

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Maraknya pertumbuhan sarana *Sports Club* atau sarana olahraga di kota – kota besar ,tidak lepas dari derasnya permintaan dan kebutuhan pengguna jasa kebugaran dan pelengkapinya. Mereka umumnya sudah sadar akan penting kebugaran tubuh sebagai kebutuhan hidup. Sejauh ini para pencinta olahraga *fitness* harus membayar biaya yang relatif mahal unuk bisa menggunakan fasilitas yang ada di sejumlah hotel maupun mal.

Sports Club dimana di dalamnya terdapat fasilitas *fitness* atau latihan kebugaran sudah menjadi gaya hidup bagi kaum urban. Trend ini disebabkan karena perkembangan arus informasi yang cepat. Sebagian orang menganggap *fitness* sebagai relaksasi sejenak. Untuk itu tidak tertutup kemungkinan, tempat fitness dijadikan tempat untuk rekreasi dan bersantai.

Member dari klub kebugaran mayoritas adalah kaum muda. Para kaum muda ini cenderung memilih tempat-tempat olahraga tertentu yang sekaligus dapat mewakili statusnya. Banyak dari

kalangan ini memanfaatkan waktu luangnya untuk melakukan aktifitas *fitness* . Mereka mengaku mengikuti program *fitness* karena tertarik dengan program yang ditawarkan. Tidak sedikit pula dari mereka yang menganggap *fitness* merupakan ajang pergaulan dan menacari relasi untuk bisnis. *Fitness* bukan semata- mata aktivitas yang membugarkan tubuh, tetapi juga kegiatan yang seringkali mempengaruhi imej, status sosial, atau gengsi.

Karena kesadaran masyarakat akan pentingnya *fitness* bagi berbagai aspek , maka *fitness* mengalami pergeseran menjadi sebuah gaya hidup. Hal inilah yang memotivasi tempat *fitness center* berlomba memberikan fasilitas, tempat *fitness* yang menarik dan tidak membosankan.

Sebagai jawaban terhadap kondisi tersebut, maka diperlukan sebuah identitas / image tertentu dari fasilitas *Sports Club* yang dapat membuat orang merasa memiliki karena tempat tersebut mencerminkan dirinya.

Di Indonesia, terutama di Bandung konsep *Sports Club* dengan fasilitas ruang yang sangat lengkap dan tempat olahraga yang menyenangkan yang ditujukan untuk anak muda masih terbilang sedikit, contohnya saja penulis melakukan observasi di Gold's Gym di Braga City Walk Jl. Braga, Bandung yang mayoritas memebnya adalah anak muda. Member Gold's Gym terdiri dari 50 % anak muda berumur 16 tahun – 22 tahun, 25 % usia 23 tahun – 35 tahun, dan 25 % usia 35 tahun ke atas. Program yang ditawarkan di Gold's Gym beragam sesuai kebutuhan masing- masing .

Walaupun program olahraga tergolong lengkap namun fasilitas yang mendukung di luar olahraga itu sendiri dibidang belum lengkap. Oleh karena itu maka penulis ingin membuat suatu perancangan *Sports Club* yang berfokus pada tempat *fitness* yang berfasilitas ruang yang lengkap dengan konsep yang menyenangkan yaitu mengbungkan olahraga dengan hiburan untuk menarik lebih banyak lagi orang- orang di Indonesia yang gemar berolahraga.



Gambar 1.1 Gold's Gym Bandung
Sumber : Dokumen Pribadi

1.2 Identifikasi Masalah

Pentingnya Sports Club bagi anak muda yaitu agar anak muda mempunyai suatu wadah positif agar mereka tidak lari ke dalam hal – hal yang negatif seperti narkoba dan kehidupan malam. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya sebuah *Sports Club* untuk anak muda yang sesungguhnya tidak saja hanya membutuhkan fasilitas olahraga, tetapi juga bagaimana suasana yang menyenangkan dapat tercipta di dalam *Sports Club* itu sendiri dengan fasilitas yang menunjang. Namun saja *Sports Club* yang ada pada saat ini belum mempunyai fasilitas yang lengkap dan keadaan interior dalam Sports Club itu sendiri belum mendukung. Dalam perancangan ini terdapat kendala yang ditimbulkan. Secara garis besar timbul rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana penerapan konsep desain *Pop Art* pada sebuah *Sports Club*.
- Bagaimana mengolah ruangan – ruangan pada fasilitas *Sports Club* sehingga dapat berfungsi semaksimal mungkin.
- Bagaimana menciptakan desain interior dengan konsep *Pop Art* dengan kendala-kendala dari site bangunan yang sudah ada.

1.3 Tujuan Perancangan

- Menciptakan *Sports Club* baru bagi anak muda agar mereka dapat mempunyai suatu wadah positif yang dapat menunjukkan imej / status mereka.
- Merancang sebuah Sports Club yang sesuai dengan karakter anak muda.
- Menyediakan fasilitas olahraga dan sekaligus hiburan bagi anak muda.

1.4 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan sebagai kerangka penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan umum mengenai latar belakang pemilihan objek serta konsep yang akan digunakan serta menguraikan permasalahan yang muncul dalam proses mendesainnya.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini berisikan literatur – literatur yang dipakai sebagai acuan dalam proses mendesain. Selain itu dibahas juga mengenai standar-standar yang perlu diterapkan dalam objek bangunan yang didesain dalam kasus ini adalah *Sports Club*.

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bab ini berisikan penjelasan objek yang dirancang mulai dari analisis fisik dan analisis fungsional.

BABIV KONSEP DESAIN

Bab ini berisikan proses desain yang diterapkan mulai dari ide gagasan yang muncul sampai hasil akhir yang dicapai.

BABV KESIMPULAN

Bab ini berisikan hasil akhir serta solusi desain yang dicapai dari proses desain.