

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Olahraga merupakan sesuatu aktivitas fisik yang tersusun dengan sistematis untuk menggapai tujuan tertentu. Menurut undang - undang No 3 Tahun 2005 tentang SKN (Sistem Olahraga Internasional) yang berisikan setiap warga negara berhak untuk berolahraga yang nantinya dibagi menjadi 3 ruang lingkup, yaitu yang pertama pendidikan, prestasi, dan terakhir untuk rekreasi. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi mental manusia dan spiritual dalam kehidupan sehari - hari. Olahraga mempunyai banyak bidang maupun cabang yang termasuk atletik, olahraga extreme, bela diri, pikiran, renang, dan olahraga berkelompok.

Olahraga extreme merupakan olahraga yang mengandalkan kecepatan, ketinggian dan adrenalin bagi para atlet yang melakukan olahraga tersebut. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia maupun di Indonesia saat ini. Indonesia merupakan tempat bagi para peminat cabang olahraga extreme. Berasal dari Eropa dan Amerika Serikat olahraga ini berkembang sampai ke Indonesia karena sudah masuk ke cabang olahraga di Olimpiade terutama pada olahraga ekstreme yang menggunakan roda seperti skateboard, inline skate, bmx, dan scooter.

Olahraga ini banyak diminati oleh anak muda maupun dewasa karena budaya yang mereka bawa bisa sampai berkembang disini. Perkembangan olahraga extreme cukup tinggi terutama pada kota - kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Bali yang menjadi pusat olahraga extreme di Indonesia. Sebagai tempat untuk membangun komunitas dan tempat untuk mengasah kemampuan untuk olahraga ini sering mengadakan event kejuaraan berskala lokal, nasional hingga internasional.

Terdapat atlet muda asal Bali, Indonesia berumur 20 tahun yang sudah sering mengikuti sekaligus menjuarai kejuaraan lomba internasional dan mendapatkan sponsor besar. Sanggoe Dharma Tanjung merupakan atlet skateboard pro yang membuat peluang bagi para skateboarder muda maupun tua untuk tetap melakukan olahraga tersebut yang di Indonesia sendiri belum banyak yang mengapresiasi olahraga tersebut. Atlet muda asal Bali ini telah menjuarai :

- Peringkat 1 - Southeast Asia Games Street (2019)
- Peringkat 2 - Asian Games Street (2018)
- Peringkat 2 - Asian Skateboarding Championships (2016)

dan masih banyak lagi pengalaman kejuaraan internasional yang belum mendapatkan peringkat melainkan hanya dapat perolehan point untuk ranking dunia.



Gambar 1. Sanggoe Dharma
Sumber : theboardr.com



Gambar 2. Sanggoe Dharma
Sumber : theboardr.com

Menjuarai lomba tingkat internasional dan mendapatkan sponsor besar merupakan mimpi dari semua atlet olahraga extreme. Dampak dari Sanggoe sangat membuka jalan lebar untuk para atlet dari Indonesia berkembang dan bisa dilihat oleh orang luar maupun sponsor yang masuk ke Indonesia. Dengan memberikan fasilitas yang layak akan membuat para atlet berkembang ke tingkat selanjutnya.

Ibu kota Jawa Tengah yang berada di kota Semarang ini mempunyai banyak komunitas olahraga ekstrem seperti skateboard, bmx, dan inline skate yang sampai saat ini masih aktif dan berjalan hingga sekarang. Tidak adanya fasilitas yang layak untuk berkembang di Semarang membuat para peminat olahraga ini tidak mempunyai tempat untuk berlatih maupun mengasah kemampuan mereka. Dengan demikian akan berdampak ke fasilitas umum yang dipakai untuk berlatih seperti trotoar jalan, dan fasilitas umum yang biasa digunakan untuk pejalan kaki akan perlahan rusak karena digunakan untuk latihan.



Gambar 3. Permasalahan di Semarang
Sumber : (Radar Jateng)

Kenapa Semarang memutuskan Skatepark karena banyak sekali peminat dari muda hingga tua yang tidak memiliki tempat bermain yang bagus untuk bermain. Semarang mempunyai skatepark di Tri Lomba Juang Semarang yang bisa dibilang terlalu kecil, menggunakan material yang gampang rusak, dan tidak menggunakan persyaratan skatepark pada umumnya. Kurangnya sdm dari pemerintah untuk dekat dengan komunitas sangat terasa bagi komunitas olahraga extreme karena hanya bisa membuat asal - asalan yang hanya akan membuang lahan menjadi sia - sia tidak terpakai.

Perkembangan olahraga extreme di Semarang seperti skateboard, bmx, dan inline skate ini sangat solid dari tahun ke tahun dan banyak juga yang berasal dari luar kota untuk bergabung untuk mengikuti komunitas tersebut. Sudah banyak generasi yang dilahirkan pada skena komunitas ini tetapi perhatian pemerintah terhadap olahraga extreme di Semarang ini sangat rendah. Kurangnya perhatian yang terutama dalam penyediaan fasilitas untuk mendukung olahraga extreme ini. Hal ini merupakan salah satu dari sekian banyak hambatan untuk berkembangnya olahraga extreme di Semarang. Terdapat komunitas pada berbagai macam olahraga extreme yang ada di Semarang. Namun untuk data pemain atlit yang pasti hanya beberapa orang karena olahraga ini sudah seperti lifestyle bagi para peminatnya. Namun terbilang banyak dan bisa dihitung pada event besar tahunan.

Olahraga extreme banyak diminati karena menguji adrenalin para penonton maupun atlet yang nantinya bisa menjadikan ketertarikan dari masyarakat sekitar, luar kota, maupun luar negeri. Pusat pelatihan ini bisa menjadi destinasi wisata seperti yang ada di Bali karena memiliki fasilitas terbaik dan paling banyak dikunjungi. Untuk pusat pelatihan olahraga ekstreme akan berisikan seperti skatepark, pumping track, maupun roller skate rink. Dengan ini Pusat Pelatihan Olahraga Extreme bisa menjadi daya tarik kota Semarang untuk dikunjungi karena mempunyai arena olahraga ekstreme yang layak dan mempunyai fasilitas yang lengkap.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa olahraga extreme di Semarang masih sepenuhnya belum di beri fasilitas atau diwadahi. Oleh karena itu diperlukan sebuah pusat pelatihan olahraga extreme di Semarang yang bisa dan dapat menampung bermacam kegiatan extreme. Termasuk sebagai pusat pelatihan dan arena untuk lomba. Pusat pelatihan olahraga extreme ini juga dapat dijadikan sebagai wadah untuk masyarakat dan sekitarnya untuk mempelajari Olahraga extreme dari amatir menjadi ahli dan kedepannya akan memiliki nilai komersial sebagai destinasi wisata maupun edukasi.

Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Kontemporer (*Industrial*) akan menambah fungsi bangunan tersebut agar memiliki bentuk bangunan yang cocok di segala zaman atau

Timeless. Hubungan antara arsitektur kontemporer dengan pusat pelatihan olahraga ini yaitu membuat tempat maupun fasilitas umum yang bisa digunakan di segala zaman. Penggabungan Bentang lebar dan bangunan pendukung yang memiliki zona aktivitas berbeda nantinya akan terdapat ruang indoor maupun outdoor yang dibedakan dengan kategori olahraga maupun kapasitas masing-masing.

1.2 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari perancangan Pusat Pelatihan Olahraga Extreme di Semarang dapat diketahui masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan bangunan Pusat Pelatihan Olahraga Extreme agar olahraga tersebut dapat bermanfaat dan menarik perhatian untuk pecinta olahraga extreme maupun para generasi muda?
2. Bagaimana tata ruang bangunan Pusat Pelatihan Olahraga Extreme di Semarang agar memiliki sirkulasi yang baik untuk pengguna nya?
3. Bagaimana agar setiap ruangan memiliki standar persyaratan yang sesuai dengan standar nasional maupun internasional?

1.3 Tujuan

Tujuan dan manfaat dari perancangan Pusat Pelatihan Olahraga Extreme di Semarang adalah sebagai berikut :

1. Bermanfaat bagi masyarakat Semarang khususnya generasi muda dan komunitas agar dapat berkembang dari bakat maupun prestasi di bidang olahraga tersebut.
2. Sebagai wadah komunitas olahraga extreme di Semarang dengan fasilitas yang sesuai dengan tingkat nasional maupun internasional.
3. Gedung yang dapat memberikan edukasi, prestasi, dan rekreasi.

1.5 Orisinalitas

NO	JUDUL PENELITIAN	NAMA PENULIS	TAHUN PENELITIAN	PEMBAHASAN
1	Taman Olahraga Extreme	Akhdiyati Rosidi - UIN Malang	2011	Analogi Mekanik Roda
2	Pusat Pelatihan Olahraga Extreme	Dhika Dewantara - UNIKA Soegijapranata	2022	Informasi & Perancangan Bangunan