

Bab I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Proyek

Pemuda masa kini kian kreatif dan inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan hidup di berbagai bidang. Obsesi dalam memecahkan segala permasalahan dapat dilalui dengan berbagai cara untuk menunjukkan kemampuan secara langsung maupun tak langsung. Pemikiran positif yang banyak tertanam dalam jiwa pemuda masa kini adalah tidak ada sesuatu yang tidak mungkin selama masih ada kemauan dan niat. Salah satunya melewati rintangan dengan jarak yang dirasa tidak mungkin untuk dijangkau, namun hal tersebut dapat direalisasikan dengan sebuah lompatan. Hal ini sangat menginspirasi para pemuda masa kini hampir di seluruh penjuru dunia, di negara Indonesia, bahkan di Kota Semarang pada khususnya hingga muncul suatu gerakan yang dinamakan *parkour*. *Parkour* merupakan sebuah gerakan dengan metoda latihan natural yang bertujuan untuk membantu manusia bergerak dengan cepat dan efisien. Olahraga ini menggunakan beberapa gerakan seperti berlari, memanjat, melompat, dan sebagainya untuk melatih kemampuan manusia melewati segala bentuk rintangan di berbagai situasi dan kondisi di lingkungan alam maupun buatan.

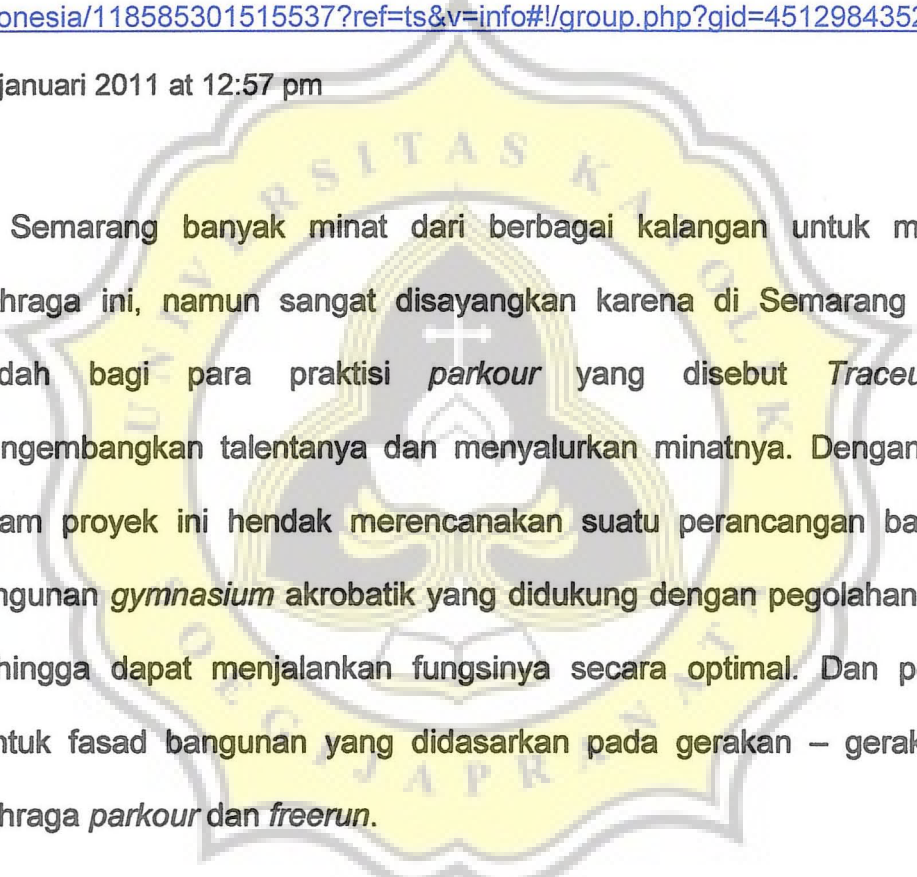
Dengan berkembangnya olahraga *Parkour* dan *Freerun* di Indonesia, saat ini hampir di setiap kota memiliki wakilnya masing - masing. Olahraga ini sudah mulai diminati oleh berbagai kalangan masyarakat dan mulai berkembang di 35 kota di Indonesia*, diantaranya (Balikpapan, Bali, Bandung, Banjarmasin, Batam, Bekasi, Bengkulu, Bogor, Cilacap, Cimahi, Cirebon, Depok, Garut,

Jakarta, Jogja, Kediri, Lampung, Lombok, Makassar, Malang, Manado, Medan, Padang, Palembang, Pasuruan, Pontianak, Purwokerto, Salatiga, Samarinda, Semarang, Solo, Surabaya, Tangerang, Tomohon). Untuk kota Semarang sendiri saat ini sudah ada 60 praktisi *parkour* dan *freerun* yang tetap. Kedepan direncanakan menerima maksimal 15 orang per setengah semester.

[http://www.facebook.com/pages/parkour-](http://www.facebook.com/pages/parkour-indonesia/118585301515537?ref=ts&v=info#!/group.php?gid=45129843527&v=info)

[indonesia/118585301515537?ref=ts&v=info#!/group.php?gid=45129843527&v=info](http://www.facebook.com/pages/parkour-indonesia/118585301515537?ref=ts&v=info#!/group.php?gid=45129843527&v=info) –

11 januari 2011 at 12:57 pm



Di Semarang banyak minat dari berbagai kalangan untuk mempelajari olahraga ini, namun sangat disayangkan karena di Semarang tidak ada wadah bagi para praktisi *parkour* yang disebut *Traceurs* untuk mengembangkan talentanya dan menyalurkan minatnya. Dengan demikian dalam proyek ini hendak merencanakan suatu perancangan baru berupa bangunan *gymnasium* akrobatik yang didukung dengan pengolahan *landscape*. Sehingga dapat menjalankan fungsinya secara optimal. Dan pengolahan bentuk fasad bangunan yang didasarkan pada gerakan – gerakan dalam olahraga *parkour* dan *freerun*.

Saat ini kita tidak menjumpai adanya *Gymnasium* dengan fasilitas yang lengkap di Semarang, dimana *Gymnasium* senam lantai merupakan faktor pendukung utama untuk melatih gerakan dasar *freerun* dan sebagai tempat untuk mencari variasi *tricks* yang baru. Untuk saat ini *Praktisi parkour* dan *freerun* berlatih di tempat seadanya, seperti di pantai Maron, Taman KB, Tugu Muda dan lokasi bangunan beratap datar dengan didukung bentuk bangunan

yang berlevel. dengan demikian akan ada kemungkinan kegiatan ini dapat mengganggu aktifitas masyarakat lainnya yang ada di lokasi tersebut, karena itu perencanaan pusat pelatihan ini diharapkan dapat menjadi pusat berlatih *parkour* dan *freerun* bagi masyarakat dan tidak mengganggu aktivitas masyarakat lainnya,

1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Tujuan dari proyek "pusat pelatihan olahraga *parkour* dan *freerun* di Semarang" antara lain :

- Mendesain pusat pelatihan olahraga *parkour* dan *freerun* yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat yang berminat terhadap olahraga tersebut.
- Mengarahkan desain pelatihan olahraga *parkour* dan *freerun* yang estetis dan *stylish* sesuai dengan gerakan *parkour* dan *freerun* yang mengutamakan keindahan dalam gerak.
- Menghilangkan citra yang buruk dimata masyarakat terhadap olah raga ini, dengan sebuah bentukan arsitektural, yang kebanyakan masyarakat menilai olahraga ini merupakan olahraga yang merusak dan tidak layak untuk dikembangkan.

Sasaran yang dituju dalam perencanaan proyek ini adalah pusat pelatihan *parkour* dan *freerun* ini ditujukan khususnya untuk masyarakat Kota Semarang dengan *range* usia 9 – 30 tahun tanpa membedakan status sosial.

1.3. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam proyek ini mencakup tentang :

- Fungsi proyek, terdiri dari fungsi utama, penunjang, dan pendukung.
- Aktivitas – aktivitas yang dilakukan didalam proyek ini.
- Fasilitas – fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas yang ada, dengan didasarkan pada standard kenyamanan gerak manusia terhadap ruang yang dibutuhkan.
- Studi kasus proyek sejenis serta teori – teori yang berkaitan dengan perancangan tersebut.
- Studi analisa tentang lokasi dan tapak terpilih yang sesuai dengan proyek.

1.4. Metoda Pembahasan

Metoda Pengumpulan Data : Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menjabarkan proyek ini adalah dengan pengumpulan data secara primer dengan interview dengan orang yang berkompeten dibidangnya, dan sekunder.

- **Data Primer :** Pengambilan data melalui observasi langsung ke proyek yang mendukung proyek sejenis, yaitu ke *gymnasium* senam lantai di UNNES dan stadion Gelora Bung Karno, Jakarta. Melalui observasi, pengambilan data dilakukan dengan cara pengambilan gambar (foto) dan pendataan fasilitas-fasilitas yang akan dikembangkan dalam proyek ini.
- **Data Sekunder :** Pengambilan data sekunder dengan cara studi literatur dan media elektronik (internet). Pengambilan data dengan cara ini pun dilengkapi pula dengan argumen dan data-data yang didapat dari proses interview pihak terkait, seperti pendiri olah raga parkour di Indonesia, ketua parkour dan feerun di kota Solo, salatiga, dan sekitarnya.

Metoda Penyusunan dan Analisa

- Metoda penelitian karakteristik masalah yang berkaitan dengan latar belakang dan kondisi saat ini dari objek yang diteliti serta melibatkan interaksi dari lingkungannya.
- Metoda penelitian opini yang melakukan penelitian melalui data, fakta, maupun responden yang ada.
- Metoda penelitian empiris dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi terhadap lokasi maupun berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

Metoda Pemrograman : Metoda pemrograman yang ditetapkan berupa pendekatan analisis arsitektural yang meliputi :

- Analisis pendekatan konteks lingkungan, pendekatan analisis kompleks, pendekatan masing – masing fungsi (pelaku, aktivitas, fasilitas, organisasi ruang, besaran ruang, luas lahan), dan analisis fungsi.
- Analisis kinerja ruang (penghawaan, pencahayaan, akustik, bahan bangunan)
- Analisis lokasi (karakteristik dan kelayakan lokasi yang dipilih)
- Analisis teknologi (struktur dan utilitas)

Metoda Perancangan Arsitektur : Metode ini dimulai dari Landasan Teori dan Program (LTP) yang diikuti dengan Rancangan Skematik (*Schematic Design*) dan Pengembangan Desain (*Design Development*). Metode tersebut disertai dengan sebuah maket studi.

1.5. Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan : uraian yang mengantar, mendahului dan mengenalkan awal seluruh materi Landasan Teori dan Program. Bab ini berisi latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan dan metode pembahasan.

Bab II. Tinjauan Proyek : berisi uraian tentang tinjauan umum dan tinjauan khusus proyek serta kesimpulan, batasan dan anggapan. Tinjauan umum berisi gambaran umum, latar belakang – perkembangan – trend, lingkup pembahasan dan metode pembahasan. Sedangkan tinjauan khusus berisi terminology, kegiatan, spesifikasi dan persyaratan desain, deskripsi konteks desa, studi banding, dan permasalahan desain.

Bab III. Analisa Pendekatan Program Arsitektur : pada bab ini berisi analisa pendekatan arsitektur, analisa pendekatan sistem bangunan dan analisa konteks lingkungan. Analisa pendekatan arsitektur berisi studi aktivitas, studi fasilitas. Analisa pendekatan sistem bangunan berisi studi system struktur dan enclosure, studi sitem utilitas, studi pemanfaatan teknologi. Sedangkan analisa konteks lingkungan berisi studi tentang kondisi ekisting tapak beserta lingkungan sekitar.

Bab IV. Program Arsitektur : bab ini berisi konsep program, tujuan perancangan, factor penentu perancangan, faktor persyaratan perancangan, dan program arsitektur yang berisi program kegiatan, program sistem struktur, program sistem utilitas dan program lokasi dan tapak.

Bab V. Kajian Teori : berisi kajian teori tentang penekanan desain dan permasalahan dominan. Masing – masing kajian teori meliputi uraian interpretasi dan elaborasi, studi preseden, dan kemungkinan penerapan teori.

DAFTAR PUSTAKA : berupa pustaka umum untuk kepentingan penyusunan program, pustaka khusus, dan majalah atau jurnal arsitektur.

LAMPIRAN : berisi gambar - gambar atau tulisan bahasan yang mendukung dalam penyusunan laporan.

