

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Perkembangan *Extreme Sport*

Olahraga kini semakin banyak ragamnya. Tujuannya pun tidak lagi sekedar menyehatkan tubuh tetapi juga pemenuhan kepuasan adrenalin. Olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin ini biasanya disebut Olahraga penuh aksi atau Olahraga ekstrim (*Extreme Sport*). Aktivitas *Extreme Sport* biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksiantang diri yang luar biasa beraninya. Olahraga yang termasuk kategori ini banyak dan beragam. Antara lain, *skateboard*, *inline skate*, *surfing*, *rock climbing*, *BMX racing*, dan masih banyak lainnya (www.base.co.id).

Extreme sport mulai menjadi *trend* sejak media saluran televisi olahraga ESPN mengadakan *Extreme Games (X-Games)*. *Extreme sport* akhirnya mulai digemari di belahan Asia. Sejak tahun 1998, *Extreme Games* diadakan pertama kali di Asia, tepatnya di Thailand. Negara-negara Asia selalu berebut untuk menjadi tuan rumah event tahunan ini karena dinilai mempunyai nilai promosi tinggi bagi turisme khususnya terhadap pangsa pasar anak muda. Malaysia contohnya menjadi tuan rumah pertama kali berlokasi dengan latar belakang Petronas Tower untuk memperlihatkan gedung tertinggi di dunia pada saat itu.

Olahraga *Extreme Sport* tidak hanya populer di Amerika maupun di negara-negara Barat, namun juga telah banyak berkembang di negara-negara Timur, termasuk juga Indonesia. Didukung oleh Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), kompetisi *Extreme Sport* Internasional - Indonesia Open X-Sports Championships (IOXC) diadakan awal Desember 2007 di Bali. Selain mempromosikan Bali sebagai daerah aman untuk tempat tujuan wisata, kompetisi ini merupakan bagian dari misi Menpora untuk terus mengembangkan kegiatan anak muda Indonesia melalui aktivitas olahraga ini. Alasannya karena telah banyak atlet *Extreme Sport* yang sukses mengharumkan nama Indonesia. Diharapkan akan lebih banyak lagi atlet berbakat lahir dari ajang ini untuk mendapat pengakuan di dunia internasional sekaligus mengangkat nama bangsa. Menpora merencanakan untuk menjadikan event ini sebagai event tahunan (www.base.co.id).

Pengaruh dari media terkait juga membawa dampak yang positif pada perkembangan *Extreme Sport*. Sejak tahun 2000 media cetak nasional mulai menerbitkan

tentang dunia *Extreme Sport*, beberapa diantaranya dalam bentuk tabloid yang bernama “*Flip*” dan majalah “*Surftime*” . Majalah ini memuat tentang olahraga *surfing* dan *skateboarding* di Indonesia. Buku-buku yang memuat mengenai petualangan menjadi media informasi dalam perkembangan dunia olahraga *outdoor* (alam bebas), ditambah dengan munculnya buletin *Wanadri*, *Eiger*, dan majalah *National Geographic* yang membawa dampak pada perkembangannya di Indonesia.

Seperti halnya pada olahraga umum lainnya, *Extreme Sport* memiliki badan atau asosiasi yang menaunginya. Misalnya *Bali Surfing Association (BSA)* yang sekarang tergabung dalam *Indonesian Surf Champion (ISC)* pada olahraga *surfing*, *Indonesian Skateboarding Association (ISA)* pada dunia *skating* dan *BMX*, serta Federasi Panjat Tebing Indonesia (FPTI) dan Federasi *Mountaineering* Indonesia (FMI) pada olahraga alam bebas. Badan-badan tersebut menjadi wadah perkembangan *Extreme Sport* yang tersebar di seluruh Indonesia

1.1.2. Potensi Kegiatan *Extreme Sport* di Kawasan Kuta

Pulau Bali sebagai salah satu pulau di Indonesia, memang tidak terlepas dari pengaruh dan popularitas olahraga ini. Dengan potensi alamnya yang menarik, pulau Bali mampu menarik wisatawan lokal maupun internasional untuk datang dan mengembangkan olahraga ini. Kawasan-kawasan yang padat perkembangan pariwisatanya seperti Kuta, Nusa Dua, Uluwatu, Jimbaran, Canggu, Sanur, Ubud dan banyak lagi daerah lainnya mengalami perkembangan yang pesat dan menjadi tempat favorit para wisatawan untuk melakukan *Extreme Sport*.

Seiring berkembangnya Bali sebagai tujuan wisata, kawasan pantai Kuta tumbuh menjadi objek wisata pantai yang paling populer di Bali. Faktor alam berupa pesona sunsetnya menjadi daya tarik tersendiri bagi semua wisatawan dari segala usia baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain itu, kondisi ini juga diperkuat dengan kenyataan bahwa potensi pantai pulau Bali yang bagai sirkuit *surfing* dan memiliki ombak besar, menjadikan aktivitas ini semakin populer di berbagai daerah pantai di Bali.

Kedatangan para wisatawan yang sebagian besar merupakan *surfer* membuat masyarakat Kuta mulai mengenal olahraga *surfing*. Hingga kini *surfing* telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sebagian masyarakat Bali selama puluhan tahun. Tidak sedikit ketika masyarakat Kuta yang menjadi juara kontes *surfing*. Pada perkembangannya, secara ekonomi, kemampuan tersebut dimanfaatkan masyarakat

setempat untuk mengajar wisatawan yang datang, baik asing atau domestik, untuk bermain *surfing*. (www.baliguide.biz).

Pulau Bali dengan potensi alamnya berupa pantai, sungai, gunung dan bukitnya, menunjang berkembangnya *Extreme Sport*. Beberapa olahraga *Extreme Sport* seperti *surfing*, *mountaineering*, *rafting*, *skateboarding*, *BMX racing* telah menjadi bagian dari kawasan-kawasan pariwisata di Bali. Akan tetapi perkembangan *Extreme Sport* belum didukung dengan adanya fasilitas pengembangan yang memadai. Wadah yang tersedia belum cukup mampu menyalurkan kebutuhan masyarakat yang ingin menekuninya secara terpadu, mengesankan bahwa olahraga tersebut berjalan sendiri-sendiri, dalam artian, olahraga tersebut berjalan masing-masing menurut sarana yang ada pada tempat yang ada. Beberapa *school surf* yang ada di Kuta hanya memberikan fasilitas berupa program pelatihan *surfing* namun tidak terdapat adanya penjualan alat-alat *surfing* maupun bengkel untuk perbaikannya.

Potensi alam yang menunjang perkembangan *Extreme sport* menjadikan pulau Bali sebagai tempat berlangsungnya kejuaraan-kejuaraan olahraga tersebut, seperti kejuaraan *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing*, baik yang bertaraf nasional maupun internasional, kegiatan tersebut dapat menjadi salah satu sarana untuk mempromosikan Bali sebagai daerah wisata baik bagi wisatawan nasional maupun internasional. Berbagai kejuaraan tersebut menarik minat para wisatawan yang memiliki *hobby* pada olahraga ini untuk saling berkompetisi atau hanya sekedar menonton sebagai hiburan. Kejuaraan ini juga secara otomatis mampu menarik perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang yang sama untuk memberikan *sponsor* pada berbagai kompetisi tersebut.

Dari beberapa kejuaraan yang diadakan baik dalam taraf nasional atau internasional, terdapat kegiatan *Bali Extreme Week* yang merupakan rangkaian dari kegiatan internasional yang dilaksanakan rutin tiap tahun di Bali yaitu Kuta Karnival. Kegiatan ini merupakan kegiatan tahunan sebagai simbol perdamaian dari rakyat internasional atas terjadinya tragedi kemanusiaan Bom Bali I dan II. Kegiatan *Bali Extreme Week* meliputi penyelenggaraan *Extreme Sport* antara lain *climbing*, *surfing*, dan *skate* (Kuta Karnival II tahun 2003). Disamping sebagai sarana untuk memulihkan pariwisata Bali, kegiatan ini juga sebagai ajang pengembangan *Extreme Sport* yang ada di Bali.

Kegiatan Kuta Karnival yang diadakan sejak pertama kali tahun 2002 mengalami peningkatan dari jumlah kegiatan *Extreme Sport* yang diadakan dari tahun ke tahun, kegiatan tersebut berupa *competition* dan *exhibition*. Bersumber pada proposal Kuta

Karnival IV tahun 2006, beberapa kegiatan *Extreme Sport* yang diadakan antara lain *surfing and bodyboarding competition, speed climbing and bouldering competition, dan skate and BMX competition*. Tabel 1.1 berikut ini menggambarkan perkembangan Kuta Karnival dari tahun 2003.

Tabel 1.1 Perkembangan Kuta Karnival Tahun 2003-2006

No.	Kegiatan	Penonton	Sponsor	Anggaran
1.	Kuta Karnival I (2003)	10.000	20	\$50.000
2.	Kuta Karnival II (2004)	30.000	30	\$50.000
3.	Kuta Karnival III (2005)	90.000	125	\$ 200.000
4.	Kuta Karnival IV (2006)	120.000	150	\$ 250.000

Sumber: www.kutakarnival.co.id.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan pada Kuta Karnival setiap tahunnya. Peningkatan drastis terjadi pada Kuta Karnival tahun 2005 baik dari segi jumlah penonton maupun sponsor yang mendukungnya.

Kegiatan pengembangan berupa event-event kejuaraan banyak menarik antusiasme tidak hanya dari wisatawan domestik maupun mancanegara, tetapi juga dari masyarakat Bali sendiri. Hasilnya, Bali banyak memiliki potensi atlit – atlit yang bergerak di bidang olahraga *extreme*. Pada olahraga *surfing* antara lain Oka Sulaksana, Gede Subagiasa, dan Made Astika, Ponty dan Elizabeth pada olahraga *climbing*, serta Putu Yogi dan Gung De pada olahraga *street extreme*. Banyak dari mereka telah tampil sebagai juara pada kejuaraan yang bersifat internasional dan bukan tidak mungkin atlit-atlit berprestasi pada olahraga ini akan terus bertambah.

Kurangnya perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah terhadap kelangsungan olahraga ini, seperti dalam halnya pelatihan dan pembinaan karena olahraga yang dilakukan merupakan olahraga yang berasal dari luar mengakibatkan kurangnya prestasi dari atlit-atlit tersebut. Hal tersebut diungkapkan Oka Sulaksana yang belajar *surfing* hanya dari melihat dan kemudian mencobanya, sehingga akhirnya ia mampu untuk memainkan olahraga tersebut. Untuk meningkatkan prestasinya, Oka rajin mengikuti berbagai kompetisi untuk mengasah kemampuan dan prestasinya. Faktor lainnya lagi yaitu untuk menciptakan atlit yang mampu seperti Oka Sulaksana, Ponty, Yogi dan Gung De yang diharapkan mampu juga mengangkat nama bangsa ditingkat internasional dalam olahraga ini. (Nusa Bali, 2006)

Sarana yang dimaksud adalah *Extreme Sport Centre*. Sebuah wadah yang nantinya akan dapat memberikan kontribusi yang banyak bagi perkembangan olahraga ini. *Extreme Sport Centre* sebagai sarana pendidikan, sarana pelayanan informasi, dan sebagai sarana pengembangan profesi bagi para atlet profesional, dan tempat untuk mengadakan kejuaraan sejenis. Disamping sebagai olahraga maupun sebagai hobby, olahraga ini nantinya akan dapat dijadikan keahlian atau profesi untuk hidup.

Extreme Sport Centre ini nantinya akan dikelola oleh badan swasta, diharapkan dapat bermanfaat bagi generasi muda Bali pada khususnya dan bagi wisatawan baik mancanegara maupun domestik pada umumnya.

1.1.3. Penerapan Arsitektur Tradisional Bali di Kawasan Kuta

Kawasan-kawasan pariwisata di Bali seperti kawasan Kuta telah tumbuh menjadi sebuah kampung turis yang sangat padat. Kebutuhan dari para wisatawan akan tempat hunian dimanfaatkan untuk mendirikan hotel berikut sarana penunjangnya berupa restoran, pusat perbelanjaan, *art shop*, serta sarana hiburan dan rekreasi lainnya. Melihat Kuta memang tidak seperti melihat Bali atau Indonesia, pariwisata telah menjadikan Kuta kehilangan karakter ke-Bali-annya.

Perkembangan kawasan wisata Kuta yang menarik minat wisatawan mancanegara menjadikan kawasan ini sebagai tempat bertemunya berbagai macam kebudayaan. Kunjungan wisatawan mancanegara yang lebih mendominasi dibanding kunjungan wisatawan domestik secara tidak langsung juga membawa pengaruh terhadap gaya hidup masyarakat Bali, diantaranya dibangunnya tempat-tempat hiburan yang kurang memperhatikan pola tatanan ruang arsitektur tradisional Bali. Pengaruh tersebut membawa arsitektur bangunan di Bali mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pola-pola bangunan tradisional Bali makin jauh berkurang, hal ini dilihat dari tiga unsur, yaitu bentuk, fungsi, dan makna.

"Dari bentuk sulit mengatakan kalau bangunan di Bali masih menggunakan arsitektur tradisional Bali. Demikian juga halnya dari segi fungsi, namun dari sudut makna, pola arsitektur tradisional Bali masih diperhatikan". (Denpost, Sabtu, 3 Januari 2004)

Pada kenyataannya, memang beberapa bangunan di Badung dan Denpasar tidak memperlihatkan arsitektur tradisional Bali. Bangunan-bangunan publik seperti pusat perbelanjaan megah di kawasan Kuta, misalnya, lebih banyak menampilkan kesan *internationalism* yang berasal dari Barat.

Menurut para pemerhati perkembangan pariwisata Bali dari THK Tourism Award mengungkapkan beberapa keluhan para wisatawan menyangkut Bali yang mulai kehilangan nilai-nilai budayanya. Banyaknya bangunan dan restoran yang bergaya *internationalism*, serta makin sulitnya menemukan budaya Bali di daerah Bali sendiri. Arah pengembangan pariwisata yang demikian mulai meninggalkan konteks budaya yang telah tertanam sekian lama.

Penggunaan arsitektur Bali sudah menjadi keharusan karena telah diatur dalam peraturan daerah Nomor: 2/PD/DPRD/1974 tentang: Tata Ruang untuk Pembangunan, Nomor: 3/PD/DPRD/1974 tentang: Lingkungan Khusus dan Nomor: 4/PD/DPRD/1974 tentang Bangunan-Bangunan. Peraturan ini dimaksudkan untuk mengatur agar bangunan, rumah, kantor dan fasilitas umum yang akan dibangun tetap mengedepankan nuansa tata ruang dan arsitektur tradisional Bali.

1.1.4. Pendekatan dalam Perancangan *Extreme Sport Centre* di Kawasan Kuta

Bangunan berarsitektur Bali tidak hanya berhenti dalam bentuk penggunaan ornamen-ornamen yang terkadang hanya ditempel begitu saja. Tidak juga hanya memaksakan bentuk-bentuk yang lazim digunakan dalam bangunan tradisional Bali sejajar dengan bangunan berarsitektur Barat. Penggunaan arsitektur seperti ini biasanya lahir dari budaya instan, yang hanya berputar-putar dan tidak lahir dari perenungan yang mendalam.(www.balipost.com, 2008).

Salah satu cara untuk mengatasi dampak negatif dari perubahan tersebut adalah dengan mempertahankan konsep arsitektur tradisional Bali. Cara tersebut bukan berarti menolak segala bentuk perubahan di bidang arsitektur yang disebabkan oleh perkembangan pariwisata di Bali, namun menggabungkan nilai-nilai filosofi arsitektur tradisional Bali dengan perkembangan arsitektur yang ada saat ini.

Tatanan ruang arsitektur tradisional Bali dalam filosofinya menetapkan bahwa terdapat sumbu bumi utara-selatan (*kaja-kelod*) dengan nilai *utama*/utara di arah gunung, nilai *nista*/selatan di arah laut, nilai *madya*/tengah di daerah daratan antara gunung dan laut, kemudian lahirlah nilai-nilai yang dipakai dalam penerapan dan pengolahan tatanan ruang baik secara makro dan mikro.

Masyarakat Bali memiliki pandangan *Rwa Bhineda* tentang dunia ini. *Rwa Bhineda* mengandung arti *rwa*=dua dan *bhineda*=berbeda, *Rwa Bhineda* memiliki pengertian dua hal yang selalu bertentangan atau berlawanan namun tetap berjalan beriringan. Bila dijabarkan maka kedua hal yang bertentangan tersebut tidak bisa untuk disatukan, namun

tetap bisa untuk saling merasa ada walaupun tidak ada. Begitu pula dengan kebudayaan barat dan kebudayaan timur yang hidup berdampingan di kawasan-kawasan pariwisata di Bali.

Pendekatan yang telah dianalisa terhadap nilai-nilai arsitektur tradisional Bali akan diangkat sebagai konsep dalam perancangan *Extreme Sport Centre*. Konsep ini akan diturunkan menjadi pola tatanan ruang secara makro maupun mikro serta konsep bentuk dan tampilan bangunan dengan tetap memperhatikan arsitektur tradisional Bali yang telah berkembang sebelumnya.

1.1.5. Penelitian Sebelumnya dengan Tema Sejenis

Penelitian dengan tema *Extreme Sport Centre* di Kuta, Bali ini juga dilatarbelakangi oleh adanya penelitian sebelumnya oleh Oryza Angga Irawan dengan tema sejenis. Dalam hal ini adalah penyempurnaan dari penelitian sebelumnya. Penyempurnaan dilakukan pada fokus masalah yang diidentifikasi yaitu tata ruang dan tampilan.

Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan simbiosis yang menggabungkan nilai-nilai tradisional dan unsur-unsur modern sebagai konsep dasar perancangan. Adanya simbiosis yang merupakan reidentifikasi dari sebuah unsur, dengan mengidentifikasi hubungan terhadap makrokosmos-mikrokosmos pada arsitektur tradisional Bali, meliputi interkoneksi *Bhuana Agung* (Makrokosmos) dan *Bhuana Alit* (Mikrokosmos), *Tri Loka/Tri Mandala* dalam *Bhuana Agung*(makrokosmos) dan *Bhuana Alit*(mikrokosmos), *Nawa Sanga* atau *Sanga Mandala* sebagai orientasi kosmologi. Metode simbiosis juga digunakan pada pencapaian karakter yang ingin dimunculkan serta penggabungan fungsional bangunan berdasarkan programatik ruang dan ruang dalam tradisional Bali, yaitu simbiosis bentuk dan tampilan bangunan.

Hasil dari penelitian sebelumnya berupa bangunan tiga lantai dengan tampilan modern dan bentuk yang futuristik. Penyempurnaan dilakukan pada tata ruang dengan pemahaman nilai-nilai arsitektur tradisional Bali di daerah pesisir pantai sesuai dengan lokasinya di pesisir pantai Kuta serta pada tampilan bangunan sesuai dengan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali.

1.2. Identifikasi dan Batasan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari penjabaran di atas beberapa pokok permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pesatnya perkembangan *Extreme Sport* khususnya olahraga *surfing*, *rock climbing*, dan *skateboarding* di Bali kurang didukung dengan wadah dan fasilitas yang ada.
2. Belum adanya fasilitas yang mampu mewadahi ketiga aktifitas ini secara terpadu, sehingga dirasa perlu ada sebuah wadah yang lengkap dengan segala fasilitas penunjang dan sistem pengelolaan yang baik.
3. Kurangnya tata ruang dan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali pada bangunan di kawasan-kawasan pariwisata di Bali yang cenderung bergaya *internationalism*.
4. Pandangan Rwa Bhineda pada masyarakat pantai sebagai daerah pesisir yang memiliki tata ruang tersendiri dan bentukan bangunan yang cukup beragam dari adanya percampuran gaya.
5. Penggunaan arsitektur tradisional Bali yang lahir dari budaya instant berupa penggunaan ornamen-ornamen yang terkadang hanya ditempel begitu saja.

1.2.2. Batasan Masalah

Pembahasan hanya dibatasi pada permasalahan arsitektural sebagai wadah aktifitas pelaku dan eksplorasi bangunan *extreme* sebagai usaha untuk memberikan karakter pada bangunan.

1. *Extreme Sport Centre* mewadahi olahraga yang berkembang pesat di Bali yaitu *surfing*, *rock climbing*, dan *skateboarding* serta olahraga lainnya yang sejenis.
2. Fasilitas utama *Extreme Sport Centre* adalah sebagai sarana pendidikan, sarana pelayanan informasi, sebagai sarana pengembangan profesi bagi para atlet profesional, dan tempat untuk mengadakan kejuaraan sejenis.
3. Bangunan *Extreme Sport Centre* juga dapat menjadi fungsi penunjang dari fungsi hunian wisatawan, berupa fungsi rekreasi dan sarana hiburan karena berada di kawasan pariwisata.
4. Transformasi nilai-nilai filosofi arsitektur tradisional Bali akan dimunculkan dalam pola tata ruang serta bentuk dan tampilan eksterior *Extreme Sport Centre*.
5. Peraturan Daerah Nomor 2/PD/DPRD/1974 tentang: Tata Ruang untuk Pembangunan, Nomor: 3/PD/DPRD/1974 tentang: Lingkungan Khusus dan nomor 4/PD/DPRD/1974 tentang Bangunan-bangunan yang dijabarkan dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan

tahun 2003. Hal ini diperlukan sebagai acuan untuk dipertimbangkan dalam proses perancangan.

1.3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi yang telah dijabarkan diatas, maka ada beberapa hal yang menjadi persoalan pokok, yang dapat diangkat menjadi suatu rumusan permasalahan dalam mewujudkan bangunan sebagai *Extreme Sport Centre*, yaitu sebagai berikut:

Bagaimana transformasi nilai-nilai arsitektur tradisional Bali pada bentuk dan tampilan *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsi serta tata ruang *Extreme Sport Centre* sebagai bangunan yang dapat memenuhi fasilitas olahraga *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* secara terpadu sesuai dengan tata ruang *Rwa Bhineda*.

1.4. Tujuan dan Kegunaan

1.4.1. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Memunculkan bentuk dan tampilan *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsi yang diwadahi sesuai dengan konteks arsitektur tradisional Bali serta menerapkan tata ruang *Extreme Sport Centre* yang dapat memenuhi fasilitas olahraga *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* secara terpadu sesuai dengan tata ruang *Rwa Bhineda*.

1.4.2. Kegunaan Kajian

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi akademisi

Diharapkan dengan kajian ini dapat menjadi masukan dasar pengetahuan yang penting mengenai rancangan *Extreme Sport Centre*.

2. Bagi masyarakat umum

Dengan adanya kajian ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi yang positif dengan meningkatkan apresiasi masyarakat pada olahraga ini.

3. Bagi Pemerintah

Dengan adanya kajian ini diharapkan mampu meningkatkan penghasilan atau devisa negara dari sektor pariwisata.

Keberadaan *Extreme Sport Centre* nantinya akan dapat membantu dan mendukung pemerintah dalam pengembangan kawasan Bali Selatan pada umumnya dan mendukung kawasan Kuta sebagai daerah wisata internasional.

4. Bagi penggemar dan penggiat *Extreme Sport*

Diharapkan dengan kajian perancangan ini dapat memberikan suatu masukan yang positif kepada semua pihak yang terkait, baik yang bergerak di bidang profesional atau amatir di Bali.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam kajian perencanaan dan perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre* ini terbagi menjadi beberapa bagian. Pembagiannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, yang mengarah pada tujuan dan kegunaan penulisan yang hendak dicapai, serta sistematika penulisannya.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan terhadap perencanaan – perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre* di Kuta, baik tinjauan non arsitektural maupun tinjauan arsitektural yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre* dan dilakukan sebagai bahan pertimbangan dari perencanaan dan perancangan.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Membahas tentang semua metode yang digunakan dalam memecahkan permasalahan perencanaan-perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre*. Metode perancangan dalam desain ini merupakan cara kerja dan tahapan-tahapan yang dilalui mulai dari awal sampai hasil akhir yang akan dicapai. Metode perancangan terdiri dari tahapan pengenalan, definisi, persiapan, analisa, sintesa, evaluasi I, evaluasi II, reevaluasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan gambaran tentang proyek yang dirancang. Deskripsi proyek ini menjelaskan tentang tema perancangan, kondisi eksisting dan konsep perancangan yang akan digunakan. Uraian tema berisikan pengertian dari tema dan interpretasi dari tema tersebut ke dalam desain. Tema terkait merupakan visi dari proyek yang dikerjakan dan melandasi konsep dasar perancangan. Kondisi eksisting membahas tentang lokasi proyek, kondisi tapak dan bangunan (lingkungan sekitar tapak), serta peraturan daerah setempat. Sedangkan konsep perancangan menguraikan tentang konsep dasar perancangan, konsep tapak, konsep ruang, dan konsep bangunan.

Merupakan laporan deskripsi hasil desain tapak, ruang, dan bangunan, serta berisi foto-foto gambar rancangan dan foto maket, atau perkecilan dari gambar rancangan dan maket.

BAB V : PENUTUP

Mengemukakan simpulan dan saran-saran dari hasil desain pada perencanaan-perancangan fasilitas *Extreme Sport Centre* di Kuta. Penutup merupakan jawaban secara teoritis dari rumusan masalah.

Kerangka pemikiran dijabarkan seperti pada diagram di bawah:



JUDUL

LATAR BELAKANG

FAKTA

Kawasan pantai Kuta yang berkembang sebagai daerah tujuan wisata

Budaya dari para wisatawan yang datang untuk melakukan aktivitas *Extreme sport*

Potensi alam yang menunjang perkembangan *Extreme sport* menjadikan pantai Kuta sebagai tempat berlangsungnya kejuaraan-kejuaraan olahraga tersebut, baik yang bertaraf nasional maupun internasional.

Perkembangan kawasan pantai Kuta sebagai tempat bertemunya beragam kebudayaan menyebabkan pola-pola bangunan tradisional Bali makin iauh berkurang.

IDE/GAGASAN

Adanya *Extreme Sport Centre* di kawasan pantai Kuta sebagai salah satu kawasan pengembangan pariwisata di Bali.

Adanya *Extreme Sport Centre* yang mampu mewadahi olahraga yang berkembang pesat di Bali yaitu *surfing*, *rock climbing*, dan *skateboarding* secara terpadu, dirasa perlu ada sebuah wadah yang lengkap dengan segala fasilitas penunjang dan sistem pengelolaan yang baik.

Adanya *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsinya dengan memperhatikan kaidah-kaidah arsitektur tradisional Bali.

HARAPAN

Sebuah wadah yang nantinya akan dapat memberikan kontribusi yang banyak bagi perkembangan olahraga ini.

IDENTIFIKASI MASALAH

1. Pesatnya perkembangan *Extreme Sport* khususnya olahraga *surfing*, *rock climbing*, dan *skateboarding* di Bali kurang didukung dengan wadah dan fasilitas yang ada.
2. Belum adanya fasilitas yang mampu mewadahi ketiga aktifitas ini secara terpadu, sehingga dirasa perlu ada sebuah wadah yang lengkap dengan segala fasilitas penunjang dan sistem pengelolaan yang baik.
3. Kurangnya tata ruang dan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali pada bangunan di kawasan-kawasan pariwisata di Bali yang cenderung bergaya *internationalism*.
4. Pandangan Rwa Bhineda pada masyarakat pantai sebagai daerah pesisir yang memiliki tata ruang tersendiri dan bentuk bangunan yang cukup beragam dari adanya percampuran gaya.
5. Penggunaan arsitektur tradisional Bali yang lahir dari budaya instant berupa penggunaan ornamen-ornamen yang terkadang hanya ditempel begitu saja.

BATASAN MASALAH

1. *Extreme Sport Centre* mewadahi olahraga yang berkembang pesat di Bali yaitu *surfing*, *rock climbing*, dan *skateboarding* serta olahraga lainnya yang sejenis.
2. Fasilitas utama *Extreme Sport Centre* adalah sebagai sarana pendidikan, sarana pelayanan informasi, sebagai sarana pengembangan profesi bagi para atlet profesional, dan tempat untuk mengadakan kejuaraan sejenis.
3. Bangunan *Extreme Sport Centre* juga dapat menjadi fungsi penunjang dari fungsi hunian wisatawan, berupa fungsi rekreasi dan sarana hiburan karena berada di kawasan pariwisata.
4. Transformasi nilai-nilai filosofi arsitektur tradisional Bali akan dimunculkan dalam pola tata ruang serta bentuk dan tampilan eksterior *Extreme Sport Centre*
5. Peraturan Daerah Nomor 2/PD/DPRD/1974 tentang: Tata Ruang untuk Pembangunan, Nomor: 3/PD/DPRD/1974 tentang: Lingkungan Khusus dan nomor 4/PD/DPRD/1974 tentang Bangunan-bangunan yang dijabarkan dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan tahun 2003.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana transformasi nilai-nilai arsitektur tradisional Bali pada bentuk dan tampilan *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsi serta tata ruang *Extreme Sport Centre* sebagai bangunan yang dapat memenuhi fasilitas olahraga *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* secara terpadu sesuai dengan tata ruang *Rwa Bhineda*.

TUJUAN

Memunculkan bentuk dan tampilan *Extreme Sport Centre* yang dapat menampilkan karakter fungsi yang diwadahi sesuai dengan konteks arsitektur tradisional Bali serta menerapkan tata ruang *Extreme Sport Centre* yang dapat memenuhi fasilitas olahraga *surfing*, *skateboarding*, dan *rock climbing* secara terpadu sesuai dengan tata ruang *Rwa Bhineda*.

Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran

Sumber: Hasil analisa, 2008