2.5. Elemen Estetis

Elemen estetis digunakan untuk menambah kesan indah pada sebuah ruangan. Penggunaan elemen estetis pada Delta Sport Center and Family Club adalah berupa cermin yang berada pada area *lobby* dan mural yang di terapkan pada gym anak. Penerapan konsep natural dapat dilihat dari adanya tanaman didekat jendela pada area *café* dan resepsionis.



Gambar 4.6.5.2. 1 ruang gym anak. source: dokumen pribadi

4.6.2.6. Lighting

Pencahayaan merupakan suatu hal yang penting untuk membuat ruangan menjadi estetik dan mempekuat suatu konsep yang didesain. Pencahayaan pada Delta Sport Center and Family Club ini menggunaan



Gambar 4.6.2.6. 1 Lighting pada area lobby. source: dokumen pribadi

LAPORAN TUGAS AKHIR DI - 184836

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



pencahayaan *cool light* dengan menggunakan, *downlight* untuk *general lamp*, dan *LED strip* untuk bagian *down ceiling*.

LAPORAN TUGAS AKHIR DI – 184836 Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



[halaman sengaja dikosongkan]

LAPORAN TUGAS AKHIR DI - 184836

Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



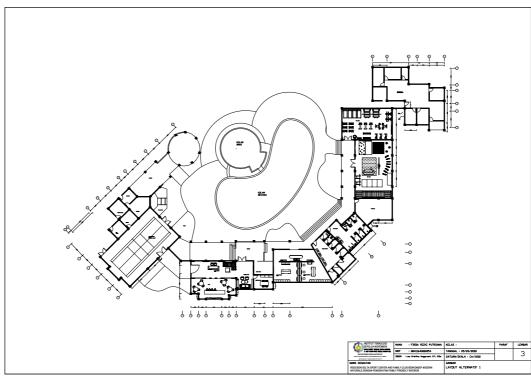
[HALAMAN SENGAJA DIKOSONGKAN]



BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1. Alternatif Layout

Alternatif Layout 1



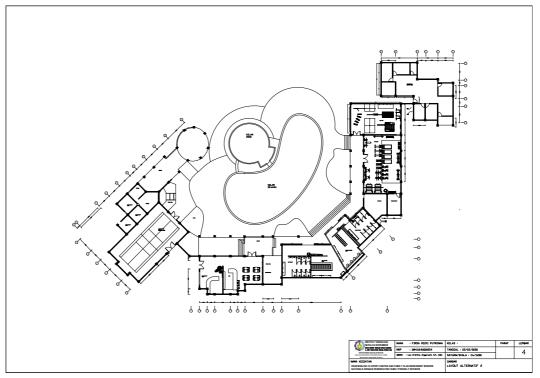
Gambar 5.1.1. 1 Alternatif Layout 1. source: dokumen pribadi

Pada alternatif ini, area *café* diletakkan dekat dengan pintu utama yang berhadap-hadapan dengan resepsionis. Hal ini menyebabkan kurang terfokusnya pengunjung bila ia pertama kali datang, Dikarenakan yang mereka lihat pertama bukan resepsionis dari *Sport Center* ini sendiri. Lalu penempatan *waiting area* pada area ini juga tidak terlihat karena lokasi yang cukup masuk kedalam dan paling belakang. *Café* pada layout ini mempunyai desain yang unik karna menggabungkan pattern dan warna yang bisa membangkitkan *mood* anak dalam berolahraga.

Pada layout ini ruang ganti dan kamar mandi terpisah, hal ini membuat pengunjung dua kali kerja jika ingin menggunakan kedua ruangan tersebut. Ruang gym anak pada layout ini mendapatkan area yang cukup luas dan bisa memuat beberapa peralatan besar pada ruangan tersebut.



Alternatif Layout 2



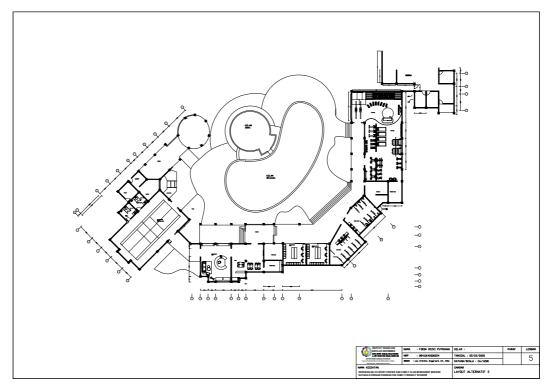
Gambar 5.1.2. 1 Alternatif Layout 2. source: dokumen pribadi

Berbeda dengan *alternative* layout pertama, alternatif kedua memiliki penataan yang cukup bagus. Dengan terlihatnya area lobby dan meja resepsionis pada pintu utama objek, membuat pengunjung merasa tidak bingung bila masuk kedalamnya. Dibedakannya *café* dan *waiting area* menjadi pilihan baik bagi pengunjung. Pada alternatif ini, penempatah kamar mandi dan ruang ganti dijadikan satu pada satu ruangan. Hal ini menguntungkan pengunjung agar menghemat waktu mereka.

Ruang gym anak dibuat lebih kecil karena dilihatnya dari ukuran tubuh yang lebih kecil, anak hanya memerlukan *space* yang lebih kecil dibandingkan *gym* dewasa. Pada alternatif ini juga *gym* anak dan *gym* dewasa dipisah dengan sekat tembok yang dimana membuat orang tua merasa khawatir karna tidak bisa melihat anaknya secara lansug.



Alternatif Layout 3



Gambar 5.1.3. 1 Alternatif Layout 3. source: dokumen pribadi

Peletakan *lobby* dan *café* masih pada tempat yang sama, yang membedakan hanyalah bentuk furniture yang digunakan. Pada alternatif ini jika pengunjung pertama datang akan disajikan kaca besar yang langsung menghadap kolam, hal ini digunakan untuk membangun mood penunjung. Ruang ganti dan kamar mandi dibedakan karna pembedaan wilayah kering dan basah.

Gym anak dan gym dewasa masih pada posisi yang sama juga, hanya saja kedua area tersebut dipisahkan dengan kaca cermin. Pada area dewasa, para orang tua bisa melihat terhadap anak mereka melewati kaca tersebut namun hal ini tidak menganggu jalannya kegiatan gym karna pada area anak-anak dipasang cermin.

Pemilihan Alternatif Layout

Untuk melakukan pemilihan alternatif Layout, maka dibuatlah pembobotan dan weight method.



Bagan 5.1.4. 1 Pemilihan Alternatif layout

	٨	В	С	Total	Ranking	Nilai	Bobot
	Α	Б	C	Nilai	Kanking	Milai	Relatif
1. Sirkulasi Ruang	1	ı	ı	1	I	40	0,4
2. Zonasi Ruang	-	1	1	2	II	60	0,6
						100	1,00

Bagan 5.1.4. 2 Bagan alternatif layout

Kriteria	Mission	Parameter		Alternatif	1		Alternatif 2	2	otes.	3	
Kntena	Weight	Parameter	M	5	V	M	5	V	M	S	V
Sirkulasi Ruang	0,4	Kenyamanan Pengguna	Good	5	2	Good	6	2,4	Good	6	2,4
Strengt straing	4,4	Alur yang terarah	Poor	3	1,2	Excellent	8	3,2	Good	5	2
Zonasi Ruang	0,6	Kesinambungan antar fungsi ruang	Good	6	3,6	Excellent	7	4,2	Excellent	7	4,2
		Askses antar ruang	Good	5	3	Excellent	9	3,6	Good	5	2
		TOTAL			9,8			13,4			10,6

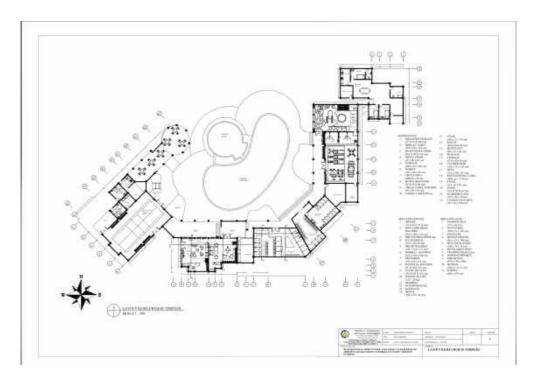
Weight method Perspektif

Bagan 5.1.4. 3 weight method

			AL	ALT.1 ALT.2 ALT.					AL	T.3	.3	
KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	M	S	٧	М	S	>	М	S	V	
MODERN	0.24	SIMPLE	Good	6	2,04	Good	5	1,7	Excellent	7	2,4	
IVIODERIN	0,34	LIGHTING	Good	5	1,7	Poor	3	1	Good	5	1,7	
		COLOR	Excellent	8	3,12	Poor	4	1,6	Good	6	2,3	
NATURAL	0,39	PATTERN	Excellent	8	3,12	Good	5	2	Poor	4	1,6	
		MATERIAL	Good	6	2,34	Excellent	7	2,7	Good	5	2	
		BENTUKAN FURNI	Good	5	1,35	Good	6	1,6	Good	6	1,6	
FAMILY- FRIENDLY	0,27	SUASANA RUANG MENARIK	Excellent	8	2,16	Good	5	1,4	Good	5	1,4	
		ESTETIK	Excellent	8	2,16	Poor	4	1,1	Excellent	7	1,9	
	•		17,99			13			15			



Layout Terpilih (Pengembangan)



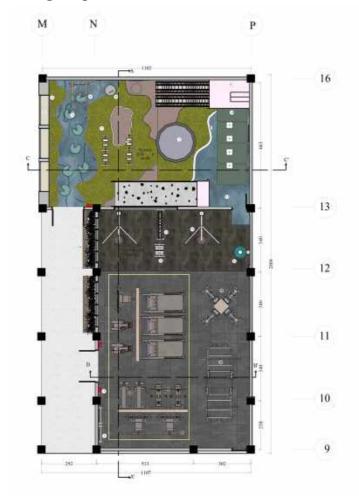
Gambar 5.1.5. 1 skematiklayout terpilih

Sebagaimana telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya mengenai pemilihan *alternative layout* melalui perhitungan *weigthed method*, bahwa denah *alternative* pertama merupakan *alternative* yang optimal yang bisa di aplikasikan sesuai konsep desain yang ada. Pengembangan yang dilakukan adalah pada area lobby yang digabung dengan café sebagai tempat berkumpul dan beristirahat. Hal yang sama bisa dilihat juga pada ruang ganti dan toilet dijadikan satu untuk menunjang kebutuhan pengunjung.



5.2. Pengembangan Desain Area Terpilih 1

Layout Furnitur Ruang Terpilih 1



Gambar 5.2.1. 1 Layout terpilih area 1

Area Terpilih 1 terdiri dari gym anak dan gym dewasa yang dibatasi oleh kaca dan cermin yang memudahkan orang dewasa mengawasi anak mereka. Gym dewasa berisi peralatan olahraga berat *yaitu treadmill, static bicycle, barbell* dll. Sedangkan Gym anak didesain seperti permainan yang menyenangkan. Pada ruangan Gym terdapat perbedaan pola lantai. Pada gym anak menggunakan lantai yang bergambar sedangkan pada gym dewasa menggunakan keramik tekstur kasar dan parket gelap. Perbedaan material lantai menandakan sebagai *zoning* area.



Gambar 3d Area Terpilih 1



Gambar 5.2.2. 1 3D ruang terpilih 1

Pada saat memasuki ruang gym anak, pengunjung akan melihat pola lantai yang dibuat bergambar. Area pertama pada gym anak adalah anak diharuskan lompat sesuai daun yang berada pada lantai. Lantai ini bercerita bahwa seorang anak memasuki sebuah sungai dan harus melewati dengan cara melompat. *Furniture* di ruangan ini dibuat lebih sedikit karna melihat karakter anak-anak yang suka berlari-lari. Dinding dibuat bergambar, area perosotan bercerita bahwa anak-anak menaiki sebuah gunung menggunakan *floor climbing* dan ketika sampai diatas ia akan melihat pemandangan berupa gunung dan matahari.



Gambar 5.2.2. 2 3D ruang terpilih



Pada sisi sebelah terlihat 3 jendela yang sengaja dibuat lebih tinggi sebagai sarana bermain anak. Anak identik dengan rasa ingin tau, jika anak ingin melihat apa yang ada disana mereka harus berusaha untuk menaiki tangga, hal itu berkaitan dengan berolahraga. Kaca yang terlihat merupakan pembatas antara ruang anak dan ruang orang dewasa.



Gambar 5.2.2. 4 3D Ruang terpilih 1. Source: dokumen pribadi

Plafon pada area ini menggunakan plafon gypsum yang dicat dengan warna biru muda, dan dipasang lampu yang berbentuk awan dan lingkaran yang menggunakan lampu LED.



Gambar 5.2.2. 3 3D Ruang Terpilih 1, source: dokumen pribadi

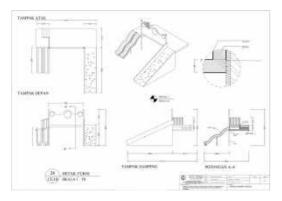




Gambar 5.2.2. 5 3D ruang Terpilih 1, source : dokumen pribadi

Untuk area dewasa menggunakan warna yang cenderung gelap dengan hiasan lampu berwarna warm. Perbedaan material lantai ditujukan untuk *zoning*.

Detail Furnitur dan Elemen estetis

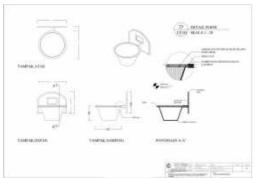




 $Gambar\ 5.2.3.\ 1\ Detail\ Furnitur\ Ruang\ Terpilih\ 1\ source: dokumen\ pribadi$

Furnitur terplih pada ruang terpilih 1 merupakan perosotan anak dengan bentuk perosotan dan *floor climbing*. Dengan menggunakan rangka besi hollow dan plywood yang dilapisi dengan HPL finishing glossy. Furniture ini mempresentasikan konsep *family friendly* yang memiliki *pattern* pada visualnya, dan penggunaan warna cerah.

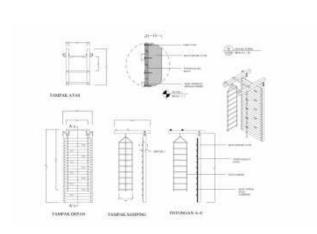






Gambar 5.2.3. 2 Detail Furnitur Ruang Terpilih 1 source: dokumen pribadi

Furnitur terpilih kedua merupakan ring basket mini yang dibuat dengan ketinggian yang berbeda. Material yang digunakan adalah las besi dan di cat dengan warna cerah. Dari material dan warna furniture ini menggunakan konsep modern dimana bentukan minimalis dan simple.





Gambar 5.2.3. 3 Detail Furnitur Ruang Terpilih 1 source: dokumen pribadi

.Furnitur ketiga adalah furniture outbound yang dimana perpaduan *monkey rope* dan *wall climbing*. Material yang digunakan merupakan material dari bahan alami yang di*finishing* tetap pada bentuk aslinya. Material yang digunakan adalah kayu balok dan pallet kayu yang dipadukan dengan tali tampar.

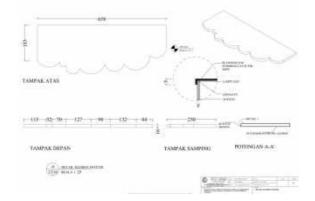




Gambar 5.2.3. 4 Detail elemen estetis R.T 1 source:dokumen pribadi

Detail elemen estetis yang diambil adalah estetis yang berada pada dinding perpaduan kaca dan batu alam yang nantinya akan di maniskan dengan lampu sorot bernuansa *warm*, elemen estetis ini mempresentasikan kesan natural pada ruangan.

Elemen estetis pada ruang terpilih 1 merupakan lampu awan yang menggunakan material *acrylic* dan *plywood* berfinishing *glossy* . Terpilihnya

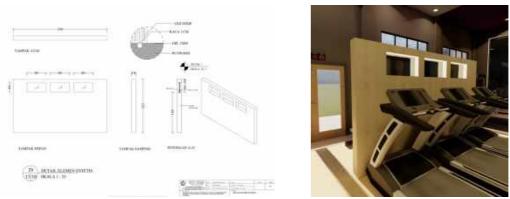




Gambar 5.2.2. 5 Detail Elemen Estetis. Source : dokumen pribadi

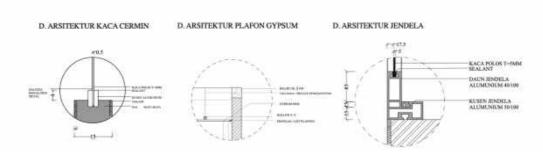
bentuk awan karna suasana yang digambarkan pada area tersebut merupakan seoarang anak yang sedang menaiki gunung lalu mereka bisa melihat matahari dana wan.





Gambar 5.2.2. 6 Detail Elemen Estetis source: dokumen pribadi

Elemen estetis terakhir pada ruang terpilih 1 adalah, sebuah partisi yang berbahan dasar plywood dan dilapisi dengan hpl texture kayu. Partisi ini berbuat berlubang pada bagian atas yang bisa dijadikan *storage* hp dan tempat minum. Pemberian kaca dan lampu pada storage juga bertujuan untuk membangkitkan seseorang untuk berolahraga, dikarenakan seseorang akan bersemangat olahraga jika ia melihat dirinya dikaca.



Gambar 5.2.2.7 Detail Arsitektur source: dokumen pribadi

Untuk Detail Arsitektur berupa kaca cermin sebagai sekat antara ruang anak dan dewasa. Dimana kaca menghadap ruang anak dan cermin pada area dewasa. Yang kedua menggunakan detail arsitektur bermaterial gypsum dan yang terakhir detail arsitektur jendela yang berada di ruang anak dan mengarah langsung ke kolam renang.



5.3. Pengembangan Ruang Terpilih 2

5.3.1. Layout Furniture Ruang Terpilih 2



Gambar 5.2.4. 1 Denah Skematik Berwarna R.T 2 source: dokumen pribadi

Area lobby dibagi dengan area *café*, pola lantai pada lobby sesuai dengan zoning. Bentuk furnitut merupakan bentukan yang simple dan simetris untuk mempresentasikan konsep modern. Penggunaan warna-warna cerah juga mendukung adanya pendekatan *family-friendly* interior pada ruangan.



5.3.2. Gambar 3d Ruang Terpilih 2





Gambar 5.2.5. 1 Prespektif Area Lobby. source: dokumen pribadi

Ruang kedua yang dipilih merupakan ruang resepsionis, ruang resepsionis dibuat nyaman untuk anak-anak yaitu bentukan furniture seperti gelombang dan berwarna hijau. Warna furniture juga dibuat berbeda -beda. Material yang digunakan merupakan material *fabric* yang aman jika terbentur oleh anak-anak.







Gambar 5.2.5. 2 Perspektif area cafe, source: dokumen pribadi

Area lobby digabung dengan area café. Area café dibuat dengan bukaan lebar yang mengarah langsung pada kolam renang. Plafon yang digunakan adalah perpaduan vinyl dan cat putih.



5.3.3. 3D Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.3.3. 1 plafon pada area lobby. Source: dokumen pribadi

Elemen estetis pada ruang terpilih kedua berupa plafon yang berbentuk gelombang. Penggunaan warna terang mempresentasikan konsep modern yang berciri khas bersih dan simple. Material yang digunkan adalah gypsum dengan perpaduan *finnihing* vinyl kayu *glossy*.



Gambar 5.3.3. 2 furnitur pada area lobby. source: dokumen pribadi

Furnitur pada area lobby merupakan furniture dengan konsep *family-friendly*. Yang pertama merupakan *receptionist desk* menggunakan material hpl berwarna *baby pink* dan *greenlight*. Yang dimana didepan meja tersebut bertuliskan hello sebagai tanda sapaan pada pengunjung. Kursi yang dibuat juga berupa gelompang dengan warna hijau seperti rumput, hal ini untuk menarik perhatian anak-anak dan menaikkan mood mereka saat mereka pertama kali datang pada objek desain.



5.4. Pengembangan Ruang Terpilih 3

5.4.1. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2



Gambar 5.4.1. 1 Denah skematik R.T 3 source: dokumen pribadi

Area kamar mandi dan area ganti menjadi satu ruangan untuk menunjang aktivitas pengunjung. Cubicel dibuat lebih besar untuk bisa membuat dua orang. Material menggunakan material yang kasar untuk alasan keselamatan

5.4.2. Gambar 3d Ruang Terpilih 3

Pada ruang terpilih 3 merupakan area kamar mandi dan ruang ganti. Dimana bilik kamar mandi dibuat dengan warna yang berbeda-beda. Lalu penggunaan terrazzo pada lantai. Ketinggian pada wastafel dibuat dengan 2 varian khusus anak-anak dan orang dewasa.





Gambar 5.4.2.1 Perpektif Ruang Terpilih 3, source: dokumen pribadi







Gambar 5.4.2.1 Perspektif area ruang ganti, source: dokumen pribadi

Untuk area ganti masih dengan ketinggian meja yang bervarian. Dinding menggunakan perpaduan cat, keramik kotak dan hpl. *Cubicel box* dibuat lebih besar agar orang tua dan anak-anak bisa masuk secara bersamaan.

5.4.3. 3D Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5.4.3. 3 Furnitur dan Elemen estetis R3. souce : dokumen pribadi

Furniture dan elemen estetis pada ruangan ini terdapat pada satu area yang dimana dibuatnya meja rias pada area ganti dengan tinggi yang bebeda. Hal ini menjawab konsep *family-friendly* yang ramah untuk orang tua dan anak-anak. Meja tersebut dilengkapi dengan kaca yang di sampingnya diletakkan *indoor plant* dan lampu gamtung untuk menambah kesan hangat pada ruangan.



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdsarkan uraian diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1. Dari desain yang telah dikerjakan, konsep modern diterapkan karna adanya factor lingkungan objek desain yang berada pada masyarakat modern dan diaplikasikan sesuai kebutuhan gaya hidup masyarakat modern.
- Dengan adanya penambahan fasilitas gym anak, mampu menjawab masalah yang ada pada kota Sidoarjo mengenai obesitas dan memperkenalkan olahraga sedini mungkin.
- 3. Untuk memenuhi keinginan pengunjung dapat dicapai dengan adanya mini café pada area lobby yang dimana berguna sebagai sarana berkumpul atau tempat menunggu pengantar.
- 4. Penggabungan area kamar mandi dan area loker menjawab permasalahan pada eksisting yang dimana area loker sudah tidak layak pakai karena termakan usia.

8. Saran

- 1. Dalam mendesain interior sebuah *Sport Center*, hal utama yang harus diperhatikan adalah standart desain yang dimiliki *Sport Center* serta segmentasi pengguna.
- 2. Desain di orientasikan lebih ke atlet pesohor sebagai daya tarik pengunjug.
- 3. Aplikasi konsep *family-friendly* harus memiliki keinambungan di semua ruangan, sehingga kesan nyaman yang diharapkan menjadi ciri khas pada interirior *Sport Center*.



DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, Yudik. 2013. Kesadaran Masyarakat Berolahraga Untuk Peningkatan Keseharan dan Pembangunan Nasional.
- Plugin, Agustus Welby Northmore. 1836. Contrasts.
- Ahmad. 2020. Ciri Manusia Modern Menurut Para Ahli (https://www.yuksinau.id/ciri-manusia-modern-menurut-para-ahli/)
- Rubiyanto, Anka. 2014 Benefit Exercise for Kids.
- Maysiar, Annisa Putri. 2019. Trend Gaya Hidup Sehat di Fitness Center (Studi Tentang Gaya Hidup Sehat Gym di Fitness Center Empire Kota Bandar Lampung). Bandar Lampung
- Anonymous. 2015. Pengertian Senam. Artikel Penjas
- L, Mary. MD, Gavin. 2019. *Fitness and Your 3-5 Year Old*. Kids Health. (https://kidshealth.org/en/parents/fitness-4-5.html)
- Prakoso, Agus Hartomo. 2017. Sport Club di Semarang (http://repository.unika.ac.id/15428/9/12.11.0124%20LTP%20Agus%20Hartom 0%20Prakoso%20LAMPIRAN.pdf
- Hartman, Dennis. 2019. About Modern Interior Desigm. Heart Newspapers, LLC.
 (https://homeguides.sfgate.com/modern-interior-design-8659.html)
- Anonymous. 2019. Contemporary VS Modern Interior Design: A Breakdown Of The Styles. New York: Décor Aid (https://www.decoraid.com/blog/interior-design)
- Lee, Tonya. 2020. *Understanding the Modern Style of Décor*. The Spruce (https://www.thespruce.com/decorating-in-the-modern-style-452457)
- Radityaaa. 2014. Konsep Natural Minimalist (final).
 (https://radityaaa.wordpress.com/2014/10/07/konsep-natural-minimalist-final/)
- Thabroni, Gamal. 2018. Naturalisme Pengertian, Ciri, Tokoh, Contoh Karya @
 Analisis. Indonesia: Serupa.id (https://serupa.id/naturalisme/)
- Anonymous. (http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00422-
 DI%20Bab2001.pdf
- Anonymous. 2017. Pengertian Sport Center Klasifikasi Jenis Kegiatan pada Sport Center Fasilitas Olahraga pada Sport Center. Indonesia: text-id.123. (https://text-text-id.123. (https://text-text-id.123.

LAPORAN TUGAS AKHIR DI – 184836 Firda Rizki Putriana, NRP 08411640000054



id.123dok.com/document/dzx94mkdz-pengertian-sport-center-klasifikasi-jenis-kegiatan-pada-sport-center-fasilitas-olahraga-pada-sport-center.html)

- Citra, Anisyah. Pemanasan Sebelum Berolahraga
- Anonymous (http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-01233-AR%20Bab2001.pdf)
- Anonymous (https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%202%20-%2008111247016.pdf)
- Anonymous
 (https://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_young_people/en/)
- Anonymous (https://gymfitnessindo.com/cara-fitness-yang-benar-untuk-pemula)



BIODATA PENULIS



Firda Rizki Putriana, lahir di Surabaya pada tanggal 26 Maret 1998. Penulis menempuh Pendidikan sekolah dasar di SD Al-Falah Darussalam Sidoarjo. Melanjutkan Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Al-Falag Deltasari dan menempuh Pendidikan menengah atas di SMA Al-Hikmah Surabaya. Selanjutnya penulis melanjutkan studi di Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digitas Institut

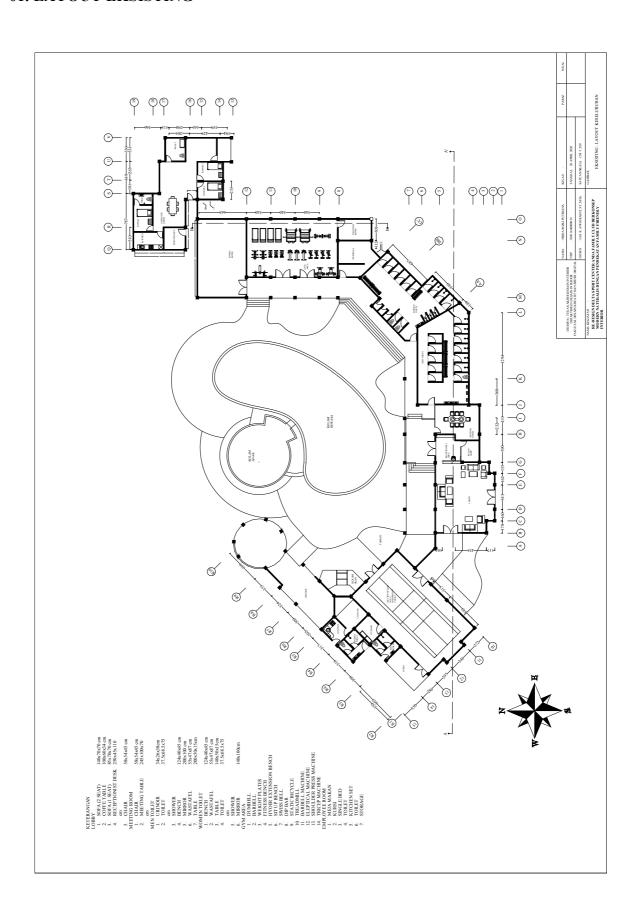
Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Semasa kuliah, penulis aktif di berbagai organiasi antara lain menjadi panitia Dekorasi dan Instalasi SPASIAL 2018, menjadi staff HUBLU HMDI 2017/2018, panitia IDE ART 2017, Volunteer ITS IO, dan menjadi staff ahli HUBLU HMDI periode 2018/2019.

Dalam rangka menyelesaikan Pendidikan S1, penulis mengambil objek pusat kebugaran Delta Center Sport and Family Club yang akan didesain kembali dengan konsep *family-friendly* dalam mengajak anak untuk mengenal dan menyukai olahraga sejak dini. Penulis dapat dihubungi melalui email : firdarizkiputriana@gmail.com

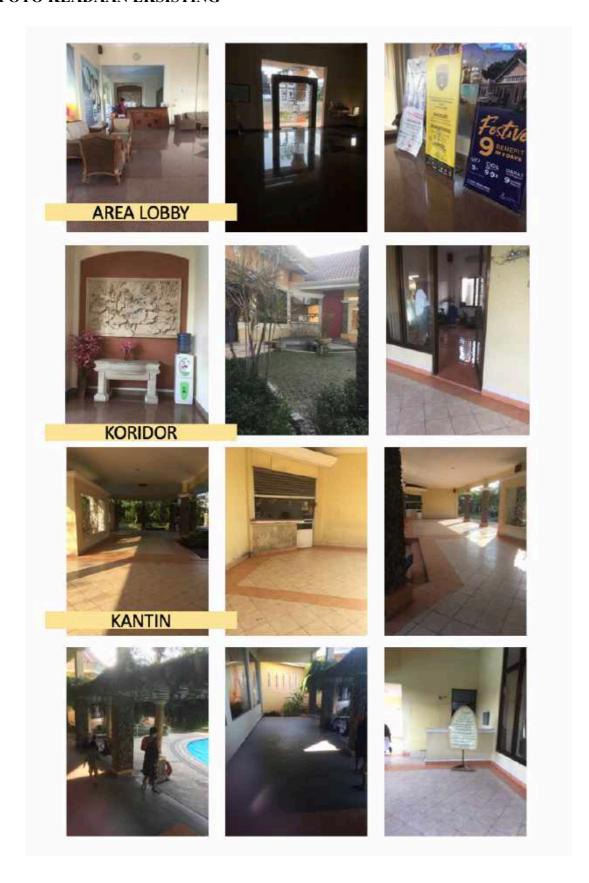
LAMPIRAN

- 01. LAY OUT EKSISTING
- 02. ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH
- 03. RUANG TERPILIH 1
- 04. RUANG TERPILIH 2
- 05. RUANG TERPILIH 3
- 06. PERSPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 1
- 07. PERSPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 2
- 08. PERSPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 3
- 09. RENCANA ANGGARAN BIAYA & HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN
- 10. FORM REVISI DAN BERITA ACARA KOLOKUIM 1
- 11. BERITA ACARA KOLUKIUM 2
- 12. FORM REVISI DAN BERITA ACARA SIDANG AKHIR
- 13. SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

01. LAYOUT EKSISTING



01. LAYOUT EKSISTING FOTO KEADAAN EKSISTING

















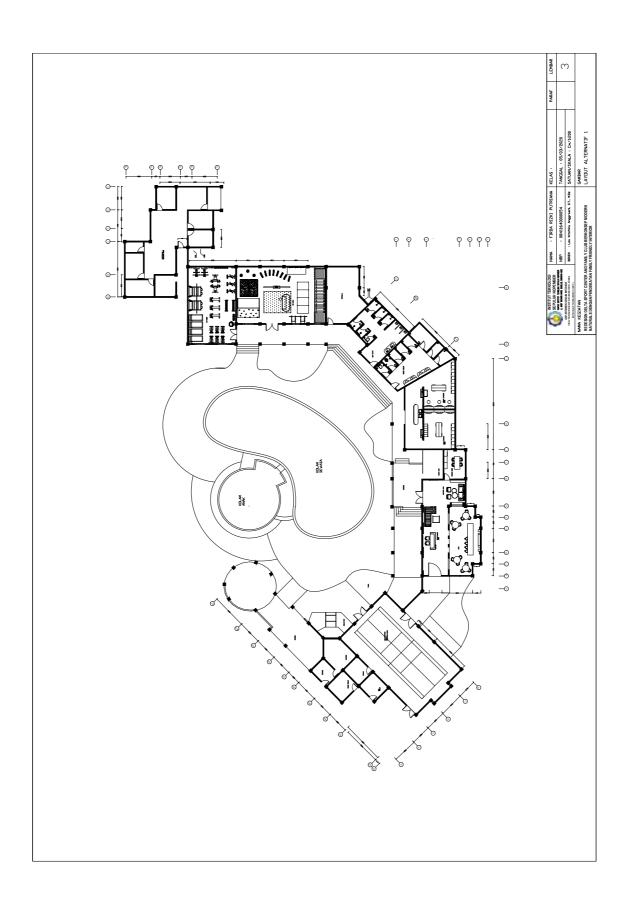








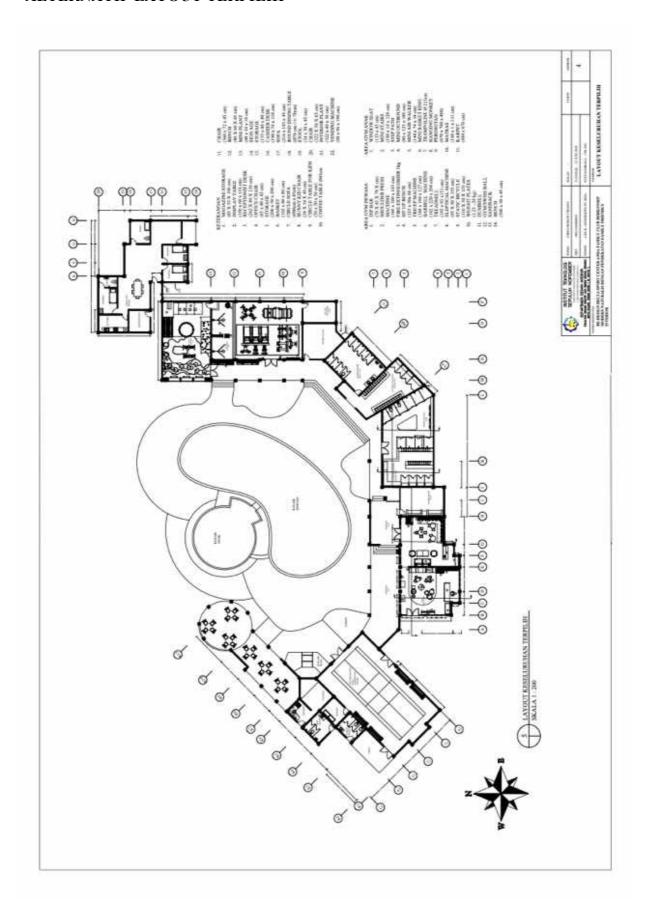
02 ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH ALTERNATIF 1



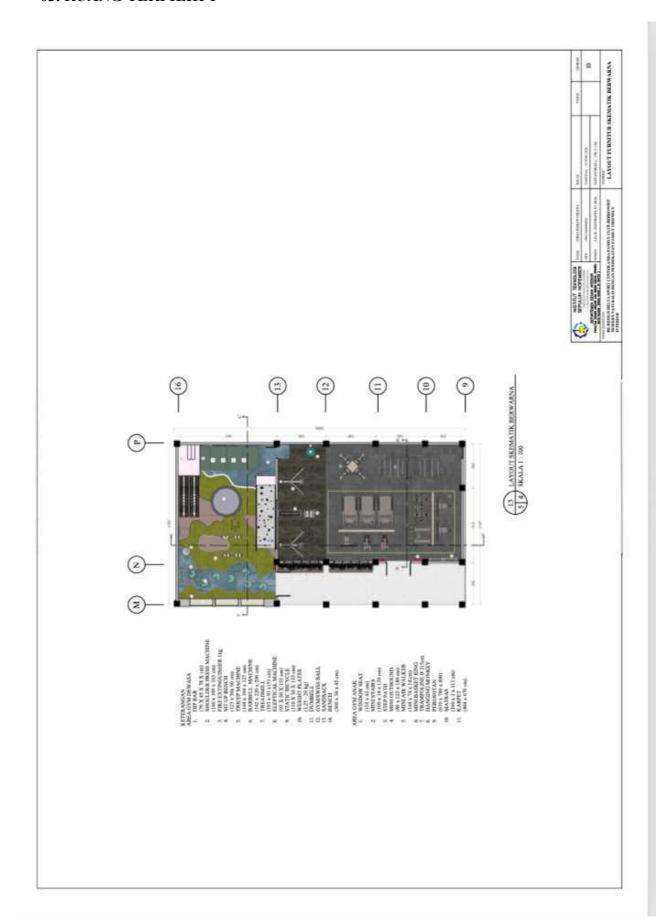
02 ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH ALTERNATIF 2



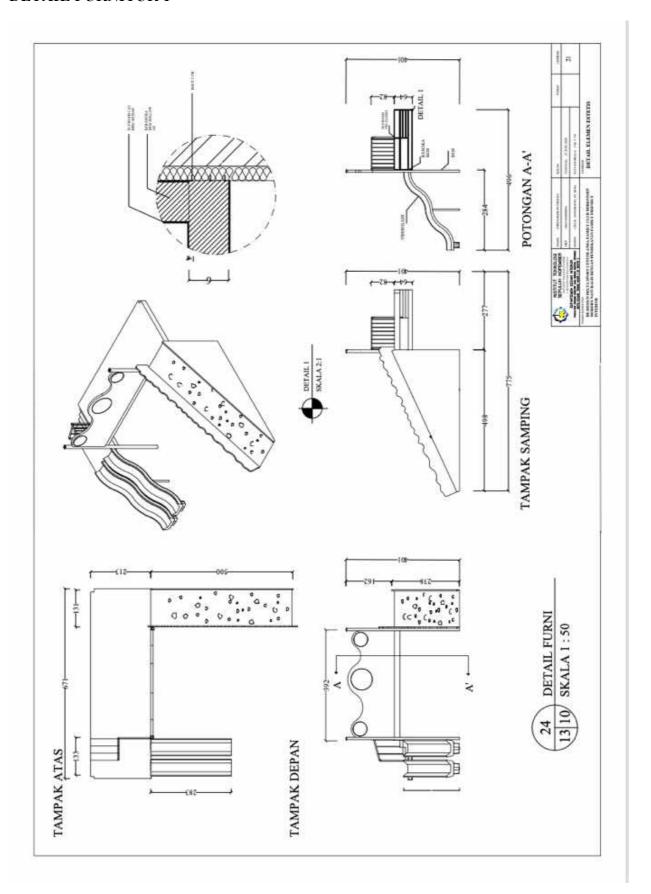
02 ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH ALTERNATIF LAYOUT TERPILIH



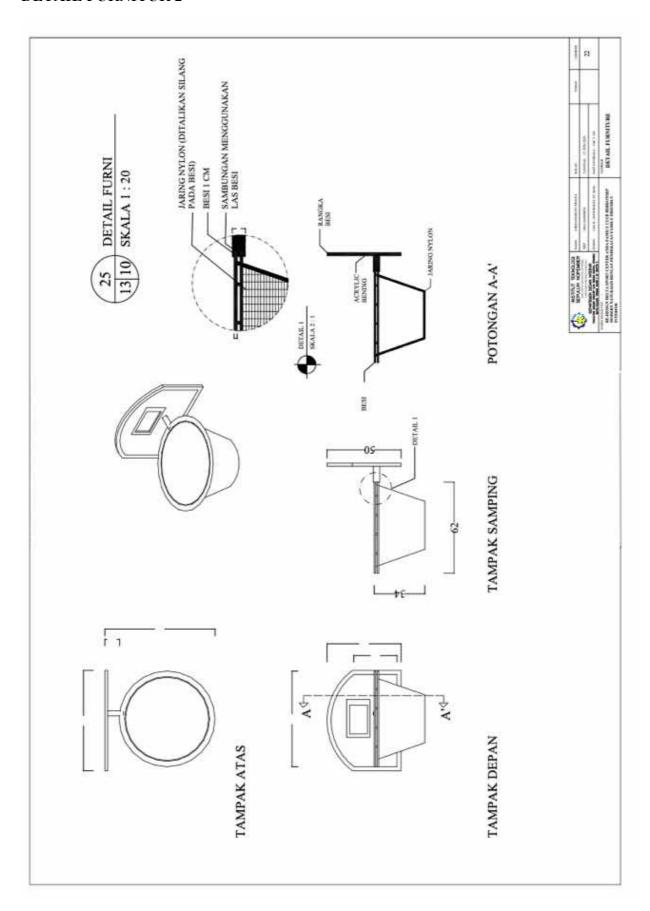
03. RUANG TERPILIH 1



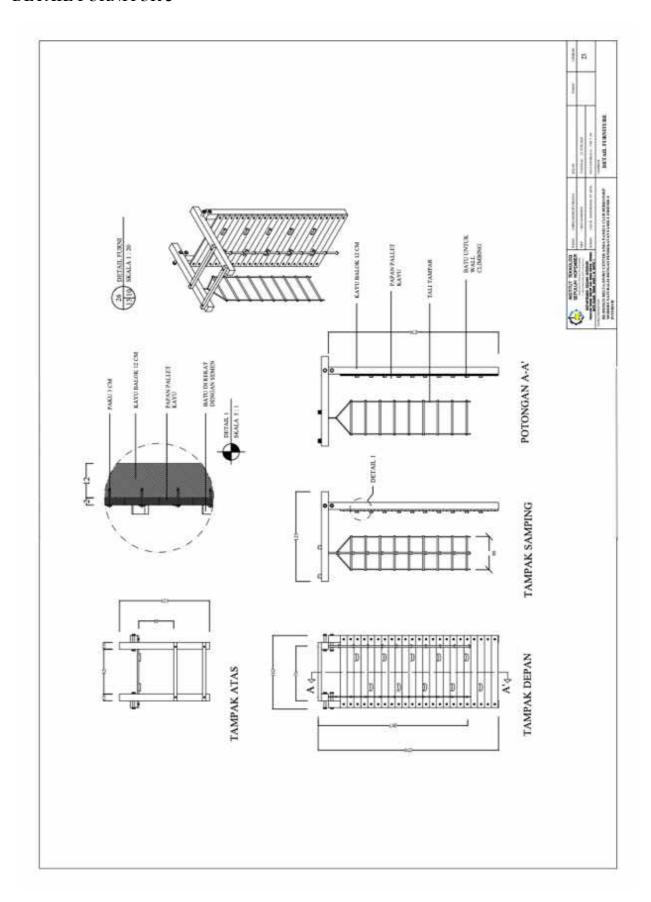
03. RUANG TERPILIH 3 DETAIL FURNITUR 1



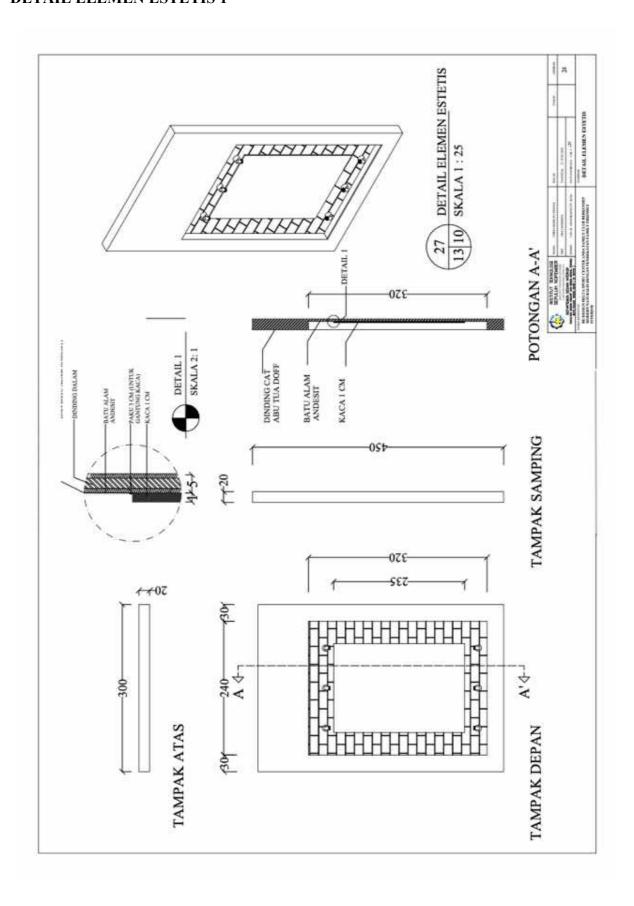
03. RUANG TERPILIH 3 DETAIL FURNITUR 2



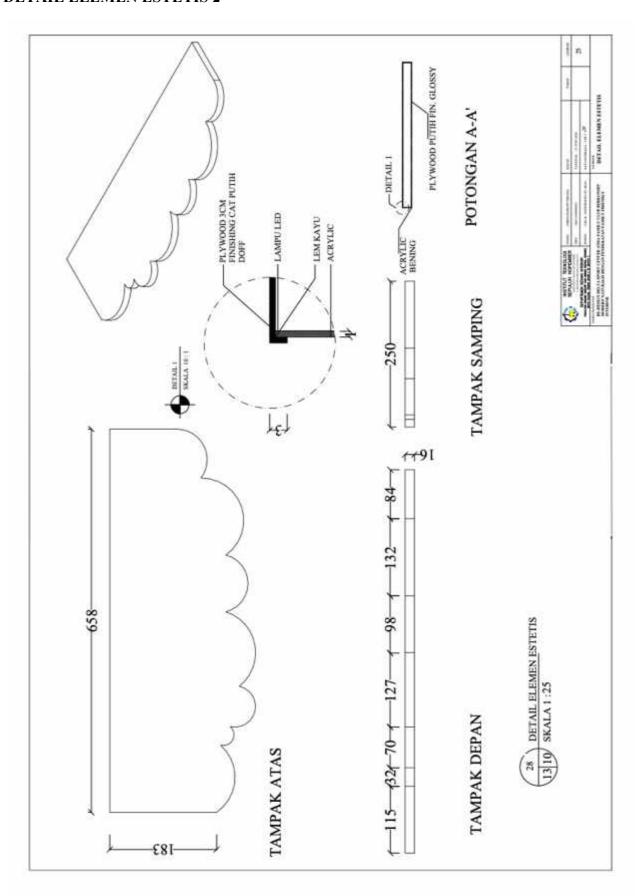
03. RUANG TERPILIH 1 DETAIL FURNITUR 3



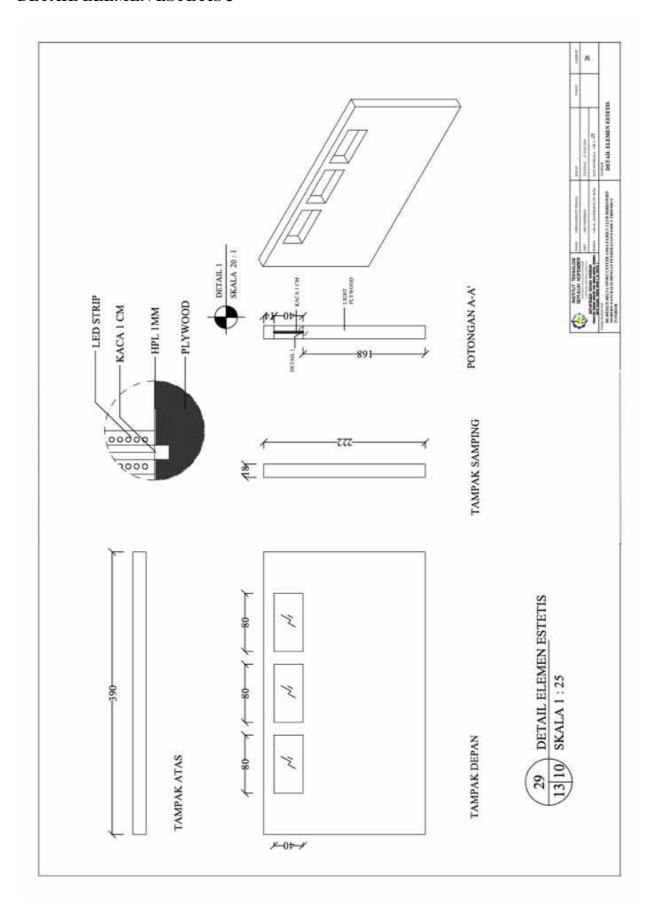
03. RUANG TERPILIH 1 DETAIL ELEMEN ESTETIS 1



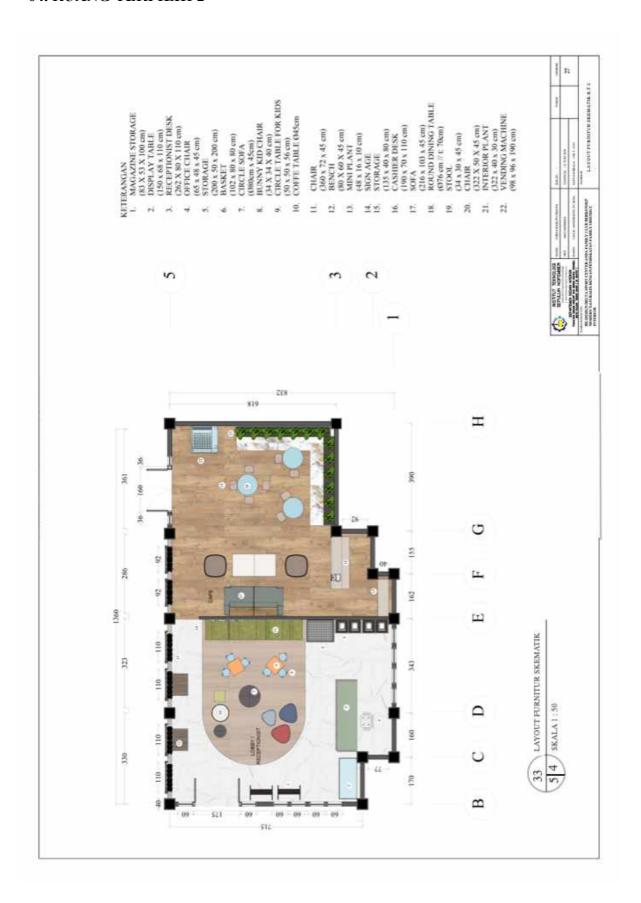
03. RUANG TERPILIH 1 DETAIL ELEMEN ESTETIS 2



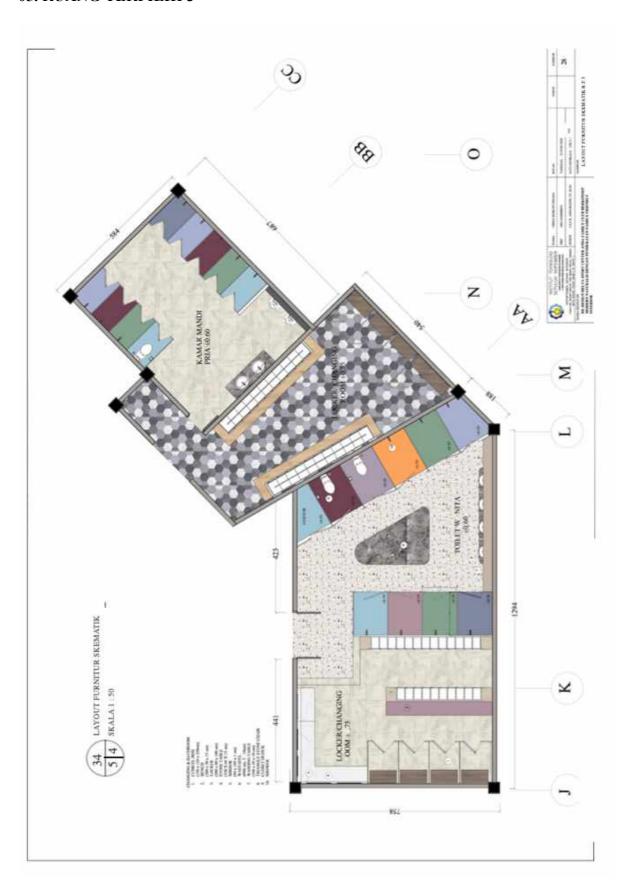
03. RUANG TERPILIH 1 DETAIL ELEMEN ESTETIS 3



04. RUANG TERPILIH 2



05. RUANG TERPILIH 3

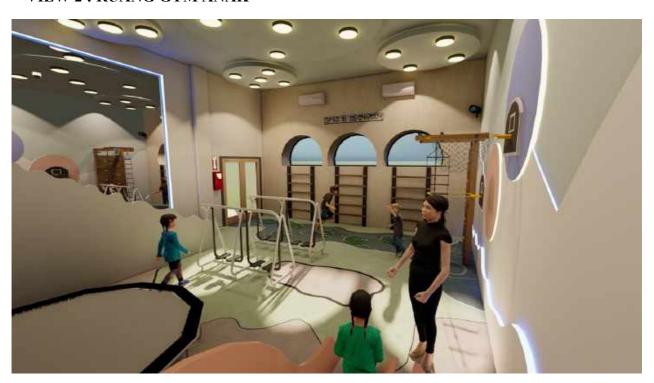


06. PERPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 1

VIEW 1 : RUANG GYM ANAK



VIEW 2: RUANG GYM ANAK



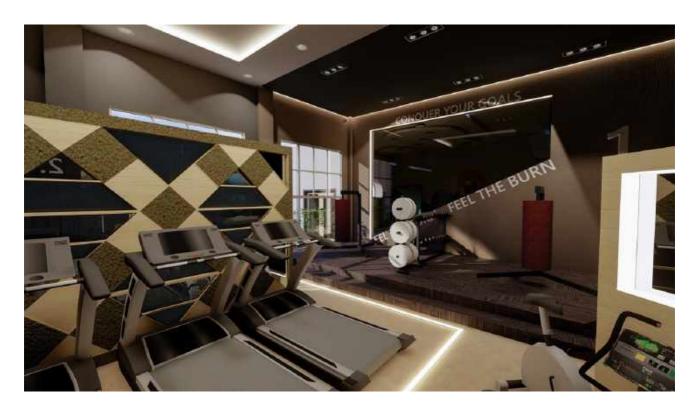
VIEW 3: RUANG GYM ANAK



VIEW 4: RUANG GYM DEWASA



VIEW 5 : RUANG GYM DEWASA



VIEW 6: RUANG GYM DEWASA



07. PERPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 2

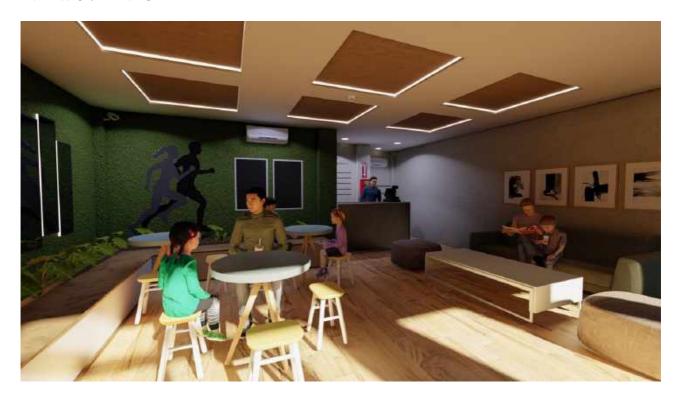
VIEW 1 : LOBBY DAN RESEPSIONIS



VIEW 2: LOBBY DAN RESEPSIONIS



VIEW 3 : MINI CAFE



C



VIEW 5 : MINI CAFE



VIEW 6: MINI CAFE



08. PERPEKTIF 3D RUANG TERPILIH 3

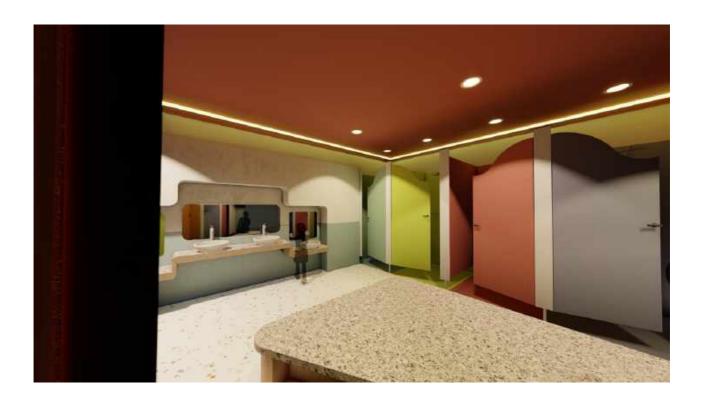
VIEW 1 : RUANG GANTI



VIEW 2 : RUANG GANTI



VIEW 4 : KAMAR MANDI



VIEW 5 : KAMAR MANDI



NO.	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HAR	GA SATUA	HARC	6A
A		PEKERJA	AN LANTAI				
1	Pengecetan lantai epoxy						
	Upah:						
	Kepala Tukang / Mandor	0,035	Orang Hari		180.000		6.300
	Kepala Tukang / Mandor	0,035	Orang Hari		180.000		6.300
	Tukang	0,35	Orang Hari		165.000		57.750
	Pembantu Tukang	0,7	Orang Hari		155.000		108.500
				Jumla	ւհ :		178.850
	Bahan:						
	Semen PC 50 Kg	0,208	zak		68.300		14.206
	Cat Lantai Epoxy	1	m2		108.000		108.000
				jumla	h:		122.206
				Nilai	HSPK:		301.056,00
В		PEKERJA	AN PLAFON	1			
1	Pemasangan Plafon Gypsum 9 mm						
	Upah:						
	Kepala Tukang / Mandor	0,005	Orang Hari		180.000		900
	Kepala Tukang / Mandor	0,005	Orang Hari		180.000		900
	Tukang	0,05	Orang Hari		165.000		8.250,00
	Pembantu Tukang	0,1	Orang Hari		155.000		15.500,00
				Jumla	ւի։		25.550
	Bahan:						
	Paku Triplek/Eternit	0,11	Kg		20.800		2.288,00
	Gypsum Board tebal 4 mm	0,364	Lembar		70.500		25.662,00
				Jumla	ւի։		27.950
				Nilai	HSPK :		53.500
2	Pemasangan Profil /plint plafon						
	<u>Upah:</u>						
	Mandor	0,0050	Orang Hari	Rp	171.000	Rp	855
	Kepala Tukang Kayu		υ	Rp	171.000	Rp	855
	Tukang Kayu		Orang Hari	Rp	156.000	Rp	7.800
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	Orang Hari	Rp	145.000	Rp	14.500
					Jumlah:	Rp	24.010
	Bahan:						
	Profil Plafon Gypsum		lembar	Rp	15.000	Rp	15.000
	Semen Putih	0,2500	kg	Rp	57.000	Rp	14.250
					Jumlah:	Rp	53.260
			Nila	i HSPK	ζ:	Rp	77.270
4	Pengecatan plafon						
	Upah:						
	Kepala Tukang	0,0042	O.H	Rp	171.000	Rp	723
	Tukang Kayu	0,0424	O.H	Rp	156.000	Rp	6.611

Pekerja/Buruh Tak Terampil								
Bahan:		Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,0283	О.Н	Rp	145.000	Rp	4.099
Cat tembok Dalam 2.5kg						Jumlah:	Rp	11.434
Dempul Tembok		Bahan:						
Kertas Gosok Halus		Cat tembok Dalam 2.5kg	0,1800	О.Н	Rp	157.000	Rp	28.260
Nilai HSPK Nilai HSPK Rp 57.558		Dempul Tembok	0,1200	О.Н	Rp	36.500	Rp	4.380
Nilai HSPK : Rp 57.558		Kertas Gosok Halus	0,1000	О.Н	Rp	20.500	Rp	2.050
C. PEKERJAAN KELISTRIKAN						Jumlah:	Rp	46.124
C. PEKERJAAN KELISTRIKAN C. PEKERJABURA C.				Nilai HSPK			D	55 550
Instalasi Titik Stop Kontak Lipah:				:			кр	5/.558
		C. PEK	KERJAAN H	KELISTRIKAN	1			
Mandor	1	Instalasi Titik Stop Kontak						
Tukang Listrik		Upah:						
Pekerja/Buruh Tak Terampil		Mandor	0,0050	О.Н	Rp	171.000	Rp	855
Sahan: Jumlah: Rp 23.155		Tukang Listrik	0,0500	О.Н	Rp	156.000	Rp	7.800
Rahan: Stop Kontak		Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	О.Н	Rp	145.000	Rp	14.500
Stop Kontak						Jumlah:	Rp	23.155
Kabel NYM 3 x 2.5 mm		Bahan:						
Pipa Paralon 5/8		Stop Kontak	1,0000	Buah	Rp	26.000	Rp	26.000
T Doos PVC		Kabel NYM 3 x 2,5 mm	5,0000	m	Rp	20.200	Rp	101.000
Nilai HSPK Silai HSPK Rp 196.710		Pipa Paralon 5/8	2,5000	Lonjor	Rp	7.800	Rp	19.500
Nilai HSPK : Rp 196.710		T Doos PVC	1,0000	Buah	Rp	3.900	Rp	3.900
Color						Jumlah:	Rp	173.555
Company				Nilai HSPK			Dn	106 710
Upah:				:			кр	190./10
Mandor	2	Instalasi Titik Lampu						
Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156,000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145,000 Rp 14.500 Bahan: Isolator 1,0000 Buah Rp 26,000 Rp 26,000 Kabel NYM 3 x 2,5 mm 5,0000 m Rp 20,200 Rp 101,000 Pipa Paralon 5/8 2,5000 Lonjor Rp 7,800 Rp 19,500 T Doos PVC 1,0000 Buah Rp 3,900 Rp 3,900 Fitting Lampu 1,0000 Buah Rp 14,500 Rp 145,000 Downlight 1,0000 Buah Rp 145,000 Rp 145,000 Nilai HSPK : Rp 333,055 Rp 333,055 Nilai HSPK : Rp 356,210 3 Pemasnagan Saklar Ganda Image: Property of the property of		_						
Pekerja/Buruh Tak Terampil				О.Н	Rp		Rp	
Sahan: S		-	0,0500	О.Н	Rp		Rp	
Bahan:		Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	О.Н	Rp	145.000	Rp	
Isolator						Jumlah:	Rp	23.155
Kabel NYM 3 x 2,5 mm 5,0000 m Rp 20.200 Rp 101.000 Pipa Paralon 5/8 2,5000 Lonjor Rp 7.800 Rp 19.500 T Doos PVC 1,0000 Buah Rp 3.900 Rp 3.900 Fitting Lampu 1,0000 Buah Rp 14.500 Rp 14.500 Downlight 1,0000 Buah Rp 145.000 Rp 145.000 Jumlah: Rp 333.055 Nilai HSPK Rp 356.210 3 Pemasnagan Saklar Ganda Upah:		Bahan:						
Pipa Paralon 5/8 2,5000 Lonjor Rp 7.800 Rp 19.500 T Doos PVC 1,0000 Buah Rp 3.900 Rp 3.900 Fitting Lampu 1,0000 Buah Rp 14.500 Rp 14.500 Downlight 1,0000 Buah Rp 145.000 Rp 145.000 Jumlah: Rp 333.055 Nilai HSPK Rp 356.210 3 Pemasnagan Saklar Ganda Upah: Mandor 0,0050 O.H Rp 171.000 Rp 855 Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156.000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155 Bahan: Bahan:		Isolator	1,0000	Buah	Rp	26.000	Rp	
T Doos PVC			5,0000	m	Rp	20.200	Rp	101.000
Fitting Lampu		*	2,5000	Lonjor	Rp	7.800	Rp	19.500
Downlight		T Doos PVC	1,0000	Buah	Rp	3.900	Rp	3.900
Nilai HSPK Rp 333.055 Rp 356.210		Fitting Lampu	1,0000	Buah	Rp	14.500	Rp	14.500
Nilai HSPK Rp 356.210		Downlight	1,0000	Buah	Rp	145.000	Rp	145.000
: Rp 356.210 3 Pemasnagan Saklar Ganda Upah: Mandor 0,0050 O.H Rp 171.000 Rp 855 Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156.000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155 Bahan:						Jumlah:	Rp	333.055
Semasnagan Saklar Ganda Supah: Su				Nilai HSPK			Rn	356 210
Upah: 0,0050 O.H Rp 171.000 Rp 855 Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156.000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155				:			КР	330.210
Mandor 0,0050 O.H Rp 171.000 Rp 855 Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156.000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155	3							
Tukang Listrik 0,0500 O.H Rp 156.000 Rp 7.800 Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155		_						
Pekerja/Buruh Tak Terampil 0,1000 O.H Rp 145.000 Rp 14.500 Jumlah: Rp 23.155					_			
Jumlah: Rp 23.155 Bahan:		_	-		_		•	
Bahan:		Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	О.Н	Rp			
						Jumlah:	Rp	23.155
I I Naklar Ganda I 1 0000 I - Buah I Rn 25 000 I Rn 25 000 I			4.0000		P	27.000		2
Sakia Ganda 1,0000 Buan 10 25,000 10 25,000	1	Saklar Ganda	1,0000	Buah	Rp	25.000	Rp	25.000

				Jumlah:	Rp	25.000
		Nilai HSPK :			Rp	48.155
4 Pemasnagan Saklar Tunggal		·				
Upah:						
Mandor	0,0050	О.Н	Rp	171.000	Rp	855
Tukang Listrik	0,0500	О.Н	Rp	156.000	Rp	7.800
Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	О.Н	Rp	145.000	Rp	14.500
				Jumlah:	Rp	23.155
Bahan:						
Saklar Tunggal	1,0000	Buah	Rp	12.000	Rp	12.000
				Jumlah:	Rp	12.000
		Nilai HSPK :			Rp	35.155
Instalasi Titik Lampu Estetis						
Upah:						
Mandor	0,0050	О.Н	Rp	171.000	Rp	855
Tukang Listrik	0,0500	О.Н	Rp	156.000	Rp	7.800
Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	О.Н	Rp	145.000	Rp	14.500
				Jumlah:	Rp	23.155
Bahan:						
Isolator	1,0000	Buah	Rp	26.000	Rp	26.000
Kabel NYM 3 x 2,5 mm	5,0000	m	Rp	20.200	Rp	101.000
Pipa Paralon 5/8	2,5000	Lonjor	Rp	7.800	Rp	19.500
T Doos PVC	1,0000	Buah	Rp	3.900	Rp	3.900
Fitting Lampu	1,0000	Buah	Rp	14.500	Rp	14.500
Lampu Estetis	1,0000	Buah	Rp	200.000	Rp	200.000
				Jumlah:	Rp	388.055
		Nilai HSPK :			Rp	411.210
D.	PEKERJAA	N DINDING				
Pengecatan Dinding Dalam Baru						
Upah:						
Kepala Tukang / Mandor	0,0063	O.H		180.000		1.134
Tukang	0,063	О.Н		165.000		10.395
Pembantu Tukang	0,02	O.H		155.000		3.100
			Jumla	ah:		14.629
Bahan:						
Cat Tembok Tembok 2.5kg		Kaleng		121.000		12.584
Dalam Dempul		Kg		36.500		3.650
Kertas Gosok Halus	0,1	Lembar		20.400		2.040
			Jumla			18.274
			Nilai	HSPK :		32.903
Pemasangan wallpaper						
Upah:	2 2 2 2	0.11		46		
Kepala Tukang / Mandor	0,002			180.000		360
Tukang	0,2	O.H		165.000		33.000
Pembantu Tukang	0,02	О.Н		155.000		3.100

<u> </u>			Jumla	h:	36.460
Bahan:					
wallpaper	1	roll	Rp.	150.000	150.000
Lem Wall Paper	0,2	kg		124000	24.840
			Jumla	h:	174.840
			Nilai l	HSPK :	211.300
E. 1	PEKERJAAN	FURNITUR			
1 Pembuatan mainan					
Upah:					
Mandor	0,0050	O.H	Rp	171.000	Rp 855
Kepala Tukang Kayu	0,0050		Rp	171.000	Rp 855
Tukang Kayu	0,0500	O.H	Rp	156.000	Rp 7.800
Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,1000	O.H	Rp	145.000	Rp 14.500
				Jumlah:	Rp 24.010
Bahan:					
Plywood 20 mm	2,0000	Lembar	Rp	205.000	Rp 410.000
HPL	2,4000	Lembar	Rp	165.000	Rp 396.000
Lem Kayu	1,0000	kg	Rp	71.500	Rp 71.500
Cat Besi Hitam	0,5000	kg	Rp	45.000	Rp 22.500
Paku Skrup	30,0000	Lonjor	Rp	300	Rp 9.000
Balok Kayu	1,0000	m2	Rp	80.000	Rp 80.000
			Jumla	h:	Rp 989.000
			Nilai l	HSPK :	Rp 1.013.010
(G. PEKERJA	AN KACA			
1 PEMASANGAN KACA FRAMELES	S				
upah:					
mandor	0.005	O.H		171.000	855
Kepala Tukang / Mandor	00.09	О.Н		171.000	15.390
Tukang Kayu	0.085	О.Н		156.000	13.260
Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.085	О.Н		145.000	12.325
			Jumla	h:	41.830
bahan					
list alumunium U	1	m		39.500	39.500
Kaca Tempered 12mm	1	m2		900.000	900.000
			Jumla	h:	939,5
				HSPK:	981,33
H. PEKI	ERJAAN PE	MBONGKA	RAN		
PEMBONGKARAN DINDING					
1 TEMBOK DENGAN					
PEMBERSIHAN					
Pembantu Tukang	6 6677	O II		155,000	D= 1.022.404
Tomounta Takang	6,6677	О.п		133.000	Rp. 1.033.494
			Jumla	h:	Rp. 1.033.494
			nilai I	HSPK:	Rp. 1.033.494
PEMBONGKARAN RANGKA					
DAN PENUTUP ATAP					
	_	T		100.000	000
Kepala Tukang / Mandor	0,005	o.H		180.000	900

				Jumlah:	16.400
				nilai HSPK :	16.400
3	PEMBONGKARAN LANTAI				
	mandor	00.01	o.H	158.000	1.580
	pembantu tukang	00.02	o.H	110.000	2.200
				Jumlah:	3.780
				nilai HSPK :	3.780

NO	ITEM PEKERJAAN	VOL	ATUA	l HAl	RGA SATUAN	HARGA
	A. Pl	EKER	JAAN	LAN	TAI	
				Rn	108.000	
1	Pengecetan lantai	76	m2	κp.		Rp.8.208.000
					TOTAL:	Rp.8.208.000
			JAAN			Т
1	Pemasangan Plafon Gypsum	51	m2	Rp.	80.000	Rp.4.094.400
2	Pemasangan Profil /plint plafon	30	m	Rp.		Rp.2.400.000
5	Pengecatan plafon	9	m2	Rp.		Rp.1.576.960
					TOTAL:	Rp.8.071.360
	C. PEKE	CRJA	AN KE	LIST T	RIKAN	
	Instalasi Titik Lmapu			Rp.	150.000	D 4 000 000
1	Downlight	12	titik	_ ^		Rp.1.800.000
2	Instalasi Titik Lampu Led Strip	2	roll	Rp.		Rp.130.000
	D. DEI	ZED I	A A NI TO	UDM	TOTAL:	Rp.1.930.000
	Furnitur Custom	<u> (EKJ</u>	AAN F	UKN.	HUR	T
1		1	11-	D	0.000.000	D., 0.000,000
1	Pembuatan rumah-rumahan	1	buah	Kp.	9.969.000	Rp.9.969.000
	Furnitur Jadi					
1	Air Walker	3	buob	Dn	1.600.000	Pr 4 900 000
1			buah	Rp.		Rp.4.800.000
2	Trampolin	1	buah	Rp.	984.100	Rp.984.100
3	Ring basket	2	buah	Rp.	270.000	Rp.540.000
4	Perosotan	2	buah	Rp.	1.700.000	Rp.3.400.000
5	monkey bar	1	buah	Rp.	1.800.000	Rp.1.800.000
6	ayunan gantung tali	4	buah	Rp.		Rp.1.096.000
	ъ въ	LED	TAANII	NIND	TOTAL	Rp.22.589.100
1		120	JAAN I			Dr. 0.600.000
2	Pengecetan Tembok			Rp.		Rp.9.600.000
OTAL:	Pemasangan wallpaper	30	m2	Rp.	150.000	Rp.4.500.000
	EMEN ESTETIS					Rp.14.100.000
1	Pembuatan cermin kaca bundar	3	buah	Rp.	135.000	Rp.405.000
2	Pembuatan hanging lamp	6	buah	Rp.	200.000	Rp.1.200.000
3	cermin persegi panjang	2	m2	Rp.	120.000	Rp.252.000
OTAL:			11112	μτρ.	120.000	Rp.1.857.000
JIII.						140.1.007.000
	G. I	PEKE	RJAAN	I KA	CA	
1	Pembuatan kaca frameless	11	m2	Rp.		Rp.584.100
	TOTA	Rp. 43.253.660				
	FEE DESIG	Rp. 2.162.683				
	TOTAL KESE	Rp. 45. 500.000				

BERITA ACARA KOLOKIUM __TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SEMESTER____/___

Pada hari ini, tanggal	
Telah dilah	RABU, 12/03/2020
Telah dilaksanakan Kolol Nama Mahasiswa	cium 1, atas nama
	FIRDA RIZKI PUTRIANA
NRP	CRAIL TO THE HOLD
Dosen Pembimbing	08411640000004
Judul	LEA K.A.
Judut	DELAN NTERIOR DEUTA CENTER SPET AND FINNING CUIS BEPKONER MODERN NATURALLS DENDAN PRIDEKATAN FAMILY TRIENDLY IN.
Catatan Kolokium	
	kan hasil Kolokium, maka yang bersangkutan dinyatakan LOLOS /
TIDAK LOLOS	Dosen Penguji 2
Dosen Po	enguji 1
Nama : IR. BUDIO	Nama: THOMAS ARI K. S.SO., N NIP:
NIP :	Dosen Pembimbing
lav.	Dosen Fellow. Mg. KA. St. M.D. St

FORM REVISI
SIDANG KOLOKIUM 1 *
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER 6 19 / 20

Catatan Revisi Sidang Kolokium*	
Nama: Firda Rizki Putriana.	
n Masaluh kry spesifil! ("manarile"?	2
	Seine .
a Start Prostales -> - dags & malisa christing dars! Repangan -> Prostale 626 4!	17900
White to the state of ?	2
Metodologi derai - Diagram Alir proses desais - tahapan desais - talle per	, :
a Dan & Anchins = a Start tebretyla has	African
Penjangulan het & ldu. A Date & Anchiers - a Start Estretalen ruang - Buttle diain	sals.
~ Butble diagram -> navasi	2
~ Konsen Pan: ~ Auchter Ract - Stem as	mali'e!
True butter 2 leous, n	Van
- Konsey unikro -> konsey 2	James ?

(* Isi sesuai berita acara sidang)

Pengeiji,
Tanda Tangan

Pustrum

Ir. Brusiono, MSn.

CS

.

Scanned with ComScanner

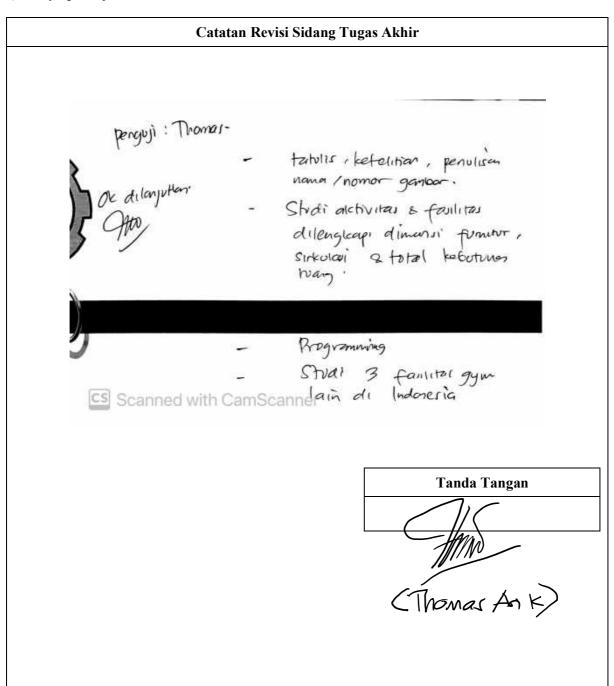
FORM REVISI SIDANG KOLOKIUM 1

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Rabu/ 1Juli 2020
----------------	------------------

Nama Mahasiswa/i	FIRDA RIZKY PUTRIANA
NRP	08411640054
Dosen Pembimbing / Penguji *	THOMAS ARI KRISTIANTO (PENGUJI)

^{*)} Coret yang tidak perlu



NO	PENGUJI	REVIEW	REVISI	
1.	PAK	-Tata tulis Bahasa	- Penulisan nomor	
	THOMAS	- Ketelitian	gambar sudah	
		- Penulisan nama/nomor gambar	ditambahkan, dan	
			- tata Bahasa sudah	
		-studi aktivitas dan fasilitas dilengkapi dengan	diperbaiki	
		dimensi furniture	- studi aktivitas beserta	
		-sirkulasi dan total kebutuhan ruang	dimensi sudah	
		-proggram apa saja yang diberikan pada gym	ditambahkan pada	
		anak dan gym dewasa	halaman 70	
		-studi 3 fasilitas gym di Indonesia	-program yg ditawarkan	
			sudah ditambahkan	
			pada halaman 26	
			- studi fasilitas gym	
			pada halaman 34	
			1. fitness first	
			2. atlas	
			3. rockstar gym	
2.	PAK BUDI	- Masalah kurang spesifik	- Rumusan	
		- Studi pustaka : data dan analisa eksisting	masalah sudah	
		dari lapangan masuknya ke bab 4	diperbaiki. (hal.	
		- Metodologi desain : diagram, alur, proses	10)	
		desain diberi narasi	- Data dan	
		- Tahapan desain tidak perlu	Analisa	
		- Pengumpulan data dan identifikasi	eksisting sudah	
		masalah	dipindah pada	
		- Data dan analisis : studi kebutuhan ruang	bab 4	
		- Bubble diagram perlu narasi	- Narasi bubble	
		- Sebelum Analisa riset diberi narasi	diagram sudah	
		- Konsep desain : three method harusnya	ditambahkan	
		berada di tujuan	- Konsep three	
		- Konsep warna bukan termasuk konsep	method	
		mikro.	dihapuskan	

			-	-konsep warna
				dihapuskan
				karna tidak
				sebanding
				dengan konsep
				mikro lainnya.
3.	BU LEA	Desain Interior ditambahkan	_	Area gym sudah
	(DOSPEM)	- Bisa dilihat ortu		dibuat lebih
		- Bubble diagram, aktifitas		cheerful
		- Dibedakan bedanya gym anak, dewasa	-	Area gym bisa
		fasilitas dan olahraga apa saja		dilihat ortu dan
		- Desain gym anak kurang cheerful		sudah
				ditambahkan
				bench untuk
				tempat duduk
				ortu
			-	- pembedaan
				fasilitas dan usia
				dalam
				berolahraga
				pada halaman
				26

BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, tanggal	Rabu, 01 Juli 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA,	atas nama
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Nama Mahasiswa	Firda Rizki Putriana
NRP	08411640000064
Dosen Pembimbing	Lea Kristina Anggraeni, ST., M.Ds.
Judul	Re-Design of Delta Center Sport and Family Club with Modern Naturalist Concept as a Family Friendly Interior Approach
Catatan Sidang TA	

Merapikan rumusan masalah:

- a. Bagaimana membuat anak-anak mau berolahraga dengan senang tanpa merasa takut?
- b. Bagaimana menciptakan sarana olahraga yang sesuai untuk anak-anak dan orang dewasa (seluruh pengguna)?

Dimana nanti jawaban dari rumusan masalah anda adalah family friendly, gym anak, natural, suasana yang fun untuk anak2, dan sport motivation/quote/image (desain anda saat ini)

Kajian pencahayaan dan penghawaan (alami dan buatan), ergonomi sirkulasi di area workout, area duduk/istirahat saat selesai/menunggu giliran. Safety system dan akses sirkulasi keamanan.

Elemen estetis dikembangkan lagi, material2 untuk lantai di area workout dan KM/toilet.

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** / **TIDAK LOLOS** *

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1 Dosen Penguji 2

Nama : Nama : NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : Lea Kristina Anggraeni, ST., M.Ds.

NIP : 198007202015042001

BERITA ACARA

KOLOKIUM 2 TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SEMESTER _____/___

Pada hari ini, tanggal	
Telah dilaksanakan Kolokium 2, atas nama	
Nama Mahasiswa	FIRDA RIZKI PUTRIANA
NRP	08411640000054
Dosen Pembimbing	Lea K, Anggraeni
Judul	Redesain interior Delta Center Sport and Family Club Berkonsep Modern Naturalis dengan Pendekatan Family Friendly Interior
Catatan Kolokium 2	

1. Laporan:

- a. Rumusan masalah, di perbaiki:
 - 1.2.1. Bagaimana meredesain interior Delta Sport Center dengan konsep Family friendly ?
 - 1.2.2. Bagaimana menerapkan langgam modern naturalis pada DSC yang mendukung konsep FF ?
 - 1.2.3. Bagaimana mendesain interior yang dapat memotivasi anak untuk berolahraga di gym anak?
- b. 2.6.2. berikan gambar tentang jenis gym pada anak, lalu buat tabel dimensi yang diperlukan untuk alat tersebut.
- c. Tambahkan kajian warna dan pskologi anak. anda perlu mendapatkan referensi warna berdasarkan psikologi anak, karena anda membangun suasana di gym anak anda, dengan konsep play and excercise. Anak2 senang sesuatu yang hingar, warna2 segar dan kuat, membuat anak2 semakin bersemangat. Semangat ini yang anda butuhkan supaya anak mau ngegym di tempat anda
- d. Gym anak dan dewasa, akan baik bila dibuat dengan karakter yang berbeda. Tambahkan diawal bahwa orang pergi ke gym untuk mendapatkan pola hidup sehat, gaya hidup dan hobi. Interiornya perlu dibuat sedikit fun. Fun dan interaktif bisa dari berbagai informasi di dinding, gambar2 yang memotivasi, tambahkan cermnin cekung embung datar, dll.
 - Interior pada gym anda masih terlihat formal, dan memiliki karakter yang sama dengan yang lama. Perlu dibuat berbeda total.
- e. Pencahayaan, penghawaan, safety system = cek punya teman2nya. Standar lux untuk area baca. Sebagian besar anda menggunakan lampu. Kalau bisa mengoptimalkan pencahayaan alami lebih oke.

_	an mempertimbangkan hasil Kolokium 2, maka yang bersangkutan dinyatakan LOLOS / .K LOLOS * ke Kolokium 3.
5. R	AB direvisi
k	kema material >>> dilengkapi dengan denah dan titik lokasi material anda. Besar ecilnya ukuran gbr material = menentukan prosentase penggunaan di interior, tidak selalu tk estetika tampilan
3. P	erspektif >> - asistensi
2. G	fartek >> lengkapi
	Karena ada gym anak, tambahkan standar kamar mandi untuk anak2. Keramik KM jangan kotak2 putih, so tua mbak. Warma monokromnya terlalu kuat mbak. Tempat gym anda jadi kurang memberi semangat untuk OR

Dosen Pembimbing

Nama:

NIP :

Nama:

NIP :

Nama: Lea K, Anggraeni, ST., M.Ds.

NIP : 198007202015042001

FORM REVISI SIDANG TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Rabu/ 1Juli 2020
----------------	------------------

Nama Mahasiswa/i	FIRDA RIZKY PUTRIANA
NRP	08411640054
Dosen Pembimbing / Penguji *	THOMAS ARI KRISTIANTO (PENGUJI)

^{*)} Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

Desain di orientasikan lebih ke atlet pesohor sebagai patron pengunjung.

Detail ditingkatkan.

Grafis ruang diperbanyak.

Kesan spiritfull diperkuat.

Penghawaan dijelaskan

Pencahayaan di dramatisir.

RAB

Tanda Tangan

FORM REVISI SIDANG TUGAS AKHIR

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Rabu, tanggal 01 Juli 2020
----------------	----------------------------

Nama Mahasiswa/i	FIRDA RIZKI PUTRIANA
NRP	08411640000039
Dosen Pembimbing / Penguji *	Ir. Budiono, M.Sn.

^{*)} Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

Laporan TA:

- Rumusan Masalah:
 - 1) Family Friendly adlh konsep. Yg hrs ditulis pd rumusan mslh ini adlh mengapa milih konsep tsb?
 - 2) Modern Naturalis adlh konsep. Yg hrs ditulis di rumusan mslh ini adlh mengapa milih konsep tsb.?
 - 3) Ok
- Analisis Kebuuhan ruang hrsnya diawali dg kolom aktivitas.
- Pada bab 2: Uraian ttg Konsep Natural, Modern, Family-Frienly hrs disebutkan sumber/referensinya!
- Pada bab 4: Uraian ttg Konsep Natural, Modern, Family-Frienly hrs mengkaitkan tiap konsep tsb dg masalah yg ingin diselesaikan!

Gambar Kerja:

- Gbr layout skematik berwarna terpilih 1 yg skala 1:25 (atau minim 1:50) belum ada?
- Pada gbr potongan skala 1:25 notasi kolomnya jangan diblok, tp dirender beton!

Gambar 3d & Animasi:

• Gbr 3D harap disertai keyplan ttg posisi dan arah pengambilan gambar!

Jurnal:

• Kajian pustaka/teori belum ada?

Tanda Tangan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sebenarnya menytakan bahwa Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang berjudul "Re-Desain Interior Delta Center Sport And Family Club Berkonsep *Family-Friendly* Berlanggam Modern Naturalis" adalah hasil karya saya pribadi tanpa ada tindakan *plagiarism* sesuai peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tidakan *plagiarism*, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku

Surabaya, 18 Agustus 2020



FIRDA RIZKI PUTRIANA

NRP. 08411640000054

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Kampus ITS Sukolilo, Surabaya 60111
Talai 031 5035333 out 1438 Fave 031 5035333

Telp: 031-5925223 ext 1438 Fax: 031-5925223 http://www.interior.its.ac.id