

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada saat ini popularitas *X-treme Sport* yang telah berakar kuat diantara kalangan muda di dunia. Beberapa contoh dari negara–negara yang mendukung olahraga ini antara lain Amerika, Brazil, Australia, New Zealand, Jepang, Korea, sebagian besar dari benua Eropa, dan beberapa negara lainnya. Sebelum mendalami apa yang dimaksudkan dengan *X-treme Sport*, terlebih dahulu kita harus mengetahui apa definisi dari *X-treme Sport* itu sendiri.

*X-treme Sport*(olahraga ekstrim) adalah olahraga yang cukup menantang serta berbahaya dan membutuhkan keberanian yang cukup besar, olahraga ini kebanyakan diminati oleh kalangan muda. Extreme Sport dibagi menjadi 3 jenis

dalam kategori tempat pelaksanaannya yaitu darat, laut, dan udara. Dalam perancangan ini lebih memfokuskan pada kategori darat. Beberapa cabang *Ex-treme Sport* darat antara lain : Skateboard, Inline Skate, BMX(Bicycle Motocross Extreme), Mountain Bike, Climbing, Snowboard, Parkour dan lain-lain.

Dalam perancangan *sport center* kali ini hanya diambil 3 jenis cabang olahraga yaitu Skateboard, inline skate, BMX(Bicycle Motocross Extreme) dikarenakan baik dalam sejarah, tempat bermain, dan *trick* dalam bermain mempunyai kesamaan.

Pada masa sekarang ini, *Ex-treme Sport* sudah berkembang di berbagai kota maupun daerah termasuk di Bandung. Contoh perkembangannya terlihat pada banyaknya event-event perlombaan *Ex-treme Sport* dan sudah ada dukungan pemerintah daerah dengan membuat sarana bermain untuk komunitas *Ex-treme Sport* itu sendiri.

Hanya untuk saat ini sarana dan prasarana yang sudah ada kurang dapat memenuhi kebutuhan dan fasilitas untuk komunitas pencinta *Ex-treme Sport*. Contohnya sarana dan prasarananya yang ada di Bandung tersebut adalah gedung yang berada pada Jalan Geger Kalong Hilir yang bernama Buqiet Skatepark.

Buqiet Skatepark ini adalah gedung yang sengaja dibangun untuk pencinta olahraga ekstrim ini. Gedung ini meski sudah memenuhi standar dalam jalur sirkuitnya tetapi banyak kendala – kendala yang terjadi pada bangunannya seperti ceiling yang terlalu pendek, tempat yang kurang terdesain, dan fasilitas yang apa adanya.

Dari ruang lingkup permasalahan yang ada pada cerita diatas, desainer ingin membuat suatu wadah yang bersifat indoor dengan memberikan beberapa fasilitas – fasilitas pendukung.

## **1.2. Ide/Gagasan Perancangan**

Melihat permasalahan tersebut, *designer* memiliki gagasan untuk merancang sebuah *Sport Center* dengan memfokuskan olahraga ekstrim sebagai cabang olahraganya. Dalam hal ini gambaran desain yang dibuat akan lebih mengarah kepada bentukan – bentukan yang jarang ada atau unik dengan menaruh sirkuit/*track* sebagai *vocal point* dan menambahkan fasilitas – fasilitas pendukung untuk memenuhi kepuasan pengunjung dan komunitas – komunitas yang datang berkunjung dan menikmati suasana yang ada di *Sport Center* dengan pengaplikasian desain-desain yang modern.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis menyimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bentuk dan desain apa yang sesuai dengan kebutuhan gedung olahraga yang diperuntukan kepada komunitas-komunitas *Ex-treme Sport* di Bandung?
2. Rancangan seperti apa memasukan suatu fasilitas outdoor kedalam ruangan indoor sebagai aplikasi ruang olahraga *Ex-treme*?

## **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan *Sport Center* tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui fasilitas seperti apa yang dapat diberikan kedalam suatu gedung olahraga dengan olahraga ekstrim sebagai cabang olahraganya.
2. Untuk mengetahui solusi permasalahan mengenai fasilitas outdoor kedalam suatu fasilitas yang berkegiatan indoor.

### 1.5. Ruang lingkup Perancangan

Ruang lingkup objek perancangan berupa bangunan yang dilengkapi dengan ruangan yang bersifat komersial yaitu *Sport Center*. Objek perancangan meliputi beberapa fasilitas sebagai berikut :

- **Lobby**  
Suatu tempat yang memiliki luasan yang cukup besar yang berfungsi sebagai suatu ruang bertemunya antara pembeli dan penjual.
- **Resepsionis**  
Suatu ruang atau tempat khusus yang difungsikan sebagai tempat penawaran barang dan jasa sekaligus sebagai tempat informasi.
- **Track/Sirkuit**  
Suatu wahana dimana ditempatkan pada ruang yang terbuka dan tertutup difungsikan sebagai lintasan atau sirkuit pada cabang olahraga *Extreme Sport*.
- **Retail**  
Sebuah tempat yang difungsikan sebagai tempat jual beli barang.
- **Bengkel/ Workshop**  
Sebuah tempat dimana beberapa komunitas atau pengunjung mendapatkan perbaikan mekanikal sekaligus sebagai suatu tempat share pengetahuan dalam memperbaiki atau *mensetting*.

- *First Aid* atau *Medical Room*  
Sebuah tempat yang sengaja disediakan untuk keadaan darurat bila terjadi kecelakaan.
- *Café*  
Sebuah lokasi yang difungsikan sebagai tempat bersantai dan tempat untuk berkumpulnya komunitas – komunitas.

## **1.6.Ruang lingkup Perancangan**

Sistematika dalam penyusunan laporan Perancangan Interior *Extreme Sport Center* di Bandung yaitu sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari objek perancangan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, kerangka perancangan, metodologi perancangan yang digunakan serta sistematika penulisan yang akan digunakan.

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab ini memaparkan mengenai landasan teori dalam mendesain sebuah tempat kebutuhan *extreme sport center*, definisi mengenai objek perancangan, standar-standar kebutuhan ruang dan ergonomi ruang kerja.

### **BAB III            DESKRIPSI OBJEK STUDI**

Bab ini mendeskripsikan mengenai proyek perancangan yang akan dikerjakan, site bangunan yang akan dipakai, analisis daerah sekitar site, studi banding fungsi sejenis, dan implementasi konsep yang akan digunakan dalam perancangan.

### **BAB IV            PERANCANGAN EXTREME SPORT CENTER**

Bab ini mendeskripsikan mengenai perancangan dan desain yang diaplikasikan kepada ruangan seperti denah general, denah khusus, dan lain-lain

### **BAB V            SIMPULAN DAN SARAN**