

## **PERANCANGAN PUSAT KEBUGARAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA DI BABAT**

Mochammad Hendra Abdillah (Hendraabdillah@gmail.com)<sup>1</sup>  
Dhiah Agustina Qahar, ST., M.Sn (dhiahagustina@unisda.ac.id)<sup>2</sup>  
Eko Daniyanto (teknikunisda@gmail.com)<sup>3</sup>

**Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan<sup>1,2,3</sup>**

### **ABSTRAK**

Perubahan gaya hidup masyarakat modern berdampak besar terhadap kesehatan, tekanan pekerjaan dan aktivitas lainnya dapat mempengaruhi produktivitas dan tingkat kesehatan masyarakat.

Metaphor Architecture adalah tema atau konsep yang digunakan dalam perancangan fitness center ini. Arsitektur metafora adalah gaya bahasa yang mengungkapkan sesuatu melalui representasi formal visual yang dihasilkannya.

Kesadaran kesehatan masyarakat babat sangat tinggi, namun karena kurangnya tempat dan tempat untuk melakukan kegiatan fitness, maka sulit bagi masyarakat babat untuk mencari tempat berolahraga, sehingga fasilitas yang mendukungnya adalah fitness center yang lengkap. desain diperlukan. Kebugaran di dalam dan sekitar komunitas Babat.

**Kata Kunci: Arsitektur Metafora, Pusat Kebugaran, Kesehatan.**

### **ABSTRACT**

*Changes in the lifestyle of modern society is very influential on health, the pressure of work and other activities can affect the productivity and level of public health. Therefore, people need a place that can keep people healthy, namely the Fitness Center.*

*Metaphor Architecture is the theme or concept used to design this fitness center, Metaphor Architecture is a style of language to say something through the expression of the visual forms it produces.*

*Tripe people's awareness of health is very high, but the lack of a place or place to carry out fitness activities makes it difficult for Tripe people to find a place to exercise, therefore the design of a fitness center with complete facilities is needed to support the health and fitness of the Tripe community and its surroundings.*

**Key Words: Metaphorical Architecture, Fitness Center, Health.**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Perubahan gaya hidup masyarakat modern sangat mempengaruhi kesehatan masyarakat itu sendiri. Tekanan kerja dan aktivitas lainnya menyebabkan stres, sehingga dapat mempengaruhi produktivitas dan tingkat kesehatan masyarakat. Ini memaksa orang untuk mencoba menemukan beberapa solusi yang tepat untuk semua ancaman yang dapat membahayakan kesehatan mereka. Salah satu cara untuk menjaga kesehatan, salah satunya adalah dengan berolahraga. Menurut Giriwijoyo, 2004, olahraga adalah serangkaian latihan yang teratur dan terencana yang bertujuan untuk mempertahankan mobilitas (yaitu mempertahankan hidup) dan meningkatkan mobilitas (yaitu meningkatkan kualitas hidup). Perancangan kali ini menggunakan tema arsitektur metafora, yaitu gaya yang berkembang di era post-modern. Banyak orang mengatakan bahwa arsitektur metafora adalah bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui representasi bentuk visual yang diciptakannya.

Arti lainnya dari arsitektur metafora adalah arsitektur yang berbentuk kiasan atau alegori tentang sesuatu. Banyak arsitek milenium menerima gaya arsitektur metaforis karena lebih mudah untuk

berkomunikasi dengan klien. Mengambil konsep dari objek nyata atau nilai-nilai publik yang umum dikenal dianggap lebih mudah dan bermakna bagi klien.

Menggunakan tema Arsitektur metafora pada perancangan bangunan fitness center atau pusat kebugaran merupakan hal yang bagus, karena banyak alat – alat atau fasilitas yang digunakan pada fitness center dapat digunakan sebagai perumpamaan bentuk pada perancangan yang akan dibuat.

### **Tujuan Perancangan**

1. Membuat bangunan pusat kebugaran semenarik mungkin sesuai dengan selera bangunan masyarakat Kecamatan Babat.
2. Membuat bangunan pusat kebugaran menyerupai benda atau alat yang identic dengan fitness.
3. Membuat bangunan pusat kebugaran dengan menerapkan peraturan RTRW Kabupaten Lamongan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Sejarah Pusat Kebugaran**

Sejarah fitnes, Almirasari (2004:44) menjelaskan bahwa: sejak tahun 1950, fitnes center berdiri dan masih beroperasi hingga saat ini, walaupun pada saat itu kegiatannya hanya terfokus pada binaraga, angkat besi dan prestasi pencak silat.

### **Kajian Arsitektural**

#### **Persyaratan Perancangan Pusat Kebugaran**

Beberapa persyaratan desain yang harus dipenuhi dalam sebuah pusat kebugaran antara lain:

1. Persyaratan ruang kebugaran Persyaratan standar ruang olahraga kebugaran adalah sebagai berikut: (Puspitarani, 2010:22)
  - a. Arena ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya dan akan berkinerja baik selama 10 tahun ke depan.
  - b. Loker, ruang pembilasan, dan ruang ganti harus ditempatkan di tengah gedung sehingga semua kegiatan dapat dilayani.
  - c. Lantai harus kokoh, tidak mudah pecah, stabil, daya dukung, kedap suara, penyekat panas, tidak licin atau dilapisi dengan antistatis untuk mencegah pengguna dan alat tergelincir saat digunakan.
  - d. Dindingnya dipasang cermin setinggi tubuh manusia yang digunakan untuk mengontrol gerakan yang dilakukan saat berolahraga.
  - e. Ruangan membutuhkan sirkulasi udara yang baik, pergantian udara 8-10 kali per jam.
  - f. Tinggi plafon minimal 2,4m.
  - g. Sistem kelistrikan untuk peralatan kebugaran dan audio harus terpisah.
  - h. Intensitas cahaya rata-rata untuk berolahraga lebih besar dari atau sama dengan 120 lux. Suhu kamar 2-15oC.
  - i. Permukaan kaca menempati 20% dari total permukaan ruangan dengan cahaya interior tidak silau (solar blinds).
2. Area fitness engan luas total 75m<sup>2</sup> dapat menampung 20 peralatan (Neufert, 2002:157). Dari angka-angka ini, kita dapat mengasumsikan bahwa rata-rata area yang dibutuhkan setiap orang untuk menggunakan alat-alat ini adalah (75m<sup>2</sup> - 30% dari sirkulasi): 20 alat = 2,6m<sup>2</sup>/orang.

### **Definisi Tema Metafora Arsitektur**

Metafora adalah bentuk lisan (bagian dari bahasa kiasan) yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui simile dan simile. Kata metafora sendiri berasal dari bahasa latin “Methapherein”. Methapherein terdiri dari dua kata, yaitu “metha” yang berarti setelah, melalui dan kata “pherein” yang berarti membawa. Namun, makna dari tema metafora arsitektur itu sendiri adalah gaya yang berkembang di era postmodern. Banyak orang mengatakan bahwa arsitektur metafora adalah bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui representasi bentuk visual yang diciptakannya. Berikut cara memahami konsep metafora menurut para ahli.

1. Anthony C. Antoniades, (1990) dalam "Poethic of Architecture"  
Metafora adalah cara memahami sesuatu, seolah-olah itu sesuatu yang lain, sehingga seseorang dapat belajar untuk lebih memahami topik yang sedang dibahas. Singkatnya, ini tentang menafsirkan satu subjek demi satu dan mencoba melihat subjek sebagai sesuatu yang lain.
2. James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes (1989) dalam "Introduction of Architecture"  
Metafora memperhatikan kemungkinan pola hubungan paralel dengan melihat abstraksinya, tidak seperti analogi yang sering terjadi dalam arti harfiah.
3. Charles Jenks, (1977) dalam "The Language of Post Modern Architecture"  
Metafora adalah kode yang ditangkap oleh pengamat pada waktu tertentu, yang diperoleh dari satu objek dengan mengandalkan yang lain. Misalnya, bagaimana memandang suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena faktor yang sama.
4. Geoffrey Broadbent, (1995) dalam buku "Design in Architecture"  
Metafora dalam arsitektur merupakan salah satu metode kreatif yang ada dalam spektrum desain desainer.

## **METODE PERANCANGAN**

### **Ide Rancangan**

Ide rancangan pusat kebugaran atau fitness center di Kecamatan Babat, Lamongan adalah, agar masyarakat Babat, Lamongan dan Sekitarnya dapat berolahraga atau melatih kebugaran mereka. Karena sangat minimnya tempat atau fasilitas olahraga di Kecamatan Babat, maka dari itu rancangan ini sangat dibutuhkan

Dengan munculnya ide rancangan ini, berharap agar masyarakat Babat, Lamongan dan Sekitarnya dapat menggunakan tempat atau fasilitas olahraga yang berada pada Pusat Kebugaran yang akan dirancang ini.

### **Identifikasi Masalah**

1. Minimnya tempat Olahraga di Kecamatan Babat, Lamongan.
2. Gedung Pusat Kebugaran atau Fitness Center kecil dan dijadikan satu dengan Bengkel Motor.
3. Fasilitas Pusat Kebugaran di Kecamatan Babat sangat kurang.
4. Kesadaran Masyarakat khususnya wilayah Babat, akan Kesehatan sangat tinggi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data primer dan sekunder sangat diperlukan dalam perancangan bangunan yang akan dibangun seperti rumah tinggal, apartemen, pasar, gedung, dll. Pengumpulan data primer dan sekunder dilakukan sedetail mungkin sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam perancangan bangunan atau perencanaan tata guna lahan, struktur lansekap dengan cara yang nyaman bagi masyarakat sekitar rancangan.

Informasi utama data yang dikumpulkan dari lokasi sebenarnya melalui survei lokasi langsung akan dirancang, untuk dapat mengetahui secara pasti status lokasi saat ini, untuk tujuan penyempurnaan desain. Hasil survei di lokasi antara lain:

1. Kondisi tapak.
2. Vegetasi yang ada pada tapak.
3. Konsep rancangan yang cocok untuk tapak.
4. Sirkulasi yang ada pada tapak.
5. Dokumentasi

### **Data Sekunder**

Data sekunder merupakan kumpulan informasi yang tidak langsung diperoleh dari lokasi, tetapi juga mendukung alur perancangan yang dirancang, data sekunder dapat diambil dengan beberapa

cara yaitu dengan cara browsing internet, membaca buku, membaca artikel, atau membaca majalah berita.

Beberapa hasil yang diperoleh dari pengumpulan data sekunder dari internet, buku antara lain:

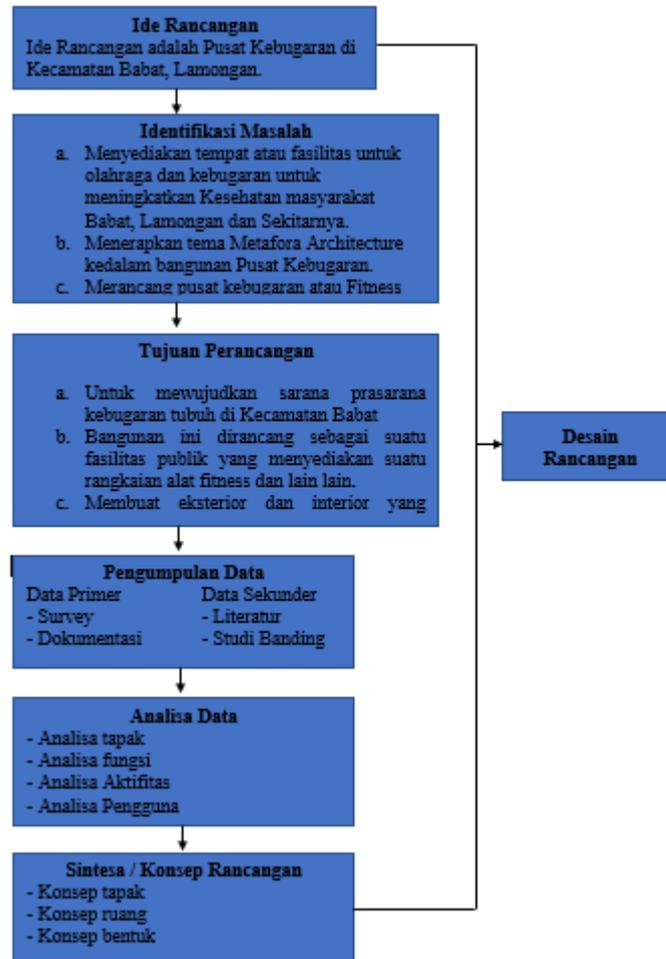
1. Data tentang tapak.
2. Data tentang kondisi daerah disekitar tapak.
3. Data tentang sarana dan prasana yang ada pada Pusat Kebugaran.
4. Literatur tentang tema perancangan Metafora Architecture dan berbagai aspek penting yang harus diperhatikan pada tema Metafora Architecture.
5. Fasilitas apa saja yang ada pada Pusat Kebugaran.
6. Ruang apa saja yang harus ada pada Pusat kebugaran.
7. Data tentang alat pada Pusat kebugaran.

### **Teknik Analisa**

Analisis teknis dilakukan sebelum mulai merancang suatu objek yang akan dirancang, karena dengan menganalisis segala kelebihan dan kekurangan suatu objek yang akan dirancang dapat diketahui

1. Analisa Tapak  
Analisis tapak dikumpulkan dari hasil survei situs, untuk menghasilkan desain yang nyaman bagi pengunjung. Analisis situs mencakup sejumlah faktor, yaitu matahari, angin, lanskap, lalu lintas, aksesibilitas, topografi, kebisingan, vegetasi, dan analisis utilitas.
2. Analisa Fungsi  
Analisa fungsi berguna untuk mengetahui fungsi bagian-bagian bangunan yang dirancang dan membedakan beberapa fungsi bagian-bagian bangunan, seperti gym, kolam renang, spa, tinju dan kantin.
3. Analisa Aktifitas  
Analisa yang mengamati tentang semua aktivitas sehari-hari di gedung, untuk mengetahui jumlah ruang yang dibutuhkan untuk desain pusat kebugaran dan perbedaan fungsi dari jenis ruangan yang dibutuhkan.
4. Analisa Pengguna  
Analisis pengguna adalah pertimbangan langsung dari lokasi objek tematik dan objek sastra, seperti dokumen di Internet, buku atau majalah yang menjelaskan desain pusat kebugaran. Analisis pengguna dapat membedakan sifat salah satu ruangan, misalnya privat, semi privat, dan publik.
5. Analisa Ruang  
Hubungan antara ruang dan kenyamanan studio berasal dari analisis spasial, terutama dengan memperhatikan aktivitas sehari-hari penghuni ruangan.

## Sistematika Perancangan

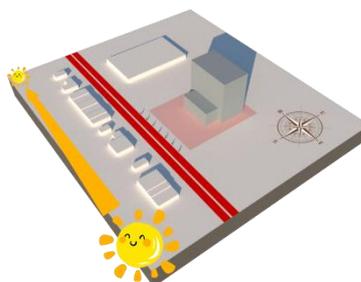


## ANALISA

### Analisa Tapak

Bertujuan untuk menggali potensi daripada tapak dan menghasilkan rancangan yang nyaman bagi pengunjung, Analisa tapak meliputi beberapa hal yaitu Analisa matahari, angin, curah hujan, topografi, vegetasi, aksesibilitas, sirkulasi, view, dan kebisingan.

#### 1. Analisa Matahari



Gambar 1 Kondisi Eksisting.

Sumber: Hasil Analisa, 2021

Gambar diatas adalah kondisi tapak pada pukul 09.00 WIB, data didapatkan dari survey pribadi.



Gambar 2 Kantor KWSG.

Sumber: Hasil Analisa, 2021

Pada sebelah barat tapak terdapat bangunan 2 lantai yaitu Kantor KWSG, sehingga cahaya matahari sangat minim masuk kedalam tapak pada sore hari.



Gambar 3 Madrasah Aliyah 15 Hidayatul Mutaalimin.

Sumber: Hasil Analisa, 2021

Pada sebelah timur terdapat Sekolah Madrasah Aliyah Maarif 15 Hidayatul Mutaalimin, namun tidak begitu terlihat difoto, karena tertutup oleh pohon.



Gambar 4 Jalan Raya.

Sumber: Hasil Analisa, 2021

Sedangkan disebelah Selatan dan Utara tapak, terdapat Persawahan dan Jalan Raya Tuban – Surabaya.

## **Analisa Rancangan**

### **1. Analisa Pengguna**

Terdapat beberapa jenis pengguna yang ada pada Pusat Kebugaran, diantaranya adalah

- a. Pengunjung Umum
- b. Pengunjung Kursus
- c. Pengelola

## Analisa Jenis dan Jumlah Pengguna

Tabel 1 Analisa Pengguna.

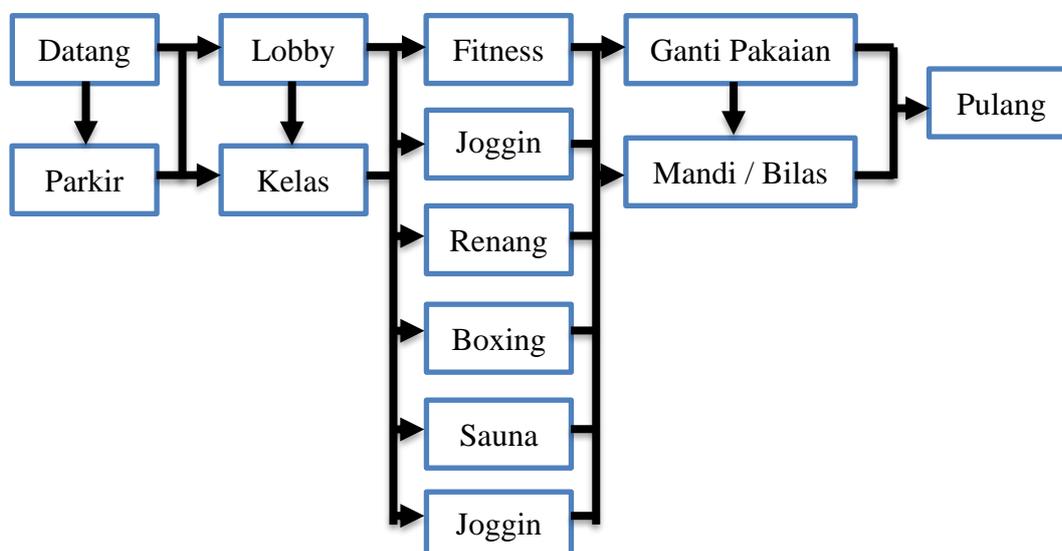
Jenis Aktivitas	Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna
<b>Primer</b>			
Fitness	Melakukan kegiatan fitness / kebugaran	Pengguna Fitness	50 Orang/Ruang
Sauna	Berdiam diri yang bertujuan untuk membantu tubuh mengeluarkan keringat dan membakar lebih banyak kalori.	Pengguna Sauna	20 Orang/Ruang
Renang	Melakukan kegiatan Berenang, untuk Professional atau baru belajar.	Perenang	40 Orang/Ruang
Jogging	Berlari – lari kecil mengelilingi bangunan.	Pengunjung Umum	50 Orang
Boxing	Olahraga dan belajar seni bela diri tinju	Petinju	8 Orang/Ruang
Yoga	Olahraga tubuh dan pikiran yang fokus pada kekuatan, kelenturan, serta pernapasan.	Pengunjung Yoga	20-30 Orang/Ruang
Melatih	Melatih pengguna yang masih pemula pada setiap kursus.	Pelatih	5 Orang
<b>Sekunder</b>			
Transaksi	Melakukan pemesanan dan pembayaran pada kegiatan yang akan dilakukan dalam ruangan.	Pengunjung	100 Orang
Kursus Fitness	Kursus atau Belajar fitness dengan Trainer Profesional.	Pemula Fitness	20 Orang/Ruang
Ganti Pakaian	Mengganti pakaian yang akan atau sudah digunakan saat fitness.	Pengunjung	20 Orang/Ruang

Mandi atau Bilas	Membersihkan tubuh setelah melakukan kegiatan.	Pengunjung	1 Orang/Ruang
Buang Air Besar / Kecil	Individu membuang air besar atau kecil di toilet.	Pengunjung	1 Orang/Ruang
<b>Penunjang</b>			
Tugas Manager	Mengelola, Mengatur, dan Mengkoordinir kegiatan pada Pusat Kebugaran..	Pengelola/Manager	2 Orang
Perawatan Alat Fitnes	Merawat alat fitness yang biasa digunakan setiap hari secara rutin.	Pengelola/ Maintenance	10 Orang
Memberikan Pertolongan Kesehatan	Memberikan pertolongan kesehatan pada pengguna yang membutuhkan pertolongan di ruang P3K.	Pengelola / P3K	2 Orang
Menyimpan Barang	Penyimpanan barang yang digunakan di Gudang..	Pengelola Maintenance /	10 Orang
Ibadah	Melakukan kegiatan ibadah.	Pengunjung Pengelola	25 Orang/Ruang

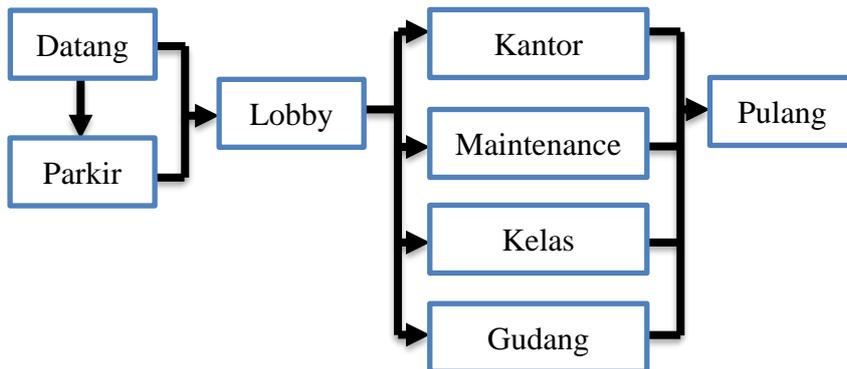
Sumber: Hasil Analisa, 2021

#### Alur Perilaku Pengguna

- Pengunjung Umum / Kursus



- Pengelola



### Analisa Ruang

Terdapat beberapa beberapa Analisa diantaranya yaitu, Analisa Ruang Kualitatif, Kuantitatif, Diagram Bubble, dan Blok Plan.

### Analisa Ruang Kualitatif

Keterangan

- Sangat diperlukan :
- Diperlukan :
- Tidak diperlukan :

Tabel 2 Analisa Ruang Kualitatif

Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	View		Pencahayaannya		Penghawaannya		Utilitas	
		Luar	Dalam	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Air	Listrik
Ruang Fitness	Semi Privat	Red	Yellow	Yellow	Blue	Red	Blue	Red	Blue
Ruang Sauna	Semi Privat	Red	Yellow	Red	Blue	Red	Blue	Yellow	Blue
Tempat Jogging	Semi Privat	Yellow	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Yellow	Red
Kolam Renang	Semi Privat	Yellow	Yellow	Blue	Yellow	Blue	Red	Blue	Red
Ruang Boxing	Ruang Privat	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow
Ruang Yoga	Semi Privat	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Kelas Kursus	Semi Privat	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Yellow	Yellow	Red	Blue
Ruang Resepsionis	Semi Privat	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Blue
Ruang Ganti	Privat	Red	Yellow	Red	Blue	Red	Yellow	Yellow	Yellow
Kamar Mandi	Privat	Red	Yellow	Red	Blue	Yellow	Yellow	Blue	Yellow
Toilet	Privat	Red	Yellow	Red	Blue	Yellow	Yellow	Blue	Yellow
Kantor	Privat	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Yellow	Yellow	Red	Blue
Gudang	Privat	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow
Ruang P3K	Semi Privat	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Musholla	Publik	Yellow	Yellow	Yellow	Blue	Yellow	Yellow	Blue	Yellow

Sumber: Hasil Analisa, 2021

## Analisa Ruang Kuantitatif

Tabel 3 Analisa Ruang Kuantitatif

Nama Ruang	Jumlah		Perabot	Dimensi	Luas Total
	Ruang	Orang			
Ruang Fitness	1	50	- Treadmill (20) - Smith machine (10) - Pek deck machine (10) - Lat pulldown machine (10) - Sepeda statis (15) - Barbel (10) - Dumbell (20)	- $1,6 \times 0,6 = 0,96 \times (20) = 19,2$ - $1,49 \times 2,2 = 3,278 \times (10) = 32,78$ - $1,89 \times 1,39 = 2,6271 \times (10) = 26,271$ - $1,8 \times 1,25 = 2,25 \times (10) = 22,5$ - $0,9 \times 0,5 = 0,45 \times (15) = 6,75$ - $1,2 \times 0,15 = 0,18 \times (10) = 1,8$ - $0,5 \times 0,2 = 0,1 \times (20) = 1$	$19,2 + 32,78 + 26,271 + 22,5 + 6,75 + 1,8 + 1 \times (30\%) = 33,1 \text{m}^2$
Ruang Sauna	4	5	- Kursi - Alat sauna	- $0,5 \times 5 = 2,5$ - $1 \times 1 = 1$	$2,5 + 1 \times (30\%) = 1,05 \times (4) = 4,2 \text{m}^2$
Tempat Jogging	1	50		- $0,7 \times 0,7 = 0,49 \times (50) = 24,5$	$24,5 \times (70\%) = 17,2 \text{m}^2$
Kolam Renang	1	50	- Kolam renang - Pelampung (50)	- $25 \times 12,5 = 312,5$ - $1 \times 1 = 1 \times (20) = 20$	$312,5 + 20 \times (30\%) = 99,8 \text{m}^2$
Ruang Boxing	1	30	- Ring tinju (6)	- $6 \times 6 = 36 \times (6) = 216$	$216 \times (30\%) = 64,8 \text{m}^2$
Ruang Yoga	1	20	- Matras yoga (20) - Gym ball (20) - Yoga blocks (50)	- $0,6 \times 1,8 = 1,08 \times (20) = 21,6$ - $0,55 \times 0,55 = 0,3025 \times (20) = 6,05$ - $0,23 \times 0,13 = 0,0299 \times (50) = 1,495$	$21,6 + 6,05 + 1,495 \times (30\%) = 8,7 \text{m}^2$
Kelas Kursus	3	15	- Lemari - Meja (15) - Kursi (15)	- $0,5 \times 2 = 1$ - $0,7 \times 1 = 0,7 \times (15) = 10,5$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25 \times (15) = 3,75$	$1 + 10,5 + 3,75 \times (30\%) = 4,6 \times (3) = 13,8 \text{m}^2$
Ruang Resepsionis	1	2	- Meja - Kursi (2)	- $0,7 \times 2 = 1,4$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25 \times (2) = 0,5$	$1,4 + 0,5 \times (30\%) = 0,6 \text{m}^2$
Ruang Ganti	4	15	- Lemari - Kursi (15) - Meja (5)	- $0,5 \times 2 = 1$ - $0,4 \times 1,8 = 0,72 \times (15) = 10,8$	$1 + 10,8 + 7 \times (30\%) = 5,64 \times (4) = 22,6 \text{m}^2$

				- $0,7 \times 2 = 1,4 \times (5) = 7$	
Kamar Mandi	3	15	- Kloset - Ember	- $0,5 \times 0,4 = 0,2$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25$	$0,2 + 0,25 \times (30\%) = 0,2 \times (3) = 0,6 \text{m}^2$
Toilet	4	4	- Kloset - Ember	- $0,5 \times 0,4 = 0,2$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25$	$0,2 + 0,25 \times (30\%) = 0,2 \times (4) = 0,8 \text{m}^2$
Kantor	1	5	- Meja - Kursi (3) - Lemari	- $0,7 \times 2 = 1,4 \times (15) = 21$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25 \times (15) = 3,75$ - $0,5 \times 2 = 1$	$21 + 3,75 + 1 \times (30\%) = 7,7 \text{m}^2$
Gudang	3	2	- Lemari	- $0,5 \times 2 = 1$	$1 \times (30\%) = 0,3$ $\times (3) = 0,9 \text{m}^2$
Ruang P3K	3	2	- Lemari - Meja - Kursi (3) - Tempat Tidur	- $0,5 \times 2 = 1$ - $0,7 \times 1 = 0,7$ - $0,5 \times 0,5 = 0,25 \times (3) = 0,75$ - $1,2 \times 1,8 = 2,16$	$1 + 0,7 + 0,75 + 2,16 \times (30\%) = 1,38 \times (3) = 4,2 \text{m}^2$
Musholla	1	15		- $0,7 \times 0,7 = 0,49 \times (15) = 7,35$	$7,35 \times (70\%) = 5,1 \text{m}^2$
<b>Luas Total</b>					<b>284,1m<sup>2</sup></b>

Sumber: Hasil Analisa, 2021

Luas Area Terbangun =  $2200 \text{m}^2$  (48,8%)

$(2200/4200) \times 100 = 52,4\%$

Ruang Terbuka Hijau =  $2000 \text{m}^2$  (47,6%)

$4200 - 2200 = 2000$

$(2000/4200) \times 100 = 47,6\%$

## KESIMPULAN

1. Kesadaran masyarakat Babat akan kesehatan sangat tinggi, namun kurangnya tempat atau wadah untuk melakukan kegiatan kebugaran membuat masyarakat babat kesusahan mencari tempat berolahraga, maka dari itu perancangan pusat kebugaran dengan fasilitas yang lengkap ini sangat diperlukan untuk menunjang kesehatan dan kebugaran masyarakat Babat dan sekitarnya. Arsitektur Metafora adalah tema atau konsep yang digunakan untuk merancang pusat kebugaran ini, Arsitektur Metafora adalah sebuah gaya bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui ungkapan bentuk – bentuk visual yang dihasilkannya Konsep Arsitektur Metafora pada rancangan membuat Bentuk bangunan menjadi menarik, sebab bagi masyarakat Babat dan sekitarnya belum pernah ada bangunan yang menyerupai suatu objek atau benda, sehingga ini merupakan hal baru bagi masyarakat.
2. Rencana perancangan pada Analisa dan Konsep terdapat beberapa perubahan, namun tidak begitu signifikan atau bisa dibilang disempurnakan. Contohnya, tidak dibuat ruang untuk beribadah atau Musholla umum dikarenakan sudah terdapat Masjid yang jaraknya tidak jauh dari tapak, pada Blok Plan penempatan ruangan sudah disempurnakan mengikuti kondisi dan bentuk bangunan. Kemudian pada Konsep Ruang disitu disebutkan Interior menggunakan keramik, namun interior yang menggunakan keramik hanya pada Lobby, Lantai 2, dan Kantor,

untuk Kolam Renang menggunakan granit, Ruang Boxing, Yoga, Fitness menggunakan Matras sebagai alasnya.

3. Hasil dari konsep bentuk diterapkan untuk digunakan sebagai desain bangunan, sesuai dengan konsep yang digunakan yaitu arsitektur metafora, maka bangunan mengambil kiasan dari bentuk yang identik dengan kebugaran yaitu Dumbell. Terdapat beberapa fasilitas pada tapak antara lain Taman, Area parkir, dan selasar, kemudian ada satu desain yang menarik yaitu sunscreen yang didesain dengan lubang – lubang berbentuk bulat dan diberi logo pusat kebugaran, sunscreen berfungsi sebagai pengurang cahaya dan panas matahari.

## Daftar Pustaka

- Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Arti Kata Pusat”, <https://kbbi.web.id/pusat>. Diakses tanggal 17 Desember 2020.
- Wikipedia, 2020, “Pengertian Pusat kebugaran”, [https://id.wikipedia.org/wiki/Pusat\\_kebugaran](https://id.wikipedia.org/wiki/Pusat_kebugaran). Diakses tanggal 21 November 2020.
- Arsitur. 2018, “Arsitektur Metafora : Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya”. <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>. Diakses tanggal 22 November 2020.
- Radio JJFM. 2007, “Atlas, Berawal dari sebuah Ruko kecil”. <https://jjfm.wordpress.com/2007/11/26/atlas-berawal-dari-sebuah-ruko-kecil>. Diakses tanggal 22 November 2020.
- Williamson, Lucy. 2009, “Museum Tsunami Aceh Diresmikan”. [http://www.bbc.co.uk/indonesian/news/story/2009/02/printable/090224\\_tsunami.shtml](http://www.bbc.co.uk/indonesian/news/story/2009/02/printable/090224_tsunami.shtml). Diakses tanggal 22 November 2020.
- Astuti, Dessy. 2019, “Mengenang Tragedi tsunami lewat Museum Tsunami Aceh”. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/27/museum-tsunami-aceh>. Diakses tanggal 22 November 2020.
- Badan Pusat Statistik Kab. Lamongan. 2019, “Kecamatan Babat dalam Angka 2019”. <https://lamongankab.bps.go.id/publication/2019/09/26/a052f93f6fbaa8ef1f0bdcd2/kecamatan-babat-dalam-angka-2019.html>. Diakses tanggal 29 Januari 2021.
- Agustin, Sienny. Alodokter 2021, “Manfaat Fitness di Gym”. <https://www.alodokter.com/memaksimalisasi-manfaat-fitness-di-gym>. Diakses tanggal 2 Mei 2021.
- Agustin, Sienny. Alodokter 2021, “Manfaat Sauna dan Bahayanya”. <https://www.alodokter.com/relaksasi-menyehatkan-dengan-sauna>. Diakses tanggal 2 Mei 2021
- Agustin, Sienny. Alodokter 2020, “Manfaat Berenang untuk Kesehatan yang tak boleh dilewatkan”. <https://www.alodokter.com/aneka-manfaat-berenang-untuk-kesehatan>. Diakses tanggal 2 Mei 2021
- Adrian, Kevin. Alodokter 2019, “Suka Jogging, Pahami Hal-hal ini”. <https://www.alodokter.com/suka-jogging-pahami-hal-hal-ini>. Diakses tanggal 2 Mei 2021
- Halodoc. 2018, “Manfaat Olahraga Boxing bagi Tubuh”. <https://www.halodoc.com/artikel/5-manfaat-olahraga-boxing-bagi-tubuh>. Diakses tanggal 2 Mei 2021
- Adrian, Kevin. Alodokter 2018, “Maksimalkan Manfaat Yoga untuk Kesehatan Jiwa dan Raga”. <https://www.alodokter.com/maksimalkan-manfaat-yoga-untuk-kesehatan-jiwa-dan-raga>. Diakses tanggal 2 Mei 2021