

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini olahraga panjat tebing / *wall climbing* di Indonesia berkembang sangat pesat. Bukan hanya sebagai kegiatan olahraga petualangan di alam bebas, tetapi sudah berkembang menjadi olahraga prestasi. Hal tersebut dibuktikan dengan mulai munculnya komunitas, organisasi, dan badan yang menggeluti aktivitas petualangan ini baik di lingkungan pendidikan seperti SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi maupun masyarakat luas. Perlombaan dan kejuaraan pun banyak dan sering diselenggarakan.

Sedangkan panjat tebing modern di Indonesia adalah tahun 1976, dimana Harry Suliztiarto mulai berlatih memanjat di Citatah bersama tiga orang rekannya, yaitu Heri Hermanu, Dedy Hikmat dan Agus R yang akhirnya pada tahun 1977 mendirikan *SKYGERS Amateur Rock Climbing Group*.

Akan tetapi, di kota Bandung sarana untuk papan *bouldering* dan papan panjat masih kurang khususnya untuk para peminat baru ataupun yang hanya sekedar mencoba. Selain itu fasilitas dari area *climbing* yang sudah ada hanya sebatas tempat memanjat dan tempat untuk jualan produk peralatan *outdoor sports*.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang, maka dapat ditemukan beberapa masalah yang banyak dialami oleh para penggemar climbing seperti kurangnya fasilitas yang disediakan oleh area climbing serta sarana lain sebagai tempat untuk para pemanjat sekedar makan dan minum maupun sekedar bersantai saja.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Dari identifikasi masalah yang ada maka dalam merancang sebuah *Climbing Store* di Bandung perlu difasilitasi dengan area yang menjual peralatan *outdoor sports*, papan panjat untuk *wall climbing* dan *bouldering*.

Selain itu, café kecil juga akan ditambahkan pada perancangan ini sehingga para peminat olahraga panjat tebing bisa menikmati makanan dan minuman dan merasa nyaman di tempat tersebut.

Mengacu pada cara memanjat yang membutuhkan ketelitian dan kejelian maka konsep yang akan diterapkan adalah “*Carabiner*” pada desain interior.

Selain itu, suasana ruang yang akan ditampilkan adalah mengambil suasana alam yang mengangkat tema Natural. Material-material yang akan banyak dipakai antara lain kayu, batu, besi yang akan mendukung perancangan *Climbing Store & Café*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang di atas, maka dibuatlah sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Fasilitas apa saja yang diperlukan di *Climbing Store & Café*?
2. Bagaimana menerapkan penataan ruang area panjat dan sistem *display* pada toko sehingga sesuai dengan fungsi dan kebutuhan *Climbing Store & Cafe* tersebut?

3. Bagaimana menerapkan tema suasana yang nyaman di cafe serta sirkulasi yang sesuai bagi para pengunjung *climbing store*?

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*.

Manfaat dari perancangan *Climbing Store & Cafe* ini :

1. Memfasilitasi sarana olahraga terutama panjat tebing yang aman dan nyaman bagi para pengunjung.
2. Memfasilitasi tempat makan yang nyaman.
3. Menciptakan wawasan terhadap kondisi lapangan dan menjadi sebuah referensi untuk perancangan sarana olahraga panjat tebing, serta memperoleh pengetahuan tentang *climbing*.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan secara umum dalam merancang fasilitas ruang olahraga pada perancangan *Climbing Store & Cafe*.
5. Menambah wawasan tentang bagaimana mendesain bagian interior *café* dan menciptakan suasana interior yang membuat pengunjung merasa nyaman dan bisa menikmati makanan dan minuman yang disediakan oleh *Climbing Store & Cafe*.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Target pasar pada perancangan interior *Climbing Center* ini adalah para pemula mulai dari anak-anak usia 7 tahun hingga 50 tahun.

Perancangan pada *Climbing Store & Café* ini meliputi *area ritel*, *climbing area*, *bouldering area*, *cafe area*, *storage*, dan *office*.

- Area ritel merupakan tempat menjual semua produk *outdoor sports* sehingga konsumen bisa membeli produk peralatan olahraga dengan mudah.
- *Climbing area* untuk tempat para pengunjung melakukan kegiatan baik yang memanjat maupun yang sekedar menonton saja.
- *Bouldering area* untuk tempat para pengunjung bisa latihan *bouldering* dan juga area tempat penyimpanan barang.
- *Café area* untuk para pengunjung *Climbing Store & Café* nongkrong dan bersantai sehabis belanja ataupun sehabis olahraga untuk berkumpul bersama kerabatnya.
- *Storage* untuk penyimpanan barang yang dijual dan barang-barang keperluan manjat.
- *Office* untuk mendukung system dari *Climbing Store & Café* agar setiap pegawai bisa beristirahat dan dapat bekerja dengan maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide/gagasan perancangan, rumusan masalah, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan.

BAB II membahas tentang studi literatur *Climbing Store & Cafe*, definisi ritel, studi banding, kebutuhan ruang pada *Climbing Store & Cafe*, dan ergonomi standar retail.

BAB III membahas tentang analisa site, deskripsi proyek, deskripsi *site*, *programming*, *zoning blocking*, *flow activity user*.

BAB IV bab ini memaparkan hasil perancangan *Climbing Store & Café* yang dikaitkan dengan pengaplikasian konsep dan tema desain yang telah dipilih dalam bentuk penjelasan dan gambar-gambar perancangan *Climbing Store & Café*.

BAB V merupakan kesimpulan dan saran.

