

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi

Deskripsi pada bagian pendahuluan merupakan penjabaran dari judul DP3A agar dapat memberikan pandangan tentang “Perancangan Regional *Urban Extreme Sport* Arena di Boyolali dengan pendekatan *Green Building*” dengan uraian sebagai berikut:

- Perancangan : Proses, cara, perbuatan merancang (kbbi.web.id/rancang-2)
- Regional : Suatu istilah kedaerahan yang terbatas pada wilayah yang berdekatan. (kbbi.web.id/regional)
- Urban* : Suatu istilah yang berkaitan dengan perkotaan (kbbi.web.id/urban)
- Extreme Sports* : Olah raga yang membutuhkan skill khusus dan keberanian yang luar biasa, karena dari sifatnya yang sangat keras tidak seperti jenis olahraga biasanya (Perkasa, Rukayah, & Murtini, 2015).
- Arena : Gelanggang atau bidang yang menjadi tempat untuk tampil, bersaing, berjuang, dan sebagainya (kbbi.web.id/arena).
- Boyolali : Boyolali adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Pusat administrasi berada di Kemiri dan Mojosongo, terletak sekitar 25 km sebelah barat Kota Surakarta. (Data BPS Kab. Boyolali, 2020)
- Green Building* : *green building* merupakan bangunan yang sejak dimulainya masa perancangan, tahap pembangunan, pengoperasian sehingga dalam operasional pemeliharanya memperlihatkan aspek-aspek dalam melindungi, menjaga mutu dari kesehatan, menjaga kualitas udara ruangan dan mengurangi sumber daya

alam yang semuanya berpegang pada kaidah pembangunan yang berkesinambungan. (GBCI 2007)

Dari uraian yang ada dapat disimpulkan bahwa “Perencanaan *Urban Extreme Sport Arena* di Boyolali dengan Pendekatan *Green Building*” adalah suatu perbuatan merancang tempat untuk melakukan olahraga dengan mediasi perkotaan yang membutuhkan skill khusus dan keberanian untuk suatu daerah di Boyolali dengan menggunakan pendekatan *Green Building* untuk usaha menjaga lingkungan yang ada di Boyolali.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kondisi Umum Urban Extreme Sports

Olah raga dapat diartikan sebagai tata cara atau teknik-teknik yang baik dan benar dalam mengolah badan atau raga untuk mendapatkan hasil yang baik dalam hubungannya dengan kesehatan. Dilihat dari sifatnya olahraga dapat digolongkan menjadi beberapa bagian, olahraga ringan, olahraga berat, olahraga Ekstrem, olah raga otak dan olahraga kesenangan (olahraga rohani) semua jenis olahraga tersebut pasti memerlukan media, baik yang terwadahi maupun yang tidak terwadahi (Prasetyo, 2005). Urban Sport adalah olahraga yang tidak biasa yang dilakukan dengan media lingkungan perkotaan yang sibuk.(howstuffworks.com/outdoor-activities/urban-sports)

Olahraga *Extreme* (Extreme sports, action sports, adventure sports) adalah istilah populer untuk olahraga tertentu dirasakan sebagai kegiatan yang memiliki tingkat bahaya yang tinggi. Kegiatan ini sering melibatkan kecepatan, ketinggian, aktivitas fisik tingkat tinggi, dan peralatan yang sangat khusus (Trilaksono, 2017).

Olahraga *Extreme* biasanya berupa permainan individual yang membutuhkan adrenalin tinggi dan berinteraksi dengan alam yang berfungsi sebagai arena. Terdapat beberapa macam olahraga Ekstrem yang berkembang, diantaranya skateboard, BMX, in-line skate, dan lain-lain. Olahraga tersebut menggunakan media seperti papan luncur, sepeda, sepatu roda, dan lain sebagainya. Selain itu, olahraga jenis ini cenderung sering melibatkan kecepatan, ketinggian, aktivitas fisik tingkat tinggi, dan aksi-aksi yang

membutuhkan keberanian dengan memanfaatkan tinggi rendah permukaan dan gravitasi. Olahraga tersebut biasanya dimainkan di lahan terbuka, bangunan kosong, atau bahkan di jalanan (Pramudya, 2016).

Menurut Madridurbansport.com contoh olahraga Urban Sport adalah sebagai berikut (Skateboard, BMX, Scooter, Parkour, Roller Freestyle, Inline Skate)

1.2.2 Perkembangan Urban Ekstrem Sports di Indonesia

Olahraga Ekstrem juga tumbuh di Indonesia. Peminatnya bervariasi dari segi usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Banyaknya peminat olahraga Ekstrem tersebut membuat lahirnya komunitas-komunitas untuk mengembangkan dan menguasai trik dan keahlian untuk diperlombakan dan dipertandingkan.

Komunitas Olahraga Ektrim lahir dari sebuah hobi yang sama, karena kesamaan hobby dari situlah beberapa orang berkumpul dan melakukan kegiatan yang sama untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan keahlian mereka. Komunitas juga bermanfaat karena didalamnya terdapat tujuan-tujuan bersama untuk mencapai sebuah keinginan dan juga terjalinnya hubungan yang baik antar sesama (Nugroho, 2020). Beberapa contoh di antaranya adalah Komunitas *Aggressive In-line Skates* Indonesia (KASI), *Senayan Skate Community*, Asosiasi BMX Indonesia, Komunitas *Parkour* Indonesia dan berbagai komunitas lainnya (Tutut, 2021).

Perkembangan komunitas-komunitas tersebut kemudian memacu untuk adanya kompetisi cabang olahraga Ekstrem di Indonesia. Indonesia sudah menjadi tuan rumah untuk beberapa agenda kegiatan tersebut, baik skala lokal maupun internasional. Salah satu agenda tersebut adalah *Indonesia Open Xtream-Sports Championship (IOXC)*. Agenda tersebut merupakan acara terbesar untuk olahraga Ekstrem di Asia Tenggara yang diikuti oleh beberapa negara di Dunia. Kegiatan tersebut difasilitasi oleh pemerintah, dalam hal ini Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), sebagai kepedulian terhadap olahraga alternatif sekaligus membudayakan olahraga menjadi bagian dari gaya hidup sejak tahun 2007 (Tutut, 2021).

Event Indonesia Open Xtrem-Sports Championship (IOXC) telah diselenggarakan 11 kali. Tahun IOXC tahun 2021 direncanakan akan diselenggarakan di Area Candi Borobudur, Magelang setelah sebelumnya acara tersebut diadakan di Karanganyar pada tahun 2019. Ada 6 cabang olahraga ekstrem yang dilombakan yaitu *Aggressive Inline Skate, Skateboard, BMX freestyle, B-Boys battle, Soccer freestyle*, serta *Parkour*. Kelebihan lain dari event ini adalah dalam satu arena lomba yang disebut *park course* dilombakan 3 (tiga) jenis cabang olahraga yaitu: *BMX freestyle, Aggressive Inline skate* dan *Skate board*, yang hanya ada di event IOXC ini, di negara lain belum ada (Tutut, 2021).

1.2.3 Perkembangan Urban Ekstrem Sports di Boyolali

Perkembangan olahraga Urban Ekstrem juga berkembang di Boyolali. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya komunitas-komunitas kecil terutama pada skateboard dan BMX. Komunitas olahraga tersebut biasanya mempunyai kegiatan latihan rutin di tempat-tempat seperti alun-alun kota, area parkir pasar dan sebagian bermain di jalanan. Boyolali memiliki komunitas skateboard bernama BSP “Boyolali Skateboard People” dan BMX “Artbike” yang melakukan tiap latihan di kala sore hari di depan Pasar Kota Boyolali.

Hasil wawancara dengan beberapa orang yang berada di dalam kelompok tersebut adalah masih banyak orang yang bermain skateboard tapi beberapa juga tidak mau gabung ke komunitas, ini menimbulkan munculnya komunitas-komunitas kecil dan intensitas kegiatan yang semakin banyak membuat kegiatan olahraga Ekstrem makin banyak diminati. Perkembangan olahraga Ekstrem di Boyolali terhambat oleh masalah mendasar yaitu tidak tersedianya tempat dan fasilitas pendukung. Karena tidak adanya fasilitas pendukung tersebut membuat komunitas-komunitas tersebut hanya dapat bermain di tempat-tempat umum dimana semakin banyak penggemar maka akan semakin banyak aktivitas olahraga Ekstrem tersebut di tempat umum. Hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan dimana karena kegiatan tersebut mempunyai resiko yang sangat tinggi. Selain itu untuk mencegah timbulnya pandangan buruk masyarakat karena menyebabkan kerusakan-kerusakan pada fasilitas umum dan kemacetan di jalan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, melihat dari fakta dan kondisi yang ada maka diperlukan pengadaan fasilitas dan tempat untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi regional kawasan Boyolali. Pengadaan fasilitas ini haruslah memenuhi standar skatepark yang ada dan arena-arena lain yang didukung oleh bangunan ini sehingga menjadi keunggulan dari proyek yang tidak hanya berupa *outdoor* skatepark tetapi juga memiliki *indoor skatepark*, fasilitas *extrem sport* lain seperti panjat dinding dengan standar yang ada, toko perlengkapan olahraga dan fasilitas pendukung lainnya.

1.3 Rumusan Permasalahan

Dari uraian di atas, maka didapatkan rumusan masalah dari laporan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sebuah bangunan fasilitas olahraga *Urban Extreme* dengan standar regional yang berlaku pada cabang olahraga Urban Skateboard, BMX, Inlane Skate, Pakrouer dan Wall Climbing.
- b. Bagaimana penerapan *Green Building* pada fasilitas bangunan dan arena fasilitas olahraga *Extreme*?

1.4 Tujuan

- a. Penyusunan Konsep Perancangan fasilitas *Urban Extreme Sport* dengan standar regional yang ada.
- b. Penerapan *Green Building* pada bangunan fasilitas *Urban Extreme Sport*.

1.5 Sasaran

- a. Mewadahi aktivitas anak muda dalam kegiatan olahraga *Extreme* dalam suatu tempat yang luas dengan area yang dikhususkan dibidang olahraga *Extreme* ini dan mewadahi Event – event yang berkaitan dengan *Urban Extreme Sport*
- b. Lingkup kegiatan berupa pembelajaran dan pelatihan demi meningkatkan kemampuan dan keahlian dibidang *Urban Extreme Sport*, kegiatan wisata olahraga dibidang *Urban Extreme Sport*.

1.6 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dari laporan ini mengacu pada standar Gedung olahraga, standar arena olahraga *Extreme* (skateboard, in-line skate dan BMX, Parkour, Wall Climbing) karena memiliki kesamaan dalam sistem, pola

permainan dan pembagian jenisnya, panjat tebing dan parkour sesuai dengan fungsi yang telah ditetapkan dengan menggunakan pendekatan *Green Building* bertujuan menjaga lingkungan daerah sekitar Boyolali.

1.7 Keluaran / Konsep Desain yang Dihasilkan

Keluaran pada laporan ini adalah konsep perancangan bangunan gedung olahraga *Extreme* yang meliputi beberapa kegiatan skateboard, in-line skate, BMX, panjat tebing atau wall climbing dan parkour, dengan menggunakan pendekatan *Green Building*.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam Bab ini akan membahas latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan dan metode pembahasan untuk memberikan sebuah gambaran tentang topik dari pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka yang didapatkan dari buku, media elektronik, majalah, untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat desain Gedung Olahraga Ekstrem di Boyolali dengan pendekatan *Green Building*

BAB 3 TINJAUAN LOKASI DAN GAGASAN PERENCANAAN

Dalam Bab ini akan membahas lokasi dan data-data non fisik untuk mengatasi permasalahan dalam membuat desain Gedung Olahraga Ekstrem di Boyolali.

BAB 4 ANALISIS DAN KONSEP

Dalam Bab ini akan membahas tentang konsep-konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan bangunan. Menguraikan konsep yang terdiri dari konsep makro dan mikro.