

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Climbing adalah salah satu kegiatan olahraga yang menyebar keseluruh belahan dunia. Mendengar kata *climbing* pasti selalu identik dengan dunia dewasa dan pria, tetapi pendapat itu terpatahkan karena dunia anak-anak dan wanita pun kini mulai menggemari dan menekuni olahraga ini. Sekarang ini olahraga *climbing* sudah mengalami perkembangan, tidak hanya menjadi sebuah hobi, bahkan ada kompetisi olahraga *climbing*.

Climbing berarti memanjat. Memanjat harus mempunyai pelatihan serta keahlian khusus untuk mencapai target. Pelatih atau instruktur inilah yang biasanya memberi pengarahan mengenai dasar-dasar memanjat serta fungsi dari berbagai macam peralatan yang akan digunakan. Tugas instruktur ini sangat berat karena berkaitan akan keselamatan seseorang.

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki banyak peminat. Fasilitas dalam olahraga *climbing* sudah sangat banyak, akan tetapi sekolah *climbing* untuk mewadahi peminat di Indonesia sangat terbatas.

Kegiatan olahraga *climbing* sekarang ini tidak hanya bisa dilakukan oleh orang dewasa, tapi kini mulai digemari oleh wanita serta anak-anak dan tentunya dalam pengawasan orang tua. Permasalahan yang muncul adalah tidak semua orang tua setuju dan mempercayai anaknya seorang diri untuk memulai olahraga *climbing* ini. Banyak anak-anak dan para wanita yang ingin mencoba olahraga yang menantang seperti *climbing*, namun hal ini membuat orang tua dan para wanita merasa was-was karena takut terjadi kecelakaan yang tidak terduga kepada anak mereka atau diri mereka sendiri.

Melihat banyak alasan dan permasalahan yang timbul seperti banyaknya peminat dari berbagai golongan umur dari pria dan wanita, maka dibutuhkan satu sarana yang dapat membuat para peserta mengapresiasi rasa dan keingintahuan mereka pada olahraga *climbing*. *Climbing center* ini bisa menjadi sarana dimana para pengunjung bisa dengan bebas melakukan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan keberanian, keahlian, keseimbangan dan dapat menciptakan karakter mereka sejak dini. Disini orang tua dan para wanita tidak perlu khawatir lagi pada anak-anak mereka dan diri mereka sendiri yang ingin mencoba olahraga *climbing* karena *climbing center* ini menyediakan pelatih-pelatih dewasa yang siap menjaga dan menemani peserta selama kegiatan olahraga berlangsung.

Dari beberapa alasan di atas seperti kurangnya komunitas *climbing* dengan fasilitas – fasilitas penunjang maka penulis mencoba merancang sebuah sarana yang dapat menampung kegiatan tersebut di atas. Oleh karena itu, laporan ini dijadikan sebagai laporan untuk mengetahui perancangan *climbing center* untuk pengunjung.

1.2 Ide atau Gagasan Perancangan

Merancang *climbing center* dengan menerapkan konsep “*Focus*” pada desain interior dengan menambahkan fasilitas penunjang untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang edukatif, rekreatif dan komunikatif.

Edukatif berarti bisa menumbuhkan pengetahuan dalam olahraga *climbing*, rekreatif berarti *climbing center* sebagai sarana ekspresi dan hiburan, dan komunikatif dapat memperkenalkan kepada masyarakat umum dengan memberikan suasana sesuai kegiatan dengan memfasilitasi ruang teori, ruang *gym*, ruang praktek, perpustakaan, *gallery* kegiatan *climbing*, *market* peralatan *climbing* dan kantin.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, rumusan masalah yang penulis buat adalah :

1. Bagaimana merancang interior *Climbing Center* yang menyenangkan untuk pengunjung?
2. Bagaimana cara penerapan konsep “*Focus*” yang akan diterapkan pada desain?
3. Bagaimana cara menciptakan *feel adventure* pada interior yang akan didapatkan pengunjung?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini diharapkan penulis bisa :

1. Mengetahui bagaimana merancang *climbing center* yang baik dengan menyediakan fasilitas – fasilitas penunjang untuk pengunjung sehingga pengunjung merasa senang untuk mengikuti kegiatan olah raga *climbing* ini.
2. Mengetahui bagaimana cara menerapkan konsep yang dipilih penulis yaitu “*Focus*” kedalam desain baik interior, alur ruangan maupun furniture yang akan digunakan.
3. Mengetahui bagaimana menciptakan *feel adventure* yang akan didapatkan pengunjung dengan menggunakan *site* yang mendukung seperti selasar sunaryo yang berlokasi di jalan Bukit Pakar Timur.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan ini memberikan beberapa manfaat bagi penulis dan pembaca, seperti:

1. Bagi penulis, menciptakan wawasan terhadap kondisi lapangan sehingga menambah kompetensi dan kemampuan juga teori yang telah diperoleh dari bangku perkuliahan, dapat menjadi sebuah referensi untuk perancangan *climbing center*, memahami kegiatan perancangan dan memperoleh pengetahuan tentang *climbing*.
2. Bagi pembaca, menambah wawasan dan pengetahuan secara umum, khususnya dalam mendesain dan merancang *climbing center*.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Target pasar pada perancangan interior *Climbing Center* ini adalah para pemula mulai dari anak-anak usia 10 tahun hingga 50 tahun. Obyek dari perancangan ini berupa ruang yang mewadahi kegiatan *climbing* untuk pemula. Fasilitas yang akan dirancang yaitu :

1. Fasilitas utama terdiri dari :
 - Ruang teori, berfungsi sebagai tempat dimana pemula menerima pengetahuan dasar tentang *climbing*, termasuk penyajian lewat audio visual sehingga menyenangkan bagi pemula ketika belajar.
 - Ruang *gym*, berfungsi sebagai tempat lanjutan setelah menerima teori dimana pemula bisa melakukan pemanasan dan peregangan sebelum melaksanakan praktek.
 - Ruang praktek, berfungsi untuk pemula mencoba dan mempraktekkan langsung kegiatan *climbing*.
2. Fasilitas pendukung terdiri dari :
 - Lobby merupakan tempat awal bagi pengunjung untuk mendaftar ataupun menunggu jadwal aktifitas yang sudah ditentukan.

- Perpustakaan merupakan tempat untuk menginformasikan dan memperkenalkan buku-buku terbaru ataupun bagi mereka yang ingin mengetahui informasi tentang *climbing*.
- Ruang galery *climbing* berfungsi untuk mendisplay semua foto-foto kegiatan, serta acara indoor maupun outdoor di alam bebas.
- Toko khusus merupakan tempat untuk menjual kebutuhan untuk *climbing*, mulai dari buku panduan, peralatan dan aksesoris.
- Kantin berfungsi bagi pengunjung ketika mereka beristirahat.
- Ruang kantor difungsikan untuk para pengajar.
- Toilet difungsikan untuk para staff, murid dan pengunjung.
- Ruang staff difungsikan untuk para staff yang bertugas.
- Ruang control difungsikan sebagai pusat control seluruh penunjang kegiatan pengunjung.
- Gudang difungsikan untuk menyimpan peralatan *climbing*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Ide atau Gagasan Perancangan, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan dan Sistematika Penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini membahas tentang pengertian Karakter Individu, Bentuk-Bentuk Karakter Individu, Dimensi Individu, Maknda Pendidikan, Aplikasi Pemenuhan Kebutuhan Pengunjung di *Climbing Center*, Elemen *Climbing Center*, *Climbing*, Tipe-Tipe Kegiatan, *Climbing Club*, Ergonomi *Climbing*, Peralatan dan Perlengkapan *Climbing*, Persiapan Fisik Memulai Olahraga *Climbing*, Ruang Teori, *Gym*, *Lobby*, dan Ruang Kantor.

BAB III DESKRIPSI PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang Deskripsi Proyek, Analisis Site Luar, Analisis Site terhadap Lingkungan Sekitar, Analisis Bangunan, Studi Banding, Tinjauan User, Job Desk dan Flow Activity User, Kebutuhan User, Program Kebutuhan Ruang, Program Perancangan, Hubungan Antar Ruang, serta Konsep Perancangan.