

Penerapan Unsur Dinamis Geometri Pada Perancangan Interior Tangkas *Sport Center*

Luigi Janyusd Kamal¹, Franky Liauw², Maitri Widya Mutiara^{*3}

^{1,3}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

²Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Luigi.615170010@stu.untar.ac.id, frankyl@ft.untar.ac.id, maitrim@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Saat ini olahraga menjadi hal yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Olahraga dapat membentuk fisik menjadi lebih baik dan enak dipandang, selain itu olahraga dapat menyehatkan dan melatih tubuh agar lebih kebal dari berbagai virus. Dari kondisi ini berbagai pusat kebugaran menjadi tempat yang akan digunakan dalam melakukan aktivitas olahraga. Maka dari itu, dengan adanya Tangkas Sport Center dapat menjadi sarana olahraga bagi masyarakat sekitar Jakarta. Perancangan Interior Tangkas Sport Center ini akan menggunakan konsep Geometri Dinamis yang diterapkan pada ruang yang ada. Konsep ini didapatkan setelah penulis melakukan analisis data survey dari Tangkas Sport Center. Tujuan dari penggunaan konsep ini adalah mengajak pengguna untuk bersemangat dan lebih aktif dalam bergerak di area Tangkas Sport Center. Metode yang digunakan dalam perancangan interior ini yaitu dengan melakukan survey lapangan, melakukan studi dari berbagai jurnal dan studi teori. Penulisan dilakukan secara deskriptif dengan menjelaskan bagaimana terciptanya bentuk geometri dinamis dan ditunjukkan secara visual.

Kata kunci: Dinamis; Geometri; Interior; Sport Center; Sport.

I. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat saat ini fisik selalu menjadi hal utama yang dilihat, demi mendapatkan pandangan yang baik maka banyak dari masyarakat tersebut menggunakan fasilitas kebugaran untuk melakukan latihan fisik. *Tangkas Sport Center* misalnya. Dengan penyediaan fasilitas *Sport Center/club* ini dapat memenuhi kebutuhan fisik bagi masyarakat sekitar.

Menurut Angga Ari Prassetio (Ketua himpunan IE Sport Club Surabaya) *Sport Club* merupakan Badan Semi Otonom yang bergerak dibidang minat dan bakat keolahragaan. Seluruh masyarakat berhak untuk bergabung menjadi anggota sport club baik sebagai anggota penuh ataupun

anggota biasa. Sebuah perkumpulan dengan tujuan bermain satu maupun lebih dari satu jenis olahraga.

Tangkas Sport Center merupakan salah satu dari sekian banyak pusat kebugaran/olahraga yang berada di Jakarta Barat. *Tangkas Sport Center* awalnya hanyalah tempat pelatihan bulu tangkis yang seiring berjalannya waktu berubah menjadi *Sport Center/ Club* yang memiliki lebih dari 1 jenis olahraga.

Demi menjalankan visi dan misinya yang ingin membawa keamanan dan kenyamanan bagi pengguna, maka *Tangkas Sport Center* ini akan dirancang dengan konsep geometri dinamis yang membuat seolah-olah pengguna ikut bergerak dalam ruangan tersebut sehingga

pengguna fasilitas tetap bersemangat dalam menjalankan aktivitasnya.

II. METODE

Pada perancangan *Tangkas Sport Center* ini menggunakan sebuah metode yang terdiri dari 2 fase sederhana, yang pertama adalah *analysis*. Data-data yang didapatkan saat survey akan dianalisis, dan diidentifikasi masalah apa yang ada. Dari tahap ini penulis mulai bisa memikirkan sedikit dari ide-ide konsep desain sebagai jawaban dari permasalahan yang ada. Kedua adalah sintesis. Masalah-masalah yang ada akan ditarik sebagai ide dalam merancang proyek ini. (Kilmer, 2014 : 178).

Commit adalah menyadari permasalahan desain dan menjadi satu dengan proyek interior *Tangkas Sport Center* yang akan dikerjakan.

Collect adalah mengumpulkan data-data dengan melakukan survey, mencari literatur kasus serupa dan melakukan wawancara kepada pengelola.

Analyze adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan dan diorganisasikan dalam bentuk *matriks*, *bubble diagram*, *mind map*, *moodboard*, dan lainnya.

Ideate adalah membuat alternatif ide desain dalam bentuk konsep skematik dan sketsa ide interior *Tangkas Sport Center*.

Choose adalah memilih solusi atau ide desain terbaik untuk menjawab permasalahan yang ada.

Implement adalah menerapkan ide atau solusi desain dalam bentuk gambar atau rancangan.

Evaluate adalah mengevaluasi hasil desain secara kritis, meninjau desain yang telah dihasilkan, apakah desain ini dapat menjawab permasalahan yang ada, serta menerima kritik dan saran.

Analisis data menggunakan metode deskriptif analitis, menurut Sugiono (29, 2000) metode ini adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan/ memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Logo *Tangkas Sport Center*
Sumber : (Google.com)

A. Analisa

Perancangan Interior *Tangkas Sport Center* ini berlokasi di Jl. Tj. Duren Barat,

RT.11/RW.9, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510.

Perancangan ini difokuskan pada ruang *cafe* dan *sport hall*. *Cafe* ruang yang akan atau selalu dilalui oleh pengunjung dari *sport center* demi kebutuhan pangan maupun sosial. *Sport Hall* ruangan olahraga *indoor* basket dan bulu tangkis yang merupakan olahraga pertama *Tangkas Sport Center*.

Visi dan misi *Tangkas Sport Center* adalah menciptakan sarana dan fasilitas olahraga yang dapat digunakan untuk berolahraga dan berekreasi dengan nyaman dan aman.

Berdasarkan analisa yang dilakukan dari berbagai data dan visi misi diatas maka citra yang didapatkan adalah suasana berolahraga aktif yang bersifat dinamis.

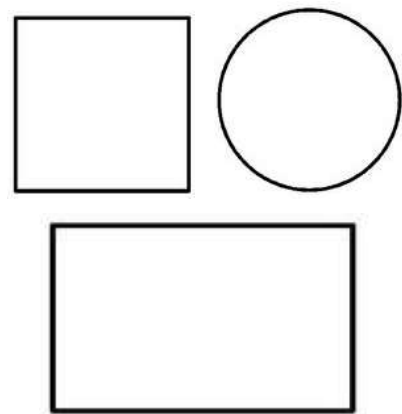
B. Konsep

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah “*Presenting Dynamic Geometry On Sporty Vibes*” karena sebagian besar area *Tangkas Sport Center* ini merupakan area olahraga yang berarti pengunjungnya akan selalu bergerak di dalam ruangan tersebut. Konsep ini diterapkan dengan memodifikasi dan merubah bentuk-bentuk geometri organis yang di padukan

dengan bentuk gelombang yang bergerak dalam ruangan tersebut. Konsep ini digunakan untuk mendukung suasana olahraga pada *Tangkas Sport Center* ini, sehingga pengguna atau pengunjung akan lebih aktif dan tetap bersemangat dalam melakukan aktivitas olahraganya.

C. Konsep Bentuk

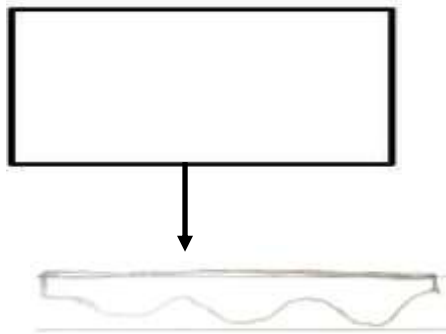
Bentuk-bentuk dari elemen interior yang diterapkan pada perancangan ini terinspirasi dari bentuk bentuk geometris organis seperti persegi, persegi panjang dan lingkaran.



Gambar 2 Bentuk-Bentuk Geometri

Sumber : (Pinterest)

Bentuk geometri persegi dan persegi panjang ini akan dibuat bergelombang lembut seolah terkena guncangan kuat.

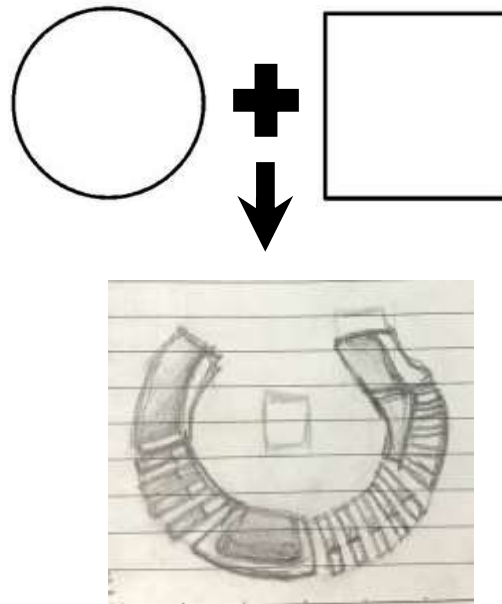


Gambar 3 Konsep Bentuk dari Geometri Persegi Panjang
Sumber : (Luigi J K, 2020)

Bentuk gelombang lembut ini akan disusun secara berbaris dengan sedikit memajukan dan memundurkan posisinya supaya bentuk gelombang ini akan terlihat bergerak walaupun sebenarnya gelombang ini hanya diaplikasikan biasa tanpa menggunakan teknologi penggerak dan sebagainya.

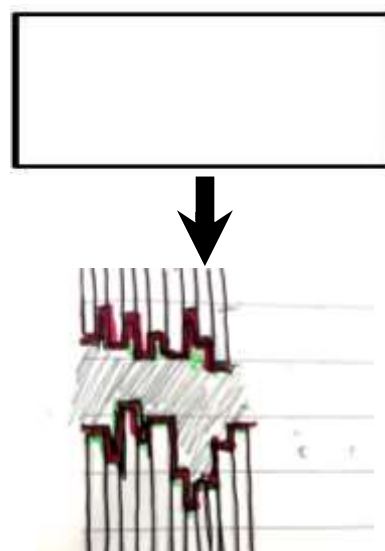
Gelombang ini akan diaplikasikan pada *ceiling* dan menyambung ke dinding *cafe* agar pengunjung maupun pengguna fasilitas *cafe* tidak merasa bosan atau mengantuk baik sesudah, maupun sebelum melakukan aktivitas olahraga.

Bentuk geometri lingkaran akan dipecah menjadi beberapa potong dan dipadukan dengan bidang persegi menyerupai segerombolan garis lurus yang sedang berjalan secara berkelompok.



Gambar 5 Konsep Bentuk Dari Lingkaran Dan Persegi
Sumber : (Luigi JK, 2020)

Bentuk-bentuk ini akan diaplikasikan pada *furniture* sofa terapi *custom*. Dengan penerapan bentuk ini maka para pengunjung tidak hanya sekedar duduk maupun makan, tetapi mereka juga bisa duduk secara bebas sambil melakukan peregangan dan juga terapi pada susunan kayu-kayu yang bersela.



Gambar 4 Konsep Bentuk Dari Lingkaran Dan Persegi
Sumber : (Luigi JK, 2020)

Persegi panjang dibagi menjadi beberapa bagian kecil dan disusun secara bernada sehingga dapat menimbulkan kesan pergerakan yang berirama. Bentuk ini di aplikasikan pada dinding *Sport Hall* agar tidak terlalu sepi maupun tidak terlalu rame.

D. Implementasi Desain

Bentuk-bentuk geometris yang didapat kemudian akan diterapkan pada perancangan interior *Tangkas Sport Center*. Bentuk tersebut akan diterapkan pada beberapa bagian elemen interior dan *furniture*. Berikut merupakan contoh-contoh dari penerapan bentuk geometris terhadap ruangan yang akan dirancang.



Gambar 6: Penerapan Bentuk Geometri Pada Furniture Custom Sofa Terapi. Sumber : (Luigi JK, 2020)



Gambar 7: Penerapan Bentuk Geometri Pada Furniture Kasir dan Meja Display Custom Sumber : (Luigi JK, 2020)



Gambar 8: Penerapan Bentuk Geometri Pada Custom Sofa Lemari. Sumber : (Luigi JK, 2020)



Gambar 9: Penerapan Bentuk Geometri Pada Lantai Cafe. Sumber : (Luigi JK, 2020)



Gambar 10: Penerapan Bentuk Geometri Pada Dinding Sport Hall. Sumber : (Luigi JK, 2020)

IV. SIMPULAN

Perancangan Interior *Tangkas Sport Center* Jakarta merupakan perancangan yang menerapkan unsur dinamis dengan bentuk-bentuk geometri organis. Unsur dinamis ini berasal dari transformasi dan penggabungan bidang geometri organis yang kemudian disusun dan diterapkan secara berirama pada elemen interior, *furniture* dan sebagainya. Dengan penerapan konsep ini pengguna pun akan dapat lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas olahraga.

Kelebihan dari penelitian ini adalah adanya data arsip survey lalu pada *Tangkas Sport Center* dan juga mendapatkan data-data tambahan dari senior yang telah selesai mengerjakan proyek ini. Kekurangan dari penelitian ini adalah sulitnya melakukan asistensi secara *online* dikarenakan pandemi *covid-19* yang sedang melanda di tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Christevelyn Chel'en. Kusuma, Heru Budi. Liauw Franky. 2019. Penerapan Konsep Gemstone-Futuristic Pada Perancangan Trans Studio Bandung Dengan *Local Content*. *Mezanin*. 2(2).

<https://id.pinterest.com/pin/427630927113233358/>

Kilmer, Rosemary. 2014. *Designing Interior* 2nd Edition. Canada : Wiley.

Sugiono. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Valerien. Indrawan, Hafidh. Ridwan, Faisal. 2019. Implementasi Gaya Futuristik Pada Perancangan Interior ESMOD Fashion Design And Bussiness School. *Mezanin*. 2(2).