

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perkembangan *Extreme Sport* di Bali

Faktor pendukung dari berkembangnya *extreme sport* di Bali adalah potensi alamnya yang berupa pantai, sungai, gunung, dan bukitnya. Potensi alam tersebut menjadikan pulau Bali sebagai tempat berlangsungnya kejuaraan-kejuaraan olahraga tersebut baik yang bertaraf nasional maupun internasional.

Perkembangan *extreme sport* di Bali berupa adanya kejuaraan-kejuaraan, menarik minat wisatawan yang memiliki hobby pada olahraga ini untuk turut berkompetisi. Kejuaraan tersebut secara otomatis juga menarik minat para perusahaan pabrikan produk yang bergerak di bidang yang sama untuk memberikan sponsor baik pada penyelenggaraannya maupun pada atlet-atlet yang berkompetisi.

Berikut adalah kegiatan *extreme sport* yang dilaksanakan di Bali dalam kurun waktu tahun 2006-2007.

Tabel 4.1. Kegiatan *Extreme Sport* yang Diadakan di Bali Tahun 2006

No.	Waktu	Event/kejuaraan	Lokasi	Keterangan
1.	17 – 18 Mei 2006	<i>Rusty Surf Contest</i>	Pantai Suluban Uluwatu	<i>Surf competition</i>
2.	21 Mei 2006	<i>Volcom Stones Swordfish Surf Series</i>	Pantai Medewi, Negara	<i>Surf competition</i>
3.	Mei 2006	<i>Rip Curl Training Camp</i>	Pantai Keramas, Gianyar	<i>Surf competition</i>
4.	6-10 Juli 2006	Kejurnas Panjat Tebing Yunion II 2006	GOR Ngruh Rai Bali	<i>Climbing competition</i>
5.	12 - 16 Juli 2006	<i>Asian Youth Cup 2006</i>	<i>Xtreme Store Outdoor Climbing Wall</i>	<i>Climbing competition</i>
6.	1 Agustus 2006	<i>Volcom Stone's Flying Fish Surf Series</i>	Pantai Kuta	<i>Surf competition</i>
7.	2 Agustus 2006	<i>Volcom Stone's Totally Custaceous Tour</i>	Pantai Kuta	<i>Surf competition</i>

8.	15 Agustus 2006	<i>Indonesian King of Grooms</i>	Pantai Kuta	<i>Surf competition</i>
9.	21 – 25 Agustus 2006	<i>Aloha Garuda Travel Scene Cup</i>	Pantai Keramas, Gianyar	<i>Surf competition</i>
10.	25 – 15 September 2006	<i>Rip Curl Cup Indonesian Surf Champion</i>	Pantai Padang-padang	<i>Surf competition</i>
11.	16 – 24 September 2006	Kuta Karnival IV	Pantai Kuta	<i>Surf, Skate, BMX, Climbing competition</i>
12.	November 2006	Kejuaraan Layar ASEAN		<i>Windsurfing competition</i>

Sumber: Hasil survey kumpulan literatur, 2008

Tabel 4.2. Kegiatan *Extreme Sport* yang Diadakan di Bali Tahun 2007

No.	Waktu	Event/kejuaraan	Lokasi	Keterangan
1.	2-5 Agustus 2007	<i>Billabong Pro Junior Series Indonesia</i>	Pantai Canggu	<i>Surf competition</i>
2.	2007	<i>BASE Open Competition</i>	Mall Bali Galleria	<i>Skateboarding competition</i>
3.	12 Oktober 2007	<i>Oakley Presents Surf For Bali Kids</i>	Pantai Kuta	<i>Charity Dinner</i>
4.	14 Juli 2007	<i>Oakley Thump Pro Surfing Competition</i>	Pantai Bingin	<i>Surf competition</i>
5.	2007	<i>Oakley Surfing Competition</i>	Pantai Kuta	<i>Surf competition</i>
6.	27 Mei 2007	<i>Oakley BLOC Junior Challenge</i>	Pantai Padma	<i>Surf competition</i>
7.	23 April 2007	<i>Indonesian Surfing Championship (ISC)</i>	Pantai Sanur	<i>Surf competition</i>
8.	31 Mei-3 Juni 2007	<i>Billabong Pro Junior Series 07 Indonesia (Series I)</i>	Pantai Keramas, Gianyar	<i>Surf competition</i>
9.	29 Juni-1 Juli 2007	<i>Billabong Pro Junior Series 07 Indonesia (Series II)</i>	Kuta Reef	<i>Surf competition</i>
10.	2-5 Agustus 2007	<i>Billabong Pro Junior Series 07 Indonesia</i>	Pantai Canggu	<i>Surf competition</i>

		(Series III)		
11.	9-29 April 2007	<i>Rusty Rumble in The Jungle</i>	Pantai Bangsal Sanur	<i>Surf competition</i>
12.	13 Mei 2007	<i>Rip Curl GromSearch III</i>	Pantai Medewi Negara	<i>Surf competition</i>
13.	15 Juli 2007	<i>Rip Curl GromSearch IV</i>	<i>Halfway Beach</i> Kuta	<i>Surf competition</i>
14.	28 Oktober 2007	<i>Rip Curl GromSearch National Final</i>	Pantai Keramas, Gianyar	<i>Surf competition</i>
15.	14-21 Oktober 2007	<i>Oakley Surf for Bali Kids</i>	Pantai Canggu	<i>Surf competition</i>
16.	30 November – 2 Desember 2007	<i>Indonesia Open Extreme Sport Championship (IOXC)</i>	BASE Skatepark	<i>Skateboarding Competition</i>
17.	1-9 September 2007	Kuta Karnival V	Pantai Kuta	<i>Surf, skate, BMX, Climbing competition</i>

Sumber: Hasil survey kumpulan literatur, 2008

Dari sejumlah kegiatan *extreme sport* yang diadakan di Bali pada tahun 2006-2007, kegiatan *surf competition* adalah yang paling sering dikompetisikan. Kompetisi tersebut disponsori langsung oleh perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang olahraga *surfing* yang bertujuan untuk promosi produk *surfing*nya serta sebagai wadah untuk mencari *surfer-surfer* muda berbakat di seluruh dunia.

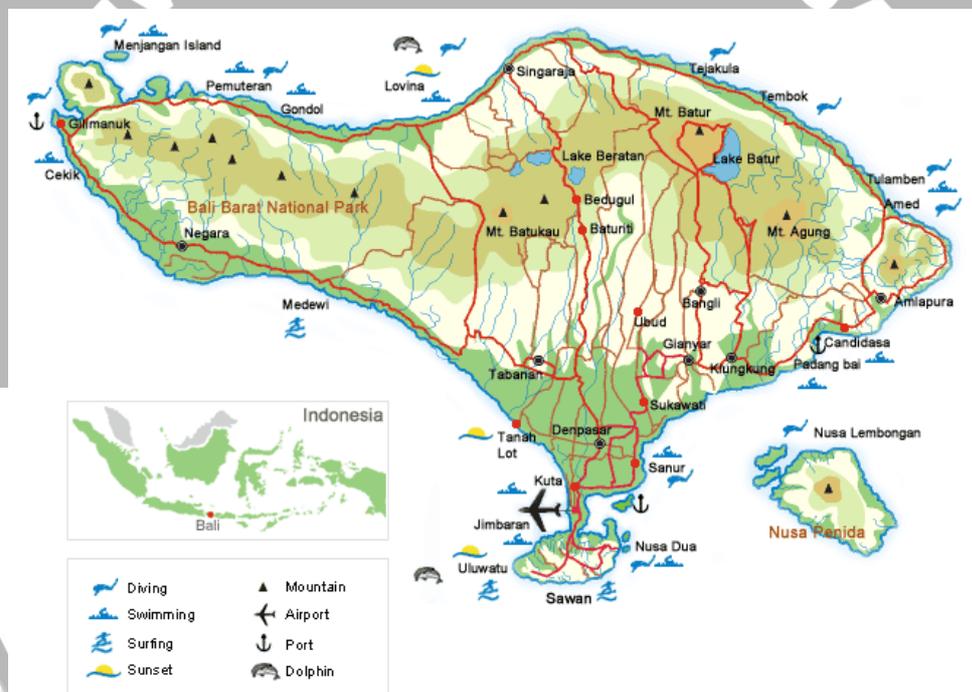
Kompetisi yang diadakan di Bali sebagian besar diselenggarakan oleh pihak swasta yang bergerak dalam dunia *extreme sport* dengan didukung oleh pihak-pihak instansi daerah yang bertujuan untuk mengembangkan dunia *extreme sport* dan mendukung pariwisata daerah.

4.2. Tinjauan Kawasan Perancangan

4.2.1. Karakteristik Pulau Bali

Propinsi Bali terdiri atas beberapa pulau, yaitu Pulau Bali, Pulau Nusa Penida, Pulau Nusa Ceningan, Pulau Nusa Lembongan, Pulau Nusa Serangan, dan Pulau Menjangan. Luas wilayah Pulau Bali secara keseluruhan 5.632,86 km² dan jumlah penduduknya 3.156.392 jiwa dengan kepadatan 517 jiwa/km². Batas-batas wilayah Pulau Bali

- Sebelah Utara dengan Laut Jawa
- Sebelah Selatan dengan Samudera Indonesia
- Sebelah Barat dengan Selat Bali/Provinsi Jawa Timur
- Sebelah Timur dengan Selat Lombok/Pulau Lombok



Gambar 4.1. Peta Pulau Bali

Sumber: baliantiqueco.tripod.com/Peta_Bali.htm

Secara administrasi Propinsi Bali dibagi menjadi 9 daerah tingkat II (8 Kabupaten dan 1 Kotamadya) 51 kecamatan, 565 desa, dan 79 kelurahan. Secara geografis Propinsi Bali terletak antara 8°3'40" - 8°50'48" Lintang Selatan dan 114°25'53" - 115°42'40" Bujur Timur. Relief dan topografinya menunjukkan di tengah - tengah Pulau Bali – terbentang pegunungan yang memanjang dari barat ke timur dan di antara pegunungan itu ada gunung berapi, yaitu Gunung Agung (3.140m) dan Gunung Batur (1.717m). Selain itu, di Propinsi Bali terdapat empat buah danau, yaitu Danau Beratan (375,6 Ha), Danau Buyan (336 Ha),

Danau Tamblingan (110 Ha), dan Danau Batur (luas, 1.607,5 Ha). Sungai yang bersumber dari hutan dan danau tersebut kebanyakan mengalir ke daerah selatan, seperti Sungai Unda, Sungai Petanu, Sungai Ayung, Sungai Pulukan, dan Sungai Loloan.

Wilayah Bali termasuk daerah beriklim tropis yang dipengaruhi oleh angin musim yang berganti setiap enam bulan sekali. Daerah Bali memiliki dua musim, yaitu musim kemarau (April-Oktober) dan musim hujan (Oktober-April). Temperatur udara bervariasi antara 24,0 derajat Celcius dan 30,8 derajat Celcius. Curah hujan dalam lima tahun terakhir bervariasi antara 893,4 mm terendah dan 2.702,6 mm tertinggi untuk rata-rata tahunan. Kelembapan udara berkisar antara 90% dan pada musim hujan bisa mencapai 100%, sedangkan pada musim kering mencapai 60%.



Gambar 4.2. Sunset Pantai Kuta

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

Penduduk Bali sebagian besar beragama Hindu dan bekerja di sektor pariwisata dan budaya. Keragaman potensi alam dan budaya menjadikan Pulau Bali sebagai daerah tujuan wisata utama di Indonesia dan menjadi obyek eksplorasi bagi para penggiat *extreme sport* dari seluruh dunia.

4.2.2. Karakteristik Kabupaten Badung

Kabupaten Badung merupakan salah satu dari 9 Kabupaten dan/kota yang terdapat di Propinsi Bali dan terletak di tengah-tengah Pulau Bali membujur dari utara sampai ujung selatan. Pada bagian utara berbatasan dengan Kabupaten Buleleng, bagian barat berbatasan dengan Kabupaten Tabanan, sedangkan pada bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Bangli, Gianyar serta kota Denpasar. Secara fisik mempunyai bentuk yang unik, menyerupai sebilah keris. Keunikan ini kemudian diangkat menjadi Lambang Daerah, dimana didalamnya terkandung semangat dan jiwa yang sangat erat hubungannya dengan perjalanan historis wilayah ini, yaitu peristiwa “Puputan Badung”. Semangat itu

pula yang melandasi motto Kabupaten Badung yaitu “Cura Dharma Raksasa” (Kewajiban Pemerintah untuk melindungi kebenaran dan rakyatnya).



Gambar 4.3. Peta Kabupaten Badung

Sumber: www.bappeda.badungkab.go.id/peta-kabupaten.htm

Kabupaten Badung memiliki luas wilayah 418,52 km² yang meliputi 6 Kecamatan, yaitu Kecamatan Petang, Abiansemal, Mengwi, Kuta, Kuta Utara, dan Kuta Selatan yang terdiri dari 40 Desa dan 16 kelurahan, 5 Desa Persiapan, 328 Dusun persiapan 119 Lingkungan, 28 lingkungan Persiapan, 119 Desa Adat dan 522 Banjar serta 522 Sekeha Teruna. Kabupaten Badung merupakan daerah beriklim tropis yang mengenal dua musim, yaitu musim kemarau (April-Oktober) dan musim hujan (November-Maret). Temperatur udaranya berkisar antara 24,00 C sampai 30,80 C, dengan rata-rata curah hujan per tahun berkisar antara 893,4 mm sampai 2.702,6 mm dan kelembaban udara rata-rata 79 %. Jenis flora dan faunanya juga tergolong daerah tropis.

Jumlah penduduk sampai bulan Juni tahun 2001 sebanyak 332.265 orang dengan dengan kepadatan 794 jiwa setiap km² menurut data registrasi penduduk kantor Statistik kabupaten Badung. Dan pendapatan asli daerah pada tahun 2000 sebesar Rp. 203,861 milyar rupiah dari target sebesar 153,790 milyar rupiah, sedangkan sampai bulan Juni 2001 realisasi PAD sebesar 170,176 milyar rupiah dari target sebesar 332.725 milyar rupiah. Sebagian besar penduduknya menganut agama Hindu, dengan kegiatan upacara keagamaan dan adatnya yang unit dan menarik terus berlangsung sepanjang waktu. Bahasa pengantar

yang umum digunakan masyarakat yaitu Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia serta sedikit Bahasa Inggris dengan mata pencaharian utama dari sektor pertanian, perdagangan dan jasa. Pendapatan daerah sebagian besar bersumber dari sektor pariwisata.

Menyesuaikan kondisi dan potensi wilayah, kabupaten Badung dibagi menjadi 3 (tiga) wilayah pembangunan terdiri dari :

- Wilayah pembangunan Badung Utara yang meliputi Kecamatan Petang dan Abiansemal dengan dominasi aktivitas perkebunan yang diarahkan kepada komoditi ekspor dan penunjang pariwisata, potensi alam untuk obyek pariwisata, konservasi air tanah, industri kecil dan kerajinan, dengan potensi kepariwisataan yang diarahkan pada wisata agro dan wisata petualangan dengan tidak mengganggu fungsi kawasan tersebut sebagai kawasan penyangga dan lindung.
- Wilayah pembangunan Badung Tengah meliputi kecamatan Mengwi dengan dominasi aktivitas pertanian tanaman pangan, pariwisata, pengembangan fisik wilayah kota dan lain sebagainya. Pengembangan potensi kepariwisataan Badung Tengah ini diarahkan pada pariwisata budaya.
- Wilayah pembangunan Badung Selatan yang meliputi Kecamatan Kuta, Kuta Utara, Kuta Selatan dengan dominasi aktivitas pariwisata, perdagangan, pusat pendidikan dan lain sebagainya yang pengembangan potensi kepariwisataan diarahkan sebagai kawasan pariwisata dengan penyediaan berbagai fasilitas kepariwisataan. Secara umum pengembangan kepariwisataan di kabupaten Badung dilakukan secara selektif dengan selalu berpedoman pada Pariwisata Budaya. Potensi alam, sarana rekreasi dan lain-lain hanya merupakan penunjang kepariwisataan di Kabupaten Badung.

4.2.3. Karakteristik Kawasan Kuta

1. Keadaan dan Karakter Fisik Kawasan

Pada bagian ini menguraikan mengenai kondisi fisik dasar dan fisik buatan Kawasan Kuta berdasarkan kondisi eksisting, yang menyangkut hal-hal sebagai berikut : Orientasi Geografis/Administratif, Topografi, Morfologi dan Geologi, Tanah, Iklim, Hidrologi/Hidrogeologi, Geologi/Geologi Tata Lingkungan, Penggunaan Lahan, dan Kelautan.

a. Orientasi Geografis/Administrasi

Secara geografis lokasi Kawasan Kuta terletak antara $08^{\circ}36'09''$ – $08^{\circ}50'57''$ LS dan $115^{\circ}05'02''$ – $115^{\circ}14'23''$ BT, dengan luas wilayah sekitar 15.521 Ha yang terdiri dari

3 (tiga) kecamatan, yaitu Kecamatan Kuta Utara mencakup 6 (enam) desa/kelurahan, Kecamatan Kuta mencakup 5 (lima) desa/kelurahan, serta Kecamatan Kuta Selatan mencakup 6 (enam) desa/kelurahan.

Tabel 4.3. Pembagian Adminitrasi Kawasan Kuta

No.	Desa/Kelurahan	Luas Aministrasi (Ha)
I	Kec. Kuta Utara	3.386,00
1	Kerobokan Kelod	526,00
2	Kerobokan kaja	530,00
3	Kerobokan	542,00
4	Tibubeneng	650,00
5	Canggu	523,00
6	Dalung	615,00
II	Kec. Kuta	1.752,00
1	Kuta	782,00
2	Legian	305,00
3	Seminyak	206,00
4	Tuban	268,00
5	Kedonganan	191,00
III	Kec. Kuta Selatan	10.113,00
1	Pecatu	2.641,00
2	Ungasan	1.462,67
3	Benoa	2.828,00
4	Tj. Benoa	239,00
5	Jimbaran	2.050,00
6	Kutuh	892,33
Total Kawasan Kuta		15.251,00

Sumber : Kuta dalam angka tahun 2001 & Hasil Perhitungan

b. Topografi, Morfologi dan Geologi

Secara garis besar kondisi morfologi Kawasan Kuta terbagi menjadi 2 (dua) bagian. Di Kecamatan Kuta Selatan umumnya berbukit-bukit terutama di Desa Pecatu, Unggasan, Jimbaran dan Kutuh serta sebagian Desa Benoa dengan kemiringan lereng berkisar antara 5-30%. Sedangkan di Kecamatan Kuta dan Kecamatan Kuta Utara umumnya berupa dataran rendah dengan ketinggian berkisar antara 0-25 m di atas permukaan laut.

Berdasarkan hasil perhitungan klasifikasi kelerangan (kemiringan lereng), sebagian besar Kawasan Kuta Utara dan Kecamatan Kuta termasuk kedalam klasifikasi kelerangan antara 0 - 3%, sedangkan untuk Kecamatan Kuta Selatan termasuk klasifikasi kemiringan lereng 0 - 3% pada bagian Barat dan 4 – 8% s/d 9 – 15% sebelah Timur, sedangkan kondisi geologi Kawasan Kuta seperti diuraikan di bawah ini:

1. Kecamatan Kuta Utara umumnya merupakan tanah lempung dengan kedalaman 1,5 – 4 meter. Tanah lempung Kerobokan mempunyai kembang susut tinggi, bersifat lengket dan lembek pada musin hujan dan pecah-pecah

pada musim kemarau. Lapisan dibawahnya berupa cadas muda sampai cadas keras.

2. Kecamatan Kuta pada umumnya merupakan lapisan tanah lembek berupa lempung pada daerah permukaan tanah. Lapisan pasir ditemui pada kedalaman 5 meter ke bawah.
3. Daerah Kelan dan Tuban merupakan daerah peralihan dari lapisan limestone menjadi lapisan lempung dan pasir. Pada kedalaman 20 meter masih ditemui lapisan karang.
4. Lapisan tanah untuk Kecamatan Kuta Selatan terdiri dari limestone sampai kedalaman 30 meter dibawah muka tanah. Di daerah pantai Selatan terdiri dari lapisan karang keras. Hal ini dapat diamati misalnya di daerah Pura Uluwatu, walau karang ini mengalami pelapukan oleh angin dan gerusan air laut.

Lapisan tanah pada suatu lokasi akan sangat berbeda dengan di lokasi yang lain. Hal ini disebabkan oleh proses pembentukan lapisan tanah tersebut. Oleh karena itu sangat disarankan untuk melakukan penelitian tanah di laboratorium tanah untuk setiap pengurusan ijin bangunan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kegagalan pondasi baik daya dukung maupun penurunan (*settlement*) dari pondasi bangunan.

c. Tanah

Jenis tanah yang mendominasi adalah jenis tanah Mediteran, Latosol dan Regosol. Pada kawasan bagian Selatan terutama pada daerah yang berbukit-bukit, dominasi jenis tanahnya berupa Mediteran yang terbentuk dari bahan induk berupa batu gamping dan batu kapur karang. Bergeser ke sebelah Tengah dan Utara (termasuk sebagian Kecamatan Kuta dan Kecamatan Kuta Utara) jenis tanah yang dominan berupa Latosol yang terbentuk dari abu dan tufa volkan intermedier, batuan volkan basis. Sedangkan jenis tanah disekitar pantai yang membentang mengelilingi Kawasan Kuta, jenis tanah yang dominannya berupa Regosol yang terbentuk dari abu volkan intermedier, dan endapan laut.

d. Iklim

Berdasarkan klasifikasi Smith dan Ferguson, Kawasan Kuta termasuk tipe iklim E, yang dicirikan dengan adanya rata-rata bulan basah sebanyak 5-6 bulan dan bulan kering rata-rata 5-6 bulan. Bulan basah adalah bulan-bulan yang mempunyai curah hujan lebih dari 100 mm/bulan dan bulan kering adalah bulan yang mempunyai curah hujan kurang dari 60 mm/bulan.

Iklim yang terjadi di daerah *equatorial* (lintang rendah) hanya mengenal dua musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Musim penghujan dipengaruhi oleh massa udara dari benua Asia dan Samudera Pasifik, karena angin dominan pada musim ini berasal dari barat maka sering disebut sebagai musim barat. Musim kemarau dipengaruhi oleh massa udara dari Benua Australia, dimana angin dominan berasal dari timur sehingga disebut musim Timur.

e. Hidrologi/Hidrogeologi

Sungai yang melintasi Kawasan Kuta terdiri dari 1 (satu) sungai yang cukup besar yaitu Tukad Mati yang mengalir dari Utara dan bermuara di Timur, serta beberapa sungai kecil lainnya. Dilihat dari fungsinya, secara garis besar sungai yang ada di Kawasan Kuta dapat dibedakan menjadi 2 (dua) fungsi. Sungai di Kecamatan Kuta Utara umumnya berfungsi sebagai irigasi untuk mengairi pesawahan, sedangkan di Kecamatan Kuta sebagian besar berfungsi sebagai saluran drainase termasuk Tukad Mati untuk menampung limpasan air hujan dari daerah sekitarnya. Di Kecamatan Kuta Selatan fungsi sungai umumnya sebagai penampung air hujan sebelum mengalir ke laut, sehingga umumnya sungai-sungai yang ada di Kecamatan Kuta Selatan kering pada musim kemarau.

f. Penggunaan Lahan

Perencanaan tata ruang pada dasarnya adalah manajemen lahan agar terjadi keseimbangan antara kebutuhan dengan lahan yang tidak mungkin bertambah. Oleh karena itu informasi eksisting penggunaan lahan Kawasan Kuta adalah hal yang sangat krusial dalam penataan ruang, dengan maksud dan tujuan akhirnya adalah untuk menetapkan lahan sesuai dengan potensi dan limitasi yang ada pada setiap satuan lahan.

Sebagai salah satu tujuan wisata di Bali selain tempat-tempat lainnya, Kecamatan Kuta mengalami perkembangan penggunaan lahan yang paling cepat dibandingkan dengan Kecamatan Kuta Utara maupun Kecamatan Kuta Selatan. Pada waktu penyusunan RUTR Kawasan Kuta Tahun 1995 luas terbangun Kecamatan Kuta (dahulu masih Kelurahan Kuta) baru sekitar 33,74%, namun setelah berlangsung sekitar 6 (enam) tahunan lahan terbangun di Kecamatan Kuta bertambah 2 kali lipat lebih menjadi 67,50% dan sudah melampaui batas keidealan suatu kawasan (40 : 60). Terjadinya peristiwa tragis 12 Oktober 2002 di Legian Kuta yang diikuti dengan menurunnya tingkat okufansi hunian hotel menjadi sekitar 10% s/d 15%, menurut beberapa pengamat hanya akan terjadi sesaat apalagi menurut mas media baik cetak maupun elektronik dengan membanjirnya bantuan

untuk Kuta, baik dari pemerintah pusat, Bank Dunia, dan lembaga internasional lainnya disamping juga tentunya dari pemerintah setempat terutama Badung dan Bali. Namun demikian langkah-langkah nyata untuk mengembalikan citra Kuta khususnya dan Bali umumnya sebagai sorga wisatawan baik domestik maupun mancanegara perlu dilakukan.

Fungsi lahan sebagai akomodasi wisata terutama di Kelurahan Kuta, Legian dan Seminyak hampir sama besarnya yaitu sekitar 23,40%. Jadi dengan demikian 2 (dua) fungsi lahan di Kecamatan Kuta khususnya Kelurahan Kuta, Legian dan Seminyak sudah memakai lahan seluas 46,80%. Namun yang cukup unik di daerah tersebut adalah terjadinya perubahan fungsi bangunan dari bangunan domestik (rumah) menjadi fungsi ekonomi baik jasa dan perdagangan, maupun kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan sektor pariwisata yang diikuti dengan berkurangnya penduduk.

g. Kelautan

Berdasarkan hasil perhitungan panjang garis pantai pada peta skala 1:25.000 dengan software ArcView GIS diperoleh panjang garis pantai Kawasan Kuta secara keseluruhan adalah 51 km terdiri dari 37 km di Kecamatan Kuta Selatan, 11 km di Kecamatan Kuta dan 3 km di Kecamatan Kuta Utara.

Kondisi geologi ini sangat mempengaruhi tipologi pantai di Kawasan Kuta. Pantai di Kecamatan Kuta dan Kuta Utara merupakan tipe pantai dataran dengan kondisi geologi dominan endapan aluvium dengan karakter pantai berpasir hitam dan pasir putih. Pasir putih dihasilkan dari gugusan terumbu karang yang terdapat di daerah Jimbaran sampai Kuta, sedangkan pasir hitam merupakan sedimen lithogenous yang berasal dari daratan.

2. Kondisi dan Karakteristik Sosial Budaya Kawasan

a. Karakteristik Kultural

Pemahaman terhadap budaya setempat masyarakat Bali, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan Tata Ruang, tidak dapat dipisahkan dengan Kebudayaan dan Keagamaan. Kedua hal ini telah saling terintegrasi satu dengan lainnya dan merupakan landasan kehidupan bagi masyarakat Bali. Secara garis besar pemahaman ini dilihat dari aspek Falsafah Budaya dan Tata Kehidupan Sosial.

1). Falsafah Budaya

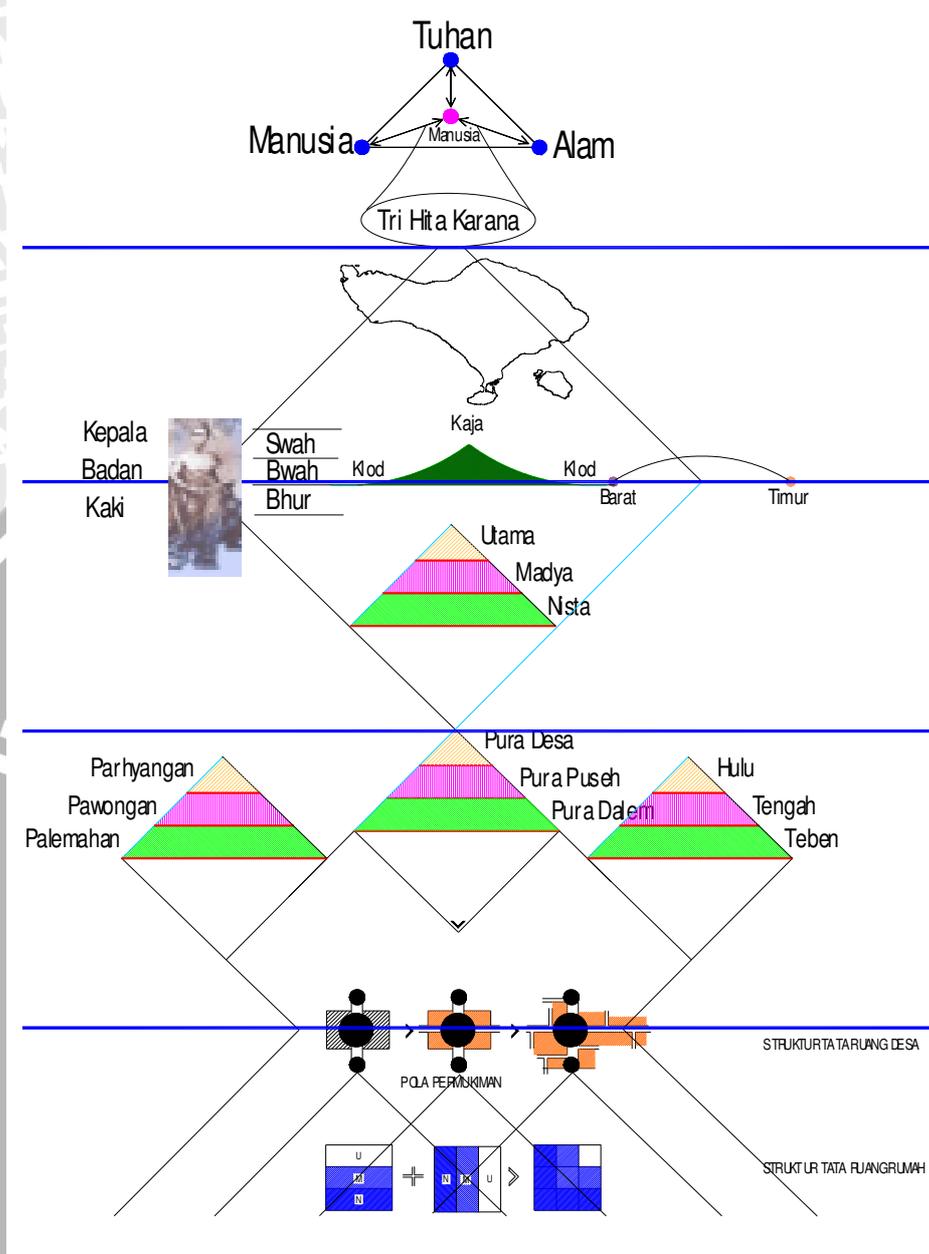
Budaya Bali sebagai produk masyarakat Bali pada umumnya dan masyarakat di kawasan perencanaan Kuta dilandasi oleh ajaran agama Hindu.

Segala yang bersifat filosofis dijiwai oleh ajaran Agama Hindu. Masyarakat Hindu Bali menginginkan hidupnya dapat mencapai *Moksartham Jagadhita* kesejahteraan lahir dan kebahagiaan bathin (*skala* dan *niskala*). Tujuan ini akan terwujud dalam kehidupan di dunia, apabila terjadi keselarasan hubungan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan dengan alam. Dengan kata lain tujuan tersebut akan tercapai apabila pembangunan memperhatikan konsepsi budaya dan tradisi masyarakat yang menjadi obyek pembangunan.

Dalam penataan ruang dan bangunan landasan konsepsi yang bersumber dari ajaran agama Hindu, antara lain:

- a). Filosofi Arsitektur Tradisional Bali yaitu Tri Hita Karana
- b). Konsep *Tri Loka* (*Bhur/* alam bawah, *Bwah/* alam tengah, *Swah/* alam atas)
- c). Konsep *Tri Angga* (kepala, badan, kaki)
- d). Pengider-ider (Arah Mata Angin)
- e). Sumbu bumi (Utara – Selatan) dan sumbu relegi (Timur – Barat)
 - *Kaja Kelod* (Utara – Selatan), simbol sumbu bumi aktifitas kemanusiaan yaitu *kaja* (ke arah gunung) merupakan *luan* mempunyai nilai utama sedangkan *kelod* (ke arah laut) merupakan *teben/lebu* mempunyai nilai *nista*.
 - *Kangin Kauh* (Timur – Barat), simbol sumbu spiritual aktivitas keagamaan yaitu *kangin* (ke arah matahari terbit) merupakan *luan* mempunyai nilai *utama* sedangkan *kauh* (ke arah matahari terbenam) merupakan *tebenlebu* mempunyai nilai *nista*
- f). Fungsi dari masing-masing bangunan yang dibuat.
- g). Penerapan konsepsi tersebut disesuaikan dengan *Desa* (tempat), *Kala* (waktu) dan *Patra* (situasi) dari masing-masing kawasan.

Skema konsep Tata Ruang berdasarkan Budaya Bali tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.4. Konsep Tata Ruang Berdasarkan Budaya Bali

Sumber: RDTR Kecamatan Kuta Utara, Kecamatan Kuta & Kecamatan Kuta Selatan

Tata ruang merupakan wujud struktural yang menggambarkan pemanfaatan dari ikatan manfaat ruang yang terpadu bagi sektor-sektor pembangunan. Perencanaan tata ruang merupakan suatu proses pemanfaatan lahan/ruang secara dinamis dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya yang meningkat terus dari waktu ke waktu di suatu wilayah secara optimal, efisien dan serasi. Tata ruang perumahan dan permukiman Bali tradisional yang berkembang dimasa lalu adalah dengan pola linier dan pola grid “*Pempatan Agung*” (*Nyatur Desa* atau *Nyatur*

Muka). Sedangkan yang berkembang dewasa ini disamping kedua pola tersebut ada juga pola kombinasi diantaranya. Pola-pola dimaksud khususnya di daerah-daerah yang cepat berkembang mengakibatkan rumah-rumah tumbuh ke arah heterogenitas dengan kompleksitas fungsi sehingga norma-norma dan konsep-konsep tradisional tidak dapat lagi diterapkan kecuali pada bangunan-bangunan sucinya, baik diantara bangunannya maupun antara bangunan suci dengan bangunan lainnya.

Akan tetapi bagi daerah-daerah yang perkembangan dan perubahannya tidak terlalu cepat, konsepsi tradisional dapat digali dan ditumbuhkembangkan melalui pembangunan kori, prasarana dan fasilitas lingkungan dan fasilitas umumnya dengan menekankan pada keserasian lingkungan. Demikian juga halnya pada penataan ruang mendatang hendaknya mempertimbangkan konsepsi budaya Bali.

2).Tata Kehidupan Sosial

Tata kehidupan masyarakat pada kawasan perencanaan Kuta terdiri dari dua sistem kemasyarakatan yaitu:

- a) Sistem kemasyarakatan berdasarkan kelompok kekerabatan (*dadia*) keturunan.
- b) Sistem kemasyarakatan yang merupakan kesatuan sosial yang didasarkan atas kesatuan wilayah.

Status keanggotaan dalam persekutuan Banjar ataupun Desa Adat/Pakraman diantaranya:

- a) Status pengayah *pengarep* (wajib utama)
- b) Status pengayah *penyada* (warga wajib pendamping)
- c) Status pengayah *pengele* (warga pendatang)

3). Permasalahan Sosial Budaya

Permasalahan sosial budaya di kawasan perencanaan tidak dapat dipisahkan dari keberadaan kawasan perencanaan dengan fungsinya sebagai pusat pariwisata Bali di Kabupaten Badung. dengan berbagai fasilitasnya yang membutuhkan tenaga kerja terampil dan terlatih dari berbagai etnis dan kedatangan wisatawan domestik maupun internasional yang membawa budayanya masing-masing sehingga terjadi pergesekan diantaranya. Akulturasi budayapun tidak terelakan dan dampak negatif sebagai permasalahan sosial budaya tidak dapat dihindari.

- a) Kehidupan sosial budaya penduduknya pada sebagian besar kawasan Kuta masih kental dengan adat istiadat tradisional Bali dengan basis desa adat/pakraman meskipun dampak kehidupan perkotaan yang cenderung individual mulai tampak.
- b) Kriminalitas, ancaman penyakit menular akibat virus/kuman dan penyakit tidak menular akibat perubahan gaya pola hidup dan bahaya narkoba.
- c) Rentannya pengaruh global dan informasi yang tidak terkendali terhadap perubahan mental spritual umat beragama.
- d) Pembangunan perumahan oleh pengembang swasta telah membentuk kantong-kantong perumahan tersendiri di kawasan ini dengan akses terbatas yang cenderung mengeklusifkan diri dan menyebabkan integrasi terhadap lingkungan (alam dan sosial) di sekitarnya kurang baik.

b. Karakteristik Wisatawan

Wisatawan yang datang ke Bali dan Kawasan Kuta khususnya dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua), yaitu wisatawan nusantara (wisnus) dan wisatawan mancanegara (wisman). Wisnus biasanya datang secara serentak pada hari-hari libur sekolah maupun pada hari-hari besar lainnya, mereka biasanya datang dalam rombongan yang cukup banyak dan jarang mengingat pada lokasi obyek wisata tertentu, sedangkan wisman pada kondisi normal (sebelum terjadinya tragedi di Legian Kuta) biasanya datang secara fluktuatif baik perorangan maupun secara kelompok.

Ada perbedaan yang cukup menjolok antara 2 (dua) kawasan wisata Kuta dan Nusa Dua, namun secara persentase wisatawan mancanegara lebih banyak dibandingkan dengan wisatawan nusantara. Kawasan wisata Kuta dengan pasir putihnya yang membentang cukup panjang, *sunset*, *surfing*, tempat-tempat belanja, gang-gang yang sempit, serta penginapan yang relatif murah banyak dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai negara dan Australia merupakan asal wisatawan mancanegara terbanyak.

4.3. Tinjauan Tapak Perancangan

Dalam kriteria penentuan tapak perencanaan perancangan dilakukan atas beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. Berada dalam kawasan pesisir pantai
Kawasan pesisir pantai yang memiliki sifat keterbukaan dengan daerah terbuka bersama yang sebagian besar di area pantai dengan *Rwa Bhineda* dalam pelaksanaannya.
2. Kemudahan potensi memunculkan karakter bangunan.
Kemudahan untuk memunculkan karakter bangunan berkaitan dengan konsep bangunan yang akan dimunculkan yaitu berusaha untuk menampilkan karakter *extreme sport* dengan pengaruh unsur tradisional Bali sebagai konteks setempat. Hal tersebut membutuhkan sebuah daerah dimana lokasi tersebut merupakan daerah yang banyak terjadi pertemuan kebudayaan-kebudayaan berbeda yang saling mempengaruhi.
3. Kedekatan dengan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya.
Dari beberapa fasilitas yang diwadahi maka perlu adanya fasilitas-fasilitas penunjang lainnya yang berada di kawasan tapak perancangan yang mendukung objek perancangan. Terkait dengan resiko kecelakaan yang cukup tinggi, maka fasilitas ini memerlukan fasilitas klinik atau rumah sakit terdekat.
4. Kedekatan dengan fasilitas menginap.
Keberadaan fasilitas menginap di dekat lokasi tapak memudahkan bagi pengguna fasilitas ini yang berasal dari luar kawasan untuk tinggal. Selain itu bangunan ini turut menunjang pemenuhan kebutuhan masyarakat sekitar dalam hal *extreme sport*.
5. Kedekatan dengan potensi alam sebagai sarana pendukung olahraga ini.
Berkaitan dengan fasilitas alami yang digunakan sebagai media bereksplorasi terkait dengan jenis olahraga yang akan diwadahi.

4.3.1. Lokasi Tapak

Lokasi tapak ditetapkan berada di kawasan pesisir pantai Kuta, tepatnya di Jalan Pantai Kuta. Kawasan tersebut merupakan kawasan dengan potensi pantai yang baik untuk melakukan *surfing*. Sebagai kawasan yang menjadi daerah tujuan wisata, lokasi tapak tumbuh menjadi kawasan perdagangan dan jasa. Hadirnya fasilitas-fasilitas penginapan dan penunjang lainnya yang mempertemukan berbagai kebudayaan yang berbeda menjadikan kawasan ini sebagai daerah *international tourism*.

4.3.2. Kondisi Eksisting Tapak

Tapak perancangan merupakan lahan tidak produktif yang pada awalnya berupa fasilitas ruko milik PT. OSO Bali Cemerlang yang sudah lama tidak beroperasi. Tapak

memiliki luasan $\pm 3,3$ hektar dengan kondisi kontur yang relatif datar dengan kemiringan lahan 0%.

Batas-batas tapaknya adalah sebagai berikut:

- Utara : Kawasan Hotel
- Selatan: Minimarket dan kawasan perdagangan
- Timur : Kawasan permukiman dan perdagangan dan jasa
- Barat : Jalan Pantai Kuta dan Pantai Kuta

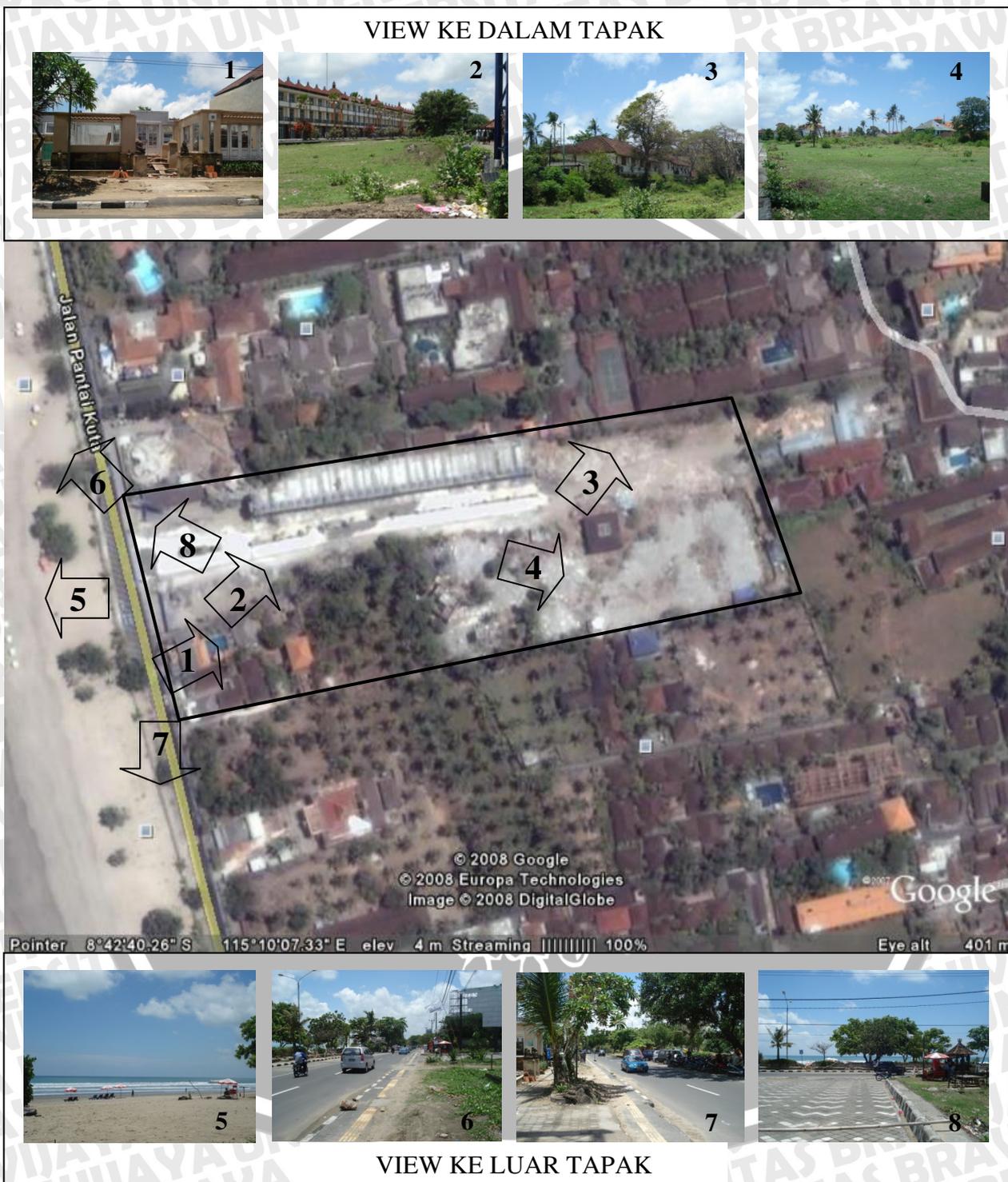
Eksisting di depan area tapak merupakan koridor jalan kolektor sekunder, dan di depan koridor jalan adalah area pesisir pantai Kuta.



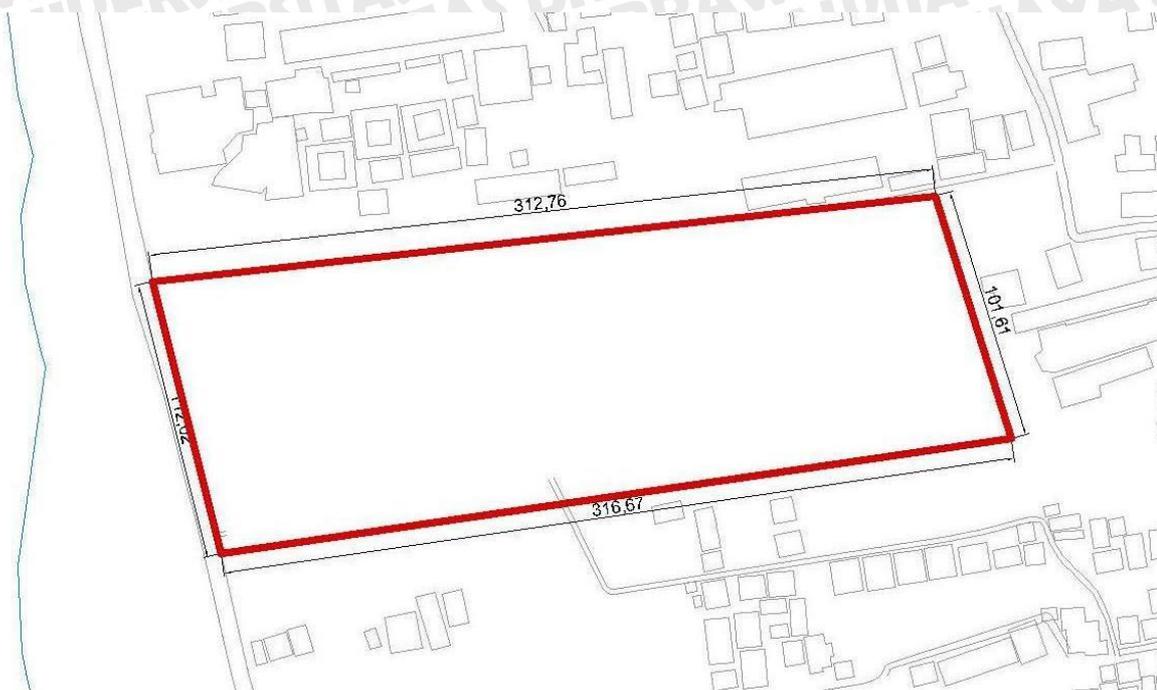
Gambar 4.5. Foto Udara Batas Tapak
Sumber: Google Earth, 2008

1. View tapak

Titik penting yang direspon viewnya adalah sepanjang jalan pantai Kuta hal ini dikarenakan dari area tersebut merupakan akses utama menuju tapak, selain itu pemandangan sunset dari pantai Kuta memperkuat karakter bangunan.



Gambar 4.6. View ke Dalam dan ke Luar Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Google Earth, 2008



Gambar 4.7. Ukuran Batas Tapak
Sumber: RDTRK Kecamatan Kuta, 2008

Pada RDTRK Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan tahun 2003 menetapkan bahwa peraturan untuk bangunan pada lokasi jalan pantai Kuta adalah sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan(KDB): 60%
- Ketinggian bangunan maksimal: 15 meter atau 4 Lantai
- Garis Sempadan Bangunan(GSB): 10 meter
- Tempat parkir kurang lebih 20% luas lahan

2. Pencapaian dalam site

Jalan pantai Kuta merupakan satu-satunya pencapaian darat menuju tapak. Jalan pantai Kuta tergolong jalan kolektor sekunder dengan jalur lalu lintas satu arah dari arah selatan ke utara. Sistem transportasi umum cukup memadai dengan adanya taxi, serta minibus dari *Central Parkir Kuta*.

3. Kemiringan dan drainase tapak

Kondisi tapak relatif datar dengan sistem drainase diarahkan menuju saluran buangan yang telah ada di sepanjang jalan pantai Kuta. Pembuangan air hujan wajib disalurkan ke saluran pembuangan sekunder atau tersier dikiri atau kanan jalan, dan berakhir disungai, tidak diperkenankan dibuang langsung ke laut.

4. Iklim

Berdasarkan klasifikasi Smith dan Ferguson dalam RDTRK Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan, kawasan perencanaan termasuk tipe iklim E, yang dicirikan dengan adanya rata-rata bulan basah sebanyak 5-6 bulan dan bulan kering rata-rata 5-6 bulan. Bulan basah adalah bulan-bulan yang mempunyai curah hujan lebih dari 100 mm/bulan dan bulan kering adalah bulan yang mempunyai curah hujan kurang dari 60 mm/bulan.

Iklim yang terjadi di daerah *equatorial* (lintang rendah) hanya mengenal dua musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau.

5. Suhu udara

Data dari stasiun meterologi Ngurah Rai Tuban dalam RDTRK Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan menunjukkan bahwa rata-rata suhu bulanan bervariasi dengan kisaran yang rendah. Keadaan yang terpanas terjadi pada bulan Nopember dengan suhu rata-rata 28,0 °C dan suhu maksimum 31,3 °C, dan keadaan terdingin pada bulan Juli dan Agustus dengan suhu rata-rata 25,8 °C dan suhu terendah 23,7°C.

6. Vegetasi

Vegetasi yang tumbuh pada tapak sebagian besar berupa semak dan rumput. Pada bagian selatan tapak terdapat populasi pohon peneduh dan sedikit pohon kelapa.

4.3.3. Kondisi Bangunan dan Lingkungan Sekitar Tapak

Terdapat berbagai macam fasilitas yang terdapat disekitar tapak perancangan. Daya dukung kawasan yang menunjang keberadaan *extreme sport centre* adalah banyaknya hotel dan penginapan yang dapat mendukung fungsi *extreme sport centre* dalam hal akomodasi penginapan, selain itu berkembangnya kawasan sebagai area wisata juga menyebabkan menjamurnya sarana penunjang lainnya seperti cafe, restaurant, dan lain-lain.

4.4. Kebijakan dan Peraturan Pemerintah

4.4.1. Kebijakan dan Peraturan Pariwisata di Bali

1. Perda No 6/1989 tentang Rencana Tata Ruang Daerah Propinsi Tingkat I Bali. Menetapkan bahwa untuk memelihara kemampuan alam dan lingkungan perlu dipertahankan kelestarian dan ciri khas daerah berupa penerapan nilai-nilai Arsitektur Tradisional Bali kedalam penataan bangunan dikawasan budidaya dengan tetap memperhatikan tinggi bangunan maksimum 15m.
2. Perda No 3/1991 menyatakan bahwa pariwisata yang dikembangkan di Bali adalah pariwisata budaya yang berwawasan lingkungan yaitu jenis

kepariwisataan yang dalam perkembangan dan pengembangannya menggunakan kebudayaan daerah Bali yang dijiwai oleh agama hindu yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional sebagai potensi dasar dominan yang didalamnya tersirat suatu cita cita akan adanya hubungan timbal balik antara pariwisata dan kebudayaan sehingga keduanya meningkat secara serasi, selaras dan seimbang.

3. Sektor pariwisata pengembangannya adalah kegiatan promosi dan pemasaran secara terarah, meningkatkan jumlah dan kualitas obyek wisata, industri pariwisata serta prasarana dan sarana penunjang kepariwisataan, meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat, meningkatkan pembangunan pariwisata yang menonjolkan produk budaya yang dijiwai oleh agama Hindu.

4.4.2. Rencana Tata Ruang dan Peraturan Daerah Kabupaten Badung

1. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung

a. Strategi Pengembangan

1) Fisik

- a) Prioritas pengembangan wilayah (*regional growth areas*) diarahkan pada daerah Badung utara dengan cara lebih meningkatkan sarana dan prasarana dan aksesibilitas serta menciptakan pusat primer baru untuk merangsang pertumbuhan diwilayah tersebut.
- b) Pengembangan kawasan Badung utara (utamanya pada kawasan konservasi) yang merupakan daerah tangkapan air, pengembangan harus benar-benar dibatasi secara ketat. Pengembangan wilayah Kabupaten Badung tersebut harus berorientasi pada pengembangan pertanian dalam arti luas.
- c) Pengembangan wilayah Kuta bagian utara (Dalung, Sempidi dan Darmasaba) diarahkan ke pengembangan permukiman perkotaan.
- d) Seluruh kecamatan Kuta, selain Dalung tetap akan dikembangkan sebagai kawasan pariwisata dengan memperhatikan kemampuan daya dukung lahan dalam melayani kebutuhan pariwisata.

2) Sosial

Berdasarkan faktor dominasi kawasan yang ada di Kabupaten Badung, maka wilayah ini akan dikembangkan sebagai wilayah permukiman, pariwisata, perdagangan, pemerintahan dan pertanian. Dengan rencana tersebut akan membawa dampak yang sangat besar terhadap perubahan corak

kehidupan sosial masyarakat di daerah tersebut. Oleh sebab itu, aspek sosial ini perlu direncanakan sebaik mungkin agar perubahan tersebut nantinya tidak menimbulkan masalah bagi wilayah Kabupaten Badung. Strategi pengembangan sosial budaya sebagai berikut :

- a) Perlu diadakan kebijakan kependudukan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian lingkungan, dimana hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengadakan pembatasan terhadap kepadatan penduduk maksimum.
 - b) Peningkatan kualitas penduduk menyangkut pendidikan, keterampilan, kesehatan serta produktifitasnya.
 - c) Meningkatkan mobilitas dan motifasi penduduk dengan cara meningkatkan transportasi dan komunikasi.
 - d) Mengembangkan pusat-pusat pelayanan sosial dengan cara mengalokasikan fasilitas pelayanan sosial pada pusat dan sub pusat pelayanan.
- 3) Ekonomi
- a) Mempercepat pertumbuhan tingkat ekonomi di wilayah Badung utara agar tercapai keseimbangan pembangunan antar wilayah.
 - b) Mendorong pertumbuhan pada pusat-pusat pertumbuhan baru di wilayah utara dengan cara mengembangkan fasilitas prasarana dan sarana sosial ekonomi yang menarik tumbuhnya kegiatan perdagangan dan jasa.
- 4) Rencana dan fungsi pusat pelayanan / permukiman

Pada rancangan Struktur Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung tahun 2004, ada 3 wilayah pengembangan (WP) di Kabupaten Badung, yaitu :

- a) WP Badung utara, meliputi Kecamatan Petang dan Kecamatan Abiansemal dengan pusat pengembangan di Balhkiuh.
- b) WP Badung tengah, meliputi Kecamatan Mengwi dengan pusat pengembangan di Mengwi.
- c) WP Badung selatan, meliputi Kecamatan Kuta dengan pusat pengembangan di Kuta.

b. Identifikasi Kecenderungan Perubahan Tata Guna Lahan

Pola penggunaan lahan lain yang terlihat adalah pola penggunaan lahan yang bersifat campuran (*mix land-used*) antara permukiman dengan penggunaan jasa. Pola ini cenderung berkembang disepanjang jalan primer seperti disepanjang jalan poros Ubung – Kapal. Pola seperti ini tetap akan dikembangkan seperti pada jalan tembusan Gatot Subroto ke Kerobokan, jalan tembusan Kuta – Mengwi.

Pola penyebaran kegiatan lain yang dapat dilihat adalah penyebaran yang cenderung mengelompok pada suatu daerah tertentu. Dilihat dari penyebaran kegiatan pelayanan, terjadi pola penyebaran yang memusat pada Kecamatan Kuta dan Mengwi. Karenanya perkembangan fisik umumnya mengelompok di kedua kecamatan tersebut yang memiliki tingkat pelayanan yang lebih tinggi dibanding dengan kecamatan lainnya.

Berdasarkan atas analisis diatas, maka pola penggunaan lahan di Kabupaten Badung dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pola pengembangan fisik cenderung mengikuti pola jaringan jalan berdasarkan tingkat aksesibilitasnya. Penggunaan lahan untuk kegiatan jasa pada umumnya mengelompok pada jaringan jalan primer, sedang penggunaan lahan untuk permukiman cenderung berkembang pada jalan sekunder.
- 2) Pola pengembangan fisik lainnya bersifat mengelompok memusat (*nucleations*) pada sentra-sentra tertentu seperti di pusat pariwisata, di pusat industri dan sentra jasa lainnya.

c. Potensi Budaya Bali

Potensi Normatif yang Memberikan Landasan Tata Ruang Bali

Kebudayaan Bali yang dijiwai agama Hindu sebagai satu entitas yang komprehensif mencakup, sistem budaya, sistem sosial dan sistem fisik. Secara rinci, masing-masing sistem terdiri atas berbagai unsur yang secara kategorial meliputi filosofi nilai, konsep-konsep dan aturan. Dikaitkan dengan penataan tata ruang, kebudayaan Bali yang dijiwai agama Hindu dengan ketiga sub sistemnya berfungsi sebagai pembentuk jatidiri, sebagai wadah kelembagaan dan representasi peradaban.

Berikut identifikasi potensi budaya Bali terkait dengan tata ruang yang disajikan melalui tabel:

Tabel 4.4. Identifikasi Potensi Budaya Bali Terkait dengan Tata Ruang

Sistem	Nilai Dasar		Nilai Instrumental	Nilai Praktis	Potensi
	Filosofi	Nilai	Konsep-konsep	Aturan-Aturan	
1. Sistem Budaya	Humanisme	- Harmoni - Keseimbangan - Estetika - Dinamika	- Tri Hita Karana - Bhineka Tunggal Ika - Rwa Bhineda - Warisan Budaya Intangible	- Kearifan Lokal - Local Genius	Pembentuk Jatidiri : - Landasan Filosofis - Landasan Nilai - Landasan Etika - Landasan Estetika - Landasan Orientalasi Wadah Kelembagaan : - Landasan Institusi - Landasan Hukum
2. Sistem Sosial	Eksistensialisme (Tatwam Asi)	- Toleransi - Solidaritas	- Ngayah - Jengah - Gotong royong	- Awig Adat : - Desa - Banjar - Subak	Representasi Peradaban : - Landasan Teknologis - Landasan Struktural. - Landasan Rasional
3. Sistem Pisisik	Naturalisme	- Materi/Artha - Nilai Sejarah - Nilai Ilmu Pengetahuan	- Catus Patha - Tri Mandala - Tri Angga - Cagar Budaya - Warisan Budaya Tangible	- Terasering - Pemukiman	

Sumber: RTRW Kabupaten Badung Tahun 2005

2. Peraturan Pemerintah Kabupaten Badung

a. Tata Lingkungan

Mengacu perkembangan dan konsepsi pengembangan kawasan, maka rencana tata lingkungan diarahkan dan diatur sebagai berikut :

- 1) Tetap menjaga dan melestarikan lingkungan alam / budaya.
- 2) Mengalokasikan lahan bagi peruntukan kegiatan pariwisata yang sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Tetap menjaga kelestarian pola lingkungan dan ciri bangunan tradisional Bali.
- 4) Peruntukan taman dan tempat rekreasi umum ditujukan sebanyak-banyaknya untuk kepentingan masyarakat banyak (umum), dan wisatawan.
- 5) Semua peruntukan lahan, wajib menyediakan ruang terbuka hijau yang wujudnya dapat berupa taman dan sejenisnya.
- 6) Jalur-jalur hijau yang ditetapkan dengan Perda kabupaten Badung No.3/1993 tetap dipertahankan.

7) Garis sempadan bangunan terhadap jalan adalah jarak terhadap struktur bangunan terhadap as jalan, dengan ketentuan teknis diatur sebagai berikut :

- Telajakan minimum 1 meter diukur dari tepi got terluar dengan tembok penyengker.
- Sempadan bangunan minimum sama dengan lebar jalan atau sesuai dengan SK. Gubernur/Bupati pada jalur-jalur jalan tertentu.

8) Ketinggian pagar maksimum 1,5 meter dan transparan.

9) Pembuangan limbah industri dan kegiatan lainnya harus dibuang dalam peresapan dengan sistem treatment yang memenuhi syarat sehingga tidak menimbulkan pencemaran lingkungan.

10) Sepanjang jalur listrik yang bertegangan tinggi 15 meter kekiri maupun kanan merupakan area pengamanan (areal kosong) atau dengan kata lain sebagai daerah sempadan jalur listrik tegangan tinggi.

b. Tata bangunan

Berpedoman pada peraturan yang berlaku maka dalam pengaturan tata bangunan diadakan beberapa modifikasi. Persyaratan teknis yang wajib diikuti dalam pelaksanaan setiap pembangunan adalah :

1) Bangunan Fasilitas Penunjang Pariwisata

- a) Peruntukan yang diijinkan adalah : restoran, bar, dengan atau tanpa fasilitas hiburan(tari-tarian), fasilitas hiburan dan rekreasi di dalam / luar gedung dan areal untuk olahraga.
- b) KDB maksimum 60% luas persil fasilitas.
- c) Tembok keliling maksimum 1,5 meter.
- d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan :
 - Tembok pekarangan depan sesuai dengan garis sempadan pantai / jalan.
 - Tembok pekarangan belakang sesuai dengan garis sempadan jalan / pantai.
 - Tembok pekarangan samping 4 meter.

2) Bangunan Campuran

- a) Peruntukannya adalah bagi perumahan, fasilitas penunjang kegiatan pariwisata, fasilitas pelayanan lingkungan, industri kecil rumah tangga dan perdagangan lokal / regional.
- b) Bagi fasilitas penunjang kegiatan pariwisata diatur sebagai berikut :
 - Tinggi bangunan maksimal 12 meter
 - KDB maksimum 50% dari luas persil
 - Pagar keliling maksimum 1,5 meter jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan tembok pekarangan depan disesuaikan garis sempadan jalan, tembok pekarangan belakang minimum 3 meter, tembok pekarangan samping minimum 3 M
 - Tempat parkir minimum 20% dari luas persil

3) Bangunan Rumah Besar

- a) KDB maksimum 40%
- b) Ketinggian bangunan maksimal 12 M
- c) Luas persil minimum 750 M²
- d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan :
 - Tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan.
 - Tembok pekarangan belakang minimum 4 M.
 - Tembok pekarangan samping minimum 3 M.

4) Bangunan Rumah Sedang

- a) KDB maksimum 50%.
- b) Ketinggian bangunan maksimum 10 M.
- c) Luas persil minimum 500 M².
- d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan:
 - Tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan.
 - Tembok pekarangan belakang minimum 3 M.
 - Tembok pekarangan samping minimum 2 M.

5) Bangunan Perdagangan

- a) KDB maksimum 50%.
- b) Ketinggian bangunan maksimum 10 M.

- c) Luas persil minimum 500 M².
- d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan:
 - Tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan.
 - Tembok pekarangan belakang minimum 5 M.
 - Tembok pekarangan samping minimum 3 M.
- 6) Bangunan Pendidikan
 - a) KDB maksimum 45%.
 - b) Ketinggian bangunan maksimum 10 M.
 - c) Luas persil untuk :
 - Taman Kanak-kanak minimum 0.1 Ha.
 - Sekolah Dasar, SLTP, SLTA minimum 0,2 Ha.
 - d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan :
 - Tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan.
 - Tembok pekarangan belakang minimum 4 M.
 - Tembok pekarangan samping minimum 3 M.
 - e) Tempat parkir minimum 20% dari luas persil.
- 7) Bangunan Kesehatan
 - a) KDB maksimum 40%.
 - b) Ketinggian bangunan maksimum 10 M.
 - c) Luas persil minimum 300 M².
 - d) Jarak tembok atau tiang struktur bangunan dengan:
 - Tembok pekarangan depan disesuaikan dengan garis sempadan jalan.
 - Tembok pekarangan belakang minimum 4 M.
 - Tembok pekarangan samping minimum 3 M.
- 8) Taman dan Tempat Rekreasi
 - a) Menyediakan tempat parkir, luasnya disesuaikan dengan kebutuhan, minimum 20% dari luas persil.
 - b) Bangunan-bangunan yang diadakan ditaman tidak diperkenankan mengganggu pandangan ke laut.

9) Sistem Pembuangan

- a) Tempat rekreasi harus memiliki sistem pembuangan limbah dan sampah dengan tidak menimbulkan pencemaran lingkungan.
- b) Pembuangan air hujan wajib disalurkan ke saluran pembuangan sekunder atau tersier dikiri atau kanan jalan, dan berakhir disungai, tidak diperkenankan dibuang langsung ke laut.
- c) Setiap rumah tangga wajib memiliki tangki penyiraman dan peresapan untuk penampungan air limbah rumah tangga.
- d) Sampah harus dikelola sendiri atau dibuang ke tempat pembuangan sampah yang telah disediakan.

4.5. Studi Komparasi

4.5.1. Fasilitas *Extreme Sport*

1. *BASE (Bali Action Sport Extreme)*

BASE berlokasi di Istana Kuta Galleria, Jalan Patih Jelantik, Kuta. *BASE* merupakan suatu wadah untuk mengembangkan aktivitas anak muda dalam hal olahraga *skateboarding*, *BMX*, *inline skating*. *BASE* direncanakan menjadi *skatepark* terbesar di Asia Tenggara sebagai sarana pengembangan *extreme sport* dan untuk mempromosikannya di seluruh Indonesia.

Fasilitas yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

- a. *Skate School*: sebagai sarana untuk mempelajari dan mengembangkan kemampuan dalam hal *skateboarding*, *BMX* dan *inline skating*. *Skate school classes* meliputi kelas pemula sampai *advance* dengan materi berupa *safety procedure*, teknik-teknik dasar *skateboarding*, *tips and trick*.
- b. *Skate Shop*: merupakan fungsi penjualan perlengkapan *skateboarding*, *BMX*, dan *inline skate*
- c. *Skate Library*: sebagai wadah aktivitas untuk mendapatkan informasi dari media bacaan.
- d. *Mezzanine*: merupakan area santai tempat berkumpul sesama *skater*. Fasilitas ini lengkap dengan bar, cafe, game station, dan music performance.
- e. *Skate park*: memiliki luas 1500 m², dengan fasilitas *micro ramp*, *mini ramp*, *street course*, sebagai sarana beraktivitas *skateboarding*, sebagai wadah untuk

mengeksplorasi kemampuan dan trik yang ingin dilakukan. *BASE skatepark* merupakan *outdoor skatepark* karena berada diluar ruangan, walaupun demikian terdapat sebagian area yang terlindung dari panas dan hujan.

- f. *BASE Office*: terdiri dari tiga lantai yang berlokasi di Istana Kuta Galeria. Ruang-ruang yang dimiliki berupa ruang penerima, ruang administrasi, ruang rapat dan ruang pimpinan.

Predikat terbesar se-Asia Tenggara dirancang dengan gelanggang indoor *BASE* yang sangat megah dan berdiri di lahan seluas 1.500 m². Di dalamnya terdapat dua bagian, yaitu *bowl* atau kolam yang berbentuk U, dan *street arena* dengan *handrail*, *euro gap*, *marble ledge*, *hubba ledge*, *big four*, *fat one*, *pyramid*. Saat ini *BASE Skatepark* buka tiap hari, pukul 2 siang hingga 10 malam. *Skatepark* ini juga dilengkapi perpustakaan, kantin dan juga *hotspot* bagi yang berinternet.

BASE juga punya sekolah. Kurikulum pelatihan *skate* di *BASE* diambil dari sekolah serupa di Prancis, tentunya program ini mengalami penyesuaian dengan kondisi *skater* Indonesia.

Ada tiga program pendidikan yang disediakan.

- skateboarding on demand*, yaitu pengajaran berdasarkan permintaan atau pertanyaan yang diajukan.
- private lesson*, untuk yang ingin belajar sendiri, dengan waktu yang disepakati bersama oleh instruktur.
- skate club*, tempat yang menyerupai komunitas untuk saling menukar ilmu.

Dari tiga program pendidikan yang disediakan, kelasnya dibikin beragam. Mulai dari yang baru belajar *skateboard*, pemula, sampai yang tingkat lanjutan. Semua pelajaran difokuskan ke dalam beberapa hal, mulai dari soal *safety*, dasar-dasar, teknik, trik, sampai pengajaran berdasarkan pertanyaan.



Gambar 4.8. *BASE Skatepark Eksterior*
Sumber: Dokumentasi *BASE*, 2008



Gambar 4.9. BASE Skatepark Interior
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008

BASE Skatepark berupa fasilitas *indoor skatepark* sebagai tempat rekreasi dan liburan yang populer dan didesain sebagai tempat kejuaraan-kejuaraan nasional dan internasional. Sebagai fasilitas dari olahraga *In-Line Skating*, *Skateboarding*, dan *Bicycle Stunt*, *BASE Skatepark* digunakan sebagai tempat event seperti *Aggressive In-Line Skating Park*, *Skateboarding Park*, dan *Bicycle Stunt Dirt Jump*.



Gambar 4.10. BASE Front Office
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008



Gambar 4.11. BASE Office
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008



Gambar 4.12. Ruang Penerima
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008



Gambar 4.13. Ruang Administrasi
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008

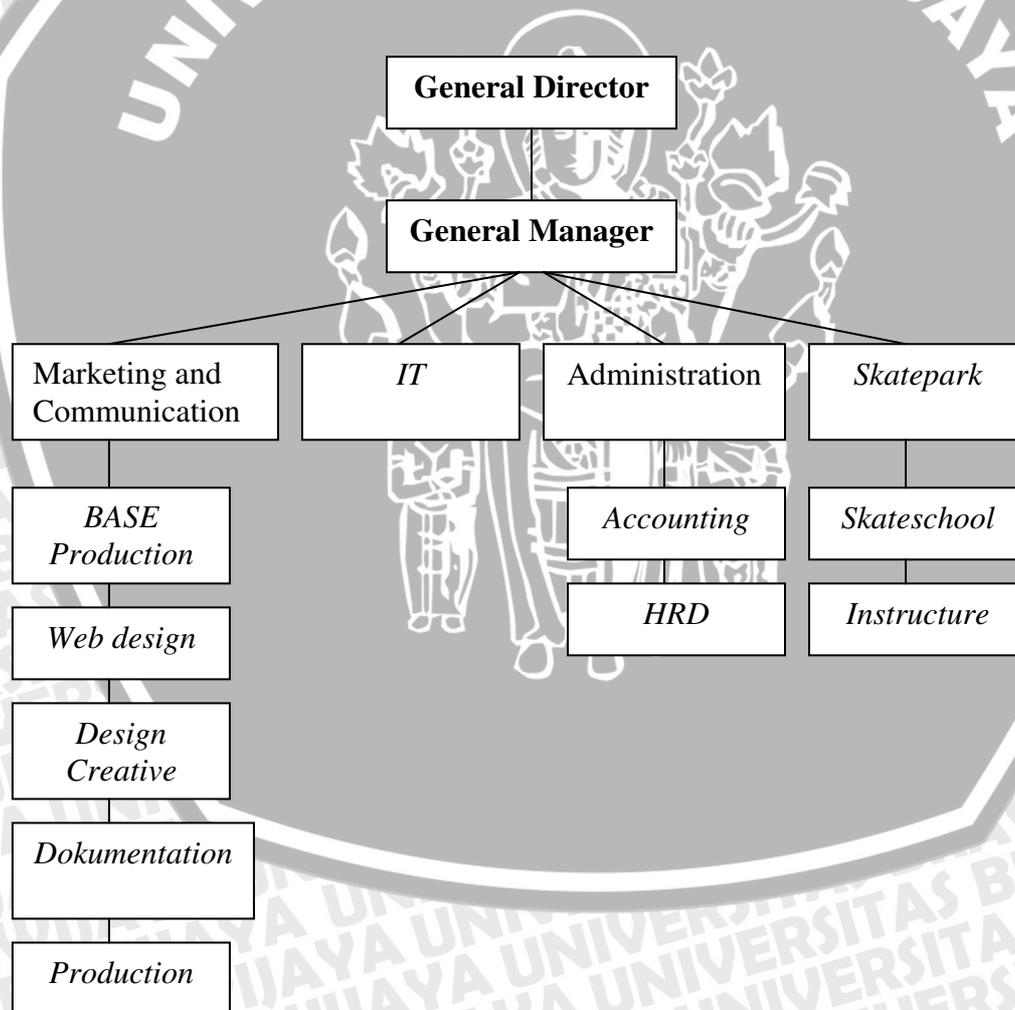


Gambar 4.14. Ruang Bagian Skatepark
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008



Gambar 4.15. Ruang Bagian Produksi
 Sumber: Dokumentasi BASE, 2008

Berikut gambar struktur pengelola dari *BASE Skatepark*:



Gambar 4.16. Struktur Pengelola BASE Skatepark
 Sumber: BASE, 2008

2. Pro Surf School Bali

Pro Surf School terletak di lokasi *ESC Ocean Beach Club*, Jalan Pantai Kuta. Sekolah *surfing* ini merupakan salah satu fasilitas yang disediakan bagi para tamu, wisatawan dan mereka yang ingin belajar berselancar. *Pro Surf School* terpilih sebagai "*Best Surf School in Bali*" selama 3 tahun berturut-turut (2006, 2007, 2008) oleh *Magic Wave Surf Community Magazine*.



Gambar 4.17. Lokasi *Pro Surf School*

Sumber: www.prosurfschool.com

Program yang ditawarkan antara lain:

Tabel 4.5. *Lessons and Prices*

Small group lessons	(1:3)	32 Euro per lesson
Semi private lessons	(1:2)	45 Euro per lesson
Private lessons	(1:1)	45 Euro per hrs (minimum duration 2 hrs)
Advanced lessons		45 Euro per lesson
Family package (max. 4 pax)		115 Euro per lesson
Kids lessons (12-14yrs old)		25 Euro per lesson
Surf trips with guide		35 Euro per session
Surf trips with coach		45 Euro per session
Surf Accomodation Packages		
Board & Equipment Rental		
Surf Camp		

Sumber: Pamflet *Pro Surf School*, 2008

Program pendidikan meliputi 5 kelas yaitu beginner, intermediate1, intermediate2, intermediate3, dan kelas advanced, dengan perjalanan surfing berkeliling Bali.

Menurut Jennifer, salah satu pengelola di sekolah ini menjelaskan bahwa pendidikan diawali dengan teori dasar yang dilaksanakan di sebuah ruangan indoor, dilanjutkan dengan teori di kolam renang dan terakhir adalah outdoor di pantai Kuta.



Gambar 4.18. Peserta Pro Surf School

Sumber: Pamflet Pro Surf School, 2008

Sekolah surfing ini menggunakan Australian training boards (G Boards) dengan fasilitas sekolah kelas satu meliputi restaurant dan kolam renang.

Fasilitas-fasilitas yang terdapat disana yaitu:

- a. Kantor administrasi
- b. Gudang peralatan selancar
- c. Restaurant
- d. Pakaian dan perlengkapan berselancar
- e. Ruang ganti dan tempat pemandian
- f. *Safety Locker*
- g. Asuransi

Pro Surf School memiliki 4 massa bangunan berupa bangunan pengelola, bangunan penyimpanan, bangunan untuk kelas teori, dan bangunan untuk pemandian. Bangunan-bangunan tersebut berada satu area dengan *ESC Ocean Beach Club* dengan fasilitas bar, cafe, restaurant, dan kolam renang.



Gambar 4.19. Bangunan Penyimpanan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.20. Bangunan Pengelola

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.21. Bangunan Kelas Teori
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.22. Bangunan Pemandian
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

Bangunan pengelola berupa kantor yang bersifat semi *open*. Pada bangunan ini meliputi ruang pengelola dengan *front office*, dilengkapi dengan ruang pajangan buku-buku, majalah, brosur, dan *merchandise* dari *Pro Surf School*.



Gambar 4.23. Ruang Pajang Buku
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.24. Ruang Pengelola
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.25. Ruang Pajang Merchandise
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

Bangunan penyimpanan meliputi ruangan tempat menyimpan papan *surfing* dan asesorisnya. Ruangan lainnya adalah kamar ganti dan *safety locker*.



Gambar 4.26. Ruang Penyimpanan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.27. Kamar Ganti
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.28. Safety Locker
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

3. *Odysseys Surf School Bali*

Odysseys Surf School berlokasi di Mercure Kuta Hotel Arcade, yang terletak di Jalan Pantai Kuta. Bangunannya sendiri menyatu dengan hotel, dan menempati pada salah satu ruangan, oleh karena itu fasilitas penunjangnya banyak menggunakan fasilitas hotel seperti kolam renang, restaurant, dan internet cafe.



Gambar 4.29. *Odysseys Surf School*.
Sumber: www.odysseysurfschool.com, 2008

Odysseys Surf School berdiri tahun 2003. Merupakan salah satu sekolah *surf* terbaik di Bali. Fasilitas yang terdapat disana yaitu:

- Kantor administrasi
- Gudang penyimpanan papan *surfing* dan asesorisnya

- c. Ruang pajangan
- d. Ruang kelas teori dasar mengenai surfing
- e. Kolam renang
- f. Restaurant
- g. Ruang perbaikan untuk peralatan *surfing*
- h. *Board rental* pakaian dan perlengkapan berselancar lainnya
- i. Ruang ganti dan tempat pemandian bagi wisatawan
- j. *Internet cafe*
- k. Asuransi
- l. Tansportasi
- m. *Safety locker* dan dokumentasi.

Papan *surfing* yang digunakan khusus didesain untuk pemula dengan menggunakan bahan yang lunak dan menggunakan *rubber fins*. Selain itu *Odysseys* memiliki papan untuk *surfer* kelas *intermediate* dan *advance*. Helm juga menjadi alat yang penting untuk keamanan. “*Gath*” merupakan produk yang dipakai.



Gambar 4.30. Helm Gath

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.31. Transportasi Mobil

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

Program yang ditawarkan oleh *Odysseys Surf School*:

Tabel 4.6. Classes and Price

Kelas	Durasi waktu	Harga	Keterangan
<i>group lesson</i>	2,5 jam/ <i>lesson</i>	paket 1 hari (us\$ 30/orang)	Satu instruktur
		paket 2 hari (us\$ 55/orang)	menangani maksimal
		paket 3 hari (us\$ 80/orang)	3 orang
		paket 4 hari (us\$ 100/orang)	
		paket 5 hari (us\$ 120/orang)	
<i>private surf lesson</i>	2,5 jam/ <i>lesson</i>	paket 1 hari (us\$ 50/orang)	Satu instruktur menangani satu orang.

Sumber: Pamflet *Odysseys Surf School*, 2008



Gambar 4.32. Kantor *Odysseys Surf School*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.33. Kamar ganti
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.34. Penyimpanan *surf board*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.35. *Safety Locker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.36. Suasana Pelatihan di Kolam Renang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.37. Suasana Pelatihan di Pantai
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

4. X-treme Store

X-treme Store terletak di Istana Kuta Galeria, Jalan Raya Kuta. Store ini memasarkan produk-produk pendakian dan pemanjatan Eiger dan merchandisenya. Terdiri dari ruang penjualan, ruang administrasi, gudang, dan memiliki fasilitas *outdoor climbing wall*.



Gambar 4.38. X-treme Store Bali
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

Fasilitas *Outdoor climbing wall*, meliputi dua buah *speed wall* dan sebuah *difficulty wall*. Fasilitas ini bertujuan sebagai sarana hiburan bagi para penggemar olahraga *rock climbing*.



Gambar 4.39. Pintu Masuk X-treme Store Bali
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008



Gambar 4.40. Outdoor Climbing Wall
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2008

5. ECC (*Eiger Climbing Centre*)

Merupakan divisi dari *Eiger Adventure Service Team (EAST)* yang berkecimpung dalam bidang *rock climbing*. Memiliki tujuan untuk menampung dan membina calon pemanjat baik usia dini maupun remaja dan pemanjat profesional baik di tingkat nasional maupun internasional. ECC berlokasi di Bandung, Jawa Barat dengan fasilitas-fasilitas yang ada yaitu: *outdoor climbing wall*, *bouldering wall*, serta *climbing gear*. (*Eiger Adventure Challenge*, 2005)

Eiger berasal dari nama gunung di Swiss yang diketahui sebagai salah satu dari tiga puncak gunung di dunia yang sulit untuk dipanjat. Produk utama meliputi tas, pakaian, penutup kepala, alas kaki, peralatan dan asesoris yang digunakan dalam kegiatan petualangan. Eiger memasarkan produknya melalui 1 *adventure store*, 40 *showrooms* dan *counters* yang tersebar diseluruh Indonesia.

4.5.2 Simpulan Komparasi Fasilitas *Extreme Sport Centre*

Perancangan *Extreme Sport Centre* di Kuta Bali diarahkan pada fungsi edukasi dan rekreasi secara seimbang. Berikut tabulasi hasil studi komparasi yang dilakukan berdasarkan kelompok fasilitas yang diwadahi.

Tabel 4.7. Pengelompokan Hasil Studi Komparasi Fasilitas *Extreme Sport*

Objek Komparasi	Fungsi	Fasilitas yang diwadahi	Kategori
<i>Base Skatepark</i>	Edukasi dan rekreasi	<i>BASE Office</i> <i>Skateschool</i> <i>Skatepark</i> <i>Skateshop</i> <i>Skate Library</i> <i>Mezzanine</i>	<i>Skateboarding</i>
<i>ProSurf School Bali</i>	Edukasi dan rekreasi	Kantor administrasi Ruang penyimpanan Ruang pajangan Ruang teori dasar Ruang ganti <i>Safety locker</i> Kolam renang Restoran Transportasi	<i>Surfing</i>
<i>Odyseys Surf School Bali</i>	Edukasi dan rekreasi	Kantor administrasi Ruang penyimpanan	<i>Surfing</i>

		Ruang pajangan Ruang teori dasar Ruang ganti <i>Safety locker</i> Kolam renang Restoran Surf repair <i>Internet cafe</i> Transportasi	
X-treme Store Bali	Penjualan dan jasa dan rekreasi	Ruang Penjualan Kantor administrasi <i>Outdoor climbing wall</i> <i>Speed wall</i> <i>Difficulty wall</i> Gudang	<i>Rock Climbing</i>
Eiger Climbing Centre	Penjualan dan jasa dan rekreasi	Kantor administrasi <i>Outdoor climbing wall</i> <i>Bouldering wall</i> <i>Climbing gear shop</i> <i>Safety locker</i>	<i>Rock Climbing</i>

Sumber: Hasil survey dan analisa, 2008

4.6. Analisa

4.6.1. Analisa Fungsi, Pelaku dan Ruang

1. Analisa Fungsi

Berdasarkan tinjauan awal yang telah dilakukan dan rekomendasi dari studi komparasi, maka fasilitas bangunan yang akan diwadahi oleh *Extreme Sport Centre* meliputi pelayanan edukasi, komersil, pengelolaan, hiburan dan rekreasi dan servis. Dalam perancangan *Extreme Sport Centre* ini, fungsi-fungsi yang diwadahi berdasarkan hal tersebut diatas adalah sebagai berikut:

a. Pelayanan edukasi

Pelayanan liburan bernuansa edukasi merupakan pelayanan utama pada fungsi primer, meliputi fasilitas yang menunjang untuk kegiatan pendidikan dan pelatihan yang berhubungan dengan ketiga olahraga yang akan diwadahi (*surfing, skateboarding, rock climbing*). Fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya yaitu *indoor surfing (indoor swimming pool, flowrider), indoor dan outdoor skatepark, serta indoor dan outdoor rock climbing*.

b. Pelayanan komersil

Merupakan fasilitas-fasilitas yang mendukung perkembangan *extreme sport*. Pelayanan komersil meliputi hal penjualan, penyewaan dan reparasi alat-alat dari ketiga olahraga tersebut.

c. Pengelolaan

Merupakan fungsi seluruh kepengelolaan dan administrasi yang mendukung jalannya aktivitas pada fasilitas *Extreme Sport Centre* ini. Pelayanan pengelolaan meliputi administrasi, kantor pengelola, dan klinik.

d. Hiburan dan rekreasi

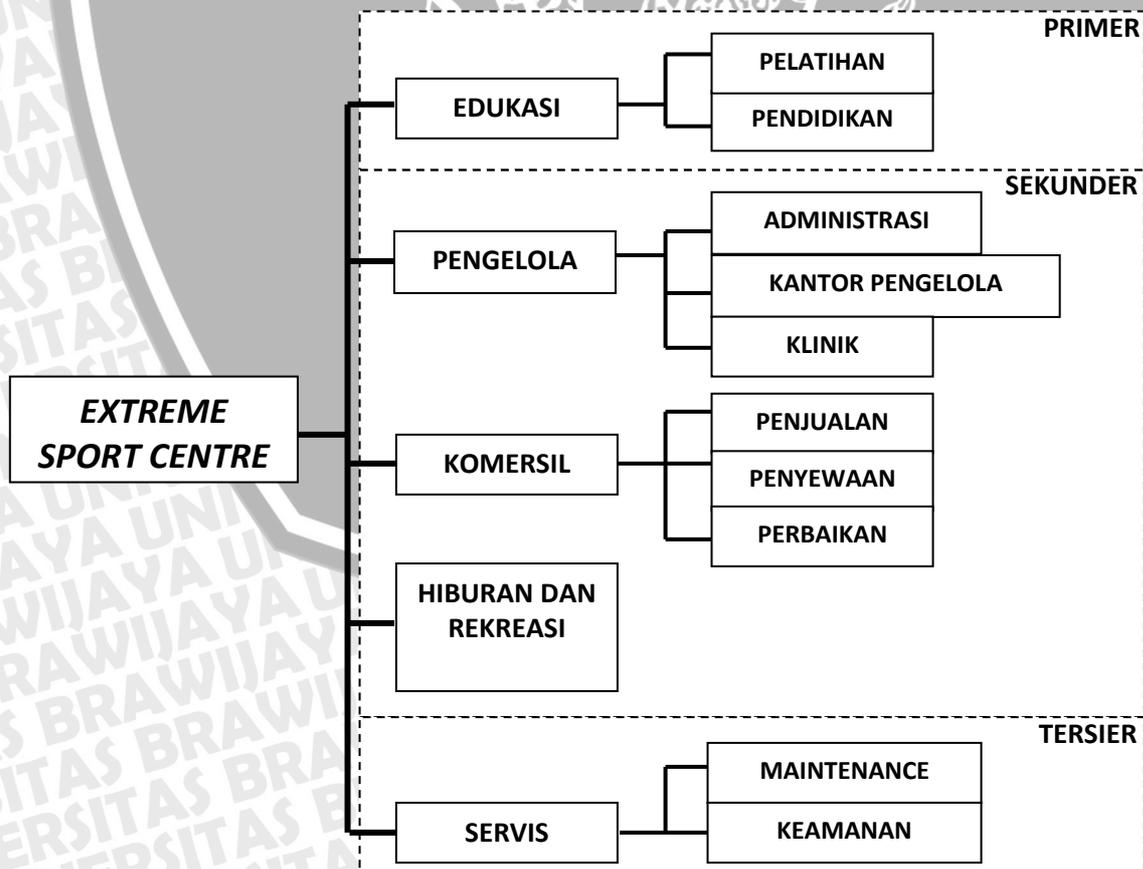
Merupakan fasilitas penunjang perkembangan *extreme sport*. Fasilitas ini terdiri dari fasilitas perpustakaan, *internet café* dan *game centre, resto and café, dan stage performance*.

e. Servis

Merupakan fasilitas yang menunjang keseluruhan fungsi dan fasilitas yang ada. Pelayanan servis meliputi pos keamanan, ruang MEE, *loading dock, gudang alat, padmasana, fasilitas parkir, area hijau, KM/WC*.

Dari penjabaran diatas pengelompokan fasilitas berdasarkan tingkat kepentingannya adalah sebagai berikut.

- a. *Fungsi primer*, merupakan fungsi utama yang diwadahi dalam perancangan *Extreme Sport Centre*. Fungsi utamanya adalah kegiatan *surfing*, *skateboarding* dan *rock climbing*. Fungsi primer merupakan area untuk eksplorasi dari masing-masing olahraga tersebut misalnya *indoor surfing*, *skatepark* dan area untuk *climbing wall*. Pelayanan edukasi berada pada kegiatan pelatihan dan pendidikan ketiga olahraga tersebut.
- b. *Fungsi sekunder*, merupakan fungsi yang muncul untuk mendukung fungsi utama. Fungsi utama berupa kegiatan pelatihan dan pendidikan kegiatan *extreme sport* membutuhkan sarana penunjang yang bersifat melengkapi, meliputi alat-alat olahraga, ilmu pengetahuan dan informasi, dan manajemen pengelolaan yang baik. Dari identifikasikan tersebut, maka yang tergolong ke dalam fungsi sekunder adalah pelayanan komersil, pengelolaan, serta hiburan dan rekreasi
- c. *Fungsi tersier*, merupakan fungsi tambahan bagi kepentingan operasional bangunan sekaligus sebagai pendukung segala aktivitas yang terjadi dalam kegiatan *surfing*, *skateboarding* dan *climbing*. Termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan servis yang meliputi kegiatan *maintenance* dan perbaikan bangunan, dan kegiatan keamanan bangunan.



Gambar 4.41. Skema analisa fungsi pada *Extreme Sport Centre* di Kuta, Bali

Sumber: Hasil Analisa, 2008

2. Analisa Pelaku dan Aktivitas

a. Analisa Pelaku pada *Extreme Sport Centre*

Analisa pelaku berfungsi untuk menentukan besaran ruang dalam masing-masing fasilitas, karakteristik, serta pembagian zoningnya. Pelaku pada *Extreme Sport Centre* ditinjau dari fungsi dan aktivitasnya dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok :

a) Pengunjung

Pengunjung merupakan semua orang yang datang untuk menikmati semua fasilitas dan pelayanan yang disediakan dalam fasilitas *Extreme Sport Centre* ini. Perkembangan yang terjadi pada kawasan perancangan meliputi perkembangan pariwisata, teknologi informasi, dan sosial budaya dalam masyarakat berpengaruh besar terhadap pengunjung yang datang pada *Extreme Sport Centre*.

Sesuai dengan tinjauan segmen pasar, pengunjung *Extreme Sport Centre* tidak hanya berasal dari dalam negeri (domestik) tetapi juga sebagian berasal dari luar negeri (mancanegara). Hal tersebut dikarenakan lokasinya yang berada pada kawasan wisata internasional.

Pengunjung dalam *Extreme Sport Centre* dibagi menurut kepentingan dan aktivitasnya, yaitu :

- a) Siswa kursus yang melakukan aktivitas belajar, *surfing*, *skateboarding* serta *climbing* dengan menggunakan fasilitas-fasilitas dalam *Extreme Sport Centre* baik teori maupun praktek. Siswa kursus tidak hanya berasal dari hubungan kerja sama dengan pihak manajemen hotel di kawasan perancangan, tetapi juga wisatawan yang *interest* pada olahraga ini serta masyarakat sekitar.
- b) Penggiat *extreme sport* (*surfer*, *skater*, *climber*) yang melakukan aktivitas eksplorasi dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan pada *Extreme Sport Centre*.
- c) Pengunjung umum yang datang untuk menggunakan fasilitas umum yang ditawarkan atau untuk sekedar rekreasi, mengadakan transaksi jual beli perlengkapan *extreme sport*, memperbaiki perlengkapan *extreme sport*.

b) Pengelola

Pengelola merupakan pihak yang bertanggungjawab secara keseluruhan terhadap jalannya aktivitas yang terjadi dalam fasilitas *Extreme Sport Centre* ini. Pengelola bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi pada kelompok fasilitas

utama dan fasilitas penunjang, berikut semua kegiatan administrasi masing-masing fungsi tersebut.

- a) Mempunyai aktivitas di bidang perkantoran/administrasi, mengontrol pemeliharaan gedung/ruang yang ada, juga mengawasi jalannya kelancaran pelaksanaan kegiatan pada bangunan melalui penyediaan dan pengaturan fasilitas yang ada.
- b) Aktivitas pihak pengelola ini diatur agar tidak mengganggu atau terganggu dengan aktivitas pengunjung dan karyawan, namun tetap dapat mengontrol dan mengawasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

b. Analisa Aktivitas

Analisa aktivitas digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang dan karakteristik masing-masing ruang sesuai dengan aktivitas di dalamnya. Pengelompokan aktivitas didasarkan pada urutan prioritas fungsinya, hal ini berkaitan dengan perletakan, aksesibilitas dan kemudahan pencapaian fasilitas tersebut.

Berikut jenis aktivitas berdasarkan pelaku pengunjungnya:

Tabel 4.8. Pengunjung dan Aktivasnya

PENGUNJUNG	AKTIVITAS
Siswa kursus	Melaksanakan pendidikan (teori) Melaksanakan pelatihan (praktek) Menggunakan fasilitas Transaksi Diskusi
Penggiat <i>extreme sport</i> 1. <i>Surfer</i> 2. <i>Skater</i> 3. <i>Climber</i>	Melaksanakan pelatihan (praktek) lebih kepada tahap eksplorasi untuk meningkatkan <i>skill</i> dan teknik Menggunakan fasilitas Transaksi Diskusi
Pengunjung umum	Rekreasi Melaksanakan transaksi jual beli perlengkapan <i>extreme sport</i> Memperbaiki perlengkapan <i>extreme sport</i> Menyewa perlengkapan <i>extreme sport</i> Menonton

Sumber: Hasil analisa, 2008

Berikut jenis aktivitas berdasarkan pelaku pengelolanya:

Tabel 4.9. Pengelola dan Aktivitasnya

PENGELOLA	AKTIVITAS
Direktur	Memimpin, mengontrol dan mengawasi jalannya perusahaan Menyelesaikan permasalahan(umum) dalam perusahaan Bertanggungjawab atas segala kegiatan perusahaan
Sekretaris Direktur	Menyusun dan mengatur jadwal kegiatan Direktur Mendampingi Direktur di setiap kegiatan untuk perusahaan Mengontrol pemasukan (umum) perusahaan Bertanggungjawab kepada Direktur
<i>General Manager</i>	Mengatur, menjalankan, mengkoordinasikan, dan merencanakan, semua kegiatan perusahaan. Memberikan laporan berkala kepada Direktur mengenai perkembangan usaha Mengkoordinasikan para Manager untuk mencapai target yang dituju oleh perusahaan. Mengawasi dan mengontrol seluruh pegawai perusahaan dalam mengerjakan tugasnya.
Sekretaris Umum	Menyusun dan mengatur jadwal General Manager Menyusun laporan pengarsipan dalam perusahaan. Mengatur dan mengkoordinasikan satpam, <i>office boy</i> dan kurir Mendampingi dalam setiap kegiatan perusahaan. Bertanggung jawab terhadap General Manager.
<i>Operational Manager</i>	Mengontrol dan mengkoordinasikan pelayanan jasa. Membuat perencanaan untuk meningkatkan usaha dengan mengkoordinasikan dengan semua bagian yang ada.
<i>Marketing Manager</i>	Mengontrol dan mengawasi pemasaran dan penjualan produk-produk perusahaan. Meningkatkan penjualan produk-produk perusahaan. Merencanakan pemasaran untuk meningkatkan penjualan produk. Mengawasi dan mengkoordinasikan kinerja pada bagian (sub divisi) di bawahnya. Bertanggungjawab pada Direktur.
<i>General Affairs</i>	Mengontrol dan mengawasi fungsi administrasi umum. keseluruhan bagian-bagian yang ada di perusahaan. Mengontrol dan mengawasi pemeliharaan sarana dan prasarana perusahaan. Mengontrol dan mengawasi proses <i>recruitment</i> dan pelatihan karyawan baru. Mengkoordinasikan semua sub bagian di divisinya.

	Bertanggung jawab pada Direktur.
<i>Finance Manager</i>	Mengontrol dan mengawasi pembukuan perusahaan Memberikan laporan keuangan secara berkala perbulan dan per tahun. Memberikan perhitungan terhadap aset perusahaan. Mengontrol dan mengawasi pembelian barang-barang yang dilakukan oleh perusahaan. Bertanggung jawab pada Direktur.
<i>IT Manager</i>	Mengatasi permasalahan <i>IT</i> pada perusahaan. Memelihara dan mengatur server dan <i>workstation</i> . Mengembangkan dan memelihara sistem dokumentasi. Bertanggung jawab pada Direktur.

Sumber: Hasil survey dan analisa, 2008

1) Aktivitas *outdoor* dan *indoor*

Jenis aktivitas berdasarkan sifatnya juga dibedakan atas aktivitas *outdoor* dan *indoor*. *Indoor* merupakan kegiatan pendidikan dan pelatihan yang dilakukan di dalam ruangan, sedangkan *outdoor* kegiatannya dilakukan di luar ruangan atau bangunan. Penentuan jenis aktivitas ini berfungsi untuk mengatur tata letak ruang dan karakteristik ruang. Aktivitas *outdoor* banyak dilakukan pada kelompok fasilitas fungsi primer pada pelayanan edukasi, meliputi pelatihan (praktek) di *outdoor skatepark* dan *outdoor climbing wall*, serta fasilitas hiburan dan rekreasi. Aktivitas *indoor* banyak dilakukan oleh pihak pengelola, aktivitas ini pada kelompok fasilitas pengelola, komersil, servis, dan edukasi yang meliputi *indoor surfing*, *indoor skatepark*, dan *indoor climbing wall*.

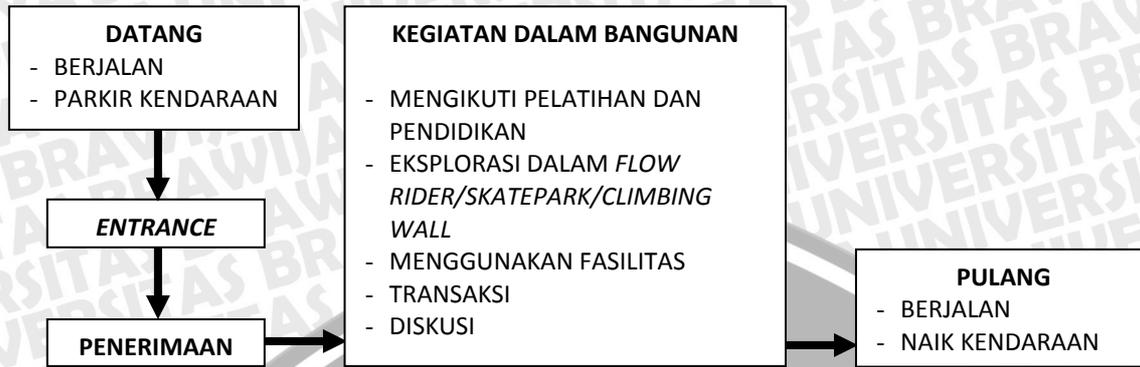
2) Alur aktivitas

Pengembangan lebih lanjut dari analisa pelaku adalah identifikasi aktivitas yang diperlukan untuk mengetahui alur aktivitas pelaku dari tiap-tiap pengguna fasilitas. Dari sini bisa diketahui kebutuhan dan fasilitas yang diperlukan bagi tiap-tiap pelaku mulai dari datang, melakukan aktivitas di dalam bangunan, hingga pulang meninggalkan lokasi fasilitas *Extreme Sport Centre*.

Identifikasi dari kegiatan-kegiatan tersebut yaitu:

a) Pengunjung

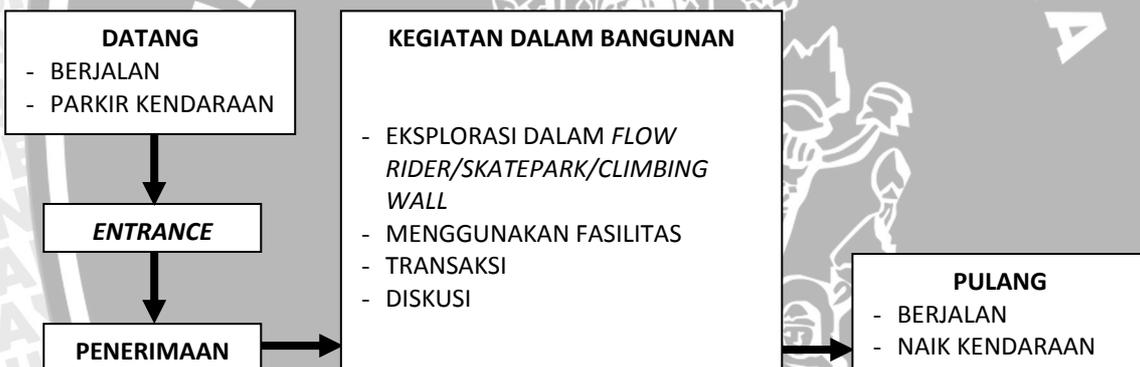
- Siswa kursus



Gambar 4.42. Diagram alur aktivitas siswa kursus

Sumber : Hasil analisa, 2008

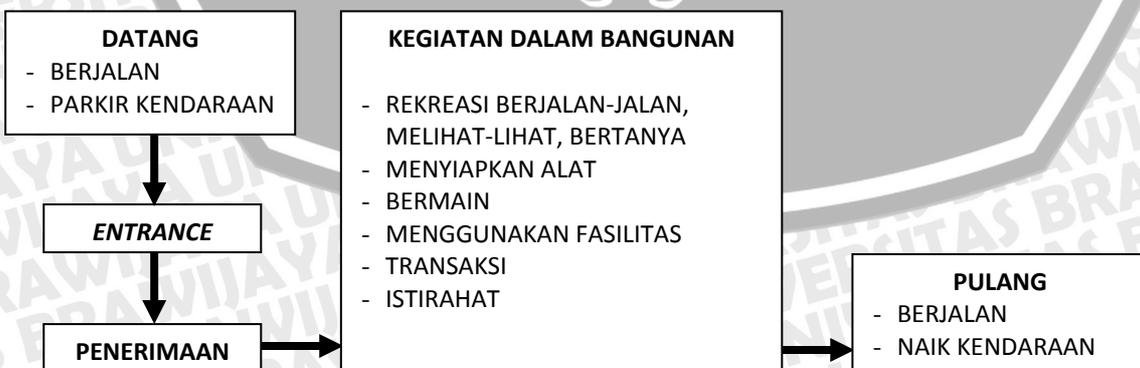
- Penggiat *Extreme Sport*



Gambar 4.43. Diagram alur aktivitas penggiat extreme sport

Sumber : Hasil analisa, 2008

- Pengunjung umum



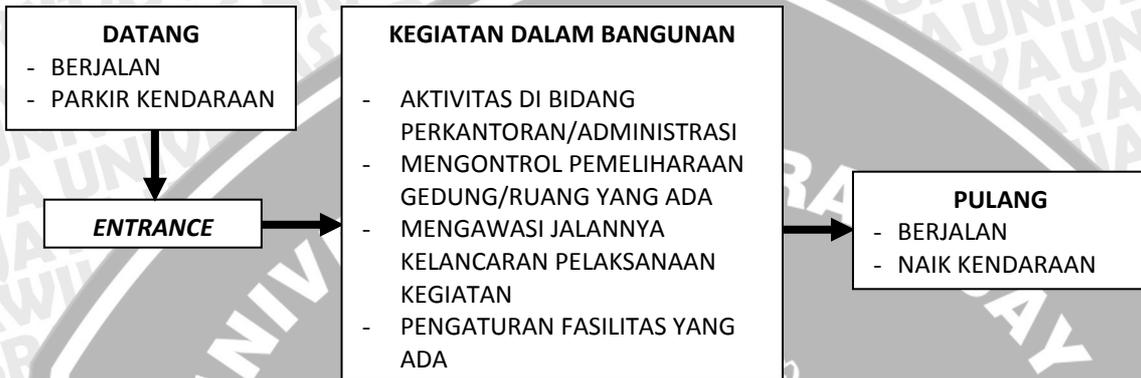
Gambar 4.44. Diagram alur aktivitas pengunjung umum

Sumber : Hasil analisa, 2008

b) Pengelola

Merupakan kelompok yang memberikan layanan pada pengunjung dan juga sebagai kelompok yang mempunyai kekuasaan untuk membuat dan melaksanakan kebijaksanaan-kebijaksanaan untuk mengatur. Alur aktivitas yang dilakukan oleh pihak pengelola diantaranya:

- Pengelola secara umum



Gambar 4.45. Diagram alur aktivitas pengelola

Sumber : Hasil analisa, 2008

- Instruktur



Gambar 4.46. Diagram alur aktivitas instruktur

Sumber : Hasil analisa, 2008

3. Analisa Ruang

Sesuai tinjauan awal, *Extreme Sport Centre* direncanakan sebagai pusat kegiatan *extreme sport* dengan fasilitas edukasi, komersial, hiburan dan rekreasi. Berikut kelompok fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan fungsinya yaitu:



1. Kelompok fasilitas primer

a. *Indoor surfing*

Fasilitas ini terdiri dari *indoor swimming pool* dan *flowrider*.

b. *Skatepark*

Fasilitas ini terdiri dari *indoor skatepark (street section)* dan *outdoor skatepark (street section, pool section dan vert section)*.

c. *Climbing wall*

Fasilitas ini terdiri dari *indoor climbing wall (beginner, intermediate, advance)*, *outdoor climbing wall (intermediate, advance)* yang terdiri dari *traverse wall, bouldering wall, speed wall, dan difficulty wall*.

2. Kelompok fasilitas sekunder

a. Fasilitas pengelola

Merupakan fasilitas pengelola untuk mengelola administrasi serta pengawasan gedung.

b. *Extreme Shop & Retail*

c. *Extreme Workshop & Repair*

d. Klinik

Merupakan fasilitas pertolongan pertama bagi pengguna fasilitas ini yang mengalami kecelakaan dalam melakukan aktivitasnya yang kemudian akan dirujuk ke rumah sakit terdekat.

e. *Cafe & Resto*

Sebagai fasilitas untuk makan dan minum, baik berupa masakan lokal maupun internasional.

f. Perpustakaan.

Sebagai media informasi dan wacana bacaan mengenai dunia *extreme sport* dan perkembangannya.

g. *Internet Cafe*

Sebagai media informasi dalam dunia maya mengenai perkembangan *extreme sport* sesuai dengan kemajuan teknologi, serta sebagai sarana hiburan untuk *browsing* dan *chatting*.

h. *Game Zone*

Sebagai sarana untuk mencari hiburan lewat permainan dalam dunia maya.

i. *Stage Performance*

Sebagai sarana penunjang event *extreme sport* melalui pementasan musik atau hiburan lainnya.

3. Kelompok fasilitas tersier

Merupakan fungsi tambahan bagi kepentingan operasional bangunan sekaligus sebagai pendukung segala aktivitas yang terjadi dalam kegiatan *extreme sport*. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

- a. Pos keamanan
- b. Ruang MEE
- c. *Loading Dock*
- d. Gudang Alat
- e. Padmasana
- f. Fasilitas parkir
- g. Area hijau
- h. KM/WC

a. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang yang didapat dari analisa kelompok fasilitas dan pelaku dan aktivitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10. Kelompok Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

KELOMPOK FASILITAS	PELAKU				AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
	PENGUNJUNG					
	SISWA	SURFER, SKATER, CLIMBER	UMUM	PENGELOLA		
EDUKASI	INDOOR SURFING				Penerimaan	Lobby
					Menitipkan barang	R. penitipan
					Berlatih <i>paddle</i>	Kolam renang
					Berlatih surfing/eksplorasi	<i>Flowrider</i>
	INDOOR SKATEPARK				Lavatory	KM/WC
					Penerimaan	Lobby
					Berlatih skating/eksplorasi	<i>Vert ramp</i>
					Berlatih skating/eksplorasi	<i>Pool section</i>
	INDOOR CLIMBING WALL				Berlatih skating/eksplorasi	<i>Street section</i>
					Lavatory	KM/WC
					Penerimaan	Lobby
					Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Bouldering wall</i>
			Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Novice wall</i>		



					Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Speed wall</i>
					Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Difficulty wall</i>
					Lavatory	KM/WC
	OUTDOOR SKATEPARK				Berlatih skating/eksplorasi	<i>Outdoor vert ramp</i>
					Berlatih skating/eksplorasi	<i>Outdoor pool section</i>
					Berlatih skating/eksplorasi	<i>Outdoor street section</i>
	OUTDOOR CLIMBING WALL				Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Outdoor bouldering wall</i>
					Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Outdoor speed wall</i>
					Berlatih memanjat/eksplorasi	<i>Outdoor difficulty wall</i>
KOMERSIL	EXTREME SHOP				Penerimaan	Lobby
					Memamerkan barang	R. display
					Melakukan transaksi	R. kasir
					Mencoba dan mengepaskan pakaian	Kamar pas
					Menitipkan barang	R. Pentipan barang
					Lavatory	KM/WC
	EXTREME REPAIR				Penerimaan	Lobby
					Memamerkan barang	R. display
					Melakukan transaksi	Kasir
					Menyimpan barang	Gudang
					Memperbaiki peralatan surfing	Ruang reparasi
					Lavatory	KM/WC
PENGELOLA	KANTOR PENGELOLA				Menerima tamu	<i>Front Office</i>
					Memimpin perusahaan	R. Direktur
					Mengatur kesekretariatan Direktur	R. Sekretaris Direktur
					Mengatur kesekretariatan Umum	R. Sekum
					Mengatur perusahaan	R. <i>General Manager</i>
					Rapat dan presentasi	R. Rapat
					Mengatur operasional	Bag. Operasional
					Mengatur pemasaran	Bag. Marketing
					Mengatur administrasi	Bag. Administrasi Umum
					Mengatur keuangan	Bag. Keuangan
					Mengatur <i>I.T.</i>	Bag. <i>I.T.</i>
					Menyimpan arsip	R. Arsip
					Menyimpan barang	Gudang
					Lavatory	KM/WC
					Membuat minum	Pantry
KLINIK				Penerimaan	Lobby	
				Menerima pasien	Front office	
				Memeriksa keadaan pasien	R. Periksa	
				First Aid	R. First Aid	
				Menyimpan obat	R. Obat	
				Menyimpan barang	Gudang	
				Lavatory	KM/WC	

CAFE & RESTO				Melakukan transaksi	Kasir
				Makan,minum	R. Makan
				Memasak	Dapur
				Mencuci	R. Cuci
				Menyimpan makanan	Gudang makanan
				Menonton TV	R. Display TV
PERSPUSTAKAAN				Lavatory	KM/WC
				Penerimaan	Lobby
				Menitipkan barang	R. Penitipan
				Menyimpan koleksi	R. Koleksi buku
				Membaca	R. Baca
				Melayani administrasi	R. Administrasi
INTERNET CAFE				Menggandakan bacaan	R. Fotokopi
				Lavatory	KM/WC
				Penerimaan	Lobby
				Mengatur komputer	R. Operator
				<i>Browsing, multiplayer, chat</i>	R. Komputer
				Melayani administrasi	R. Adminitrasi
GAME CENTRE				Snack, minum	Cafe Corner
				Lavatory	KM/WC
				Penerimaan	Lobby
				Bermain	R. Bermain
				Mengatur elektrik	R. MEE
STAGE PERFORMANCE				Menyimpan peralatan	R. Gudang
				Lavatory	KM/WC
				Penerimaan	Lobby
				Persiapan pertunjukan	Ruang Persiapan
				Konser musik, peragaan produk	Stage
				Mengatur elektrikal	MEE
FASILITAS SERVIS				Lavatory	KM/WC
				Menjaga keamanan	Pos Keamanan
				Mengatur mekanikal & elektrik	R. MEE
				Bongkar muat barang	Loading Dock
				Menyimpan peralatan	Gudang alat
				Sembahyang	Padmasana
			Lavatory, wudhu	KM/WC	

Sumber: Hasil Analisa, 2008

b. Analisa Kualitatif Ruang

Setelah diperoleh macam kebutuhan ruang maka berikutnya dilakukan analisa mengenai karakter dan tuntutan persyaratan ruang baik dari segi pencahayaan, penghawaan, akustik, serta sifat kegiatan. Analisa ini dilakukan sesuai dengan studi komparasi objek sejenis dan disesuaikan dengan objek perancangan.

Tabel 4.11. Karakteristik Ruang

KELOMPOK FASILITAS	JENIS RUANG	KARAKTERISTIK RUANG
INDOOR SURFING	<i>Lobby</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	Ruang alat	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	Kolam renang	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	Ruang ganti	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat. Dekat dengan <i>flowrider</i>
	Ruang bilas	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat. Dekat dengan <i>flowrider</i>
	Ruang <i>Mechanical Electrical</i>	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat. Dekat dengan <i>flowrider</i>
	<i>Flowrider</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
INDOOR SKATEPARK	<i>Lobby</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	<i>Locker room</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat semi publik
	<i>Street section</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	Ruang audio visual	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Ruang administrasi	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
INDOOR CLIMBING WALL	<i>Lobby</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	<i>Rock climbing Office</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	<i>Bouldering wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	<i>Novice wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	<i>Speed wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat semi publik
	<i>Difficulty wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
OUTDOOR SKATEPARK	<i>Vert ramp</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.
	<i>Outdoor pool section</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.
	<i>Outdoor street section</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.
OUTDOOR CLIMBING WALL	<i>Outdoor bouldering wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.
	<i>Outdoor speed wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.

	<i>Outdoor Difficulty wall</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik, membutuhkan material yang tahan cuaca.
EXTREME SHOP & RETAIL	Lobby	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik,
	R. display	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik,
	R. kasir	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik,
	Kamar pas	Intensitas sirkulasi rendah, sifat public
	R. Penitipan barang	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat public
	EXTREME WORKSHOP & REPAIR	Lobby
R. display		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
Kasir		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
Gudang		Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
Ruang reparasi		Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
KM/WC		Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
KANTOR PENGELOLA	<i>Front office</i>	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat public
	R. Direktur	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. SekDir	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, dekat dengan ruang direktur.
	R. Sekum	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, dekat dengan ruang G.M.
	R. GM	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. Rapat	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Bag. Operasional	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Bag. Marketing	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Bag. Administrasi Umum	Intensitas sirkulasi rendah, sifat public, dekat dengan <i>front office</i>
	Bag. Keuangan	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Bag. I.T.	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. Arsip	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Gudang	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat public
	Pantry	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, dapat diakses dari ruang-ruang pengelola.
Musholla	Intensitas sirkulasi sedang, suasana ruang tenang, sifat publik, akses dari ruang-ruang pengelola	
KLINIK	Lobby	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	R. Periksa	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik
	R. First Aid	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik
	R. Obat	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat

	Gudang	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik
CAFE & RESTO	Kasir	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	R. makan	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	Dapur	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. Cuci	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Gudang makanan	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat, dekat dengan dapur.
	KM/WC	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik
	PERPUSTAKAAN	Lobby
R. Penitipan		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
R. Koleksi buku		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
R. Baca		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
R. Administrasi		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
R. Fotokopi		Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
INTERNET CAFE	Lobby	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	R. Operator	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. Komputer	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	R. Adminitrasi	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Cafe Corner	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
GAME CENTRE	Lobby	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	R. Bermain	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
	MEE	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	R. Gudang	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	Cafe corner	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat publik
STAGE PERFORMANCE	Lobby	Intensitas sirkulasi rendah, sifat semi publik.
	R. persiapan	Intensitas sirkulasi tinggi, sifat semi publik
	Stage	Intensitas sirkulasi rendah, sifat publik, terbuka.
	R. Gudang	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	MEE	Intensitas sirkulasi rendah, sifat privat
	KM/WC	

Sumber: Hasil Analisa, 2008

Dari analisa di atas, diperoleh karakteristik tiap unit fasilitas, yang digunakan sebagai dasar penentuan analisa kualitatif ruang-ruang di dalamnya. Analisa kualitatif ruang pada tiap unit fasilitas dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 4.12. Analisa Kualitatif Ruang

KELOMPOK FASILITAS	JENIS RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		AKUSTIK	VIEW KE LUAR	SIFAT RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN			
INDOOR SURFING	Lobby							Terbuka
	Ruang alat							Terbuka
	Kolam renang							Terbuka
	Ruang ganti							Tertutup
	Ruang bilas							Tertutup
	Ruang <i>Mechanical Electrical</i>							Tertutup
	Flowrider							Terbuka
	KM/WC							Tertutup
INDOOR SKATEPARK	Lobby							Terbuka
	Locker room							Terbuka
	Street section							Terbuka
	Ruang audio visual							Tertutup
	Ruang administrasi							Terbuka
	KM/WC							Tertutup
INDOOR CLIMBING WALL	Lobby							Terbuka
	Rock climbing Office							Tertutup
	Bouldering wall							Terbuka
	Novice wall							Terbuka
	Speed wall							Terbuka
	Difficulty wall							Terbuka
	KM/WC							Tertutup
OUTDOOR SKATEPARK	Vert ramp							Open space
	Outdoor pool section							Open space
	Outdoor street section							Open space
OUTDOOR CLIMBING WALL	Outdoor bouldering wall							Open space
	Outdoor speed wall							Open space
	Outdoor Difficulty wall							Open space

c. Analisa Kuantitatif Ruang

Analisa kuantitatif berupa analisa besaran tiap-tiap ruang sesuai dengan analisa kelompok fungsi, aktivitas dan kebutuhan ruang. Berikut analisa kuantitatif pada *Extreme Sport Centre*:

Tabel 4.13. Analisa Kuantitatif Ruang

KELOMPOK FASILITAS	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR	SUMBER	PENDEKATAN	LUASAN
PENERIMAAN	<i>Ruang penerima publik</i>	0,65 m ² /orang	NAD	0,65 m ² x500 orang	325 m ²
	<i>Information Office</i>	0,65m ² /orang	NAD	0,65 x 500 orang	325 m ²
	Sirkulasi	20% luas total		20 % x (325+325)m ²	130 m ²
				Total	750m²
SURFING	<i>Lobby</i>	0,65 m ² /orang	A	12 x 12 m	144 m ²
	<i>Surf Office</i>		A	12 x 6 m ² asumsi pengelola indoor surfing dan instruktur berjumlah 15 orang	72 m ²
	<i>Flowrider</i>	15 x 11 m	K	Merupakan <i>flowrider</i> kapasitas 2 orang(www.flowrider.com)	165 m ²
	Kolam renang	10,5 x 25 m	NAD	Kolam renang menggunakan kapasitas 5 jalur dengan asumsi 2 kali panjang <i>surfboard</i> jika digunakan untuk maneuver di kolam	262,50 m ²
	Lobby/R. tunggu	0,65 m ² /org	A	0,65 m ² x 30 orang	150 m ²
	<i>Locker room</i>		K		36 m ²
	Ruang ganti	2,52 m ² /unit	NAD	12x 2,52 m ²	30,24 m ²
	Ruang bilas	2,52 m ² /unit	NAD	12 x 2,52 m ²	30,24 m ²
	Ruang alat		A		36 m ²
	Ruang <i>Mechanical Electrical</i>		A	Ruang Mesin, pompa air, 2 tanki air(kapasitas 5000 lt) Asumsi 18 m x 6 m	108 m ²
	KM/WC	2,52 m ² /unit	NAD	8 x 2,52 m ²	44,16 m ²
	Sirkulasi			20 % x 1078,04 m ²	215,68 m ²
				Total	1094,08m²

SKATEBOARDING	Lobby	0,65 m ² /orang	A	6 x 6 m	36 m ²
	Locker room		A	6 x 3 m	18 m ²
	Ruang audio visual		A	Dipergunakan untuk tampilan video dengan kapasitas 20 orang dengan kursi	36 m ²
	Skate office		A	9 x 6 m2 asumsi pengelola indoor surfing dan instruktur berjumlah 15 orang	54 m2
	Indoor Skatepark		A	Meliputi <i>movable street section</i> (24 x 36 m2 = 864 m2), tribun penonton dengan kapasitas tribun 600 orang(0,65 x 600 = 390)	1224 m ²
	Outdoor Skatepark		A	<i>Outdoor Vert Section</i> <i>Outdoor Pool section</i> , Pool section berjumlah 4 buah dengan diameter 6 m dan 4 m 2 buah <i>Outdoor Street section</i>	1000 m ²
	KM/WC	2,52 m ² /unit	NAD	4 x 2,52 m ²	10,08 m ²
	Sirkulasi			20 % x 2396,08 m ²	479,216 m ²
				Total	2875, 30 m²
ROCK CLIMBING	Lobby	0,65 m ² /orang	A	6 x 6 m	36 m2
	Rock climbing Office		A	6 x 6 m	36 m2
	Beginner area		A	Meliputi <i>traverse wall, bouldering wall, novice wall</i>	324 m ²
	Intermediate		A	Meliputi <i>bouldering wall, speed wall, difficulty wall</i>	324 m ²
	Advance		A	Meliputi <i>bouldering wall, difficulty wall</i>	324 m ²
	Outdoor Climbing Wall		A	Meliputi: • <i>Bouldering wall</i> • <i>Speed wall</i> • <i>Difficulty wall</i>	225 m ²
	KM/WC	2,52 m ² /unit	NAD	8 x 2,52 m ²	44,16 m ²
	Sirkulasi			20 % x 1313,16 m ²	262,63 m ²
				Total	1575,80 m²
EXTREME SHOP & RETAIL	Lobby	0,65 m ² /orang	A	6 x 6 m	36 m2
	R. display		K	<i>Surfing</i> 18 x 18 m <i>Skate</i> 12 x 12 m <i>Rock Climbing</i> 6 x 12 m	540 m ²
	R. kasir		A	1 orang kasir	4 m ²
	Kamar pas	2,52 m ² /unit	NAD	2 x 2,52 m ²	5,04 m ²
	R. Penitipan barang		A	3 x 2	36 m ²

	Gudang		A	3 x 36 m ²	108 m ²
	Sirkulasi			20 % x 729,04 m ²	145,80 m ²
				Total	874,85 m²
EXTREME WORKSHOP & REPAIR	Lobby	0,65 m ² /orang	A	6 x 6 m	36 m ²
	R. display		A	12 x 12 m	144 m ²
	Kasir		A	1 orang kasir	4 m ²
	Gudang		A	1 x 36 m ²	36 m ²
	Ruang reparasi		A	Ruang alat, Meja reparasi (1 x 2,5m) x 10 buah = 25 m ²	45 m ²
	Sirkulasi			20 % x 265 m ²	53 m ²
				Total	318 m²
CAFÉ & RESTO	R. Kasir	4 m ² /org	A	2 orang kasir	8 m ²
	R. Makan	1,3 m ² /org	NAD	Asumsi pengunjung 30 % pada saat kompetisi = 30% x 500 = 150 orang 1,3 m ² x 150	195 m ²
	Dapur	15 % R. makan	NAD	15 % x 195	29,25 m ²
	Gudang makanan	0,15 m ² /tamud	NAD	0,15 x 195	29,25 m ²
	Toilet	2,52/unit	NAD	6 x 2,52	15,12 m ²
	Sirkulasi			20% x 276,62 m ²	55,32 m ²
				Total	331,94 m²
KANTOR PENGELOLA	R. Direktur	25 m ² /org	NAD	Fasilitas meja kerja, ruang tamu untuk 3 orang	25 m ²
	R. Sekretaris Direktur	12 m ² /org	NAD	Fasilitas meja kerja 1 orang, ruang tunggu 9 m ²	21 m ²
	R. Sekretaris Umum	12 m ² /org	NAD	Fasilitas meja kerja 1 orang, ruang tunggu 9 m ²	21 m ²
	R. Manager	12 m ² /org 8 m ² /org	NAD	5 orang manager 5 x 12 m ² Staff: 19 setingkat supervisor, 23 staff. 42 x 8 m ² = 336 m ²	60 m ²
	R. Rapat	2,4 m ² /org	NAD	Dihadiri oleh direktur, sekretaris, general manager, 5 manager, 19 supervisor. 2,4 m ² x 16 orang	64,8 m ²
	Front Office	20 m ²	A		20 m ²
	Pantry		A		18 m ²
	Toilet	2,52/unit	NAD	8 x 2,52 m ² = 20,16 m ² Wastafel = 1,4 m ² /unit X 8 = 11,2 m ²	31,36
	Musholla		A	Area sholat	18 m ²

				= 1,5 m x 0,6 m = 0,9 Kapasitas 20 orang	
	Gudang		A		18 m ²
	R. Arsip		A		18 m ²
	Sirkulasi			20% x 315,16 m ²	63 m ²
				Total	378,20 m²
KLINIK	Lobby	0,65 m ² /org	NAD	5 x 0,65 m ² /org	3,25 m ²
	R. Periksa		A	3 x 4	12 m ²
	R. First Aid		A	3 x 4	12 m ²
	R. Obat		A	3 x 3	9 m ²
	Gudang		A	4 x 2	8 m ²
	KM/WC	2,52 m ² /unit		1 x 2,52 m ²	2,52 m ²
	Sirkulasi			20% x 46,77 m ²	9,35 m ²
				Total	56,13 m²
PERPUSTAKAAN	Lobby	0,65 m ² /org	NAD	100 x 0,65 m ²	65 m ²
	R. Penitipan	0,4 m ² /org	NAD	100 x 0,4 m ²	40 m ²
	R. Koleksi buku	200 buku/ m ²	TSS	Jumlah koleksi 2000 buku 2000/200=10	10 m ²
	R. Baca	1,4 m ² /org	NAD	Asumsi pengunjung 100 orang 1,4 x 100	140 m ²
	R. Administrasi	10,5 m ² /org	NAD	Tempat peminjaman dan pengembalian dilayani 2 orang staff	21 m ²
	R. fotokopi	1-1,2 m ² /unit	NAD	2 unit mesin fotokopi	2,4 m ²
	Sirkulasi			20% x 278,4 m ²	55,68 m ²
				Total	334,08 m²
INTERNET CAFÉ	Lobby	0,65 m ² /org	NAD	5 x 0,65 m ²	3,25 m ²
	R. Operator	1,2 m ² /org	NAD	1 x 1,2 m ²	1,2 m ²
	R. Komputer	3,24 m ² /unit	NAD	30 x 3,24 m ²	97,2 m ²
	R. Administrasi	10,5 m ² /org	NAD	1 x 10,5 m ²	10,5 m ²
	Café corner		A	6 x 3 m ²	18 m ²
	Sirkulasi			20% x 130,15	26,03 m ²
				Total	156,18 m²
GAME CENTRE	Lobby	0,65 m ² /org	NAD	10 x 0,65 m ²	65 m ²
	R. Bermain	150 m ²	A		150 m ²
	R. Mechanical Elektrikal	20 m ²	A		20 m ²
	Gudang	20 m ²	A		20 m ²
	Sirkulasi			20% x 200,08 m ²	40,01 m ²
				Total	295,01 m²

STAGE PERFORMANCE	Lobby	0,65 m ² /org	NAD	5 x 0,65 m ²	3,25 m ²
	R. persiapan	6 x 6	A	2 x 12m ²	48 m ²
	Stage	10 x 8	A	Asumsi penggunaan panggung yang umum digunakan	80 m ²
	Gudang	20	A		20 m ²
	MEE	20	A		20 m ²
	Toilet	2,52/unit	NAD	4 x 2,52 m ²	10,8 m ²
	Sirkulasi			20% x 503,8 m ²	100,76 m ²
				Total	604,56
FASILITAS SERVIS	Pos keamanan	3 x 3	A	3 x (3 x 3 m)	27 m ²
	R. Genset		A	6 x 6	36 m ²
	R. Pompa		A	6 x 6	36 m ²
	R. Trafo		A	6x 6	36 m ²
	R. Tandon air		A	Tendon air diameter 5 m berjumlah 2 buah dengan kapasitas masing-masing 10.000 ltr Ruang mesin 3 x 3 m	60 m ²
	Loading dock		A	Kapasitas 4 buah mobil box/pick up	60 m ²
	Padmasana		A	8 x 12	96 m ²
				Total	351 m²
	Total Bangunan				9995,13 m²
	Sirkulasi antar fasilitas			20% x 9995,13 m²	1999,03 m²
PARKIR	Parkir pengunjung	1 mobil = 12,5 m ² 1 spd motor = 2 m ² 1 bus = 50 m ²	A	Asumsi jumlah pengunjung = 1000 orang dengan asumsi 40% pejalan kaki, sisanya berkendaraan. Asumsi pengunjung 60% masyarakat umum = 60% x 600 =360 orang Asumsi pengunjung dengan menggunakan bus pada event kompetisi kapasitas 32 orang =150 : 32 = 4,68 = 5 bus =5 x 50 m ² = 250 m²	Luas total parkir = p.bus + p. Mobil + p.spd mtr = 250 + 216 + 600+ 1000 = 2066 m²
				Kunjungan datang berkelompok 60 % bersepeda motor = (60% x 360) : 2 = 108 motor x 2 m ² = 216 m² 40% memakai mobil	

			$= (40\% \times 360) : 3$ $= 48 \text{ mobil} \times 12,5 \text{ m}^2$ $= \mathbf{600 \text{ m}^2}$ <p>40% professional</p> $= 40\% \times 600$ $= 240 \text{ Orang}$ <p>Alat transportasi mobil</p> $= 240 : 3$ $= 80$ $= 80 \times 12,5 \text{ m}^2$ $= \mathbf{1000 \text{ m}^2}$	
	Parkir pengelola		<p>Jumlah pegawai 100 orang</p> <p>Diasumsikan Direktur, General Manager, 6 Manager dan 7 Supervisor memakai mobil</p> $= 15 \times 12,5$ $= \mathbf{187,5 \text{ m}^2}$ <p>60% dari (100-15) memakai sepeda motor</p> $= 60\% \times 75$ $= 45$ $= 45 \text{ motor} \times 2 \text{ m}^2$ $= \mathbf{90 \text{ m}^2}$ <p>4 buah mobil box/pick up (loading dock)</p> $= 4 \times 15 \text{ m}^2$ $= \mathbf{60 \text{ m}^2}$ <p>4 buah mobil box/pick up (parkir servis)</p> $= 4 \times 15 \text{ m}^2$ $= \mathbf{60 \text{ m}^2}$	<p>Luas total parkir</p> $= \text{p.mobil} + \text{p.spd mtr} + \text{p. Mobil box}$ $= 187,5 + 90 + 60 + 60$ $= \mathbf{337,5 \text{ m}^2}$
	Sirkulasi		$100\% \times 2463,5 \text{ m}^2$	$2463,5 \text{ m}^2$
			Total lahan parkir	4927 m²
	Total lahan terbangun			16921,16 m²

Sumber: Hasil analisa, 2008

Diantara lahan terbangun yang didapat dari hasil analisa kuantitatif ruang di atas, didapat luas lantai bangunan sebagai berikut:

Tabel 4.14. Analisa Luas Lantai Bangunan

KELOMPOK FASILITAS	KEBUTUHAN RUANG	LUASAN
PENERIMAAN	Ruang penerima publik, <i>Information office</i> Sirkulasi	750m ²
SURFING	<i>Lobby</i> <i>Surf Office</i> <i>Flowrider</i> Kolam renang Lobby/R. tunggu <i>Locker room</i> Ruang ganti Ruang bilas Ruang alat <i>Ruang Mechanical Electrical</i> KM/WC Sirkulasi	1094,08m ²
SKATEBOARDING	<i>Lobby</i> <i>Locker room</i> Ruang audio visual <i>Skate office</i> <i>Indoor Skatepark</i> KM/WC Sirkulasi	1875,30m ²
ROCK CLIMBING	<i>Lobby</i> <i>Rock climbing Office</i> <i>Beginner area</i> <i>Intermediate</i> <i>Advance</i> KM/WC Sirkulasi	1350,80m ²
EXTREME SHOP & RETAIL	Lobby R. display R. kasir Kamar pas R. Penitipan barang Gudang Sirkulasi	874,85 m ²
EXTREME WORKSHOP & REPAIR	<i>Lobby</i> R. display Kasir Gudang Ruang reparasi Sirkulasi	318 m ²
CAFE & RESTO	R. Kasir R. Makan Dapur Gudang makanan Toilet Sirkulasi	331,94 m ²
KANTOR PENGELOLA	R. Direktur R. Sekretaris Direktur R. Sekretaris Umum R. Manager R. Rapat <i>Front Office</i> Pantry Toilet Musholla Gudang	378,20 m ²

	R. Arsip Sirkulasi	
KLINIK	Lobby R. Periksa R. First Aid R. Obat Gudang KM/WC Sirkulasi	56,13 m²
PERPUSTAKAAN	Lobby R. Penitipan R. Koleksi buku R. Baca R. Administrasi R. fotokopi Sirkulasi	334,08 m²
INTERNET CAFE	Lobby R. Operator R. Komputer R. Administrasi Café corner Sirkulasi	156,18 m²
GAME CENTRE	Lobby R. Bermain R. Mechanical Elektrikal Gudang Sirkulasi	295,01 m²
STAGE PERFORMANCE	Lobby R. persiapan Stage Gudang MEE Toilet Sirkulasi	604,56
FASILITAS SERVIS	Pos keamanan R. Genset R. Pompa R. Trafo R. Tandon air Loading dock Padmasana	351 m²
Luas Lantai Bangunan		8770,13 m²

Sumber : Hasil analisa, 2009

Analisa besaran ruang secara makro sesuai RTBL pada kawasan perancangan sebagai berikut:

- 1) Luas lantai bangunan $8770,13 \text{ m}^2 = \pm 8800 \text{ m}^2$
- 2) Luas total lahan terbangun $16921,16 \text{ m}^2 = \pm 17000 \text{ m}^2$

Luas total lahan terbangun meliputi: luas lantai bangunan $\pm 8800 \text{ m}^2$ dan ruang luar berupa fasilitas *outdoor extreme sport*, fasilitas parkir dan sirkulasi sebesar $\pm 8200 \text{ m}^2$.

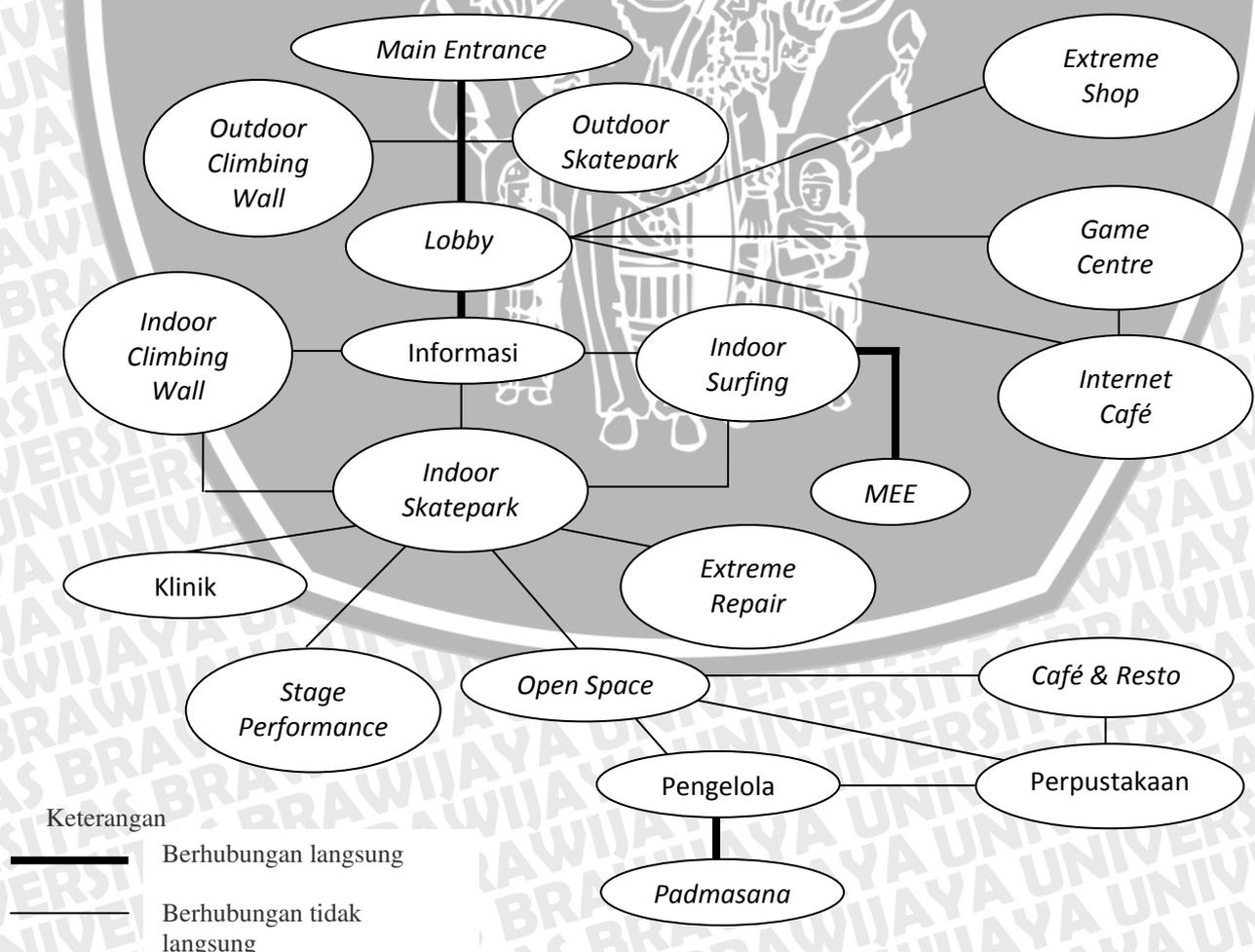
Sisa lahan pada tapak = $33000 \text{ m}^2 - 17000 \text{ m}^2 = 16000 \text{ m}^2$, ditata dan dimanfaatkan sebagai taman, plaza, kolam buatan, dan juga sirkulasi.

- 3) Batasan KDB 60% luas lahan = $60\% \times 33000 \text{ m}^2 = 19800 \text{ m}^2$, sehingga memungkinkan bangunan hanya memiliki 1 lantai, karena tidak melewati batas maksimum KDB.
- 4) Tempat parkir kurang lebih 20% luas lahan = $20\% \times 33000 \text{ m}^2 = 6600 \text{ m}^2$, sehingga luas minimum tempat parkir = 6600 m^2 . Tempat parkir yang diasumsikan sebesar $4927 \text{ m}^2 = 15\%$, sehingga perlu penambahan $\pm 1700 \text{ m}^2$ untuk memenuhi kriteria yang diinginkan.

d. Analisa Hubungan Ruang

1) Hubungan ruang makro

Hubungan ruang makro adalah hubungan antar fasilitas-fasilitas yang ada pada *Extreme Sport Centre* berdasarkan pada analisa ruang. Hubungan ruang makro ini terdiri dari fasilitas-fasilitas seperti fasilitas *outdoor skatepark*, *outdoor climbing wall*, *indoor surfing*, *indoor skatepark*, *indoor climbing wall*, *internet café*, perpustakaan, *game centre*, *extreme shop & retail*, *extreme workshop & repair*, *café & resto*, *stage performance*, fasilitas kantor pengelola, *MEE* dan padmasana. Berikut diagram *bubble* hubungan ruang secara makro:

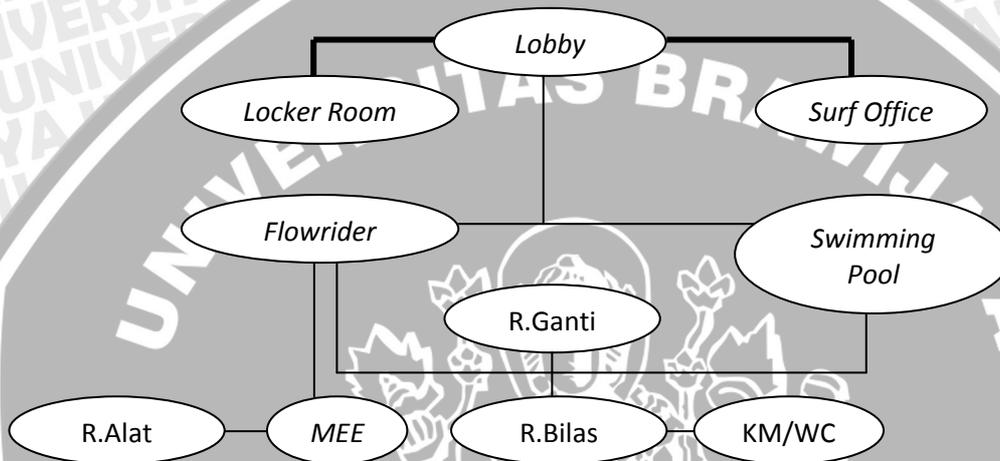


Gambar 4.47. Diagram *bubble* hubungan ruang makro
Sumber: Hasil analisa, 2008

2) **Hubungan ruang mikro**

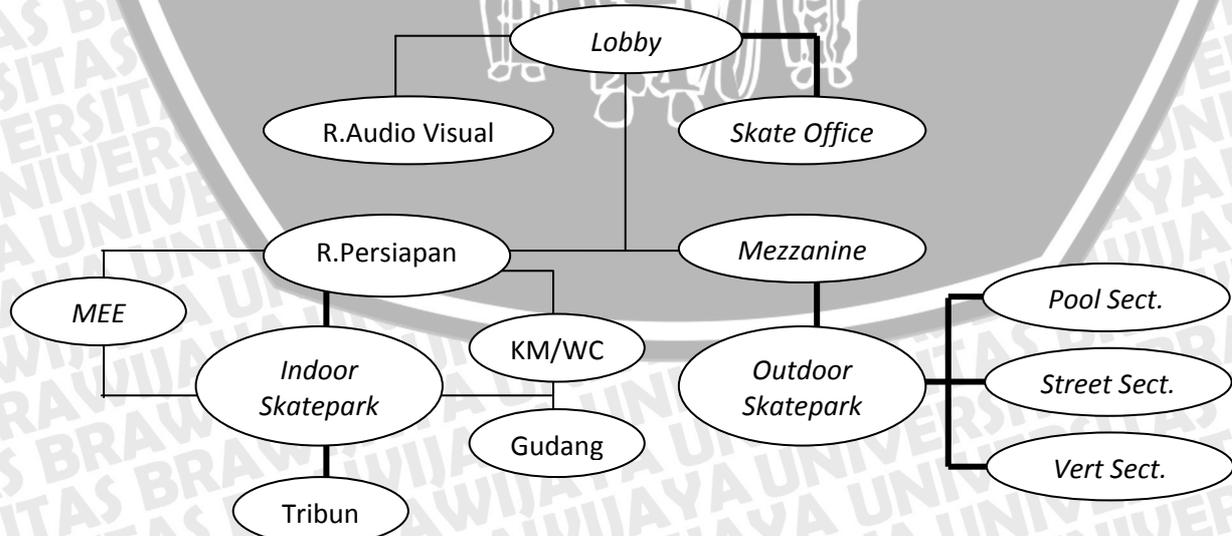
Hubungan ruang mikro adalah hubungan ruang dalam tiap kelompok fasilitas yang ada pada *Extreme Sport Centre*. Hubungan ruang mikro ini merupakan bagian unit yang ada pada masing-masing fasilitas. Hubungan ruang mikro menggambarkan hubungan antar ruang pada masing-masing fasilitas seperti pada diagram berikut :

a) **Fasilitas Indoor Surfing**



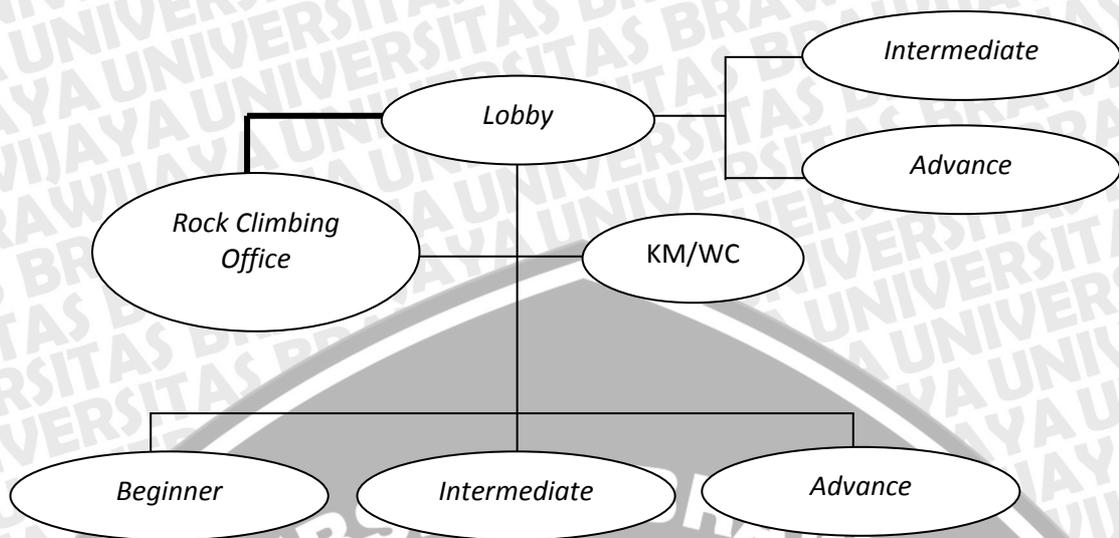
Gambar 4.48. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas indoor surfing
 Sumber: Hasil analisa, 2008

b) **Fasilitas Skateboarding**



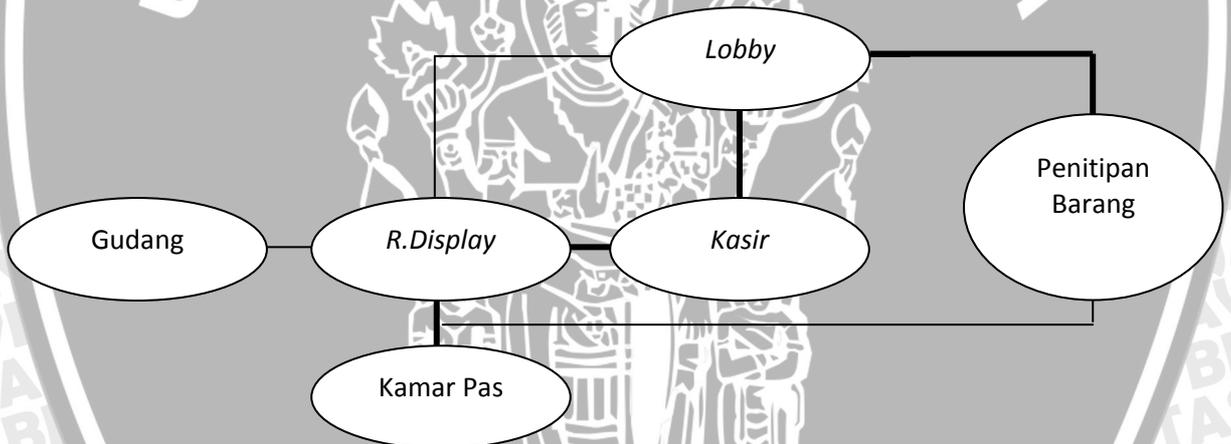
Gambar 4.49. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas skateboarding
 Sumber: Hasil analisa, 2008

c) Fasilitas *Rock Climbing*



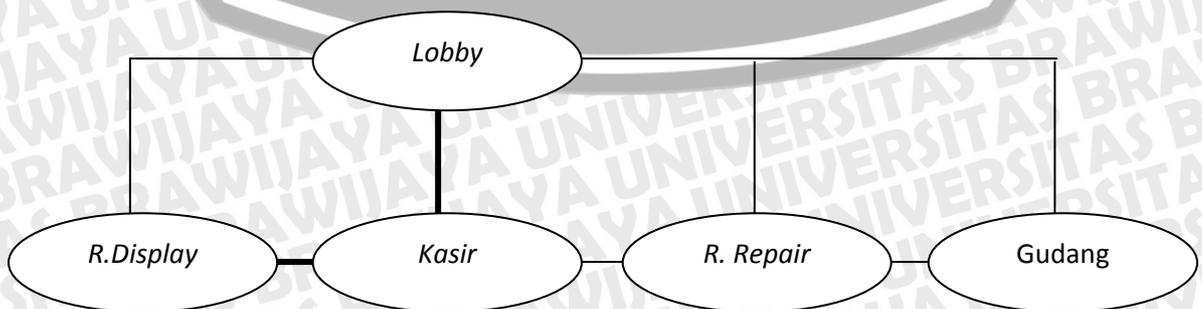
Gambar 4.50. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas *rock climbing*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

d) Fasilitas *Extreme Shop&Retail*



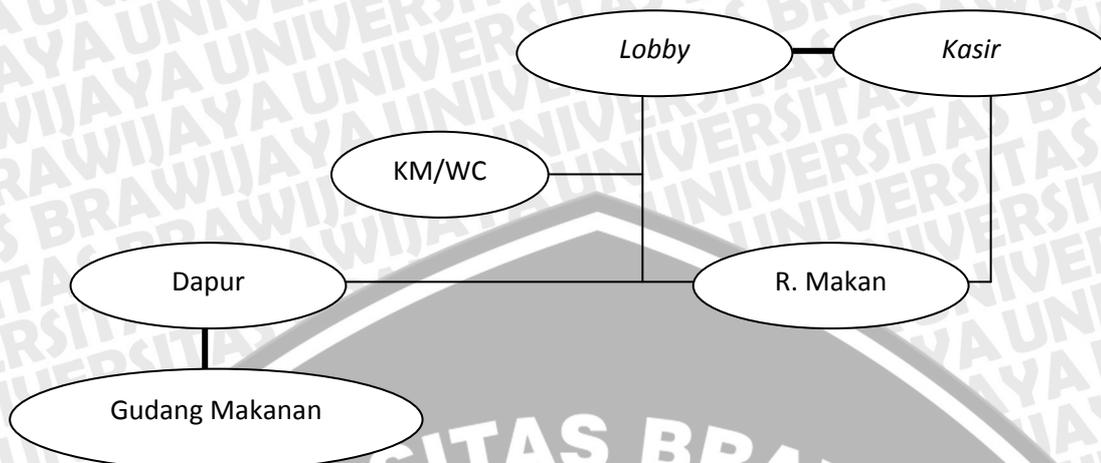
Gambar 4.51. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas *extreme shop & retail*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

e) Fasilitas *Extreme Workshop & Repair*



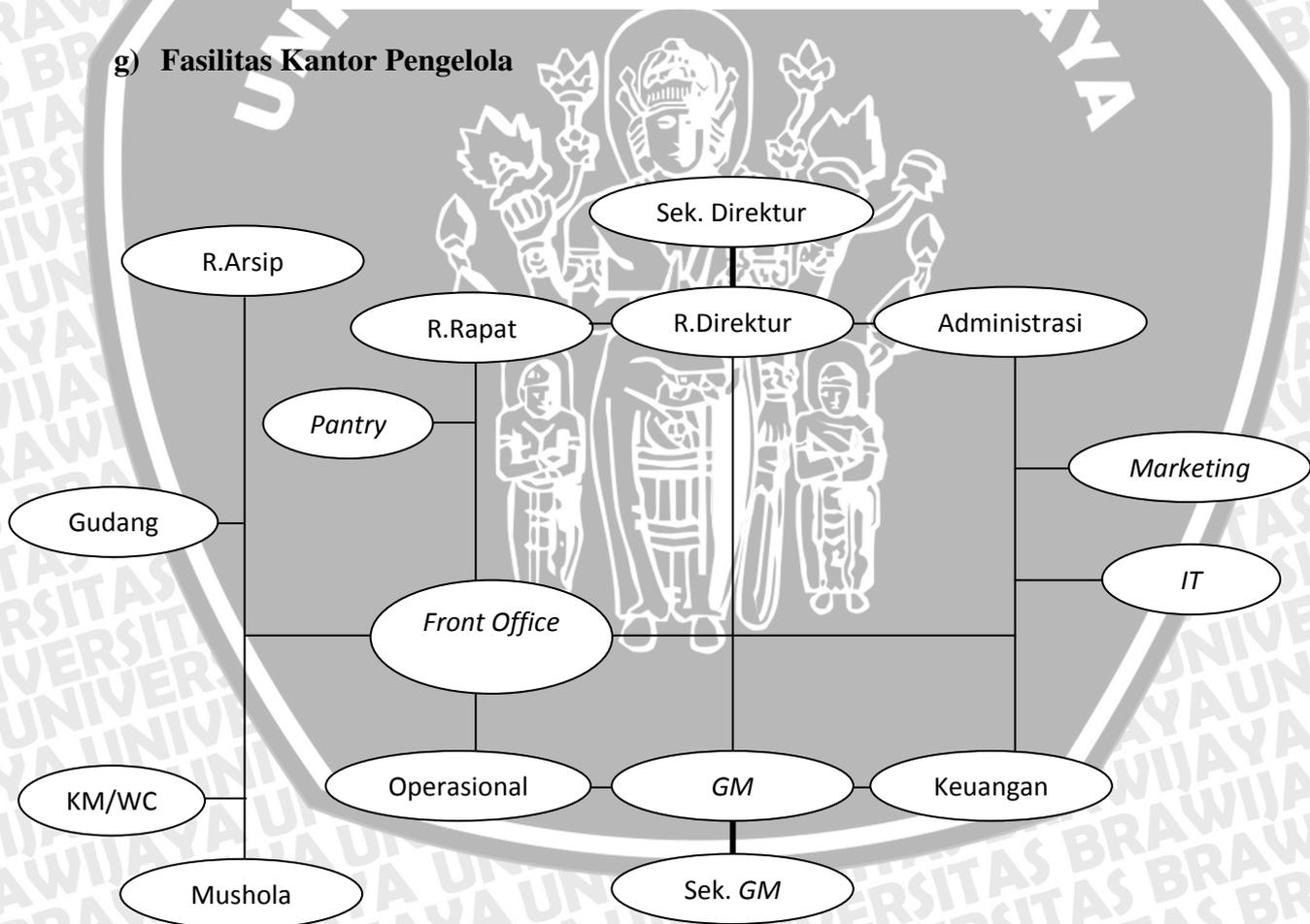
Gambar 4.52. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas *extreme workshop & repair*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

f) Fasilitas *Café & Resto*



Gambar 4.53. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas *cafe & resto*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

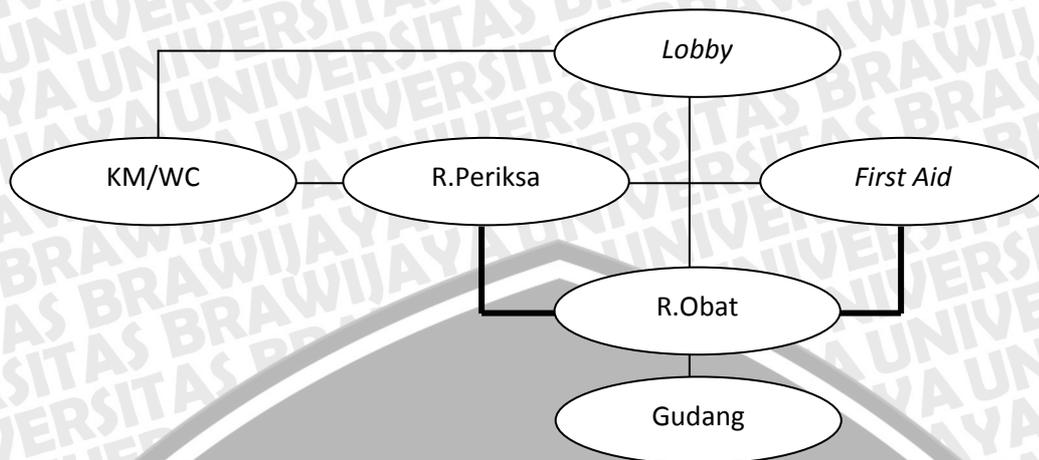
g) Fasilitas Kantor Pengelola



Gambar 4.54. Diagram *bubble* hubungan ruang fasilitas kantor pengelola
 Sumber: Hasil analisa, 2008

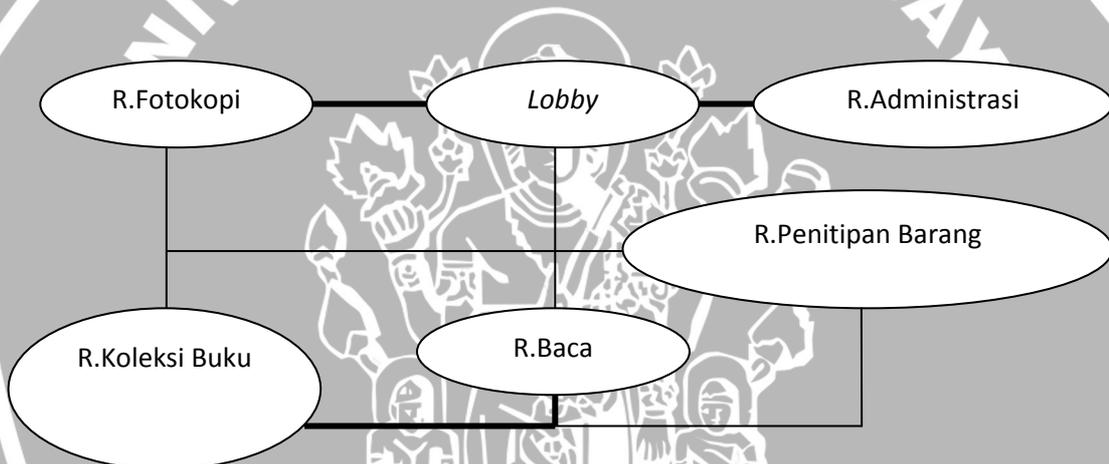


h) Fasilitas Klinik



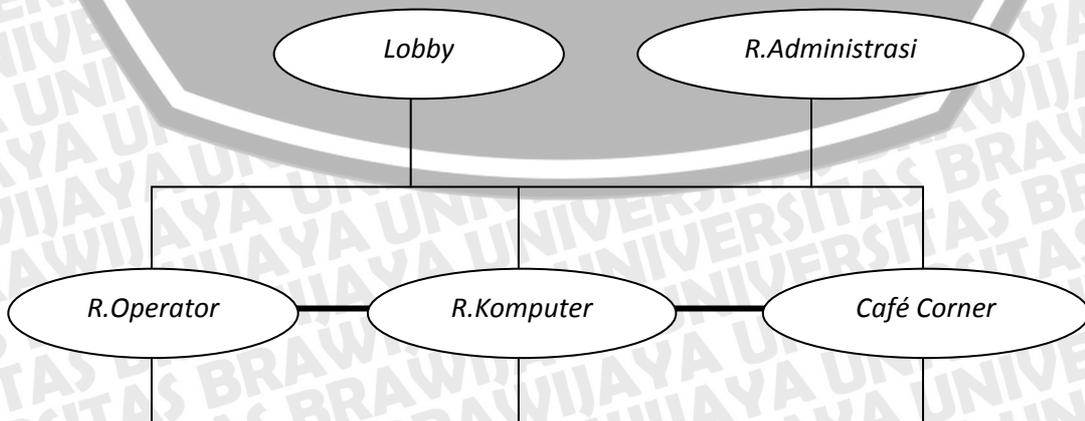
Gambar 4.55. Diagram bubble hubungan ruang fasilitas klinik
 Sumber: Hasil analisa, 2008

i) Fasilitas Library



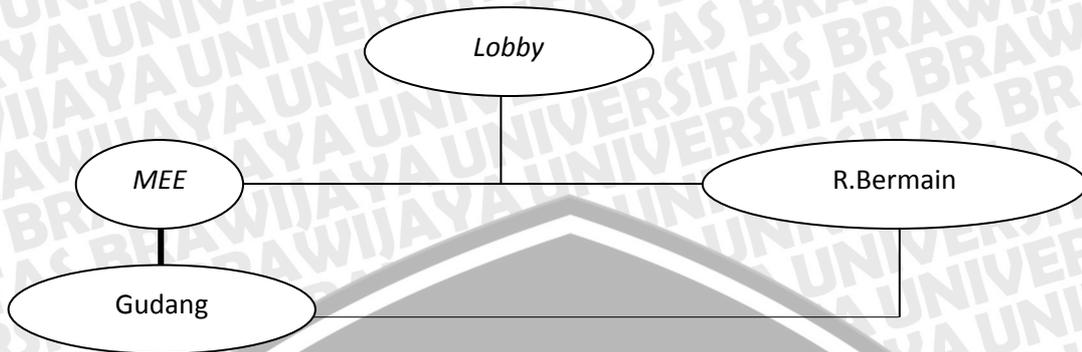
Gambar 4.56. Diagram bubble hubungan ruang fasilitas library
 Sumber: Hasil analisa, 2008

j) Fasilitas Internet Café



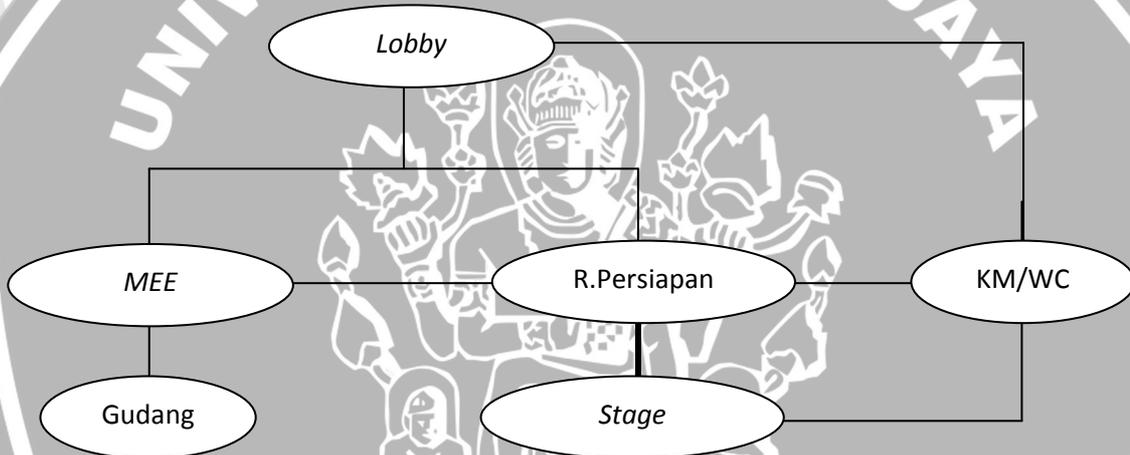
Gambar 4.57. Diagram bubble hubungan ruang fasilitas internet cafe
 Sumber: Hasil analisa, 2008

k) Fasilitas Game Centre



Gambar 4.58. Diagram bubble hubungan ruang fasilitas game centre
 Sumber: Hasil analisa, 2008

l) Fasilitas Stage Performance



Gambar 4.59. Diagram bubble hubungan ruang fasilitas stage performance
 Sumber: Hasil analisa, 2008

e. Analisa Organisasi Ruang

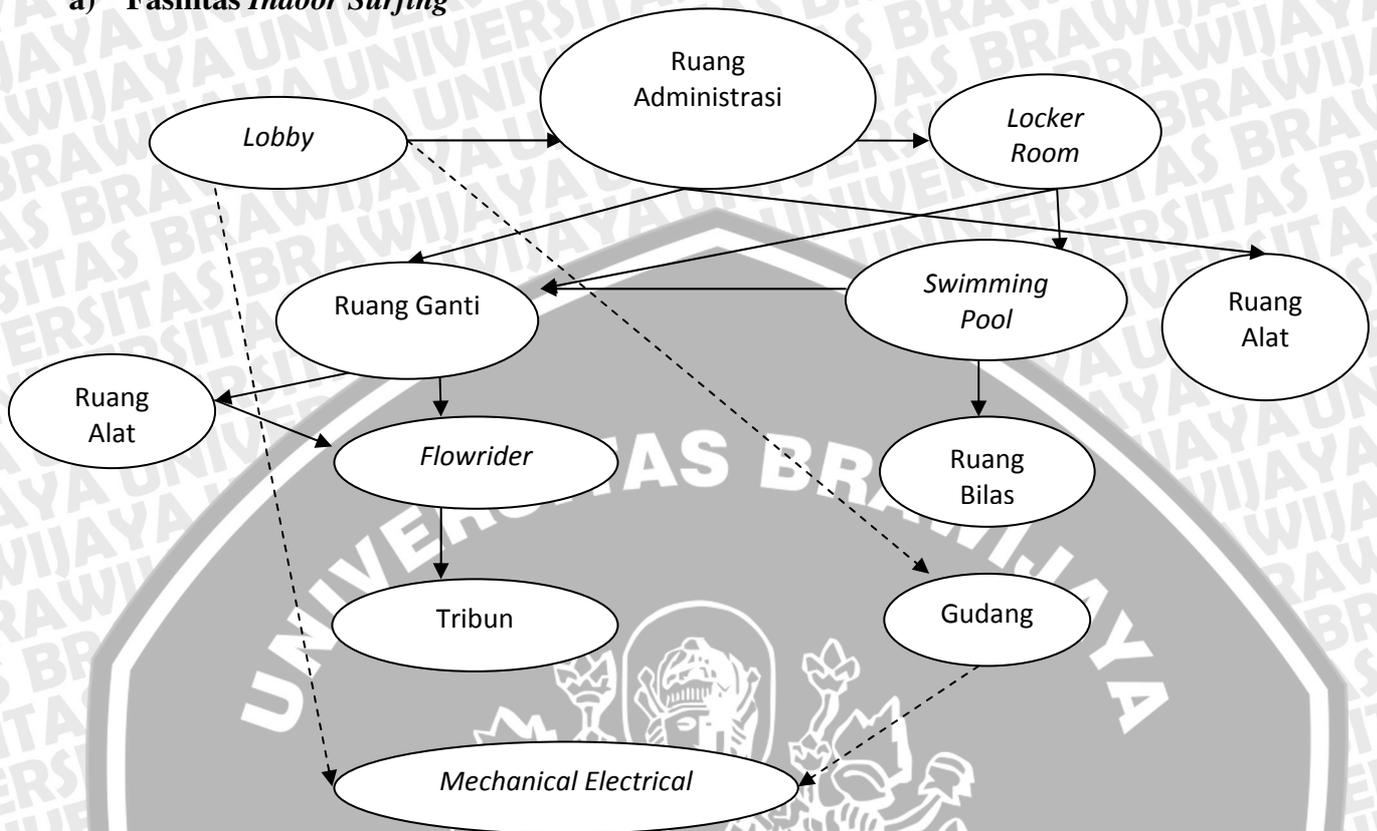
Organisasi ruang didasarkan pada kepentingan fungsi dan aktivitas pelaku yang memungkinkan terjadinya perbedaan tingkat kepentingan antara masing-masing ruang. Dengan demikian akan dihasilkan kelompok-kelompok ruang serta tingkat hubungan antar ruang. Organisasi ruang bertujuan untuk meningkatkan kelancaran sirkulasi dalam bangunan, termasuk zonasi ruang.

Organisasi ruang yang terdapat pada *Extreme Sport Centre* dibagi menjadi dua massa dengan masing-masing fasilitas di dalamnya. Pengorganisasian ruang untuk tiap bangunan didasarkan atas fungsi masing-masing ruang.

Terkait dengan fungsi, fasilitas dan syarat-syarat yang telah dianalisa maka diagram organisasi ruang *Extreme Sport Centre* adalah sebagai berikut:

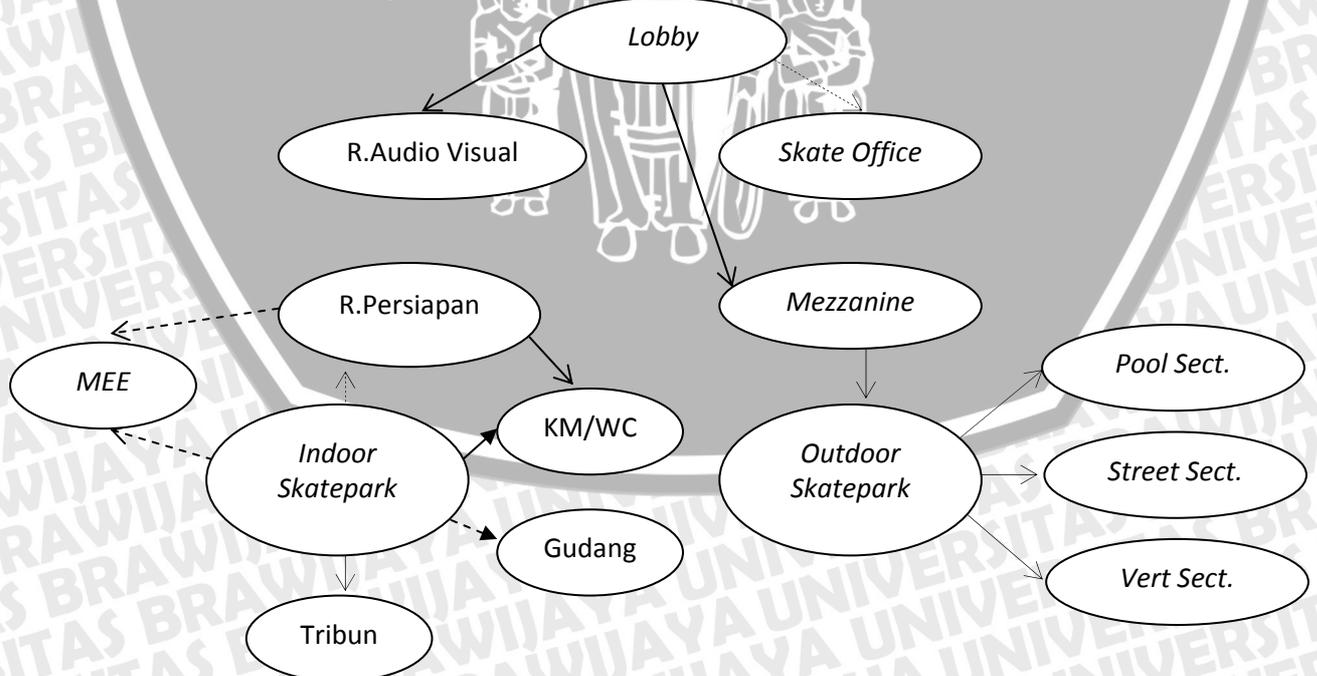
2) Analisa Organisasi Ruang Mikro

a) Fasilitas *Indoor Surfing*



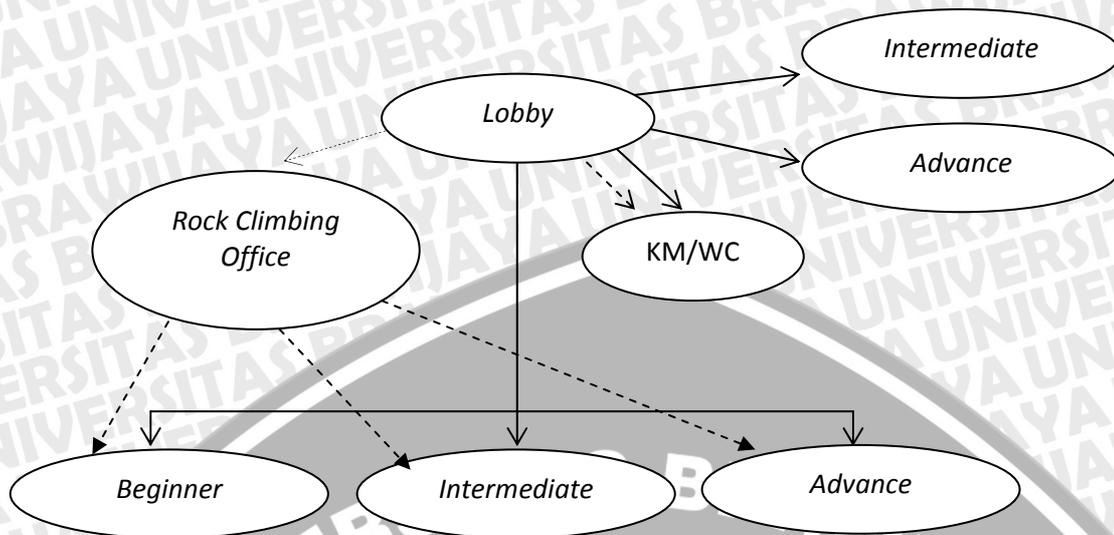
Gambar 4.61. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *indoor surfing*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

b) Fasilitas *Skateboarding*



Gambar 4.62. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *skateboarding*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

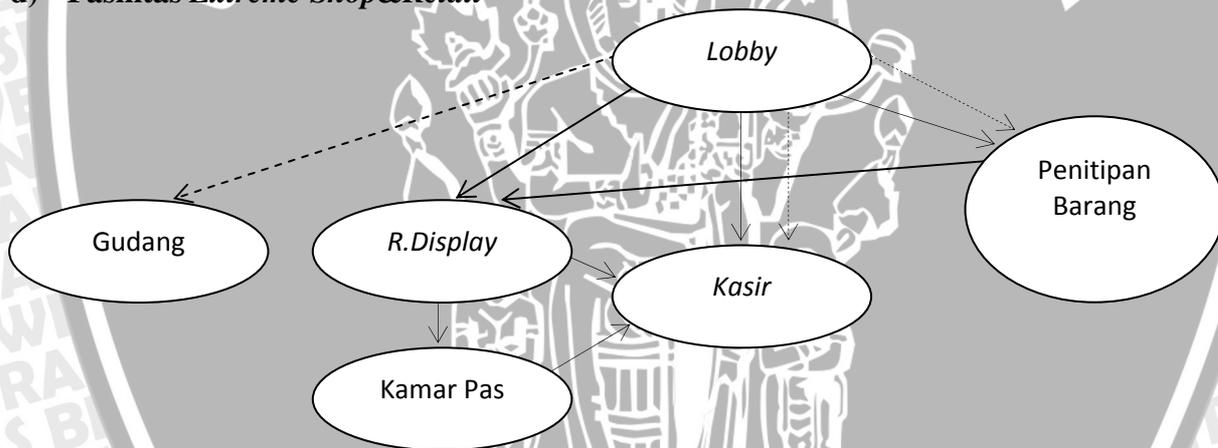
c) Fasilitas *Rock Climbing*



Gambar 4.63. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *rock climbing*

Sumber: Hasil analisa, 2008

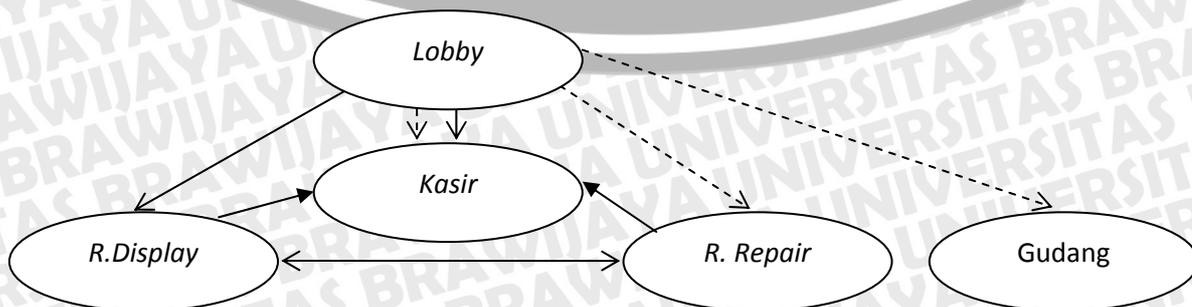
d) Fasilitas *Extreme Shop&Retail*



Gambar 4.64. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *Extreme Shop&Retail*

Sumber: Hasil analisa, 2008

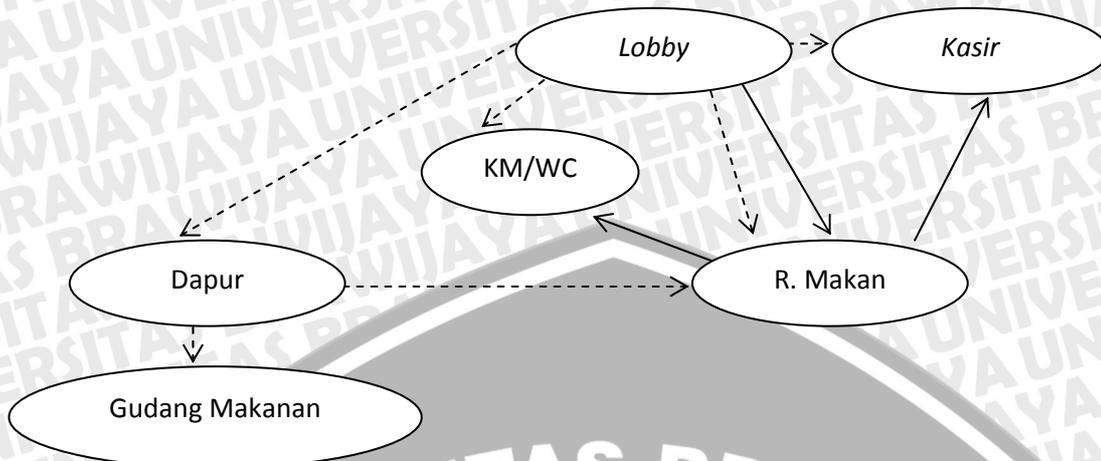
e) Fasilitas *Extreme Workshop & Repair*



Gambar 4.65. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *extreme workshop & repair*

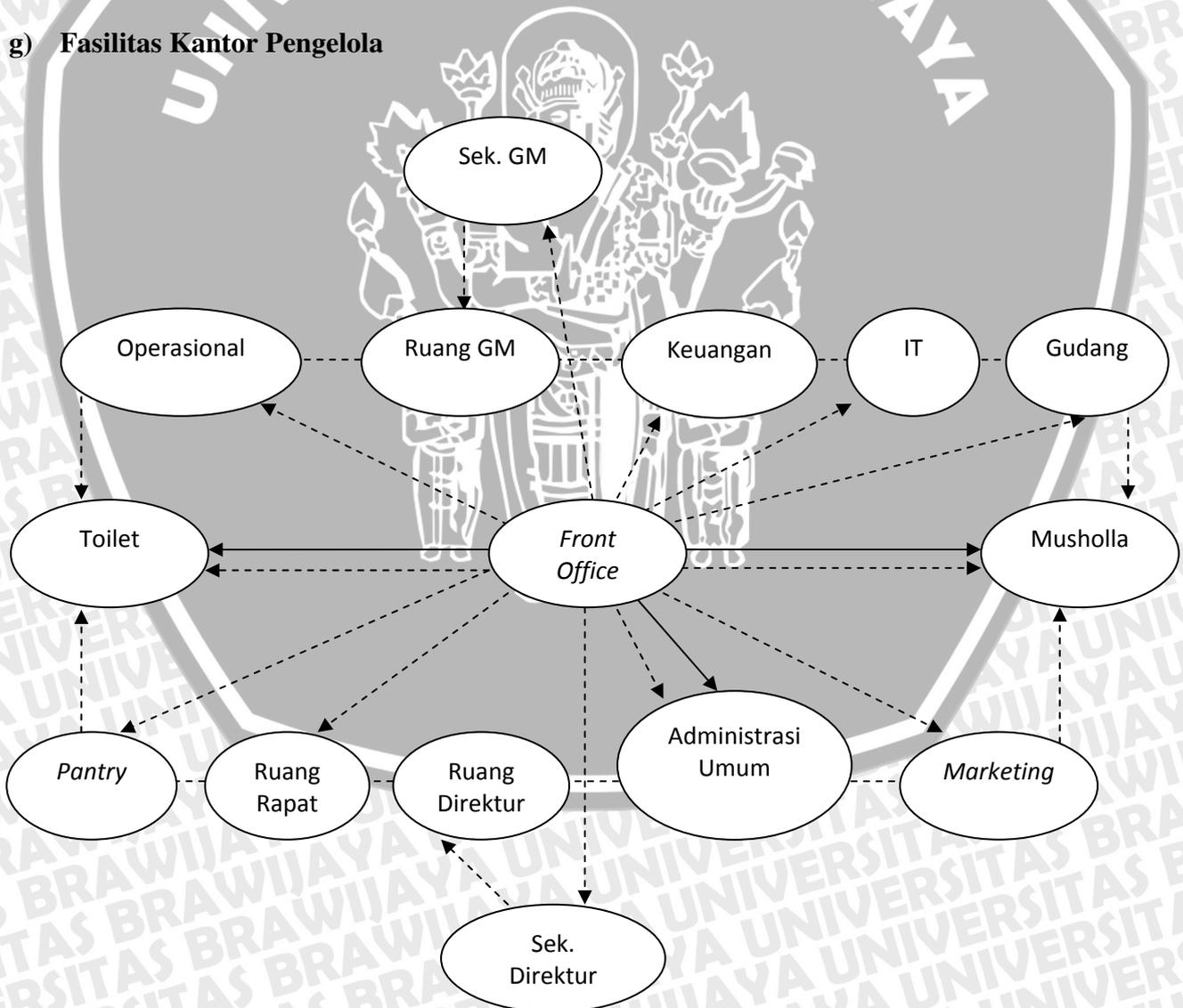
Sumber: Hasil analisa, 2008

f) Fasilitas Café & Resto



Gambar 4.66. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *cafe & resto*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

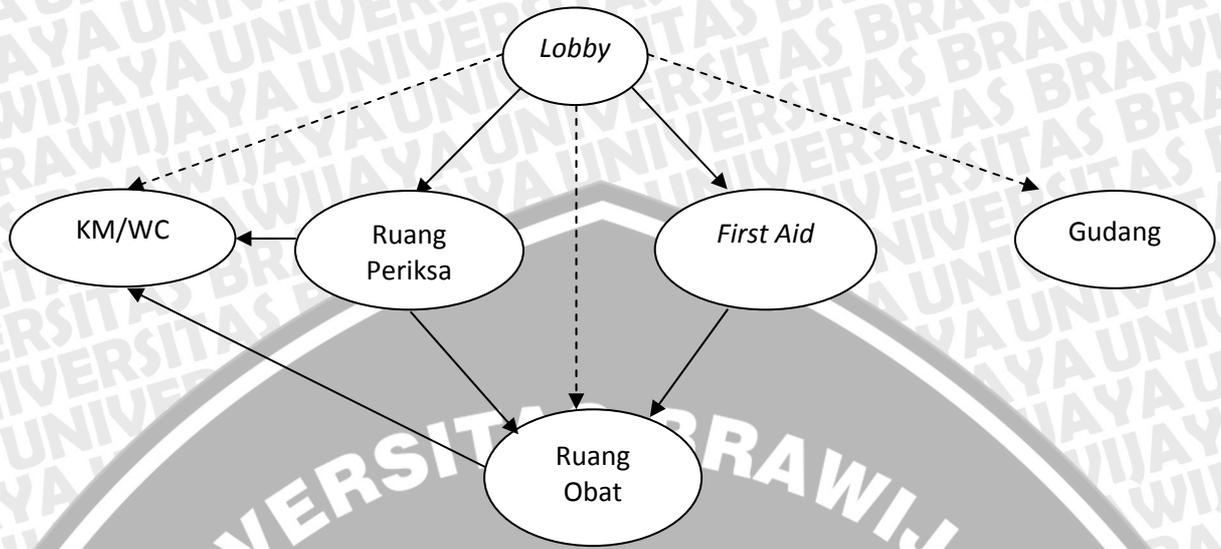
g) Fasilitas Kantor Pengelola



Gambar 4.67. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas kantor pengelola
 Sumber: Hasil analisa, 2008

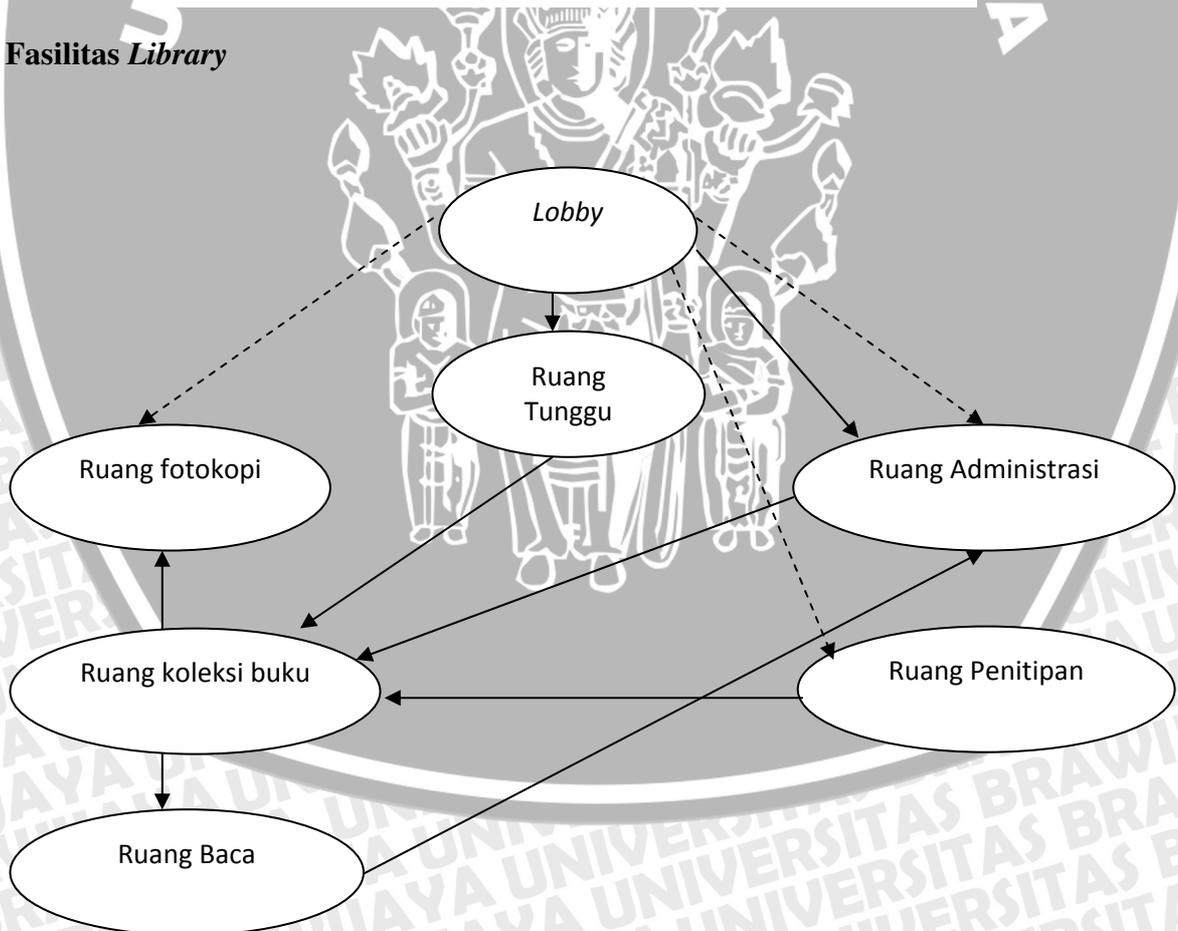


h) Fasilitas Klinik



Gambar 4.68. Diagram bubble organisasi ruang fasilitas klinik
 Sumber: Hasil analisa, 2008

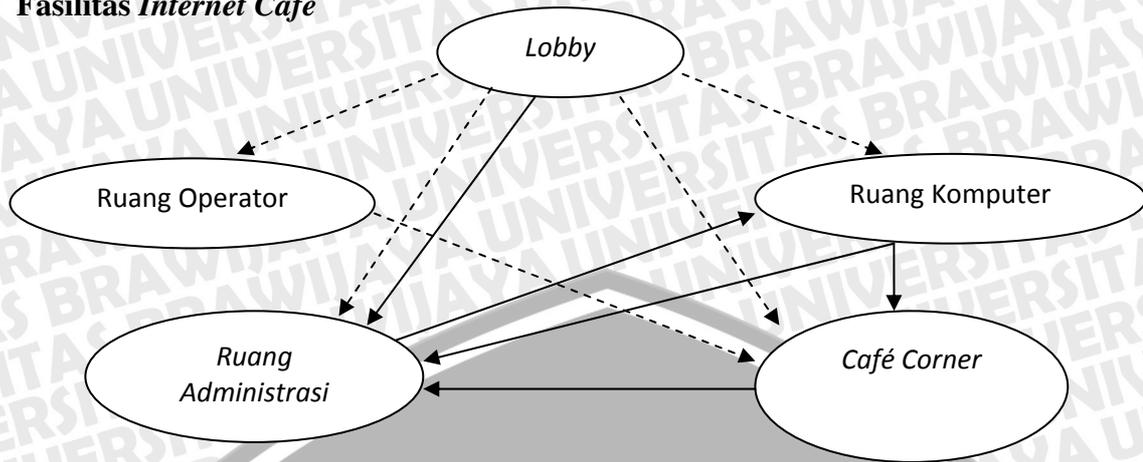
i) Fasilitas Library



Gambar 4.69. Diagram bubble organisasi ruang fasilitas library
 Sumber: Hasil analisa, 2008

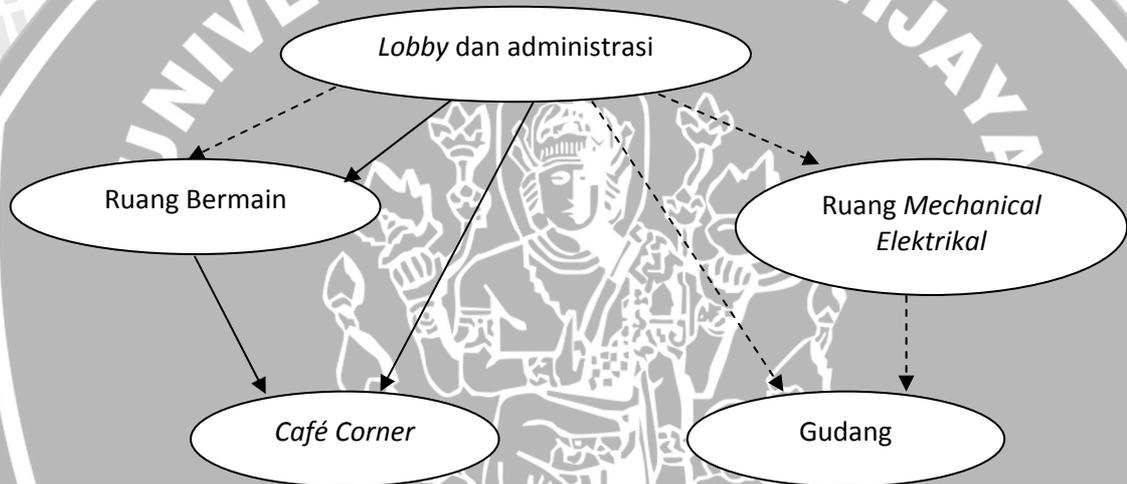


j) Fasilitas *Internet Café*



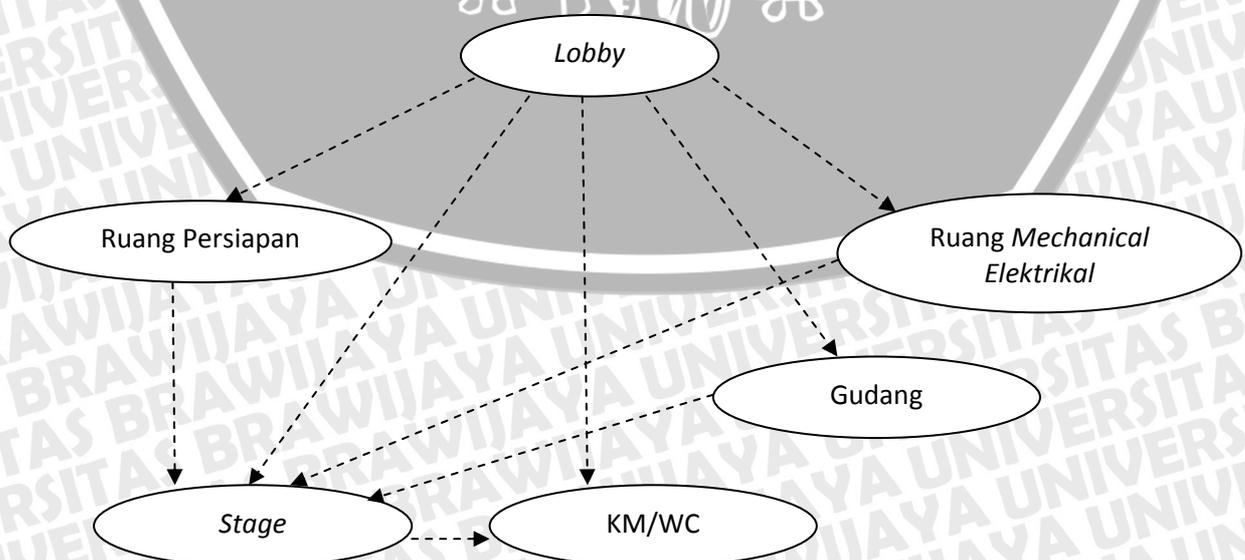
Gambar 4.70. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *internet cafe*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

k) Fasilitas *Game Centre*



Gambar 4.71. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *game centre*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

l) Fasilitas *Stage Performance*



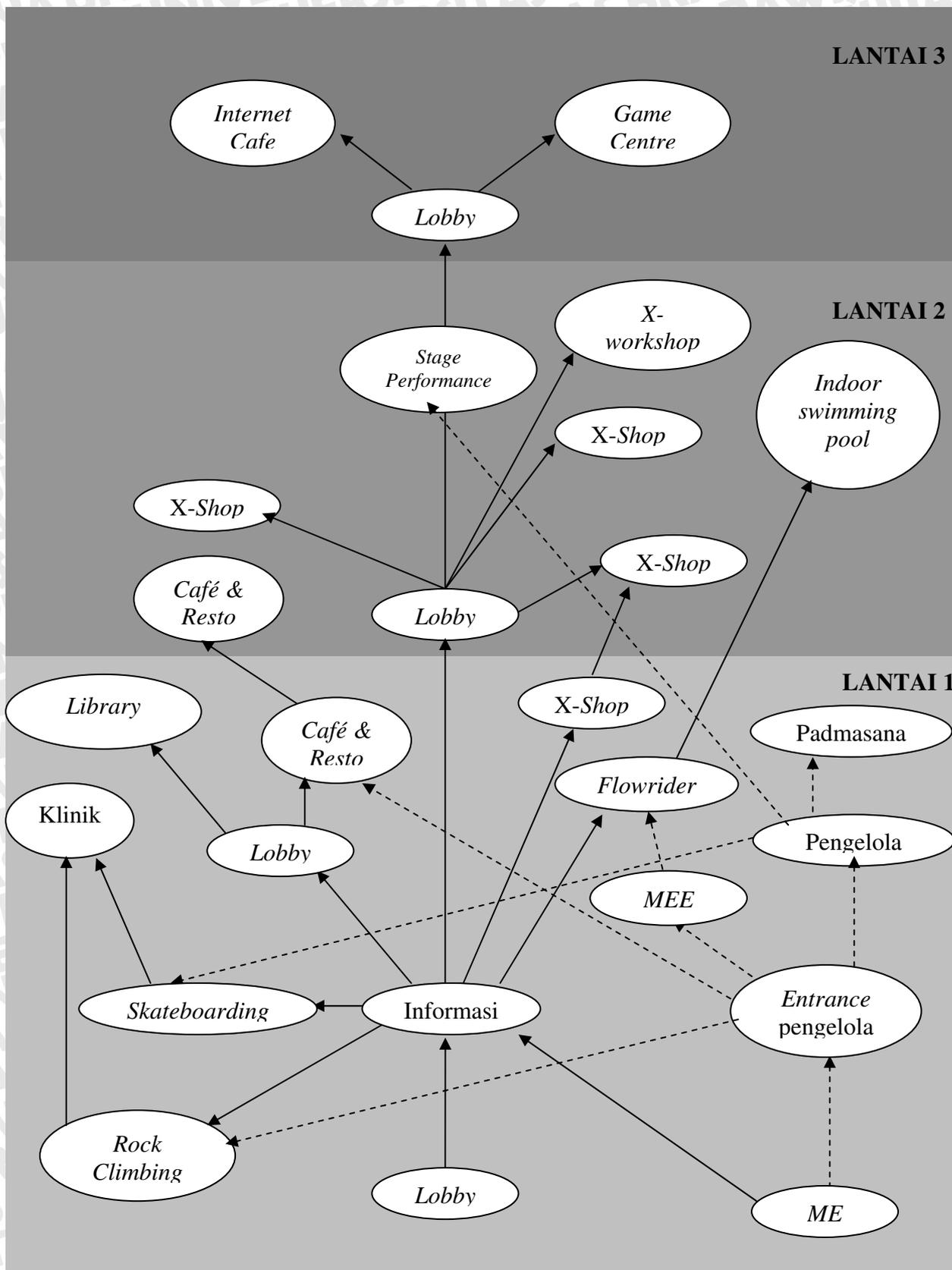
Gambar 4.72. Diagram *bubble* organisasi ruang fasilitas *stage performance*
 Sumber: Hasil analisa, 2008

3) Analisa Organisasi Ruang Makro Secara Vertikal

Organisasi ruang makro secara vertikal menganalisa masing-masing kelompok fasilitas secara vertikal. Fasilitas utama adalah fasilitas yang mewadahi fungsi edukasi, seperti *swimming pool*, *flowrider*, *skatepark*, *climbing wall*, dan *shop*. Fasilitas penunjang merupakan kegiatan yang dapat mendukung fasilitas utama seperti *retail* dan *workshop*, *café & resto*, *library*, *game centre*, dan *internet café*. Masing-masing ruang dibagi ke dalam tiga lantai berdasarkan kelompok fasilitas dan kedekatannya.

Fasilitas primer yaitu kelompok ruang edukasi berada pada lantai satu meliputi kegiatan *outdoor* dan *indoor* eksplorasi *extreme sport*. Lantai dua adalah fasilitas penunjang yang bersifat sekunder yaitu kelompok ruang komersil berupa *shop & retail* *surfing*, *skateboarding*, dan *climbing*. Fasilitas penunjang tersier yaitu kelompok ruang hiburan dan rekreasi berupa *internet café* dan *game centre* berada pada lantai tiga. Analisa organisasi ruang makro secara vertikal dijelaskan pada diagram berikut:





Gambar 4.73. Diagram organisasi ruang makro secara vertikal.

Sumber: Hasil analisa, 2008