

# FASILITAS KEBUGARAN DI PEKANBARU MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

M. Agung Anugerah<sup>1)</sup>, Ratna Amanati<sup>2)</sup> dan Pedia Aldy<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, <sup>2)3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Riau  
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293  
email: agganugerah@yahoo.com

## ABSTRACT

*The development of lifestyle in this modern times make people have to behave according to the development of lifestyle. The development in the form of activity, the way to dress, the use of product, and especially in shaping the ideal body. There are many ways to shape the ideal body, one of the way is by doing fitness activities. Fitness is someone who conduct excessive activities without feeling weariness. Fitness facilities such as gymnastic activities, spa treatments, and sporting venues such as swimming pools, tennis courts, gymnastic fields. Those facilities are the fitness places (gym) that follow the development of lifestyle. Every fitness places (gym) has visitors with different behavior for each function. Therefore fitness places (gym) must accommodate every visitors' behavior. Behavioral architecture is an architecture that is able to respond the need of every behavior of human being. The application of behavioral architecture at each facility will be variant. But basically, every design has a concept that will become the basic design. The concept of flexibility of space in the design is a concept based on function and human behavior that is in it. Flexibility of space has meaning as easy to bent; not rigid; dynamic. So that a space with this concept is able to respond to some of the visitors' behavior with the flexibility and dynamism. Fitness Facility has*

**Keywords:** Behavior Architecture, Fitness Facility, Flexibility of Space, Behavior.

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, banyak perkembangan yang telah terjadi di Pekanbaru, mulai dari makanan, teknologi, serta gaya hidup yang *trend*. Perkembangan gaya hidup itu sendiri terbagi atas beberapa bentuk, dari segi kegiatan yang dilakukan, cara berpakaian, penggunaan produk barang yang baru, dan membentuk tubuh ideal yang membuat daya tarik. Hal ini bukan lagi suatu kebutuhan tersier, melainkan sudah menjadi salah satu kebutuhan primer manusia. Sebagian manusia telah memomorsatukan hal-hal tersebut kedalam pekerjaan ataupun pergaulan mereka sehari-hari.

Dewasa ini, banyak anak muda yang menjaga tubuhnya agar tampak ideal. Banyak cara yang telah mereka lakukan demi menjaga tubuhnya. Contoh saja, kaum pria menjaga tubuhnya agar terlihat atletis ataupun berotot. Mereka melakukannya dengan cara kegiatan *gymnastic* ataupun mengkonsumsi makanan dan minuman yang menjaga hal-hal tersebut. Menjaga tubuh atletis dengan cara *gymnastic* merupakan salah satu contoh kebugaran. Tidak hanya kebanyakan pria, wanita pun melakukan hal tersebut dengan tujuan untuk membentuk tubuh atletis ataupun ingin mengurangi lemak yang ada pada tubuh, sehingga tubuh terlihat ramping. Selain

menjaga tubuh dengan cara tersebut, wanita juga menjaga tubuh yang mereka miliki melalui perawatan tubuh yang mereka lakukan demi hidup cantik, seperti tempat-tempat spa. Tempat spa memberikan kenyamanan bagi pengunjung secara alami. Sama halnya *gymnastic* yang tidak memandang *gender*. Ada juga sebagian pria melakukan kebugaran ini dengan tujuan untuk menghilangkan penat setelah melakukan rutinitas.

Selain kedua tempat tersebut, ada juga fasilitas yang mewadahi kebugaran manusia seperti kolam renang, Lapangan Tenis, Lapangan senam, *jogging track* dan tempat-tempat lainnya. Fasilitas-fasilitas tersebut juga mampu memberikan wadah kebugaran bagi pengunjung yang juga didasari atas gaya hidup.

Gaya hidup menurut Yohanes (2006) dalam Wijayanti (2013) mengatakan bahwa gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang yang bisa menjadi kebutuhan bagi seseorang. Gaya hidup merupakan bagian dari seseorang bagaimana menghabiskan waktu luangnya, apa yang paling menarik dan penting bagi seseorang tersebut, dan bagaimana seseorang tersebut berpandangan tentang dunia mereka dan sekitarnya (Loundon & Della Bitta, 1993 dalam Nindyastari, 2008).

Gaya hidup masyarakat kota Pekanbaru sudah banyak berkembang dari sebelumnya. Mereka membutuhkan tempat-tempat yang mewadahi kebutuhan akan gaya hidup mereka. Kota Pekanbaru merupakan kota yang telah berkembang seperti saat ini banyak memiliki tempat yang dibutuhkan oleh masyarakat Pekanbaru, terutama dalam hal kebugaran. Tempat-tempat kebugaran seperti *Fitness club* ataupun tempat spa sudah banyak terdapat disetiap sudut-sudut kota Pekanbaru. Dalam skala besar atau skala kecil, dari yang berdiri pada bangunan sendiri ataupun yang berada pada ruko-ruko. Akan tetapi di Pekanbaru belum terdapat tempat kebugaran yang kompleks dan membentuk sebuah fasilitas yang

mewadahi banyak fasilitas-fasilitas kebugaran lainnya.

Setiap tempat kebugaran memiliki perilaku pengunjung yang sebagian besar sama. Perilaku yang didasari atas gaya hidup manusia juga merupakan suatu faktor yang menjadi pertimbangan atas perilaku manusia pada fasilitas kebugaran ini. Baik dari awal pengunjung datang lalu melakukan kegiatan kebugaran atau bagaimana pengunjung datang dan bagaimana pengunjung selesai melakukan kegiatan kebugaran. Selain itu juga terdapatnya kegiatan yang berbeda-beda pada pengunjung kebugaran. Apakah mereka memerlukan waktu untuk mendinginkan badan dari keringat, atau langsung pulang. Semua hal tersebut merupakan hal yang terjadi pada suatu tempat kebugaran.

Pengunjung juga membutuhkan kenyamanan untuk melakukan kebugaran. Tempat kebugaran yang tidak nyaman, lama kelamaan semakin dijauhi atau tidak banyak dikunjungi. Bukan hanya karena pelayanan tetapi juga dalam faktor keruangan. Misalnya dalam hal kesesakan ruang, luasan ruang yang tidak standar seperti terlalu sempit sangat tidak nyaman bagi pengunjung, baik dari segi privasi maupun teritori. Demikian juga dengan kondisi ruang dalam termal dan pencahayaan. Untuk itu, dibutuhkan Fasilitas kebugaran yang memperhatikan dalam hal perilaku dan kegiatan pengunjung.

Dengan pendekatan aspek perilaku, sebuah ruang dalam bangunan mampu memberikan kenyamanan pengunjung dalam melakukan kegiatan kebugaran yang dilakukannya. Maka dari itu, aspek perilaku merupakan metode desain dalam perancangan fasilitas kebugaran ini yang memperhatikan hubungan manusia, perilaku, gaya hidup dan ruang.

Pendekatan arsitektur perilaku pada fasilitas kebugaran ini juga mendapatkan sebuah konsep perancangan yaitu "Kelenturan Ruang". Konsep kelenturan ruang merupakan sebuah acuan dasar

dalam proses perancangan ini. Dengan adanya konsep kelenturan ruang perancangan Fasilitas kebugaran di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku dapat memberikan kemudahan dalam proses perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan dibahas pada perancangan Kantor Sewa di Dumai ini adalah:

- 1) Bagaimana penerapan arsitektur perilaku dalam tapak, massa bangunan dan ruang pada perancangan fasilitas kebugaran ini?
- 2) Bagaimana perpaduan fasilitas-fasilitas yang ada pada fasilitas kebugaran, antara ruang dalam dan ruang luar
- 3) Bagaimana penerapan konsep kelenturan kedalam Fasilitas kebugaran?

Adapun penulisan ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Menerapkan Arsitektur perilaku pada fasilitas kebugaran pada tapak, massa bangunan, dan ruang.
- 2) Memadukan fasilitas-fasilitas ruang dalam dan ruang luar yang ada pada fasilitas kebugaran.
- 3) Menerapkan konsep kelenturan ruang pada Fasilitas kebugaran agar tercapainya fasilitas kebugaran yang baik.

## 2. METODE PERANCANGAN

### A. Paradigma

Perancangan Fasilitas Kebugaran ini menggunakan paradigma perancangan dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. Karena dalam hal ini hasil rancangan mempengaruhi perilaku manusia dan hasil rancangan ini juga dipengaruhi oleh perilaku manusia yang berbeda-beda tiap fungsinya.

Pendekatan perancangan Fasilitas Kebugaran yang berada di Pekanbaru ini didasari atas ungkapan dari oleh:

- 1) Catanese (1984) yang mengatakan bahwa arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan manusia yang menyesuaikan gaya hidup manusia itu didalamnya.
- 2) Amos Rapoport (1977) menjelaskan dalam bukunya *History and Precedent in Environmental Design* (1990) bahwa perancangan arsitektur pada dasarnya menyangkut pengorganisasian dari ruang (*space*), waktu (*time*), arti (*meaning*), serta komunikasi. Dari perilaku-perilaku yang telah dijelaskan sebelumnya, perilaku yang *highlight* pada fasilitas kebugaran ini yaitu: Ingin dilihat (pamer). Dalam perilaku ini sangat cocok dengan dasar perancangan yang telah disebutkan Rapoport (ruang, waktu, arti dan komunikasi).

Beberapa perilaku pengunjung hasil analisa pada Fasilitas Kebugaran ini terbagi menjadi:

- 1) Perilaku Anggota Fitness club/Kolam Renang/LapanganTenis/Lapangan Senam
  - a) Ingin dilihat (pamer), anggota *fitness* ini memperlihatkan dari apa yang sedang dilakukan dan juga anggota tersebut ingin memperlihatkan bentuk tubuh dan otot yang terlihat sempurna
  - b) Aktif, bergerak dengan bebas, mampu beraksi dan bereaksi
  - c) Fokus, tetap pada kegiatan yang sedang dijalani
  - d) Hidup sehat, melakukan kegiatan kebugaran demi mendapatkan kehidupan yang sehat
- 2) Perilaku Pengunjung Spa
  - a) Ingin dilihat (pamer), pengunjung ingin menunjukkan dirinya merupakan seseorang yang berbeda dalam hal menjaga tubuhnya.

- b) *Intimacy*, keinginan untuk dekat atau disentuh oleh orang-orang tertentu.
  - c) Tenang, jauh dari kebisingan
- 3) Perilaku Gaya Hidup menurut Adler (1929) dalam Wimbari (2011)
- a) Ingin dilihat (pamer), dalam hal ini pengunjung ingin memperlihatkan apa yang sedang dikerjakan dan apa yang sedang digunakan pada dirinya.
  - b) Hedonistik, merupakan kebahagiaan dan kesenangan merupakan tujuan dari hidup.
  - c) Konsumtif, perilaku konsumtif pada seseorang itu ditunjukkan dengan penggunaan barang/produk secara berlebihan
  - d) Instan, mudah didapat.

Maka dari itu, pendekatan perilaku dari pengguna Fasilitas Kebugaran dan dengan pendekatan prinsip dari Rapoport dapatlah sebuah konsep “**Kelenturan Ruang**”. Kelenturan dalam hal ini memiliki dua makna, makna pertama diambil dari KBBI yang berarti mudah dikeluk-kelukkan atau tidak kaku. Kelenturan disini juga bisa diartikan dengan sebuah kedinamisan. Makna yang kedua diambil dari Hill (2003) dalam Ayuningtyas (2011) yang mengemukakan kelenturan dalam arsitektur, yaitu: *Flexibility by Spatial Redundancy* ialah sebuah ruangan dengan luas yang cukup besar, yang suatu waktu fungsi ruangan dapat berubah-ubah sesuai dengan ketentuan.

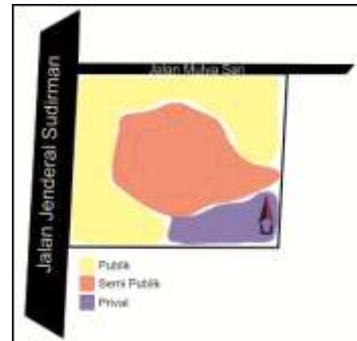
## B. Strategi Perancangan

### 1) Konsep

Kelenturan ruang merupakan konsep perancangan yang memiliki dua makna yang berbeda. Pertama, kedinamisan yang ada pada tapak, massa bangunan dan ruang. Kedinamisan ini dihadirkan melalui bentuk-bentuk lengkung pada tapak, massa bangunan, ruang. Makna kelenturan yang kedua yaitu *flexibility* sebuah ruang terhadap beberapa perilaku yang telah

dijelaskan sebelumnya. Ruang luas yang mampu memwadahi beberapa perilaku yang ada pada pengunjung tiap fungsinya.

### 2) Penzoningan

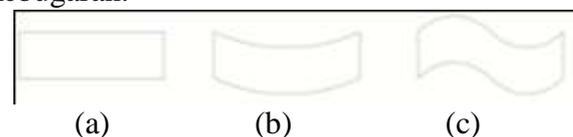


Gambar 1. Penzoningan  
Sumber: Analisa Pribadi

Dari langkah-langkah perancangan pada tahap tata letak yang telah dijelaskan sebelumnya, terbentuklah zona ruang pada tapak. Ruang publik berada di depan dan di belakang pada tapak (ditandai dengan warna kuning). Untuk ruang semi publik merupakan ruang-ruang yang berada pada bangunan. Dan untuk ruang privat berada di sisi kanan pada tapak (yang ditandai dengan warna ungu).

### 3) Bentuk Massa

Strategi pada bentuk massa ini merupakan transformasi yang diambil dari beberapa perilaku pengunjung dan menjelaskan kaitan massa terhadap konsep kelenturan/kedinamisan dalam Fasilitas Kebugaran.

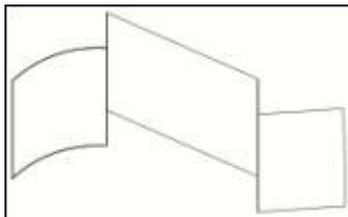


Gambar 2. Bentuk Dasar Bangunan  
Sumber: Analisa Pribadi

#### a) *Fitness club*

Bentuk dasar bangunan (a) merupakan bentuk persegi panjang yang dapat dilihat sisi bidang terpanjang, namun kesan dinamis dari bangunan belum dapat. Untuk

bentuk dasar bangunan (b) dan (c) merupakan bentuk melengkung memanjang, kesan dinamis untuk bangunan sudah terlihat. Untuk gambar (c) memiliki bentuk lengkung yang berlawanan, sehingga kedinamisan dari bangunan terlihat jelas. Untuk itu pada bangunan untuk *fitness club* memilih bentuk dasar bangunan.



Gambar 3. Bentuk Dasar Bangunan  
Sumber: Analisa Pribadi

Pergerakan/potongan bangunan dibagi menjadi tiga. Dengan bagian tengah dimajukan kedepan yang nantinya akan menjadi *entrance* pada Fasilitas kebugaran. Dan dua sisi kanan dan kiri tetap pada posisi awal.

Bentuk massa sebelumnya akan ditransformasi lagi dan menyesuaikan dengan struktur modular yang sederhana. Sehingga garis-garis pada bentukkan massa tersebut akan diluruskan, sehingga terbentuknya tiga buah bentuk bangun datar; lengkung, jajargenjang, dan persegi.

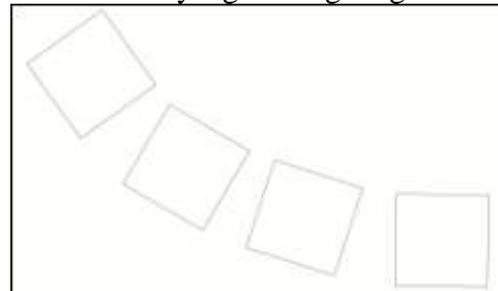
#### b) Spa

Sama halnya pada pembahasan bentuk bangunan dasar *Fitness club*, bentuk bangunan (b) dan (c) merupakan bentuk yang sesuai dengan konsep dasar perancangan. Bentuk bangunan (c) merupakan bentuk dasar dari *Fitness club*, oleh karena itu untuk bangunan Spa memilih bentuk dasar bangunan (b).

#### c) Food court

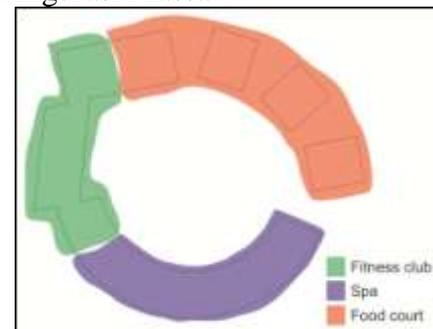
Untuk pemilihan bentuk bangunan *food court* akan memiliki bentuk dasar bangunan (a). Dan bangunan (a) diubah menjadi bentuk persegi yang memiliki panjang sisi yang pendek, sehingga dapat dilihat dari segala arah. Bangunan (a) tidak

adanya kedinamisan dalam bentuk dasar. Dalam hal ini dibuatnya bangunan *food court* menjadi 4 buah massa (sesuai dengan penerapan perilaku komsitif pada pembahasan sebelumnya) yang memiliki alur melengkung. Sehingga kedinamisan pada bangunan *food court* terletak pada susunan massa yang melengkung.



Gambar 4. Bentuk Dasar Bangunan  
Sumber: Analisa Pribadi

#### 4) Konfigurasi Massa



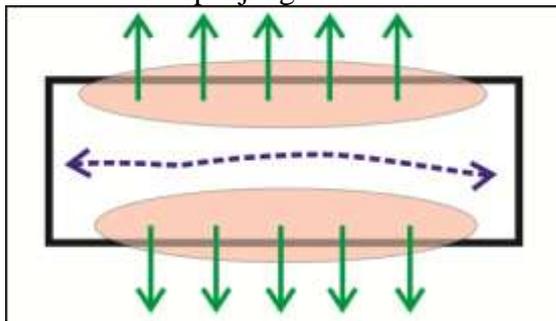
Gambar 5. Konfigurasi Massa  
Sumber: Analisa Pribadi

Telah dijelaskan sebelumnya pada langkah-langkah perancangan, bahwa ruang *shower* pada *fitness club* di dekatkan dengan fasilitas spa, hal ini dikarenakan pertimbangan utilitas. Oleh karena itu, bentuk lengkung pada bangunan *fitness club* disatukan dengan bangunan spa, sehingga terbentuklah bentuk bangunan hampir setengah lingkaran. Dengan membentuk sistem modular lingkaran. Bentuk persegi pada *fitness club* dijadikan satu dengan bangunan *food court* yang juga bentuk bangunan dasarnya persegi.

#### 5) Ruang Dalam

Pada strategi ruang dalam ini diawali dari bentukkan massa pada Fasilitas Kebugaran. Bentuk bangunan yang memanjang memungkinkan untuk

menyusun atau meletakkan ruang untuk aktifitas di sisi terpanjang.



Gambar 6. Ruang Dalam  
Sumber: Analisa Pribadi

Daerah yang ditandai dengan warna merah merupakan zona untuk melakukan kegiatan kebugaran, baik itu di *fitness club* ataupun spa. Perletakkan zona tersebut dengan alasan agar kegiatan didalam ruang dapat dilihat dari luar (ditunjukkan dengan panah berwarna hijau). Sehingga sirkulasi berada ditengah-tengah ruang yang ditandai dengan panah berwarna ungu.

#### 6) Ruang Luar

Sama halnya dengan bentukkan massa, ruang luar pada fasilitas kebugaran juga berkaitan dengan perilaku pengunjung kolam renang, lapangan tenis, lapangan senam, dan juga gaya hidup. Ruang luar akan menyesuaikan dengan konfigurasi massa yang telah ada. Dan peletakkan kolam renang juga di dekatkan dengan ruang pompa pada pengelola dan pada fasilitas spa.

#### 7) Sirkulasi

Sirkulasi pada Fasilitas kebugaran terbagi menjadi dua, sirkulasi pada ruang dalam dan sirkulasi ruang luar yang menuju ke fasilitas dengan fungsi lainnya. Sirkulasi ruang dalam seperti sirkulasi pada *fitness club*. Berdasarkan perilaku anggota *fitness club* yang memiliki perilaku aktif, maka sirkulasi yang terbentuk akan dinamis dan tidak satu jalur, baik secara vertikal ataupun horizontal.

Untuk sirkulasi ruang luar, pertama sirkulasi dari parkir menuju *entrance* bangunan. Perilaku dari pengunjung gaya

hidup yaitu instan, oleh karena itu jarak antara parkir ke *entrance* tidak boleh jauh dan dari parkir menuju *entrance* akan diberi beberapa kesan lansekap yang membuat pengunjung tidak merasa bosan dan jauh. Sirkulasi ruang luar yang kedua yaitu sirkulasi dari pusat bangunan ke fasilitas-fasilitas lainnya, sirkulasi menuju fasilitas spa, sirkulasi menuju *food court*, sirkulasi menuju kolam renang, sirkulasi menuju dua lapangan yang ada pada fasilitas kebugaran.

#### 8) Vegetasi

Perancangan vegetasi Fasilitas Kebugaran ini mampu memberikan dampak yang baik pada bangunan dan tapak. Manfaat seperti mengurangi kebisingan yang ada tempat-tempat yang menghasilkan kebisingan yang penuh seperti kebisingan yang dihasilkan oleh kendaraan atau manusia. Manfaat yang kedua mampu memberikan batas ruang antara sirkulasi dan juga ruang yang berfungsi sebagai ruang gerak kebugaran. Karena ini merupakan sebuah fasilitas yang memfasilitasi kegiatan hidup sehat, maka vegetasi disini memberikan manfaat untuk mengurangi polusi udara yang dihasilkan oleh kendaraan pada area parkir.

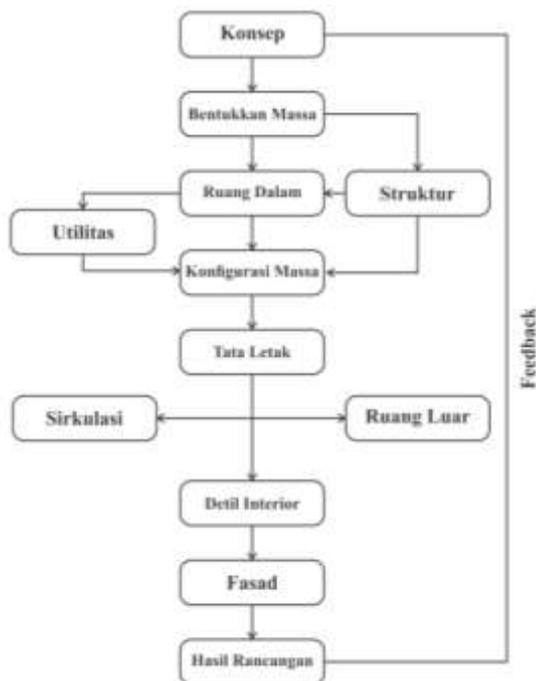
#### 9) Detil Interior

Detil interior pada Fasilitas Kebugaran mampu mewadahi perilaku-perilaku pada setiap fungsi. Memberikan banyak *lounge* pada tiap sisi ruang. Hal ini berkaitan dengan perilaku konsumtif dari pengunjung yang tidak merasa puas apabila hanya nongkrong pada satu tempat. Pada *lounge* ini pun pengunjung menginginkan dirinya dapat dilihat oleh orang lain. Penempatan cermin pada tiap ruangan, agar adanya pemantulan. Sehingga seseorang yang dari sudut manapun dapat melihat seseorang sedang melakukan kegiatan kebugaran

## 10) Fasad

Fasad mentransformasikan dari perilaku-perilaku pengunjung pada kebugaran tiap fungsinya dan juga perilaku gaya hidup. Perilaku ingin dilihat (pamer) merupakan perilaku yang paling ditonjolkan pada Fasilitas Kebugaran ini. Perilaku ingin dilihat (pamer) berhubungan dengan fasad pada bangunan, yang diartikan dengan penggunaan dinding kaca pada bidang terpanjang pada bangunan, karena aktifitas kebugaran yang telah dijelaskan diletakkan pada bagian tersebut. Dan juga penggunaan warna-warna pada dinding luar dan di dalam bangunan.

## C. Bagan Alur



Gambar 7. Alur Perancangan  
Sumber: Analisa Pribadi

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

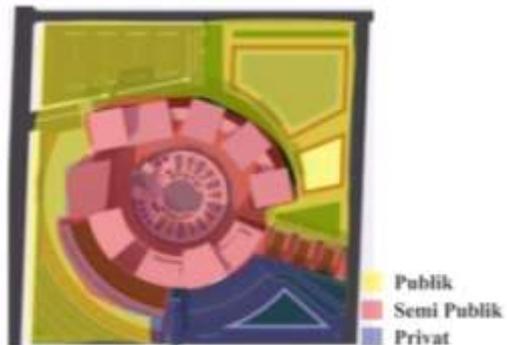
### A. Konsep

Kelenturan ruang yang menjadi acuan pada Fasilitas Kebugaran ini menggunakan kelenturan ruang yang dikemukakan Hill yaitu “*Flexibility by Spatial Redudancy*”. *Flexibility by Spatial Redudancy* menurut Hill adalah sebuah ruang yang besar yang bisa digunakan kedalam fungsi ruang

apapun. Kelenturan ruang pada konsep ini disesuaikan dengan fungsi dan perilaku manusia pada Fasilitas Kebugaran. Maka dari itu Kelenturan Ruang pada konsep ini merupakan sebuah ruang yang difungsikan untuk kegiatan kebugaran yang didalamnya pengguna bisa mengapresiasi semua atau sebagian perilaku-perilaku gaya hidup dan perilaku lainnya.

Kelenturan ruang merupakan konsep perancangan yang memiliki dua makna yang berbeda. Pertama, kedinamisan yang ada pada tapak, massa bangunan dan ruang. Kedinamisan ini dihadirkan melalui bentuk-bentuk lengkung pada tapak, massa bangunan, ruang. Makna kelenturan yang kedua yaitu *flexibility* sebuah ruang terhadap beberapa perilaku yang telah dijelaskan sebelumnya. Ruang luas yang mampu mewadahi beberapa perilaku yang ada pada pengunjung tiap fungsinya. Sehingga fungsi ruang yang sebelumnya sebagai sebuah wadah untuk melakukan kegiatan kebugaran juga dapat difungsikan sebagai suatu ruang yang mampu mewadahi seseorang untuk memperlihatkan apa yang sedang dilakukan dan digunakan.

### B. Penzoningan



Gambar 8. Siteplan  
Sumber: Analisa Pribadi

Penzoningan pada Fasilitas Kebugaran mempertimbangkan perilaku-perilaku pada pengunjung yang telah dijelaskan sebelumnya pada strategi perancangan. Pada Gambar 4.5 telah didapat penzoningan pada Fasilitas Kebugaran dengan pertimbangan-pertimbangan yang

telah dianalisa. *Entrance* bangunan berada ditengah-tengah, dan parkir berada disamping kanan dan kiri *entrance*. Apabila parkir berada dalam satu zona, maka sirkulasi untuk mencapai *entrance* akan jauh. Fasilitas spa dan lapangan tenis berada berdekatan dan diletakkan dekat dengan area privat. Selain pertimbangan perilaku, pertimbangan utilitas dalam sistem plumbing juga menjadi alasan dalam peletakkan zoning pada tapak. Fasilitas Spa dan kolam renang diletakkan berdekatan dan sejajar dengan ruang pompa yang ada di bangunan pengelola.

### C. Bentuk Bangunan



Gambar 9. Tampak Atas Bangunan  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Bentuk massa pada mulanya terdiri dari 3 bentuk dasar bangunan yang melalui transformasi dari beberapa perilaku-perilaku dalam Fasilitas Kebugaran. Bentuk massa tersebut terdiri dari massa *fitness club*, massa spa, dan massa *food court*.

Terlihat pada Gambar 3 menjelaskan posisi bangunan terlihat berada di tengah tapak membentuk pola melingkar dengan bentuk massa yang berbeda-beda. Pola melingkar pada bangunan pun tidak terlihat kaku.

### D. Ruang Dalam

#### 1) *Fitness club*

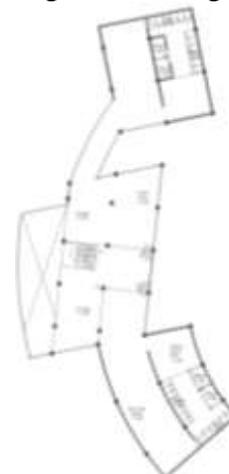
Denah lantai 1 pada *fitness club* merupakan ruang transisi pengunjung ke fasilitas-fasilitas lainnya. Pada lantai 1 terdapat *lobby* dan *lounge* cukup besar yang bisa menampung semua pengunjung tiap-tiap fasilitas. Selain *fitness club* juga

terdapat *fitness shop*. *Entrance fitness shop* berbeda dan tidak perlu masuk melalui *lobby fitness club*. Sehingga apabila pengunjung yang hanya mempunyai keperluan pada *fitness shop*, pengunjung tidak jauh-jauh untuk mencapai kedalam *fitness shop*.



Gambar 10. Denah Lantai 1  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pada lantai 1 juga terdapat tempat duduk berupa sofa dan meja yang bisa digunakan pengunjung untuk beristirahat sambil menunggu. Kebanyakan pengunjung kebugaran datang berkelompok, sehingga sofa yang diletakkan pada suatu zona bisa menampung dengan 2-4 orang.

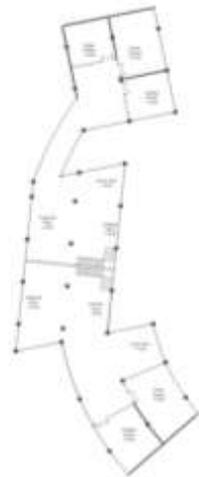


Gambar 11. Denah Lantai 2  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Untuk lantai 2 pada *fitness club* merupakan ruang untuk alat-alat kebugaran. Setiap area terdapat juga ruang

ganti, didalamnya terdapat *locker room*, *shower*, toilet, sauna dan steam. Diantara pemisah zona pria dan wanita terdapatnya meja *personal trainer*.

Pada fasilitas *fitness club* ini, terdapatnya privasi antar gender. Pada lantai 2 *fitness club* terdapatnya meja *personal trainer* ditengah sebagai batas zona antara zona kebugaran untuk pria dan zona kebugaran untuk wanita. Sehingga untuk ruang yang lebih privasi lagi seperti ruang ganti tiap gender jauh dan sulita untuk dijangkau oleh gender lainnya. *Leveling* lantai antar zona kebugaran dan zona transisi juga dibedakan dengan ketinggian +0,25meter dan juga adanya pagar pembatas antar dua zona berbeda tersebut.



Gambar 12. Denah Lantai 3  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Sama halnya dengan lantai 2, lantai 3 pada *fitness club* juga berfungsi sebagai area alat kebugaran. Dan juga pada lantai 3 *fitness club* ini terdapatnya ruang-ruang kelas, seperti kelas senam, kelas zumba, dan kelas lainnya.

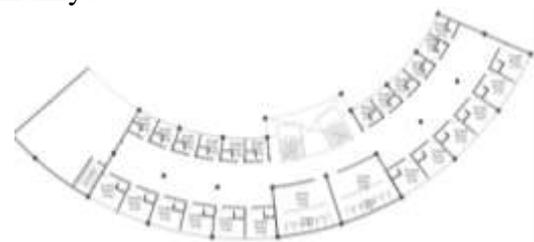
Pembeda zona privasi kebugaran antara pria dan wanita pada lantai 3 ini dibatasi seperti rak-rak yang berisikan pernak-pernik dari kebugaran seperti, miniatur alat-alat kebugaran dan juga barbell dan juga gambar-gambar yang berhubungan dengan kebugaran. Pembatas ini dibuat sepanjang batas kedua area tersebut, dari tangga dari lantai 2 menuju lantai 3 hingga kedepan ruangan.

## 2) Spa



Gambar 13. Denah Lantai 1  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Lantai 1 fasilitas spa terdapatnya *lobby* yang terbuka, dan resepsionis untuk menyambut pengunjung yang ingin melakukan perawatan. Pada *lobby* juga terdapat tangga untuk menuju ke lantai 2. Fasilitas spa merupakan fasilitas dengan privasi yang sangat tinggi. Sama halnya dengan *fitness club*, fasilitas spa juga terbagi menjadi dua zona perawatan untuk masing-masing pria dan wanita. Setiap zona terdapat *lounge* didalamnya, ruang ganti dan fasilitas spa seperti *whirpool*, *jacuzzi* dan *vichy shower*. Pada *lounge* spa baik didalam ruangan maupun di luar bangunan hanya tersedia dua buah bangku dan satu meja. Pengunjung spa pada umumnya datang hanya seorang diri atau berdua bersama pasangannya atau temannya.



Gambar 14. Denah Lantai 2  
Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Lantai 2 pada fasilitas spa berisikan dengan kamar-kamar perawatan. Untuk kamar perawatan *single room* berada di depan dan *couple room* berada di belakang. Dan di lantai 2 juga terdapan *locker room* untuk pria dan wanita. Privasi ruang pada lantai 2 ini terdapat pada kamar-kamarnya. Setiap pengunjung spa akan diarahkan oleh staf spa dari awal kedatangan, menuju kamar perawatan dan hingga akhir pengunjung spa selesai melakukan perawatan. Pada kamar

perawatan spa juga terdapat bathup room agar pengunjung yang telah melakukan perawatan tidak jauh untuk membersihkan badan dari bahan perawatan.

## E. Ruang Luar

Perancangan tapak untuk Fasilitas Kebugaran ini didasari atas ruang-ruang luar yang ada. Mulai dari ruang luar untuk kebugaran dan sebagai fasilitas penunjang.

### 1) Kolam Renang



Gambar 15. Kolam Renang

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Kolam renang pada Fasilitas Kebugaran ini terdapat 8 kolam. Terdapat 2 tipe kolam renang, yaitu: pertama merupakan kolam yang paling besar yang berada ditengah-tengah area kolam renang. Kolam renang ini difungsikan untuk pengunjung yang benar-benar ingin berenang untuk melakukan kegiatan kebugaran. Kolam renang tipe kedua merupakan kolam renang kecil dengan adanya 7 buah kolam renang. Kolam renang kecil ini difungsikan sebagai kolam renang hanya untuk berekreasi dan sebuah peruntukkan terhadap sebuah kelompok pada sebuah area kolam renang.

### 2) Lapangan Senam



Gambar 16. Lapangan Senam

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Pola lapangan senam pada Fasilitas Kebugaran ini merupakan pola yang mengikuti alur dari pola pada tapak. Sehingga bentuk dari lapangan senam itu sendiri berbeda, tidak sama hal lainnya. Lapangan senam pada fasilitas ini terdapat dua buah lapangan sesuai dengan ukuran lapangan. Setiap lapangan senam dikelilingi dengan jogging track yang berwarna merah, dengan memiliki 4 jalur lintasan lari.

Pada area lapangan senam ini juga ditanami pohon-pohon peneduh. Pengunjung yang kelelahan dalam melakukan kegiatan pada area ini bisa beristirahat ditempat yang teduh.

### 3) Lapangan Tenis



Gambar 17. Lapangan Tenis

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Lapangan tenis pada Fasilitas Kebugaran ini terdapatnya 3 lapangan yang bisa digunakan untuk bermain. Lapangan tenis ini berada di dekat lapangan senam, sehingga sirkulasi dalam hal ini terdapatnya satu sirkulasi. Namun

ada batas antar kedua lapangan ini dengan ditanaminya pohon-pohon yang besar dan bunga-bunga sebagai memperindah perancangan pada tapak.

#### 4) Parkir



Gambar 18. Parkir

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Parkir pada Fasilitas Kebugaran terbagi menjadi 2, parkir pengunjung dan parkir pengelola. Parkir pengunjung pada fasilitas ini terbagi menjadi 2, parkir mobil dan parkir motor. Kedua parkir pengunjung tersebut diletakkan dengan *entrance* bangunan. Sehingga parkir berada di sisi kanan dan kiri bangunan. Ini berhubungan dengan perilaku pengunjung yaitu instan, mudah didapat, atau mudah dicapai.

#### 5) Plaza



Gambar 19. Plaza

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Plaza pada Fasilitas Kebugaran pada Gambar 4,6 merupakan plaza utama yang terletak di depan bangunan. Plaza dibuat luas untuk menampung sirkulasi transisi pengunjung dari parkir menuju bangunan ataupun sebaliknya, pengunjung yang telah selesai melakukan kegiatan kebugaran di dalam bangunan

Pola plaza yang terbentuk merupakan bentuk melengkung yang dihasilkan dari pola awal. Telah dijelaskan pada penerapan konsep, bahwa konsep kedinamisan akan diterapkan pada penataan ruang luar.

Pada plaza juga terdapat kolam kecil yang melengkung yang mengikuti bentuk bangunan yang berada dibelakangnya. Selain kolam, diletakkan juga air mancur untuk menambah keindahan pada lansekap tapak Fasilitas Kebugaran. Ini juga berfungsi sebagai memberikan kepuasan pada pengunjung yang sedang berjalan dari parkir menuju bangunan yang cukup jauh.

#### F. Sirkulasi



Gambar 20. Sirkulasi

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

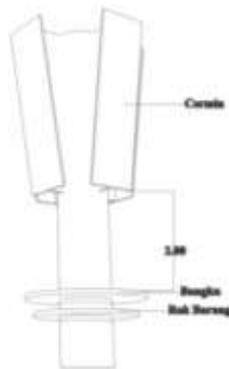
Sirkulasi pada Fasilitas kebugaran terbagi menjadi dua, sirkulasi pada ruang dalam dan sirkulasi ruang luar yang menuju ke fasilitas dengan fungsi lainnya. Sirkulasi ruang dalam seperti sirkulasi pada *fitness club*. Berdasarkan perilaku anggota *fitness club* yang memiliki perilaku aktif, maka sirkulasi yang terbentuk akan dinamis dan tidak satu jalur, baik secara vertikal ataupun horizontal.

Untuk sirkulasi ruang luar, pertama sirkulasi dari parkir menuju *entrance* bangunan. Perilaku dari pengunjung gaya hidup yaitu instan, oleh karena itu jarak

antara parkir ke *entrance* tidak boleh jauh dan dari parkir menuju *entrance* akan diberi beberapa kesan lansekap yang membuat pengunjung tidak merasa bosan dan jauh. Sirkulasi ruang luar yang kedua yaitu sirkulasi dari pusat bangunan ke fasilitas-fasilitas lainnya, sirkulasi menuju fasilitas spa, sirkulasi menuju *food court*, sirkulasi menuju kolam renang, sirkulasi menuju dua lapangan yang ada pada fasilitas kebugaran.

## G. Detil Interior

### 1) Kolom

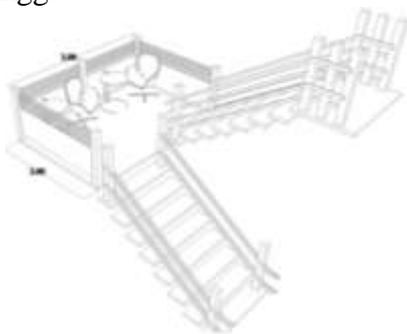


Gambar 21. Kolom

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Kolom pada Gambar 4.24 merupakan kolom yang berada di *fitness club*. Kolom ini terdapat 4 buah cermin pada tiap sisinya. Cermin berfungsi sebagai member pantulan seseorang kepada pengunjung yang berada pada sudut pandang yang berbeda. Dibawah cermin juga terdapat tempat duduk untuk beristirahat anggota *fitness club*.

### 2) Tangga



Gambar 22. Tangga

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Tangga pada fasilitas kebugaran merupakan sebuah penerapan konsep kelenturan ruang secara *flexibility spasial redundancy*. Pada tangga perilaku yang tergambar yaitu perilaku ingin dilihat (pamer) dan kosumtif. Tangga yang biasanya digunakan untuk sirkulasi seseorang secara vertikal. Beda halnya dengan tangga ini, pada bordes dibuat dengan lebar 2.00 m yang berfungsi sebagai *lounge* untuk pengunjung.

### 3) Dinding



Gambar 23. Dinding

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Penggunaan dinding bergambar merupakan pertimbangan dari prinsip perilaku yang dikemukakan Rapoport. Dinding bergambar akan memberikan kesan, warna yang dapat memberikan kebahagiaan dan kesenangan terhadap pengunjung.

## H. Fasad

### 1) Fitness club



Gambar 24. Fasad Fitness club

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Dapat kita lihat bahwa fasad pada massa ditengah *fitness club* menggunakan dinding kaca. Seluruh kegiatan yang ada di dalam ruang tersebut dapat dilihat oleh orang yang berada di dalam tapak ataupun dari jalan Jenderal Sudirman. Selain penggunaan dinding kaca, juga pada perancangan ini memberikan warna-warna pada dinding yang masif. Penggunaan warna tersebut menghadirkan kesan menarik terhadap pengunjung agar fasad bangunan tidak monoton. Komposisi warna pada fasad tidak tersusun rapi, dibuat acak-acak agar konsep kelenturan tidak hanya ditampilkan dalam bentuk bangunan, tetapi juga pada fasad.

## 2) Spa



Gambar 25. Fasad Spa

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Bangunan spa lebih sangat tertutup, hingga fasad yang dihasilkan tidak terbuka seperti *fitness club*. Hal ini diakibatkan perawatan spa yang dilakukan sangat terbuka. Warna putih mendominasi pada bangunan spa yang menandakan spa merupakan salah satu cara kebugaran yang menuntut kebersihan, baik dari pengunjung, ruang dan juga karyawan-karyawan yang berkerja pada fasilitas spa. selain itu pada lantai pertama hanya dinding *masiv* pada bangunan spa. Pemberian warna biru bertekstur pada dinding *masiv* tersebut dikarenakan spa yang berhubungan dengan air.

Untuk lantai 2 spa berdindingkan kaca namun adanya *shading-shading* yang menutupi ruang dalam bangunan. Pemberian *shading-shading* miring tersebut berawal dari pertimbangan perilaku pengunjung yang ingin dilihat (pamer) namun tetap *intimacy*.

## 3) Food court



Gambar 26. Fasad Food court

Sumber: Hasil Pengembangan Desain

Bentuk bangunan *food court* merupakan bentuk bangunan dasar persegi yang memiliki pola melingkar. Adanya bangunan persegi yang terjadinya empat kali pengulangan bentuk dengan antar bangunan memiliki ruang transisi. Ruang transisi antar bangunan tersebut berbentuk garis lengkung yang mempertegas pola melingkar dari bangunan *food court*.

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Perancangan Fasilitas Kebugaran di Pekanbaru melalui Pendekatan Arsitektur Perilaku memperoleh simpulan, diantaranya:

- 1) Fasilitas Kebugaran yang disediakan dalam perancangan ini terdapatnya 5 buah fasilitas kebugaran, yaitu: *Fitness club*; spa; kolam renang; lapangan tenis; dan lapangan senam. Tiap-tiap fasilitas memiliki perilaku yang berbeda-beda. Namun dalam hal ini perancangan fasilitas kebugaran di pekanbaru juga didasari atas perilaku gaya hidup modern seseorang. Pendekatan aspek perilaku mampu mewedahi perilaku-perilaku yang tampak dari pengunjung. Dalam hal ini aspek perilaku juga bakal diterapkan pada:
  - 1) Tapak pada Fasilitas Kebugaran memperhatikan dari segi sirkulasi yang nyaman. Sirkulasi yang nyaman memperhatikan kedekatan sirkulasi dan sirkulasi yang teduh,;
  - 2) bentuk massa Fasilitas Kebugaran. Massa bangunan merupakan transformasi dari perilaku-perilaku pada tiap fungsi dan perilaku gaya hidup;
  - 3) Ruang

pada Fasilitas Kebugaran mampu mewadahi perilaku-perilaku yang tampak pada pengunjung.

- 2) Dari kelima fasilitas tersebut, perpaduan-paduan zoning yang dihasilkan juga mempertimbangkan perilaku-perilaku yang telah dianalisa, mulai dari kedekatan, kenyamanan suara, dan hal lainnya. Perilaku ingin dilihat (pamer) merupakan perilaku yang utama, sehingga zoning tiap fungsi tidak berkemungkinan untuk menutup fungsi lain. Sehingga antara satu fungsi dapat melihat kegiatan fungsi lainnya. Selain perilaku ingin dilihat, Fasilitas spa dan tenis merupakan fasilitas yang membutuhkan ketenangan dan jauh dari kebisingan, sehingga kedua fasilitas tersebut berada di zona yang sama. Perpaduan-perpaduan ini juga akan membentuk sirkulasi. Sirkulasi yang baik merupakan sirkulasi yang mampu mengarahkan pengunjung langsung pada tujuan, dan sirkulasi yang memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
- 3) Konsep kelenturan ruang merupakan konsep didasari atas fungsi kebugaran dan perilaku-perilaku pengunjung. 1) Bangunan yang tidak berbentuk kotak biasa, yang terdiri dari macam-macam bentuk dasar bangunan, berbentuk dinamis dan tidak kaku. 2) Pola tapak yang terpusat dan menghadirkan bentuk lingkaran dari bentuk plaza, parkir motor pengunjung, kolam air mancur, dan ruang tata hijau pada setiap sisi tapak. Makna kelenturan yang kedua didasari atas beberapa perilaku pengunjung. Penerapan konsep kelenturan ruang disini seperti, sebuah ruang mampu menanggapi beberapa perilaku tiap fungsi. *Fitness club* memiliki perilaku ingin dilihat; aktif; fokus; hidup sehat.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat diambil dalam perancangan Fasilitas Kebugaran di Pekanbaru ini agar perancangan menjadi lebih baik lagi.

- 1) Sebelum melakukan perancangan, sebaiknya dilakukan terlebih dahulu pengelompokkan perilaku pada tiap fungsi kebugaran yang akan dibuat pada fasilitas kebugaran.
- 2) Selain perilaku, juga dilakukannya analisa kegiatan pada fasilitas kebugaran, sehingga kebutuhan dan kenyamanan akan ruang tercapai dengan baik
- 3) Perancangan Fasilitas Kebugaran tidak hanya memperhatikan perilaku terlebih dahulu, tetapi lingkungan juga dapat membentuk perilaku pada tiap fungsi kebugaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Dwi Retno Sari. 2008. Antara Desain Interior dan Dekorasi Interior: Sebuah Kajian Komparatif. Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Universitas Negeri Yogyakarta
- Anastasia, Henny. 2009. Cantik, Sehat dan Sukses berbisnis SPA. Yogyakarta. Penerbit Kanisius
- Angkouw, Rieka. 2012. Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. Prodi Arsitektur. Univ. Sam Ratulangi
- Brown, Jim. 2002. Tenis Tingkat Pemula. Jakarta. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada
- Chu, Donald A. 1996. Tenis Tenaga. Jakarta. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada
- Duerk, Donna P. 1993. Architectural Programming. New York. Van Nostrand Reinhold
- Indrawagita, Larasati. 2009. Hubungan Status Gizi., alat fisik dan asupan gizi. Sajana Kesehatan Masyarakat. Depok. UI
- Jessica, 2011. *Autism Care Centre*. Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik. Universitas Sumatera Utara

- Marcella, Joyce.2004. Arsitektur dan Perilaku Manusia. Jakarta, Penerbit PT Grasindo
- Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek, jilid 2. Penerbit Erlangga
- Nindyastari, Dimitri.2008.Gaya Hidup Remaja yang melakukan clubbing. Thesis Fakultas Psikologi. Depok.Universtas Gunadarma
- Saqurin, Agustian. 2013. Tingkat Kebugaran pada Mahasiswa dengan Olahraga Taekwondo. Thesis Fakultas Keperawatan. Jawa Timur. UNAIR
- Setiawan, Hariyadi B. 2010.Arsitektur, lingkungan dan perilaku. PenerbitGajah Mada University
- Sismadiyanto. 2009. Dasar Gerak Renang. Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta
- Sunaryo. 2013. Faktor Yang mempengaruhi minat mahasiswa program studi PJKR dalam memilih matakuliah olahraga pilihan tenis lapangan. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Univ, Negeri Yogyakarta
- Suroto. 2004. Pengertian Senam, Manfaat Senam dan Urutan Gerakan. Penerbit Universitas Diponegoro
- Susanto, Ermawan. 2007. Diktat Pembelajaran Metodik Renang. Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta
- Thomas, David G. 2002. Renang Tingkat Pemula. Jakarta. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada
- Wijayanti, Ida Ayu. 2013. Pengaruh Gaya Hidup terhadap perilaku pembeli HP Blackberry. Fakultas Ekonomi. Bali. UNUD
- Wijayanti, Kurnia. 2009. Fenomena Pusat Kebugaran dalam Perkembangan Kota. Fakultas Teknik. Jakarta. UI
- Wimbarti, Supra.2011.Lifestyle dari sudut pandang psikologi dikaitkan dengan perilaku dan lingkungan (Arsitektur dan Perkotaan). Seminar Nasional dan Workshop : Lifes & Architecture. Yogyakarta. 31 Mei
- Yudha, Maza. 2006. Fitness. Jakarta. Penerbit Penebar Swadaya.