

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Laporan Dasar Program Perancangan dan Perencanaan (DP3A) mengangkat judul yaitu Karanganyar *Nature Xtreme Park*. Untuk menjabarkan deskripsi judul dapat diuraikan sebagai berikut:

Nature : Arsitektur organik yaitu pendekatan desain arsitektur yang diterapkan sebagian atau seluruhnya pada bangunan yang konsepnya berakar pada bentuk dan prinsip alam. Arsitektur organik berkaitan dengan keselarasan antara lingkungan dan tapak. (Frank Lloyd Wright, 1867-1959). Merujuk pada penjelasan pendekatan arsitektur organik diatas, Nature dalam arsitektur dapat diartikan sebuah konsep yang menyatukan sebuah desain dengan kesatuan atau perpaduan alam.

Xtreme Park : Taman ekstrim adalah lingkungan rekreasi yang dirancang untuk kegiatan ekstrim bagi kaum muda untuk dinikmati di waktu luang mereka, seperti skateboard, bersepeda, inline skating agresif, panjat dinding, dan panjat tebing. (Khairuddin, Azree Othuman, et al. "*Young people's preference for extreme garden design in urban areas.*" *Advances in Environmental Biology*, March 2015,)

Karanganyar : Adalah salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia dengan luas 773,79 km² dengan Jumlah penduduk mencapai 931.963 jiwa. Kabupaten Karanganyar berbatasan dengan Kab. Sragen di

sebelah utara, Kab. Ngawi dan Magetan (Jawa Timur) di sebelah timur, Kab. Wonogiri di sebelah selatan, Kab. Boyolali di sebelah barat, Kota Surakarta dan Kabupaten Sukoharjo.

Jadi, pengertian dari judul yang telah dijabarkan adalah perencanaan sebuah *Xtreme park* dengan pendekatan konsep nature yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan aktivitas pecinta olahraga *xtreme* di kabupaten Karanganyar.

1.2. Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan pokok dari setiap makhluk hidup. Kondisi manusia, baik fisik maupun mental, dapat pertahankan dengan berolahraga. Olahraga juga dapat menjalin suatu interaksi dengan orang lain dan interaksi dengan lingkungan. Seiring berjalannya waktu, kegiatan olahraga mulai berkembang, salah satunya adalah olahraga ekstrim. Asal usul istilah olahraga ekstrim itu sendiri tidak begitu jelas, tetapi menjadi populer pada 1990-an ketika pemasaran berbagai penyiar mencoba mempromosikan program mereka, seperti X-Games dan Extreme Sports Channel, yang berisi tentang perlombaan-perlombaan olahraga *extreme* dengan tingkat cedera dan resiko yang tinggi.

Pada saat itu, popularitas Xtreme Sport sudah mapan di kalangan anak muda masa kini. Sebagian besar anak muda saat ini lebih memilih olahraga ekstrim dan memilihnya sebagai hobi. Pasalnya, aktivitas ini bukan sekadar olahraga biasa, melainkan lebih beragam, serta bahaya dan risiko cedera lebih tinggi saat Anda melakukan trik dan keterampilan untuk kepuasan yang memacu adrenalin. Aku takut. Olahraga ekstrim seringkali membutuhkan kecepatan, kelincahan dan tinggi badan, yang juga membutuhkan kemampuan fisik dan keberanian tambahan. Kecintaan terhadap beberapa olahraga ekstrim ini telah menyebabkan perkembangan yang begitu pesat sehingga penggemar olahraga ini dari berbagai kalangan mulai dari anak sekolah sampai mahasiswa, beberapa di antaranya telah menjadi bapak-bapak muda. Karena banyaknya

peminat olahraga, komunitas telah terbentuk untuk menampung dan mengembangkan keterampilan dan trik mereka.

Menurut Joe Tomlinson, 2004. Olahraga ekstrem mengklasifikasikan olahraga ekstrem ke dalam 3 kategori yaitu kategori darat, udara, dan air. Dalam ketiga kategori ini, masih ada berbagai jenis olahraga ekstrem. Namun, yang paling populer di Indonesia adalah jenis skateboard, BMX, inline skate dan wall climbing.

Indonesia *Open Xtreme Sports Championship* (IOXC)-11 yang kemarin diadakan di alun-alun Kabupaten Karanganyar merupakan ajang olahraga ekstrem terbesar di Asia. Kompetisi tersebut diikuti lebih dari 342 atlet yang datang dari 13 negara berkompetisi di enam cabang olahraga *X-Sports* seperti dari Prancis, Singapura, Jepang, Kanada, Malaysia, Brunei, Australia, Thailand, Filipina, China, Amerika, dan dari Indonesia sendiri. Pembukaan IOXC 2019 dilakukan di lapangan alun-alun Karanganyar yang dibuka oleh bupati Karanganyar dan deputi bidang kebudayaan olahraga kemenpora. Ajang olahraga ekstrim ini diikuti lebih dari 342 peserta dalam berbagai kategori termasuk Aggressive Inline, BMX Freestyle, BMX Flatland, Skateboarding, Wall Climbing, BboyIndo dan Criterium Races. 25 Tim Bboy Indonesia, 150 Divisi BMX, 50 Divisi Skateboard, 80 Divisi Inline Skating, 100 Divisi Lucky Wall Climbing ikuti Acara IOXC 2019. (jateng.tribunnews.com/2019/10/26/ioxc-ke-11-di-karanganyar-kenalkan-pariwisata-melalui-kejuaraan-olahraga)


1.2.1. Komunitas Olahraga Xtreme

Komunitas Extreme Sport lahir dari kesamaan minat, sehingga banyak orang berkumpul dan melakukan kegiatan yang sama untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka. Hal ini memungkinkan komunitas untuk terus melebarkan sayapnya. Komunitas juga bermanfaat karena di dalamnya harus ada tujuan bersama untuk mencapai yang diinginkan dan juga tempat untuk menjalin hubungan yang baik antara satu sama lain. Di kabupaten Karanganyar sendiri

perkembangan olahraga xtreme cukup pesat. Beberapa contoh komunitas *extreme sport* yang ada di karanganyar.

Table 1 beberapa komunitas olahraga xtreme di kabupaten

No	Komunitas	Foto kegiatan
1	<p>Gerilya (Bmx Karanganyar)</p> <p>Gerilya merupakan salah satu komunitas penghobi bmx yang ada di kabupaten karanganyar yang berdiri pada tahun 2012.</p>	 <p>Gambar 1 (Komunitas gerilya bmx karanganyar)</p> <p>(Sumber: https://m.facebook.com/GERILYA-Karanganyar-BMX-214269582002997/?ref=page_internal&mt_nav=0,2022)</p>
2	<p>Karanganyar Skateboarding</p> <p>Komunitas ini merupakan salah satu komunitas skateboard di karanganyar dengan kurang lebih 35 anggota aktif maupun pasif.</p>	 <p>Gambar 2 (Komunitas skateboard karanganyar)</p> <p>(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)</p>
3	<p>MTB Karanganyar tentram</p> <p>Mtb karanganyar tentram adalah komunitas pecinta olahraga downhill di karanganyar yang diketuai oleh Arif nur setyadi dengan 21 anggota aktif.</p>	 <p>Gambar 3 (Acara trabas di tahura kemuning, 2021)</p> <p>(Sumber: dokumentasi narasumber 2022)</p>

NO	Komunitas	Foto kegiatan
4	Panjat Tebing Karanganyar Adalah keluarga besar wallclimbing di karanganyar yang diketuai oleh aan shopuanuddin	 <p data-bbox="995 618 1497 712">Gambar 4 (fasilitas panjat tebing karanganyar, pujasera cangakan, 2022) (Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)</p>

Sumber: Analisa Penulis, 2022

1.2.2. Fasilitas Olahraga Xtreme

Di Kabupaten Karanganyar sendiri tempat untuk mewadahi para pecinta olahraga xtreme masih sangatlah minim, padahal terdapat beberapa komunitas dari olahraga *xtreme* ini namun belum didukung dengan adanya fasilitas atau tempat untuk latihan. Dari hasil *survey* yang saya lakukan yaitu dengan melakukan wawancara dengan mas Busyro salah satu pelaku aktifitas kegiatan *skateboard* di karanganyar, beliau mengatakan untuk skateboard di kabupaten karanganyar sendiri fasilitasnya kurang atau mungkin tidak ada, yang membuat kalau latihan tidak tentu tempatnya atau berpindah-pindah. Biasanya mereka *skateboarding* di taman Pancasila, alun-alun karanganyar. untuk rintangan-rintangannya biasanya mereka hanya memanfaatkan pembatas antara jalan dan pedestrian untuk melakukan *trick-trick* nya..



Gambar 5 (fasilitas skateboard di kabupaten karanganyar)
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2022)

1.2.3. Olahraga xtreme menjadi pengembangan bakat dan prestasi

Walaupun terkadang timbul persepsi negatif masyarakat akan olahraga extreme yang seolah-olah hanya bermain, merusak dan mengganggu fasilitas umum pada saat bermain di jalan atau di trotoar, ternyata dari komunitas olahraga xtreme ini menjadi perhatian bagi kalangan pemuda bahwa olahraga xtreme bukan hanya sekedar hobby saja, melainkan dapat menjadi atlet dimana sekarang ini banyak terselenggara even-even atau pertandingan cabang olahraga extreme ini antara lain Projamp Fest, IOXC (Indonesia *Open X-sport Championship*) dan lain-lain yang tidak menutup kemungkinan dapat menjadi atlet profesional.

Table 2 prestasi dalam olahraga xtreme

No	Gambar	Keterangan
1	 <p data-bbox="419 1229 979 1258">Gambar 6 (peraih juara 1 skateboarder karanganyar)</p> <p data-bbox="419 1288 1094 1346"><i>(Sumber: https://infopublik.id/kategori/nusantara/383019/atlet-karanganyar-berjaya-di-skateboard-ioxc-2019, 2022)</i></p>	<p data-bbox="1129 958 1445 1245">Basral Utomo, juara 1 skateboarder karanganya kategori game of skate di ajang IOXC (Indonesia <i>Open X-sport Championship</i>)-11 di alun-alun karanganyar.</p>
2	 <p data-bbox="419 1686 1034 1715">Gambar 7 (peraih medali atlet panjat tebing karanganyar)</p> <p data-bbox="419 1744 1086 1834"><i>(Sumber: https://solo.suaramerdeka.com/olahraga/pr-052178072/pemanjat-karanganyar-sabet-emas-dan-perunggu-pom-surakarta-di-uin-rm-said, 2022)</i></p>	<p data-bbox="1129 1415 1445 1883">Dua pemanjat tebing Karanganyar meraih dua medali di Pecan Arena. Olahraga Mahasiswa (POM) Surakarta, Universitas Islam Nasional (UIN) Raden digelar. Masa Said Surakarta, (14-15/12/2021) Emas : Yanuar Reza Andriyanto, Perunggu : Devid Oikumene.</p>

Sumber: Analisa penulis, 2022

1.2.4. Membantu Memperkenalkan Brand Lokal

Dalam sebuah komunitas pasti ada penyangga dana atau support pada sebuah acara atau event. Biasanya yang membantu dan memfasilitasi seperti alat-alat, memberi hadiah, *giveaway*. Disitulah biasanya brand lokal akan masuk dan mensponsori komunitas atau pemain yang professional yang dapat membantu juga dalam memasarkan atau mengenalkan produknya. Akan muncul juara dan idola baru bagi para pemuda yang pasti menjadi idola bagi pemula ataupun hanya sekedar mengidolakan penampilan, fashion pada pemain professional. Karena olahraga extreme sangat berbeda dengan olahraga-olahraga biasa yang dimana para pemain atau atlet bebas berkreasi akan fashion atau penampilan, sedangkan di olahraga biasanya para pemain mengenakan seragam. Maka dari itu semakin professional para pemain olahraga xtreme maka bisa menjadi pengangkat brand lokal yang tentunya tidak kalah kualitas dan desainnya dengan brand luar negeri.

1.2.5. Daya Tarik Pengunjung

Karena di Karanganyar sendiri belum ada tempat yang memfasilitasi kegiatan olahraga extreme, dengan dibangunnya *extreme park* akan menjadi wadah bagi para pecinta olahraga *extreme* untuk menyalurkan hobinya dan dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat. Kehadiran *extreme park* ini harapannya dapat membuat para pecinta olahraga xtreme berkumpul bersosialisasi baik dengan teman maupun dengan warga masyarakat sehingga tidak menutup kemungkinan mereka yang mau bergabung dengan komunitas yang sudah ada atau membentuk sebuah komunitas baru karena kesamaan hobi yang mereka miliki.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *nature extreme park* yang dapat mewadahi para komunitas olahraga *extreme* di Kabupaten Karanganyar?
2. Bagaimana Fasilitas yang akan disediakan untuk menunjang aktifitas pada permainan olahraga *extreme*?

1.4. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran dari pengembangan perencanaan dan perancangan Nature Extreme Park yaitu:

1. Memberikan wadah bagi komunitas dan pecinta olahraga ekstrim dengan mendirikan *Nature Extreme Park* yang selaras dan tidak merusak alam atau lingkungan. Sehingga diharapkan mampu mengarahkan kepada hal yang positif dengan menyediakan fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan pada saat melakukan olahraga *extreme*.

Sasaran terbentuknya suatu *Nature Extreme Park* ini dimana keberadaannya tidak membahayakan dan merusak alam, mampu mewadahi aktifitas olahraga *extreme* di kabupaten karanganyar kedepannya.

1.5. Batasan dan Lingkup Pembahasan

Pembahasan berfokus pada ilmu arsitektur terkait dengan permasalahan perencanaan dan perancangan *Nature Extreme Park* yang dapat mencakupi pelayanan bermain dan tempat yang mewadahi aktifitas para komunitas dan pecinta olahraga ekstreme dengan fasilitas yang sesuai di kabupaten Karanganyar.

1.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dan Menyusun laporan ini adalah:

1. Studi Literatur

Melakukan penelitian sastra menggunakan beberapa bahan relevan yang tersedia dari buku, majalah, dan web untuk membuat desain yang matang.

2. Observasi

Melakukan pengamatan dan tinjauan lokasi guna mengamati kondisi fisik suatu objek amatan.

3. Studi Komparasi

Melakukan studi banding dengan sebuah objek yang memiliki kesamaan fungsi untuk mendapatkan referensi atau gambaran terhadap desain.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran umum topik yang diambil dengan menjabarkan latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan dari macam-macam Olahraga *extreme* serta proses dasar program

perencanaan & perancangan arsitektur berupa tinjauan tentang *Extreme Park*.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN PERENCANAAN

Membahas tentang gambaran umum dari lokasi perencanaan tentang data fisik ataupun non fisik dan peraturan daerah yang berlaku untuk acuan dalam pemilihan lokasi. Pada bab ini juga membahas gagasan yang berkaitan dengan perancangan.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menjabarkan tentang uraian dalam analisa yang diterapkan dalam perencanaan dan perancangan desain *Nature Extreme Park* yang terdiri dari konsep makro dan mikro.