

PUSAT KEBUGARAN DAN HIBURAN KELUARGA DI KABUPATEN BADUNG

Ir. N. P. N. Nityasa, M. Kes¹, Ir. Agus Wiryadhi Saidi, M.Si², I Pt. Edy Putra Ariawan³
Prodi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Ngurah Rai

ABSTRAK

Pusat kebugaran merupakan suatu tempat untuk melakukan segala kegiatan yang berhubungan dengan olah tubuh, latihan maupun olahraga yang bertujuan untuk mendapatkan kebugaran dan kondisi badan yang sehat secara fisik dan dapat melakukan kegiatan sehari-hari tanpa merasa kelelahan yang berlebih. Rekreasi pada masa kini merupakan suatu kebutuhan penting bagi masyarakat, di tengah padatnya aktivitas untuk mengurangi tingkat stress sehingga dibutuhkan suatu tempat untuk menghibur diri. Hal tersebut mendasari perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan olah tubuh, latihan maupun olahraga dan juga sebagai tempat untuk melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan.

Pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode seperti : metode observasi, metode wawancara, studi literatur dan studi banding. Penerapan konsep "*energik dan rekreatif*" pada tempat ini bertujuan agar dapat membantu civitas dalam menikmati semua fasilitas di tempat ini dengan baik dan maksimal. Penerapan tema *Green Architecture* yang diterapkan pada rancangan diantaranya terkait pencahayaan alami, penghawaan dan material yang digunakan seperti beton *expose* pada sebagian besar dinding bangunan ini dan tidak banyak menggunakan ornamen. Menggunakan warna yang membangkitkan semangat untuk berolahraga seperti warna merah, hijau dan biru di beberapa bagian dinding dan lantai karpet. Hal tersebut merupakan dasar dalam penyusunan program antara lain : program fungsional, program ruang dan program site. Setelah proses penyusunan program hasil akhir dari proses tersebut berupa konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung. Fasilitas yang diwadahi meliputi : *Gym*, studio, karaoke, *movie box*, restoran, konsultasi kebugaran, *retail*, ruang bermain anak, kolam renang, spa, sauna dan gedung serbaguna.

Kata kunci : Pusat Kebugaran, Hiburan Keluarga, *Green Architecture*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara kepulauan dengan iklim tropisnya memiliki alam yang indah, mulai dari pantai pegunungan, danau dan lain-lain. Dengan karakter negara kepulauan, Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan untuk berkunjung. Provinsi Bali merupakan salah satu penyumbang aset pariwisata di Indonesia. Bali yang disebut sebagai pulau dewata sering dijadikan referensi kunjungan bagi turis lokal Indonesia maupun turis mancanegara karena keindahan alam dan keunikan budayanya. Dilihat dari segi pendapatan, pendapatan perkapita penduduk Bali mengalami peningkatan sebesar 11,04% pada tahun 2014.

Pada tahun 2013, pendapatan perkapita penduduk Bali tercatat 23,31 juta perkapita per tahun. Pada tahun 2014 naik menjadi 25,88 juta perkapita per tahun. Dikarenakan pertumbuhan ekonomi yang semakin pesat menuntut para pengusaha yang bergerak pada berbagai sektor industri di Bali untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan sehingga mengharuskan pengusaha mengembangkan ide-ide yang ada dan berdampak terhadap para karyawan untuk bekerja keras. Karena tekanan pekerjaan sering menimbulkan kejenuhan yang akan berakibat pada tingkat stress.

Pertumbuhan ekonomi suatu daerah, maka secara tidak langsung mempengaruhi pola pikir dan pola hidup masyarakatnya. Awalnya masyarakat berolahraga untuk mengurangi berat badan, melangsingkan tubuh, menurunkan kolesterol dan menekan diabetes tetapi kini di kota-kota besar kesehatan sudah menjadi kebutuhan pokok dan berolahraga sudah menjadi gaya hidup. Selain berolahraga faktor pendukung untuk menunjang kesehatan yaitu rekreasi. Rekreasi merupakan kegiatan liburan yang harus dimanfaatkan masyarakat guna menghindari kejenuhan, kesedihan dan depresi akibat tekanan suatu pekerjaan. Rekreasi bersama keluarga sebagai contoh : menonton, bernyanyi dan berkumpul merupakan kegiatan yang memiliki fungsi untuk mempererat hubungan keluarga dan melepas ketegangan selama bekerja.

Tren gaya hidup sehat berjalan beriringan dengan bermunculan tempat kebugaran yang terdapat di Kabupaten Badung, diantaranya tempat kebugaran umum khusus pria serta khusus wanita, dengan lokasi individu maupun menyatu dengan *mall* maupun pasar swalayan, namun beberapa diantaranya belum memiliki fasilitas yang ideal untuk mendukung kegiatan kebugaran. Selain berolahraga, menikmati hiburan bersama keluarga mampu mengurangi kejenuhan. Salah satu kegiatan yang dapat mengurangi kejenuhan adalah dengan menonton film dan berkaraoke.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka diperlukan fasilitas kebugaran yang juga dapat dipadukan dengan fasilitas hiburan sehingga akan dapat menciptakan suasana yang energik dan rekreatif. Pusat kebugaran yang direncanakan di Kabupaten Badung akan menawarkan aktivitas kebugaran dan mewadahi kegiatan bersama keluarga untuk melakukan hiburan. Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung yang dibutuhkan juga harus terbuka untuk umum sehingga tidak hanya melakukan kebugaran saja namun dapat mewadahi sebagai fasilitas rekreasi untuk keluarga. Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan minat masyarakat baik kaum pria, wanita dan juga anak-anak untuk dapat menjalani gaya hidup sehat, selain itu Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ini diharapkan dapat menjadi fasilitas untuk melakukan pola hidup sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana prospek pengadaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ?
- b. Apa program kegiatan akan diwadahi dalam Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ?

- c. Bagaimana konsep dasar dan tema perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ?
- d. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ?

1.3 Tujuan

- a. Mengetahui prospek pengadaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.
- b. Mengetahui program kegiatan akan diwadahi dalam Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.
- c. Mendeskripsikan konsep dan tema perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.
- d. Menjelaskan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.

1.4 Manfaat

- a. Manfaat akademis, dapat bermanfaat sebagai pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca.
- b. Manfaat praktis, dapat memberikan pemahaman mengenai kebugaran serta sebagai acuan dalam merancang Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga

- a. Pusat berarti :
Pusat adalah pangkal atau yang menjadi tumpuan berbagai urusan, kegiatan hal dan sebagainya. (Poerwadarminta, 1982).
- b. Kebugaran berarti :
Kebugaran secara umum dapat diartikan sebagai kemampuan tubuh untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan mudah, tanpa merasa kelelahan yang berlebih, serta masih mempunyai sisa atau cadangan tenaga untuk keperluan-keperluan mendadak. (Poerwadarminta, 1982).
- c. Hiburan berarti :
Hiburan merupakan sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Berasal dari kata dasar hibur, berarti menyenangkan dan menyejukkan hati yang susah (Pusat Bahasa, 2001).
- d. Keluarga berarti :
Keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami, istri, atau suami istri dan anaknya, atau ayah dengan anaknya atau ibu dengan anaknya. (BKKBN,1992).

Jadi pengertian dari Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga merupakan suatu tempat orang-orang berkumpul dan melakukan segala kegiatan yang berhubungan dengan olah tubuh, latihan maupun olahraga dengan bertujuan untuk mendapatkan kebugaran dan kondisi badan yang sehat

secara fisik dan dapat melakukan kegiatan sehari-hari tanpa merasa kelelahan yang berlebih dan juga melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anak.

2.2 Klasifikasi Kebugaran

Klasifikasi kebugaran jasmani menurut organisasi kesehatan di seluruh dunia diartikan sebagai :

a. Sehat

Merupakan terbebasnya tubuh baik fisik maupun mental dari segala penyakit. (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

b. Bugar

Merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas sehari-hari secara maksimal, dan masih mempunyai cadangan tenaga tanpa mengalami kelelahan yang berlebih. (www.yuksinau.id/kebugaran-jasmani-pengertian/).

2.3 Jenis-Jenis Kebugaran

Kebugaran dapat dipilah berdasarkan jenisnya. Jenis kebugaran yang ada menentukan bentuk-bentuk dari latihan kebugaran. Berdasarkan *CrossFit Journal* (2002;4), terdapat sepuluh jenis kebugaran, antara lain :

a. Kekuatan

b. Daya Tahan (*Endurance*)

c. Daya Otot (*Muscular Power*)

d. Kecepatan (*Speed*)

e. Daya Lentur (*Flexibility*)

f. Kelincahan (*Agility*)

g. Koordinasi (*Coordination*)

h. Keseimbangan (*Balance*)

i. Ketepatan (*Accuracy*)

j. Reaksi (*Reaction*)

III. STUDI PENGADAAN PUSAT KEBUGARAN DAN HIBURAN KELUARGA DI KABUPATEN BADUNG

3.1 Studi Kelayakan Pengadaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung

Studi kelayakan pengadaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung dilakukan dengan analisi S.W.O.T. Sebuah analisis yang dilakukan dengan pendekatan-pendekatan terhadap strenght (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunities (peluang/kesempatan) dan threatening (tantangan).

3.2 Konsep Dasar

Dari beberapa unsur dasar yang tersirat dalam pengertian, fungsi dan tujuan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung ini, maka rumusan konsep dasar untuk Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga ini adalah “**Energik dan Rekreatif**”.

3.3 Tema Rancangan

Berdasarkan pendekatan fungsi, pengguna, kegiatan dan pelayanan, maka perwujudan bangunan pada Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung diharapkan mampu mencerminkan fungsi utama dari segala kegiatan kebugaran dan hiburan keluarga.

Maka tema yang dipilih “*Green Architecture*”. Tema ini dipilih karena menjadi dasar dari pengadaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga yang menyajikan ruang terbuka berupa penataan lahan yang khas dan sesuai dengan kapabilitas dan tipologi lahan.

IV. PROGRAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

4.1 Pelaku Kegiatan/Civitas

Secara umum, civitas yang ada pada Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung dapat dibagi menjadi 3 jenis kegiatan yang terdiri dari :

a. Kegiatan Pengunjung

Pengunjung adalah faktor utama keberlangsungan kegiatan kegiatan yang terdapat dalam Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung. Pengunjung adalah orang-orang yang berkunjung untuk keperluan berolahraga, rekreasi dan menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan. Pengunjung dibedakan menjadi dua bagian yaitu :

1. Pengunjung yang sudah menjadi member berhak menikmati dan mengakses fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga.
2. Pengunjung yang tidak menjadi member dapat menikmati fasilitas-fasilitas yang ada pada Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga.

b. Kegiatan Pengelola

Pengelola adalah orang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di kawasan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung serta bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung.

c. Kegiatan Service

Yang termasuk dalam pelaku kegiatan servis adalah staf *cleaning service*.

4.2 Macam Kegiatan

Jadi macam-macam kegiatan dalam Pusat Kebugaran dan Hiburan keluarga di Kabupaten Badung adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan Utama

Merupakan kegiatan yang mencerminkan fungsi pokok sebagai Pusat kebugaran dan Hiburan keluarga di Kabupaten Badung yaitu sebagai wadah untuk menampung kegiatan hidup sehat

dan melepas penat. Kegiatan utama seperti berolahraga, melepas penat dan berekreasi bersama keluarga.

b. Kegiatan Penunjang

Merupakan semua kegiatan yang menunjang dan pendukung kegiatan utama atau kegiatan untuk melepas kepenatan seperti : SPA, Bernyanyi, Menonton, dsb.

c. Kegiatan Pengelola

Merupakan aktifitas yang menyangkut kegiatan administrasi perusahaan sesuai bidang kerja masing-masing. Adapun kegiatan yaitu :

1. Kegiatan Operasional

Kegiatan yang terdiri dari : menjual tiket, menjaga keamanan, memberi informasi, memandu dan perawatan fasilitas.

2. Kegiatan manajerial

Kegiatan yang terdiri dari : pemasaran dan promosi, kegiatan tata usaha dan menyusun program kerja.

d. Kegiatan Service

Merupakan kegiatan yang melakukan pelayanan dan perawatan pada fasilitas yang ada seperti MEP dan MCK.

4.3 Program Site

Dalam program site ini dijabarkan tentang kebutuhan luas site, pemilihan lokasi dan analisa site.

a. Kebutuhan luas site

Kebutuhan luas site bertujuan untuk mendapatkan luasan site yang diperlukan dalam perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung. Dalam penentuan luas site yang harus diperhatikan berdasarkan Peraturan Kabupaten Badung No. 3 Tahun 2016 Berdasarkan Peraturan Kabupaten Badung No. 3 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung. Penetapan KDB dibedakan menjadi :

- KDB Tinggi (Lebih besar dari 60% sampai dengan 100%)
- KDB Sedang (30% sampai dengan 60%)
- Rendah (Lebih kecil dari 30%)

Untuk daerah /kawasan padat dan/ atau pusat kota dapat ditetapkan KDB tinggi dan /atau sedang. Sedangkan untuk daerah /kawasan renggang dan /atau fungsi resapan ditetapkan KDB rendah. Berdasarkan peraturan tersebut maka perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung menggunakan KDB Rendah 30%.

$$\begin{aligned} & \text{KDB } 30\% \times \text{Total Luas Ruang} \\ & = 100/30 \times 10.736 \text{ m}^2 + 4.222,5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$= 35.786,66 \text{ m}^2 + 4.222,5 \text{ m}^2$$

$$= 40.009,16 \text{ m}^2$$

Jadi total site yang dibutuhkan = 40.009,16 m² (4,01 Ha)

b. Pemilihan Lokasi

Dalam pemilihan site dilakukan dengan berbagai dasar pertimbangan yang berpengaruh dalam penilaian alternatif-alternatif lokasi sehingga didapatkan suatu lokasi yang memenuhi persyaratan yang menunjang dari perencanaan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.

1. Luas lahan

Tersedia luas lahan yang sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan peruntukan berdasarkan RTRW Perda Kabupaten Badung.

2. Potensi lingkungan sekitar

Kondisi lingkungan sekitar diharapkan dapat mendukung kenyamanan ketenangan serta keamanan bagi civitas yang melaksanakan aktivitas didalam area Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga.

3. Pencapaian ke dalam site

Kondisi site atau site yang datar akan dapat memudahkan dalam pencapaian ke dalam site.

4. Fungsional

Perkembangan fungsi-fungsi sekitarnya dan pengaruhnya terhadap suasana untuk berolahraga dan melepas penat, seperti kondisi jalan, dekat dengan perumahan, dan dekat dengan fasilitas pelayanan umum.

5. Faktor lingkungan

Potensi lingkungan yang mendukung keberadaan dari perancangan Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga di Kabupaten Badung.

c. Analisis Penentuan Site

Pemilihan site dilakukan dengan memilih 3 (tiga) alternatif site, kemudian dipilih site yang sesuai dengan fungsi, organisasi ruang, tema, serta luasan site yang telah ditetapkan.

1. Kriteria Pemilihan Site

Untuk mendapatkan site yang ideal, maka pemilihannya dilakukan dengan menggunakan beberapa kriteria, antara lain :

- a) Bentuk dan luasan site ideal sesuai dengan organisasi ruang, dimana kebutuhan site sebesar 4,01 Ha.
- b) Bentuk site sesuai dengan kriteria perancangan.
- c) Keadaan topografi datar dan memiliki daya dukung tanah yang baik.
- d) Dekat dengan kawasan perumahan.

- e) Mudah dalam pencapaian (tidak sulit ditemukan).
- f) Tersedia jalur kendaraan.
- g) Dekat dengan jalur transportasi publik.
- h) Tersedia jaringan utilitas yang baik (PLN, telepon, PDAM, Saluran drainase).

Dari dasar pertimbangan dan faktor penentu yang ada, telah dilakukan penilaian dengan mendapatkan site yang paling ideal. Site yang terpilih adalah alternatif site 2 yaitu Jl. Pererenan-Tanah Lot, Canggung-Badung. Faktor yang menguatkan terpilihnya site ini adalah suasana sekitar yang mendukung yang sesuai dengan fungsi dari Pusat Kebugaran dan Hiburan Keluarga.

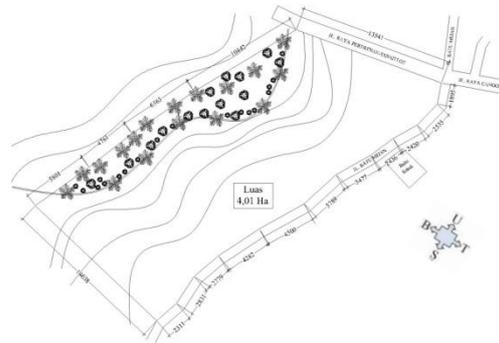


Gambar 4.1 Lokasi site
Sumber : google map, 2018

d. Analisis Site

1) Analisa bentuk dan dimensi tapak

- Disebelah timur berbatasan dengan jalan.
- Disebelah barat berbatasan dengan persawahan.
- Disebelah selatan berbatasan dengan persawahan.
- Di sebelah utara berbatasan dengan jalan utama.



Gambar 4.2 Bentuk site dan luasan site
Sumber : analisis penulis, 2018

Sempadan jalan yang ada ditapak ada dua yaitu Jl. Pererenan-Tanah Lot lebar jalan 12 meter dengan Jl. Batu Mejan lebar jalan 8 meter.

$$GSB = LJ + T + H \text{ (jalan depan)}$$

GSS = 0,5 LJ (jalan samping)

Keterangan :

GSB = Garis Sempadan Bangunan

GSS = Garis Sempadan Samping

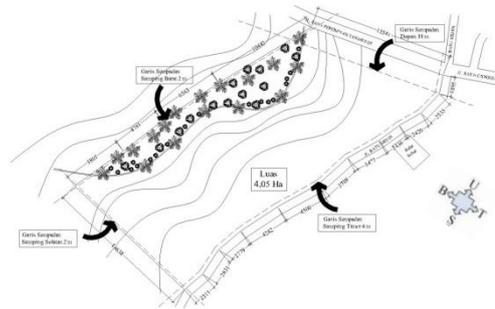
LJ = Lebar Jalan

T = Telajakan (minimal 1 meter)

H = Jarak Bangunan dengan Pagar Depan (6 meter)

Maka :

GSB = 12 + 1 + 6 = 18 meter dan GSS = 0,5 x 8 = 4 meter, sedangkan sempadan samping yang berbatasan dengan persawahan selebar 2 meter.

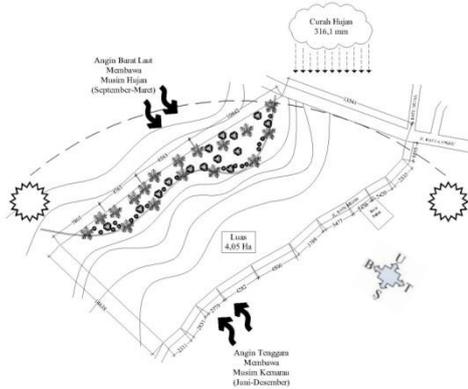


Gambar 4.3 Sempadan jalan

Sumber : analisis penulis, 2018

2) Iklim

Kesimpulan :



Gambar 4.4 Analisa Iklim

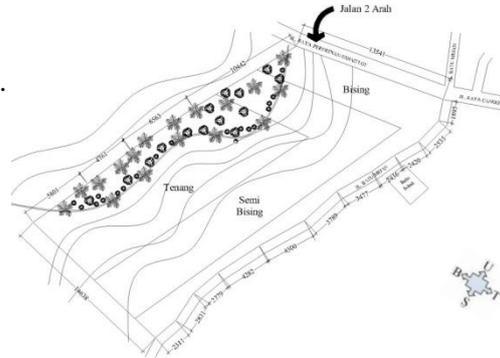
Sumber : analisis penulis, 2018

- Meletakkan vegetasi yang dapat menyejukan udara disekitar site, serta untuk penyerapan air hujan yang berlebihan.
- Orientasi bangunan menghadap kearah pusat dari site agar tidak berlawanan langsung dengan arah datangnya sinar matahari.
- Menggunakan sunscreen pada fasad bangunan untuk menghindari penyinaran matahari langsung yang berlebihan.

3) Analisa lalu lintas dan kebisingan

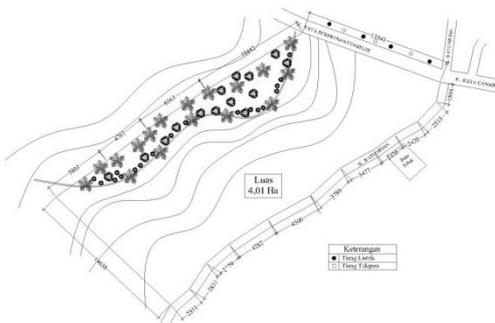
Tujuan :

- a) Menentukan arah pencapaian ke site..
- b) Menentukan area bising pada site.



Gambar 4.5 Analisa lalu lintas dan kebisingan
Sumber : analisis penulis, 2018

4) Analisa utilitas



Gambar 4.6 Analisa utilitas
Sumber : analisis penulis, 2018

Kesimpulan :

Pengadaan jaringan utilitas didalam site dapat memanfaatkan jaringan utilitas yang telah ada.

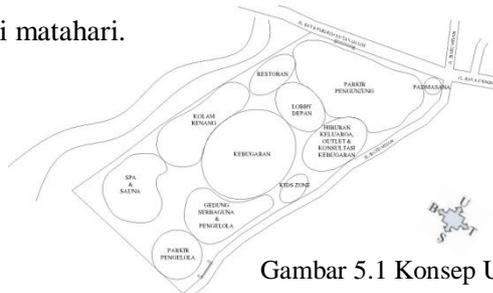
V. KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR

5.1. Konsep Perancangan Tapak

Dalam perencanaan tapak membahas tentang konsep zoning, konsep entrance, konsep sirkulasi tapak, konsep ruang luar dan konsep parkir.

a. Konsep Zoning

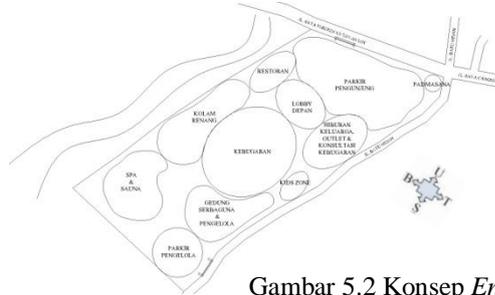
Kemudahan dalam beraktifitas, kaidah perletakan zona, kelancaran sirkulasi, hubungan masing-masing unit orientasi matahari.



Gambar 5.1 Konsep Utilitas
Sumber : analisis penulis, 2018

b. Konsep Entrance

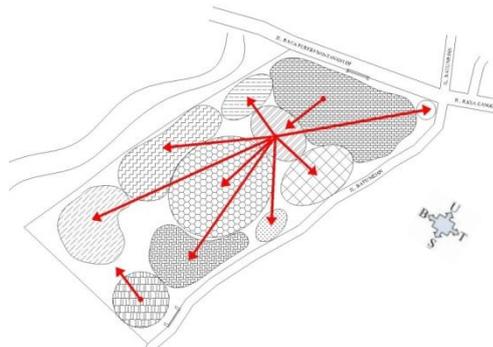
Mudah dikenali dan dilihat terutama bagi tamu/pengunjung serta terkesan mengundang, keamanan dan kelancaran sirkulasi diluar dan didalam site, mudah dicapai dan memiliki batas-batas yang jelas.



Gambar 5.2 Konsep Entrance
Sumber : analisis penulis, 2018

c. Konsep Sirkulasi Tapak

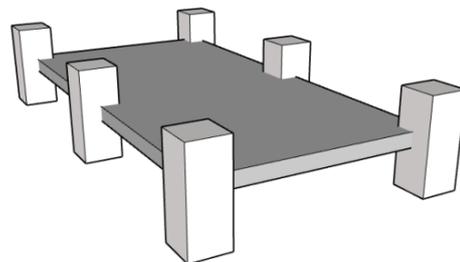
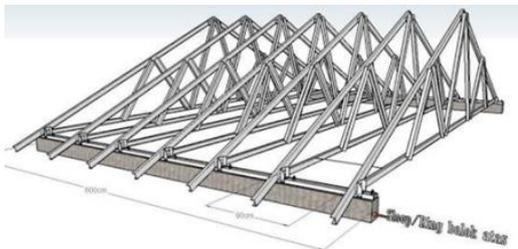
Menentukan konsep pola sirkulasi tapak antara lain keamanan dan kenyamanan, kelancaran, kejelasan sirkulasi, kesesuaian dengan aktivitas, serta aksesibilitas ke masing-masing fungsi/ruang.

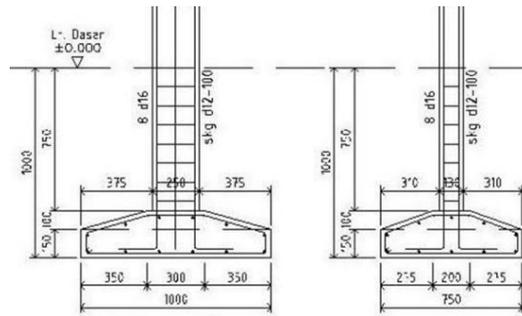


Gambar 5.3 Konsep Sirkulasi Tapak
Sumber : analisis penulis, 2018

d. Konsep Struktur

Struktur atap menggunakan bahan kayu dan baja ringan, sistem struktur dinding memakai sistem rangka balok dan kolom untuk bangunan berlantai, bangunan dengan lantai 2 menggunakan sistem pondasi telapak.





Gambar 5.4 Konsep Struktur
Sumber : analisis penulis, 2018

e. Konsep Pencahayaan

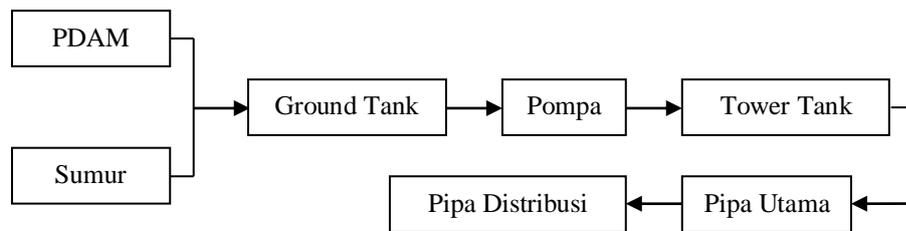
Pencahayaan alami dari atap (*top lighting*), merupakan pencahayaan yang menggunakan bukaan yang berada di atap guna memperoleh pencahayaan matahari pada siang hari.

f. Konsep Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan alami dan buatan sesuai dengan kebutuhan ruang dan sifat aktifitas yang diwadahi dalam upaya menciptakan kenyamanan di dalam ruangan.

g. Konsep Pengadaan Air Bersih

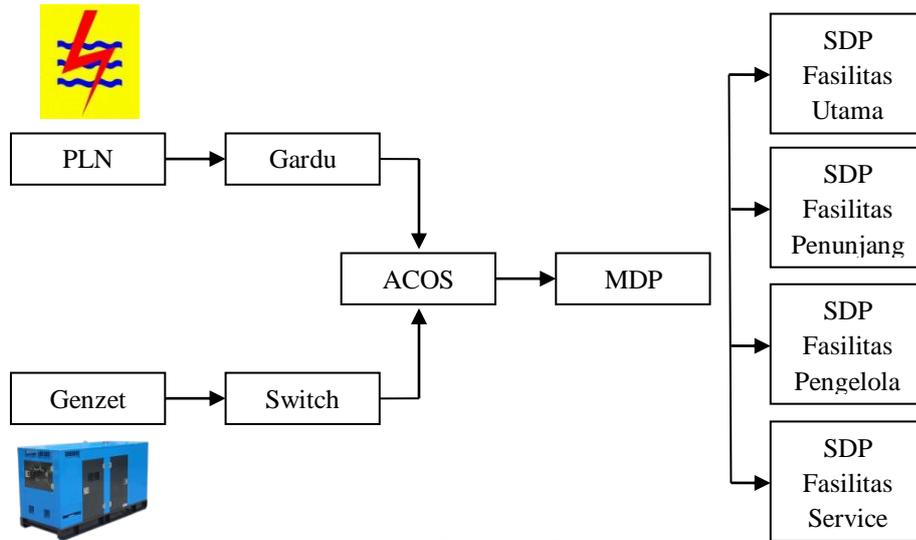
Sumber air bersih yang digunakan berasal dari PDAM dan Sumur Bor.



Gambar 5.5 Konsep Pengadaan Air Bersih
Sumber : analisis penulis, 2018

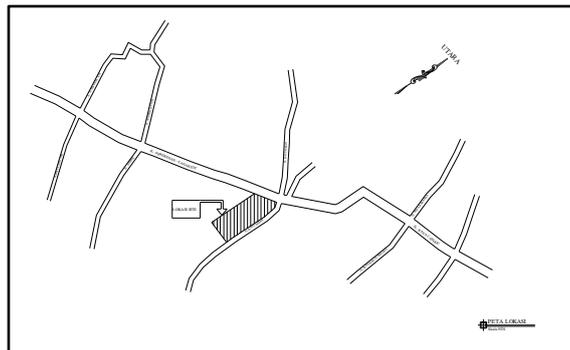
h. Konsep Distribusi Tenaga Listrik

Memfaatkan jaringan PLN dan genzet sebagai sistem pembangkit listrik cadangan dengan menggunakan sistem ACOS (*Automatic Change Over Switch*)

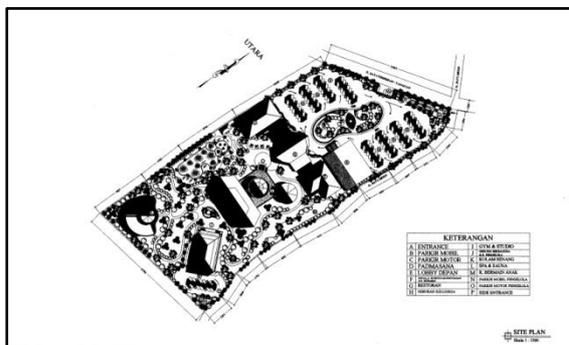


Gambar 5.6 Konsep Distribusi Tenaga Listrik
 Sumber : analisis penulis, 2018

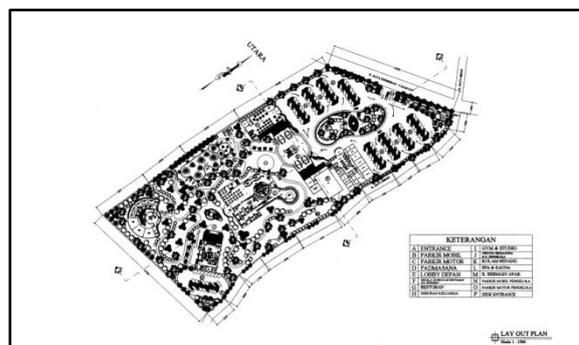
GAMBAR RANCANGAN



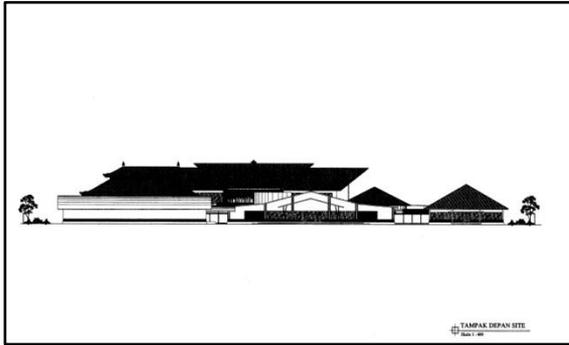
Gambar 5.7 Peta Lokasi



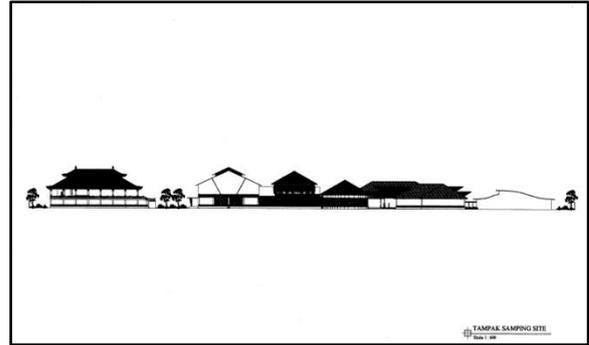
Gambar 5.8 Site Plan



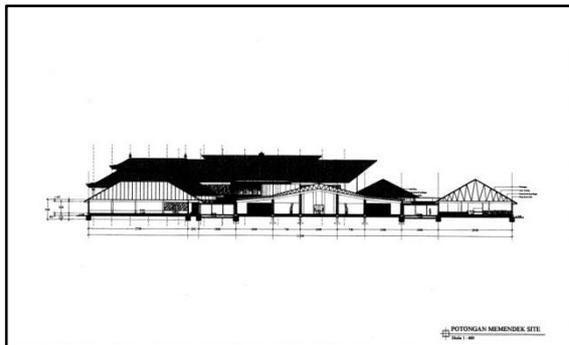
Gambar 5.9 Lay Out Plan



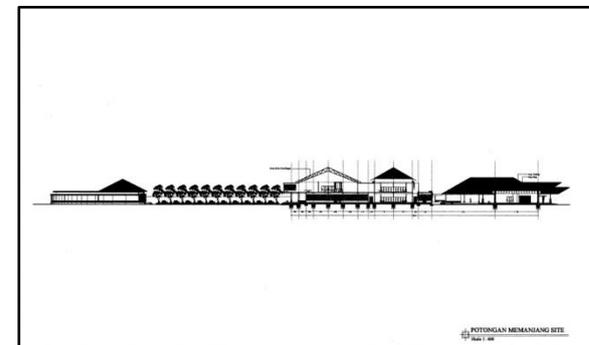
Gambar 5.10 Tampak Depan Site



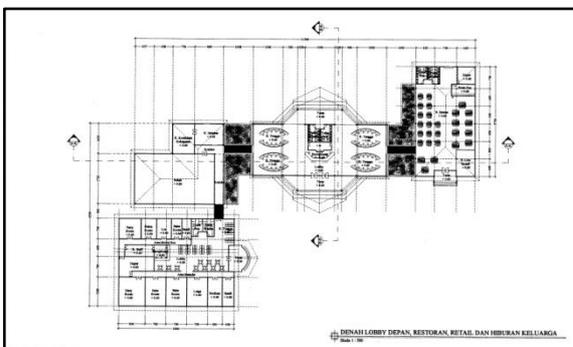
Gambar 5.11 Tampak Samping Site



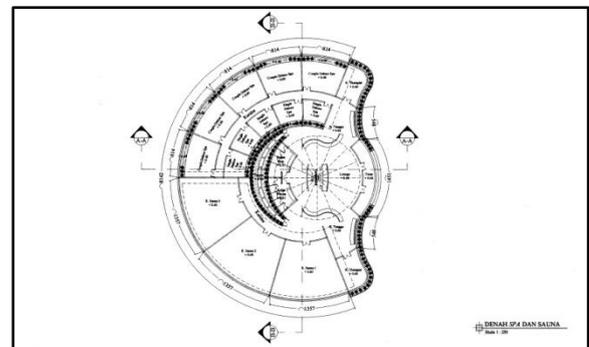
Gambar 5.12 Potongan Memendek Site



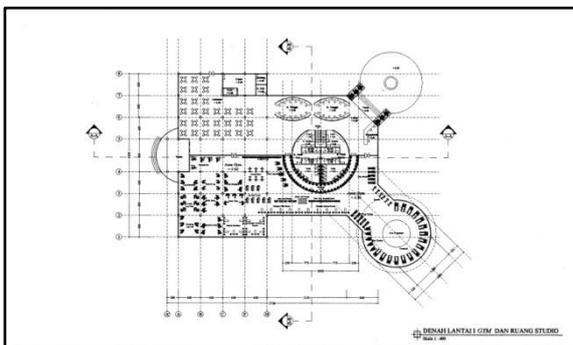
Gambar 5.13 Potongan Memanjang Site



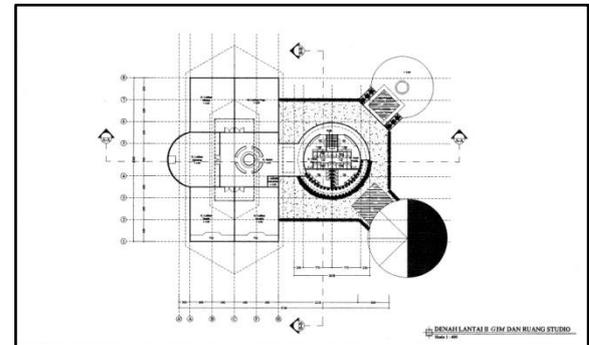
Gambar 5.14 Denah Lobby Depan



Gambar 5.15 Denah Spa dan Sauna



Gambar 5.16 Denah Lantai I Gym dan R. Studio



Gambar 5.17 Denah Lantai II Gym dan R. Studio



Gambar 5.18 *Bird Eyes View*



Gambar 5.19 Perspektif Eksterior Massa Bangunan



Gambar 5.20 Perspektif Eksterior Parkir Mobil



Gambar 5.21 Perspektif Eksterior Gym dan Studio



Gambar 5.22 Perspektif Eksterior Spa dan Sauna



Gambar 5.23 Perspektif Interior Area Peregangan



Gambar 5.22 Perspektif Interior *Free Weight*

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Bhargah, Dhiyo. 2014. Pusat Gym dan Yoga di Denpasar. *Skripsi*. Program Studi Arsitektur Universitas Udayana. Denpasar.
- CrossFit. 2002. *The Crossfit Journal : What is Fitness*. Oktober. Crossfit
- Department of Defense United States of America. 2003. *Design: Indoor Fitness/Recreational Facilities*. Desember. Department of Defense United States of America
- Ernst, Neufert. 1995. Data Arsitek, Edisi Kedua, Jilid I, Alih Bahasa, Sjamsu Amril. Jakarta : Erlangga
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2017. <http://kbbi.web.id/pusat>. 10 November 2017 (19:20)
- _____,2017.<http://kbbi.web.id/bugar>. 10 November 2017 (19:20)
- Leach, Rebekah. 2011. *The Aerial Yoga Manual Volume 1*. Rebekah Leach. Castle Rock
- Luetggen, Mary, et al. 2012. *Sure It's Fun But Is It Effective?*. Ace Fitness Research. San Diego
- Oxford Dictionaries. 2017. Oxford University Press. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/centre>. 10 November 2017 (19:30)
- _____,2017. Oxford University Press. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/centre>. 10 November 2017 (19:30)
- Palguna. 2006. Pusat Kebugaran di Gianyar. *Skripsi*. Program Studi Arsitektur Universitas Udayana. Denpasar
- Pickard, Quentin. 2003. *The Architect Handbook*. Blackwell Science. Oxford
- Poerwadarminta, W.J.S. 1982, Kamus Umum Bahasa Indonesia. Balai Pustaka. Jakarta
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomer 1205/MENKES/PER/X/2004 Tahun 2004. Tentang Pedoman Persyaratan Kesehatan Pelayanan Sehat Pakai Air (SPA)
- James C., Snyder, Anthony J., Catanese. 1989. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta : Erlangga
- Sport England. 2008. *Fitness and Exercise Spaces*. Maret. Sport England. London
- Sudarwani, M. Maria. 2012. Penerapan *Green Architecture* dan *Green Building* Sebagai Upaya Pencapaian *Sustainable Architecture* (Penelitian). Jawa Barat : Universitas Padjadjaran
- Snyder, J.C., dan Catanese, A.J. 1979. *Introduction to Architecture*. McGraw-Hill, Inc. New York.
- U.S. Department of Health and Human Service. 2013. *Get The Facts Yoga for Health*. Juni. U.S. Department of Health and Human Service