

PRINSIP FUTURISTIK PADA PERANCANGAN FITNESS AND LEISURE CENTRE

Nurul Syahirah¹⁾, Yohannes Firzal²⁾, Gun Faisal³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

^{2) 3)}Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: nsyahirahjacqueline@gmail.com

ABSTRACT

Pekanbaru as the capital city of Riau Province which is growing rapidly has a community that has a high appreciation of the development of the world of sports today, for example is bodybuilding sports. But the people of Pekanbaru City do not yet have adequate fitness and leisure center facilities and need them to fulfill their sports activities in addition to using their free time to be more positive and beneficial. The application of Futuristic Themes used in the design of the Fitness and Leisure Center is in the background by building functions that are in accordance with the character of the development of knowledge about healthy lifestyles and the technology of the tools used to support the building's function where this is in accordance with Futuristic principles that are in line with development technology with increasingly advanced technology, futuristic existence will also grow.

Keyword: *Bodybuilding, Fitness and Leisure Centre, Futuristic, Technology*

1. PENDAHULUAN

Kesehatan sangat penting bagi seorang individu, karena tanpa kesehatan yang baik, setiap individu akan sulit melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Semakin padatnya aktivitas yang dilakukan seorang individu menjadikan individu tersebut mengabaikan masalah berolahraga. Dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menunjang kesehatan, perlu adanya tindakan atau upaya yang dilakukan. Upaya kesehatan berupa setiap kegiatan yang dilakukan untuk memelihara atau meningkatkan kesehatan bertujuan untuk mewujudkan kesehatan yang baik bagi individu yang melaksanakannya.

Kota Pekanbaru sebagai ibukota Provinsi Riau yang sedang berkembang pesat memiliki masyarakat yang mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap perkembangan dunia olahraga. Olahraga sudah menempati posisi yang penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Kota Pekanbaru, salah satu contohnya yaitu olahraga dalam bentuk kebinaragaan yaitu cabang olahraga yang mana

mengutamakan pembentukan hipertrofi otot secara intensif. Olahraga kebinaragaan ini populer dengan sebutan *fitness* atau *gym*, yang kegiatannya dilakukan *indoor* pada umumnya, namun terdapat juga beberapa yang kegiatannya dilakukan *outdoor* dan menggunakan fasilitas dan peralatan khusus. Meningkatnya minat masyarakat dibidang olahraga ini ditunjukkan dengan semakin bertambahnya klub-klub *fitness* atau *gym* yang tersebar luas di Kota Pekanbaru.

Klub ini memiliki jumlah yang tidak sedikit, berdasarkan survei yang dilakukan terdapat 53 klub *fitness* untuk memenuhi kebutuhan minat masyarakat kota Pekanbaru akan olahraga kebinaragaan ini. Dari 53 klub *fitness* yang ada, hanya satu klub yang hampir mencapai standarisasi dari suatu bangunan untuk *fitness*. Begitu pun untuk kegiatan *leisure*, *leisure* yang dimaksud dan yang akan diterapkan ke fungsi bangunan rancangan adalah *active leisure* yang berarti waktu luang/senggang yang diisi dengan kegiatan yang

bermanfaat dan positif seperti berolahraga maupun bersosialisasi.

Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga ini tidak seimbang dengan peningkatan kualitas juga kuantitas fasilitas yang disediakan disetiap klub-klub *fitness* yang ada di Kota Pekanbaru, hal ini dibuktikan dengan bangunan yang masih bertempat di bangunan rukan. Sehingga minat masyarakat Kota Pekanbaru akan olahraga *fitness* ini tidak dapat terwadahi dengan baik, baik dari segi bangunan maupun penggunaannya yang mana menyebabkan tidak tercapainya esensi dan tujuan utama dari adanya klub *fitness* ini. Sedangkan wadah untuk *active leisure* sendiri belum ditemukan di Indonesia, dikarenakan minimnya keinginan masyarakat Indonesia untuk memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat dan positif.

Berdasarkan kondisi diatas menghasilkan suatu fenomena bahwa di Pekanbaru membutuhkan sarana pewadahan aktivitas dalam pemanfaatan waktu luang yang positif dan bermanfaat seperti kegiatan-kegiatan yang mendukung untuk *active leisure*, terutama untuk olahraga kebugaran atau yang biasa dikenal dengan sebutan *fitness* yang memiliki karakter yang sesuai dengan perkembangan pengetahuan mengenai pola hidup sehat untuk mendapatkan tubuh yang ideal dan teknologi alat-alat yang digunakan pada zaman modern saat ini, sesuai dengan prinsip Arsitektur Futuristik yang sejalan dengan perkembangan teknologi dimana semakin majunya teknologi maka prinsip futuristik itu juga akan semakin berkembang. Pemikiran akan futuristik itu sendiri jauh lebih kreatif dan inovatif kedepannya dan jauh lebih maju dari masanya, sehingga tercipta bangunan yang tidak mengenyampingkan nilai-nilai estetikanya namun dapat memberi kesan yang nyaman dan aman.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Fitness and Leisure Centre

Menurut Giriwijoyo (2004) berpendapat bahwa: "Pusat kebugaran adalah suatu kegiatan dalam ruangan dengan menawarkan kegiatan olahraga dari yang tanpa menggunakan alat, sampai yang menggunakan alat-alat yang mahal dan canggih, yang diantaranya bertujuan prestasi." Pada dasarnya kegiatan ini merupakan keadaan untuk kebugaran fisik atau keadaan umum kesehatan dan kesejahteraan namun lebih kepada kemampuan untuk melakukan kegiatan olahraga atau pekerjaan.

Sedangkan waktu luang (*leisure*) merupakan waktu yang bebas penggunaannya dan waktu tersebut berada diluar kegiatan rutin sehari-hari sehingga dapat dimanfaatkan secara positif untuk meningkatkan produktifitas hidup yang efektif dan pengisian waktu luang yang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan dimana seseorang akan melakukan keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan pengertian dari *Fitness and Leisure Centre* adalah suatu area atau bangunan yang dijadikan sebagai pusat pewadahan dari segala kegiatan olahraga kebugaran serta perawatan kesehatan dan kecantikan tubuh sekaligus sebagai wadah kegiatan rekreasi untuk memenuhi waktu senggang yang lebih bermanfaat.

B. Prinsip Futuristik

Menurut Gogani (2016), futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan. Citra futuristik pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan zaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Futuristik juga sebagai *core values* yang mengandung

nilai-nilai yaitu; dinamis, estetis, dan inovatif terutama dari segi teknologi yang digunakan (kecanggihan), serta ramah lingkungan dengan mengadopsi bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.

Dengan melihat pengertian futuristik yang ada, maka diambil kesimpulan pedoman dalam perencanaan yaitu:

- Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur.
- Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang dekonstruksi.
- Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi menggunakan struktur yang dekonstruksi.
- Menggunakan bahan-bahan bangunan yang pre-fabrikasi dan bahan-bahan terbaru seperti kaca, baja, aluminium, dan lain-lain.
- Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya, dinamis sebagai konsekuensi dari perubahan.

3. METODE PERANCANGAN

A. Paradigma

Fitness and Leisure Centre ini bertujuan sebagai sarana untuk mengisi waktu senggang seperti dalam kasus perancangan ini yang di spesifikkan untuk olahraga *indoor* dalam bentuk olahraga kebinaragaan yang dapat mawadahi latihan dan *event* perlombaan dari olahraga kebinaragaan ini, serta sebagai sarana rekreasi dalam bentuk fasilitas perawatan kecantikan dan kesehatan, dan hiburan dalam bentuk fasilitas taman sehat. Pada perancangan ini menggunakan metode transformasi bentuk dari prinsip-prinsip Arsitektur Futuristik untuk mendukung fungsi bangunan rancangan, yang ditransformasikan ke dalam perancangan *Fitness and Leisure Centre*.

Hal penting yang harus diperhatikan dalam perancangan *Fitness and Leisure*

Centre yaitu harus mampu mawadahi kebutuhan masyarakat metropolitan akan pemanfaatan waktu senggang dengan baik yang kemudian dapat menciptakan suasana pikiran dan fisik menjadi segar kembali. Hal lainnya yaitu *Fitness and Leisure Centre* harus berada di lokasi yang mudah untuk dicapai penggunaanya serta lokasi yang merupakan kawasan pembangunan infrastruktur kota karena terdapat salah satu fungsi yang masuk dalam skenario pembangunan kota yaitu taman sehat yang merupakan bagian dari lansekap *Fitness and Leisure Centre*. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, *Fitness and Leisure Centre* haruslah memiliki beberapa kriteria perancangan seperti lokasi yang strategis namun dapat dibentuk tatanan lansekap yang baik, dekat dengan area-area komersial, dan mudah dicapai pengguna dari segala arah.

B. Strategi Perancangan

Tahapan yang dilakukan untuk dapat memulai perancangan panti jompo sebagai berikut:

- Survei
Melakukan survei lokasi perancangan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan potensi lokasi.
- Analisa Site
Analisa *site* dari lokasi yang terpilih dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting, orientasi matahari, drainase, sirkulasi, tingkat kebisingan, dan lain-lain.
- Analisa Fungsional
Analisa fungsi bangunan dilakukan untuk mengetahui hal yang terkait dengan fungsi bangunan.
- Program Ruang
Program ruang dilakukan untuk penyusunan ruang dengan cara mengelompokkan ruang tersebut berdasarkan kebutuhan ruang yang akan ditentukan.
- Penzoningan
Penzoningan dilakukan untuk menentukan beberapa zona berdasarkan batasan wilayah pengguna dan alur kegiatan yang terjadi pada *Fitness and*

Leisure Centre diikuti tatanan massa, tatanan ruang luar, pola lansekap, dan sirkulasi ruang luar sesuai kondisi *site*.

- Konsep Perancangan

Rumusan konsep yang diterapkan pada *Fitness and Leisure Centre* merupakan konsep yang sesuai dengan bangunan atau pengguna *Fitness and Leisure Centre* dan tema perancangan.

- Tatanan Massa

Tatanan massa bangunan mempertimbangkan analisa penzonangan yang disesuaikan dengan *site* dan fungsi fasilitas atau ruang.

- Bentuk Massa

Bentukan massa yang mempengaruhi penataan massa dan tampilan fisik bangunan berasal dari konsep.

- Sistem Struktur

Penerapan sistem struktur mempertimbangkan kesesuaian terhadap fungsi atau pengguna bangunan dan tema dari perancangan *Fitness and Leisure Centre*.

- Tatanan Ruang Dalam/Denah

Analisa tatanan ruang dalam mempertimbangkan analisa fungsional dan alur kegiatan pengguna pada *Fitness and Leisure Centre* untuk pengelompokkan ruang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mawadahi seluruh kegiatan pengguna.

- Sistem Utilitas

Sistem utilitas terdiri sistem air, drainase, penghawaan, dan lain-lain yang diperlukan pada perancangan.

- Lansekap

Lansekap seperti area parkir, area hijau, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan pada perancangan *Fitness and Leisure Centre* dilakukan analisa tatanan ruang luar sebagai dasar detail lansekap.

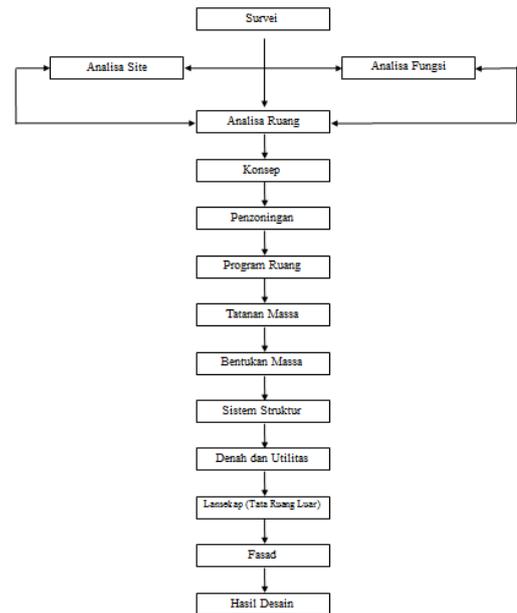
- Hasil Perancangan

Hasil perancangan dalam bentuk penggambaran yang dibutuhkan dalam perancangan.

C. Bagan Alur Perancangan

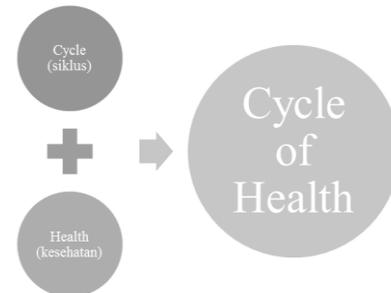
Berdasarkan tahapan yang dilakukan dalam perancangan *Fitness and Leisure*

Centre dapat disimpulkan ke dalam bagan alur perancangan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

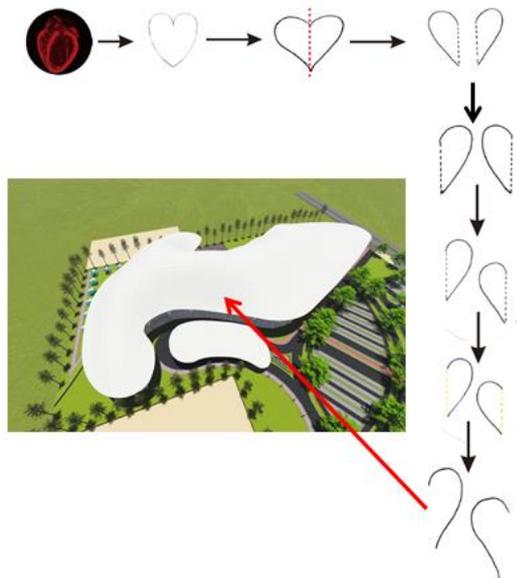
4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Ide Konsep dan Konsep Utama

Konsep dari *Fitness and Leisure Centre* ini menggunakan konsep *Cycle of Health* yang memiliki beberapa penerapan ide konsep dari konsep utama yaitu *cycle* yang diterapkan pada sirkulasi dalam bangunan dan *health* yang diterapkan pada bentukan massa bangunan yang ditransformasikan terlebih dahulu. Berikut penerapan pada bangunan dari ide-ide konsep:

- *Cycle of Health (Circulation System & Mass Building)*



Gambar 3. Perspektif Massa

Untuk menggambarkan *Cycle of Health* ini maka diambil bentuk yang menggambarkan suatu siklus yaitu lingkaran dan kesehatan yang umumnya disimbolkan dengan bentuk hati. Konsep disini akan mengekspresikan *Health* dengan bentuk hati sebagai bentuk massa utama pada bangunan rancangan dan *Cycle* dengan bentuk siklus atau lingkaran sebagai bentuk massa pendukung pada bangunan yang akan difungsikan untuk *entrance* bangunan yang memiliki definisi setiap pengunjung yang masuk ke bangunan telah memutuskan untuk masuk ke dalam siklus dari lingkungan hidup yang sehat. Bentuk inilah yang akan menjadi bentuk dasar untuk perancangan *Fitness and Leisure Centre*.

- *Colorless*

Pengaplikasian warna pada elemen pembentuk ruang interior maupun pembentuk *facade* pada eksterior menggunakan warna-warna *colorless* sebagai analogi dari dunia teknologi yang erat kaitannya dengan masa depan atau futuristik. Penggunaan warna terang seperti putih sebagai warna dasar dari konsep warna bertujuan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih cerah, lapang, dan luas. Warna putih merupakan warna netral yang cocok diaplikasikan dengan

warna apapun. Ciri khas dari Arsitektur Futuristik terhadap penerapan warna yang populer saat ini yang telah diaplikasikan pada bangunan-bangunan adalah warna-warna basic (yang cenderung putih dan *colorless*). Maka dari itu pedoman perancangan untuk pewarnaan pada bangunan dengan gaya Arsitektur Futuristik yaitu warna *basic* yang cenderung putih ataupun *colorless*, ataupun warna yang tidak menimbulkan kesan berlebihan terhadap bangunan.



Gambar 4. Penerapan *Colorless* pada Eksterior Bangunan



Gambar 5. Penerapan *Colorless* pada Interior Bangunan

- *Renewable Material*

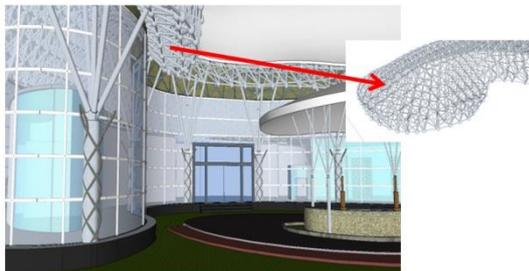
Material yang akan digunakan akan mengikuti fungsi serta kebutuhan bangunan. Penerapan material juga akan berhubungan dengan tema perancangan. Kaitan antara material terbaru dengan gaya futuristik dalam pedoman perencanaan bangunan futuristik yang dimaksud yaitu material yang telah ada namun dipergunakan kembali dengan cara keteknikan/rekayasa menjadi suatu material yang lebih baik dan lebih kuat dari sebelumnya. Dapat dilihat pada gambar penggunaan material GFRC (*Glassfibre Reinforced Concrete*) + GFRP (*Glassfibre Reinforced Plastic*) untuk dinding-dinding interior maupun atap.



Gambar 6. Penerapan *Renewable Material* pada Interior Bangunan

- *Structure Expose*

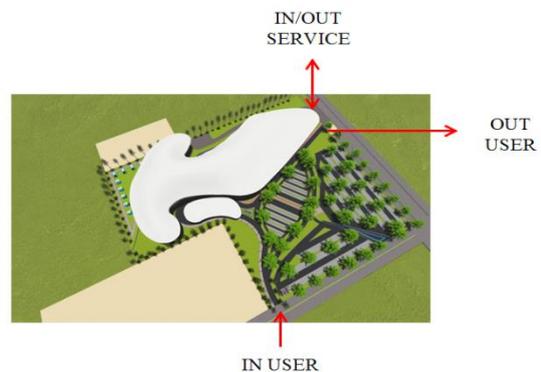
Struktur yang akan diekspos yaitu struktur rangka ruang, merupakan struktur yang dibutuhkan pada bangunan yang memiliki penggunaan ruang bebas kolom yang selebar dan sepanjang mungkin. Dalam penggunaan struktur yang akan digunakan yaitu sistem rangka ruang yang menggunakan material baja dengan sistem sambungan antara batang satu dengan yang lain menggunakan *balljoint* sebagai sendi penyambungan yang berbentuk segitiga.



Gambar 7. Penggunaan *Material Expose* pada Atap

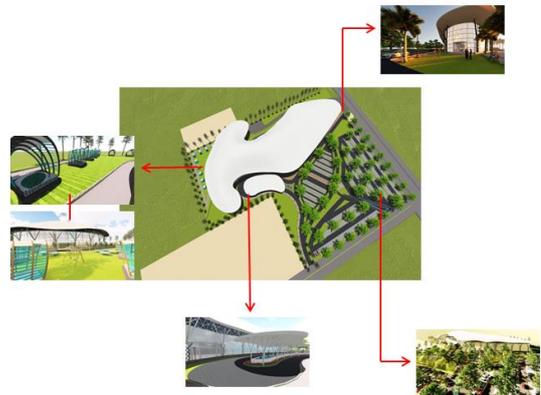
Selain itu untuk sirkulasi pada *Fitness and Leisure Centre* hanya memiliki satu akses masuk menuju *site* yaitu dari bagian selatan (Jl. Tuanku Tambusai). Pada akses masuk dari Jl. Tuanku Tambusai menggunakan sistem *oneway* yaitu sistem akses satu arah agar tidak terjadi kemacetan akibat *crossing* kendaraan. Dan *Fitness and Leisure Centre* memiliki akses keluar yang berada di timur *site* yang menuju Jl. Soekarno-Hatta. Sementara itu terdapat juga akses untuk kendaraan service bangunan yang memiliki sistem keluar masuk untuk satu jalan yang berada pada timur *site* bagian belakang bangunan.

Hal ini dilakukan agar kendaraan-kendaraan *service* yang besar tidak mengganggu *user* terutama pejalan kaki.



Gambar 8. Sirkulasi Keluar Masuk Site

Pada tampilan fisik, pada bagian depan bangunan menonjolkan konsep *Stimulation of Nature* dan tema perancangan prinsip desain Frank Lloyd Wright dengan arsitektur organiknya yang sesuai dengan analisa *site*.



Gambar 9. Tampilan Fisik Bangunan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Fitness and Leisure Centre menerapkan konsep *Cycle Of Health* yang memiliki arti bahwa kesehatan memiliki siklus yang berhubungan dengan aktivitas dari seorang individu tanpa dapat dihindari dan mesti dilaksanakan untuk mencapai sesuatu agar berjalan normal dan bekerja sesuai fungsinya karena *Fitness and Leisure Centre* ini merupakan suatu area atau bangunan yang dijadikan sebagai pusat pewardahan dari segala kegiatan olahraga

kebugaran serta perawatan kesehatan dan kecantikan tubuh sekaligus sebagai wadah kegiatan rekreasi bagi masyarakat Kota Pekanbaru. Dengan menerapkan tema Arsitektur Futuristik pada *Fitness and Leisure Centre* ini, ciri yang akan digunakan adalah bentukan massa, *facade*, serta material bangunan. Pada bentukan massa akan mengambil pola garis lengkung atau lebih tepatnya lingkaran atau *oval* untuk menampilkan kesan fleksibel dan dinamis. Penggunaan *facade* yang menampilkan estetika futuristik pada bangunan serta penggunaan material yang terbaru seperti kaca, aluminium, dan GFRC (*Glassfibre Reinforced Concrete*) serta GFRP (*Glassfibre Reinforced Plastic*).

Adapun saran yang nantinya akan dapat digunakan untuk pengembangan perancangan lebih lanjut yaitu sebaiknya mempertimbangkan untuk memiliki kajian atau pedoman yang kuat untuk penentuan judul dan tema dari seminar arsitektur, terutama pada tema karena sumber yang terbatas maka perlu referensi yang lebih banyak sehingga dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar. Serta perlunya survei untuk mengetahui fungsi dan kegiatan yang ada di sebuah *fitness centre* ataupun *leisure centre* karena bangunan dengan fungsi ini memiliki pengertian dan fungsi yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Giriwijoyo, Santosa. 2004. *Ilmu Faal Olahraga*. Bandung: FPOK-UPI
- Gogani, Ranny.P. 2016. Akademi Fashion di Manado Arsitektur Futuristik. Manado: *Journal Arsitektur Daseng*. Vol.5 No.2 Hal.109