

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Transformasi

##### 2.1.1. Pengertian Transformasi

Kata transformasi berasal dari dua kata dasar, yaitu:

**Trans** : melintasi dari satu sisi ke sisi lainnya (across), atau melampaui (beyond)

**Form** : bentuk

Transformasi mengandung makna, perubahan bentuk yang lebih dari, atau melampaui perubahan bungkus luar saja. Transformasi sering diartikan adanya perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah tetapi tidak radikal.

Dr. Clara M Kusharto, M.Sc (IPB) menjelaskan bahwa transformasi berasal dari kata "trans" yang berarti perpindahan atau pengalihan dan kata "form" yang berarti bentuk (dalam hal positif). Dengan demikian dapat diartikan sebagai pengalihan atau perpindahan bentuk ke arah yang positif,

Transformasi (*transformation*) menurut bahasa mempunyai pengertian yaitu:

1. Sebuah aksi, proses dan badan peubah atau dalam keadaan berubah
2. Perubahan suatu ekspresi, formula atau pernyataan logis tanpa mengubah substansi atau isi esensialnya.

Menurut Antoniades (1990) transformasi mempunyai pengertian proses perubahan bentuk yang merespon berbagai faktor, baik eksternal maupun internal.

Menurut Durkheim dalam Sachari (2005), transformasi merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam waktu yang cepat, dengan perubahan struktural dan perubahan permukaan yang tidak sejalan, sehingga terjadi kesenjangan pada perangkat nilai. Lebih lanjut Sachari menyatakan bahwa transformasi dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan total dari suatu bentuk lama menjadi sosok baru yang mapan dan dapat diandaikan sebagai tahap akhir dari suatu perubahan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa transformasi adalah suatu perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, bertahap dan terarah ke arah yang positif.

### 2.1.2. Prinsip Transformasi

Prinsip Transformasi menurut Ching (1985) seorang perancang dimungkinkan untuk memilih suatu model arsitektur dengan penataan unsur-unsur yang cocok dan sesuai, dan untuk mengubahnya sebagai wujud tanggap terhadap kondisi-kondisi tertentu melalui urutan manipulasi-manipulasi yang berbeda. Apabila sistem penataan model yang berulang dapat diterima dan dipahami, maka konsep rancangan yang asli dapat melalui suatu rangkaian perubahan, dijelaskan, diperkuat dan dibangun daripada dimusnahkan.

Ada tiga cara dalam melakukan transformasi (Antoniades 1990), yaitu:

1. Tradisional, yaitu perubahan bentuk melalui tahapan yang terjadi karena penyesuaian batas-batas yang ada, seperti :
  - a. Batasan eksternal (*site*, *view*, orientasi, angin, dll)
  - b. Batasan internal (fungsi, program ruang)
  - c. Artistik (kemampuan, kemauan dan sikap arsitek)
2. *Borrowing*, yaitu mengambil suatu objek, seperti patung, lukisan, dll, mempelajari sifat-sifat dua dan tiga dimensinya dan menginterpretasikannya dalam bentuk arsitektur.
3. Dekonstruksi / dekomposisi, yaitu memecah unsur-unsur yang dimiliki suatu objek untuk menemukan kombinasi baru sehingga memungkinkan dihasilnya objek baru dengan struktur dan komposisi berbeda.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan transformasi :

1. Skala  
Pembesaran / pengurangan ukuran suatu bentuk pada tingkat tertentu baik secara perubahan formal maupun proposional secara statis maupun visual agar sesuai dengan ukurannya.
2. Bagian dan keseluruhan bangunan  
Pengambilan satu atau bagian-bagian tertentu saja tidak dapat diterapkan begitu saja pada bentuk lain, namun unsur-unsur utama disusun sedemikian rupa sehingga harmonis.
3. Faktor-faktor eksternal  
Perubahan-perubahan diberbagai bidang yang mempengaruhi transformasi menyebabkan diperlukannya strategi-strategi desain untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi.

#### 4. Semantik

Transformasi dikonotasikan dalam makna visual diasosiasikan dalam dua kelompok kata, yaitu:

- a. bentuk, rupa, jenis, dan formasi
- b. deformasi dan distorsi

Transformasi desain terdiri dari beberapa pendekatan dalam proses pentransformasian tersebut, antara lain :

1. *Distorsing*, yaitu menyimpangkan bentukan / konsep lama dalam komposisi, ukuran.
2. *Regrouping / reassembling*, yaitu mengumpulkan kembali elemen-elemen arsitektur tradisional yang menjadi acuan dalam suatu konsep pengelompokan baru / kesatuan baru.
3. *General altering*, yaitu mengganti secara umum konsep lama menjadi konsep baru.
4. Analogi, yaitu membuat bentuk baru berdasarkan bentuk arsitektur yang dijadikan contoh.
5. Metafora, yaitu memakai bentukan lama bukan dalam makna yang sebenarnya (terjadi perubahan makna).
6. *Symbiosis*, yaitu pembentukan karya baru akibat penetapan dua konsep dari budaya yang berbeda, misalnya budaya tradisional dan modern.
7. Metamorfosis, yaitu perubahan yang terjadi secara bertahap dari bentuk dasar sehingga ditemukan bentuk yang terbaik

Transformasi desain yang digunakan pada kajian ini adalah penerapan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali (*Rwa Bhineda*) dengan cara *borrowing* dan menggunakan pendekatan analogi pada tata ruang dan tampilan bangunan *Extreme Sport Centre*.

## 2.2. Tinjauan Nilai-Nilai Arsitektur Tradisional Bali sebagai Konteks Setempat

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 di dalamnya tersirat satu cita-cita akan adanya hubungan timbal balik antara pariwisata dan kebudayaan, sehingga keduanya meningkat secara serasi, selaras, dan seimbang (Perda No.3/1991).

Rencana Tata Ruang Daerah Propinsi Tingkat I Bali (Perda No.6/1989) menetapkan bahwa untuk memelihara kemampuan alam dan lingkungan perlu dipertahankan kelestarian dan ciri khas daerah berupa penerapan nilai-nilai arsitektur tradisional Bali ke dalam penataan bangunan di kawasan budidaya.

Pariwisata yang berwawasan lingkungan akan terwujud dalam kehidupan di dunia, apabila terjadi keselarasan hubungan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan manusia dengan alam. Dengan kata lain tujuan tersebut akan tercapai apabila pembangunan memperhatikan konsepsi budaya dan tradisi masyarakat yang menjadi obyek pembangunan. (RDTRK Kecamatan Kuta dan Kuta Selatan, 2003).

Dalam penataan ruang dan bangunan landasan konsepsi yang bersumber dari ajaran agama Hindu dalam Hubungan Seni Bangunan dengan Hiasan dalam Rumah Tinggal Adati Bali, 1992, antara lain:

### 1. *Rwa Bhineda*

*Rwa Bhineda* merupakan landasan filosofi dalam agama Hindu, filosofi ini sebenarnya tanpa disadari oleh masyarakatnya telah berkembang dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. *Rwa Bhineda* berasal dari dua kata, yaitu *Rwa* yang artinya dua dan *Bhineda* yang artinya berbeda. Sehingga *Rwa Bhineda* berarti dua hal yang selalu bertentangan atau berlawanan, namun tetap berjalan beriringan. *Rwa Bhineda* merupakan konsepsi dualisme antara hal yang baik dengan hal yang bersifat buruk, siang dan malam, purusa pradana (laki-laki dan perempuan), darat dan laut dan sebagainya. Dualisme dengan dua sisi yang berbeda dan bertolak belakang yang memiliki batas jelas, namun kedua hal ini tetap terintegratif atau saling berhubungan bukan dalam artian bersatu atau melebur menjadi satu. Salah satu contoh yang dapat diambil adalah darat dan laut. Darat dengan perbedaan jumlah air yang lebih sedikit daripada laut, mampu berintegrasi sewaktu terkena hujan, hujan membasahi darat dan juga laut.

Bila lebih dijabarkan maka kedua hal tersebut tidak bisa untuk disatukan, namun tetap bisa untuk saling merasa ada walaupun tidak ada. *Rwa Bhineda* juga mengajarkan pada kita tentang sesuatu hal ataupun seseorang tetap memiliki dua buah sisi yang berbeda dengan tetap memiliki garis batas perbedaan, sehingga sesuatu tersebut terkadang lebih dominan pada satu sisi kemudian pada suatu saat tertentu lebih dominan pada sisi yang lain.

## 2. *Tri Hita Karana*

Ajaran filsafat *Tri Hita Karana* dapat menyebabkan kehidupan manusia mencapai kesejahteraan, kebahagiaan, dan kedamaian. Menurut I Gusti Ketut Kaler secara harfiah *Tri Hita Karana* mengandung makna sebagai berikut:

- a. *Tri* artinya tiga
- b. *Hita* artinya baik, senang, gembira, lestari.
- c. *Karana* artinya sebab musabab atau sumber sebab.

Dengan demikian *Tri Hita Karana* berarti tiga buah unsur yang merupakan sumbernya sebab yang memungkinkan timbulnya kebaikan (I Gusti Ketut Kaler (2), 1983 : 86)

*Tri Hita Karana* yang mengajarkan pola hubungan yang seimbang diantara ketiga sumber kesejahteraan dan kedamaian ini, diharapkan manusia selalu berusaha untuk menjaga keharmonisan hubungan diantara ketiga itu, yakni:

- a. Hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, disebut dengan *Parhyangan*.

Pada kegiatan-kegiatan yang tergolong penting, baik itu dalam bidang keluarga, banjar, desa dan sebagainya, ada suatu kebiasaan masyarakat bali yang merupakan adat istiadat, yaitu kegiatan mempersembahkan sesajen untuk awal pembangunan yang dipersenbahkan kepada Sang Hyang Widhi dalam manifestasinya sebagai Sang Hyang Ibu Pertiwi.

Manakala suatu pekerjaan pembangunan sudah selesai maka akan diikuti dengan serangkaian upacara adat agama "*diplaspas*" dan "*diurip*" (disucikan dan dihidupkan). Setiap bangunan dan juga barang-barang berharga lainnya seperti mobil, motor dan sebagainya dianggap sebagai suatu makhluk yang hidup. Dengan kata lain benda yang disebut diatas agar supaya memiliki kekuatan untuk menjaga keselamatan dan ketentraman rohani pemiliknya, maka perlu diberi kekuatan, energi (*prana*) (Lih Pemda Tingkat I Bali, 1985 : 24)

- b. Hubungan yang harmonis antara manusia dengan alam, disebut dengan *Palemahan*.

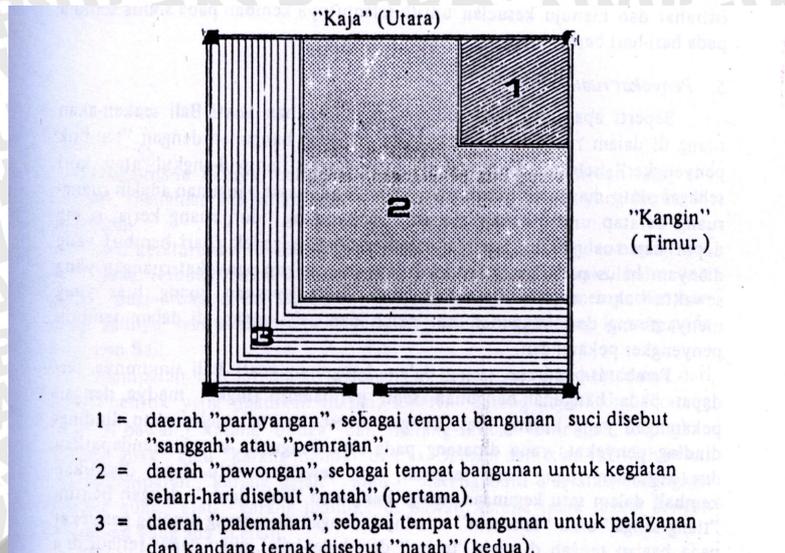
Paham subyektif terhadap alam dari masyarakat Bali sangat jelas sekali nampak dari konsepsi "*Bhuawana Agung dan Bhuwana Alit*". Konsepsi ini didasari oleh ide dasar yaitu ide kesatuan, dimana manusia harus melakukan penyatuan terhadap alam secara serasi, selaras dan seimbang. Manusia secara hakiki identik dengan alam, dengan manusia adalah alam juga, maka jadilah alam semesta disebut dengan "*Bhuwana Agung*" makrokosmos dan diri manusia sendiri sebagai "*Bhuwana Alit*" mikrokosmos.

Manusia dalam hidupnya harus dapat menyatukan diri dengan alam, yang berarti manusia harus menggunakan alam sebagai pola acuan dalam bertindak. Hal ini sering juga disebut manusia berguru dengan alam. Demikian pula halnya dalam adat, banyak norma-normanya didasarkan pada ketentuan alam. Oleh karena itu ketentuan-ketentuan dalam alam adalah ketentuan yang bersifat obyektif (Lih M Nasroen, 1967 :23-24)

- c. Hubungan yang harmonis antara manusia dengan manusia, disebut dengan *Pawongan*.

Hubungan antara warga yang satu dengan warga lainnya didasarkan atas asas moral yang telah melembaga dalam diri individu. Asas dasar yang dimaksud adalah "*Tat Twam Asi*". Secara harfiah *Tat* artinya itu (ia), *Twam* artinya kamu dan *Asi* artinya adalah. Secara keseluruhan berarti "itu(ia) adalah kamu". Saya adalah kamu dan segala makhluk hidup adalah sama. Ini berarti menolong orang lain berarti menolong diri sendiri, dan menyakiti orang lain adalah menyakiti diri sendiri (Parisada Hindu Dharma, 1968 : 51)

Perwujudan nyata dari konsepsi diatas adalah dalam aktifitas sehari ada perbuatan-perbuatan seperti misalnya adat *metetlung*, yaitu menyediakan diri untuk datang kerumah atau tempat warga masyarakat lain yang mempunyai atau mengadakan kegiatan, misalnya upacara, membangun rumah, selamatan dll.



**Gambar 2.1. Tri Hita Karana dalam pembagian zoning**

Sumber: Hubungan Seni Bangunan dengan Hiasan dalam Rumah Tinggal Adati Bali, 1992

### 3. Tri Angga atau Tri Mandala

Salah satu penerapan *Tri Hita Karana* pada tata ruang tradisional Bali (konsep palemahan) adalah *Tri Angga* atau *Tri Mandala*, yang terdiri dari :

#### a. Utama

Yaitu bagian yang memiliki nilai yang *utama* atau tinggi. Penerapan dalam tata palemahan adalah setiap bangunan suci selalu berorientasi kearah gunung, terutama Gunung Agung sebagai gunung tertinggi di Bali.

#### b. Madya

Yaitu bagian yang memiliki nilai *madya* atau menengah. Penerapan dalam tata palemahan adalah bangunan yang menjadi wadah manusia dalam melakukan aktifitas sehari hari berada antara bangunan suci yang berorientasi kearah gunung dengan bangunan pensucian yang berorientasi kearah laut.

#### c. Nista

Yaitu bagian yang memiliki nilai *nista* atau rendah. Penerapan dalam tata palemahan adalah bangunan yang menjadi wadah manusia untuk melakukan pensucian atau pembersihan baik dirinya sendiri atau peralatan peralatan yang digunakan dalam melakukan aktifitasnya.

Konsep *Tri Mandala* ini merupakan nilai dasar tata kesusilaan adat masyarakat Bali yang berlaku secara vertikal maupun horisontal. Secara makro (lingkungan desa). Penerapan konsep *Tri Mandala* secara jelas dapat dilihat dari

pembagian zoning kawasan yang dibagi menjadi tiga bagian seperti yang dijelaskan didalam konsep *Tri Mandala*, yaitu:

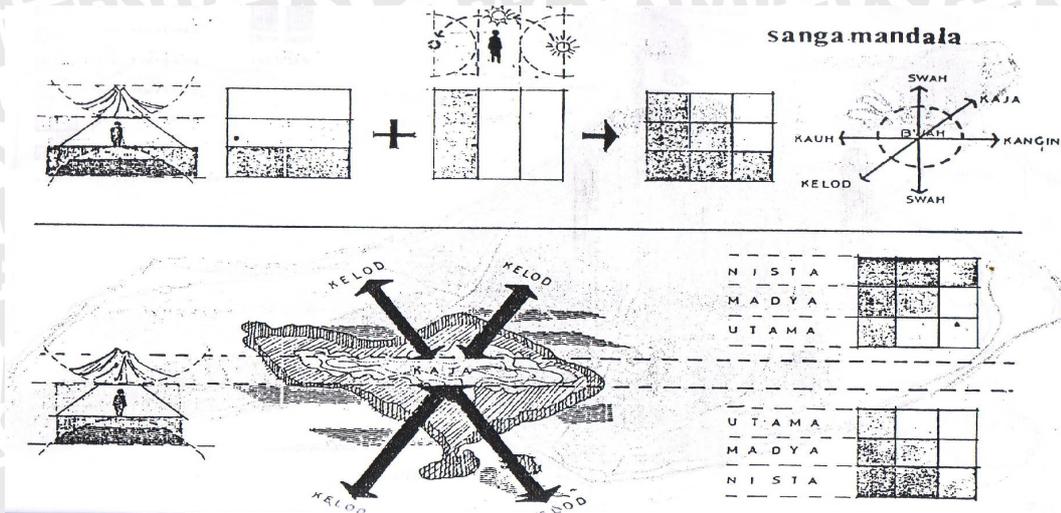
- a. Tempat suci pura desa sebagai bagian *utama* yang disebut dengan *Utama Mandala*. Terletak pada sisi utara karena dianggap memiliki nilai yang baik sehingga dimanfaatkan sebagai area persembahyangan.
- b. Daerah atau kawasan permukiman penduduk sebagai bagian tengah yang disebut dengan *Madya Mandala*.
- c. Daerah kuburan sebagai bagian terendah yang disebut dengan *Nista Mandala*. Terletak pada sisi selatan desa karena dianggap sebagai daerah yang memiliki nilai yang kurang baik.

Secara mikro (lingkungan hunian). Penerapan konsep *Tri Mandala* secara jelas dapat dilihat dari pembagian zoning kawasan hunian yang dibagi menjadi tiga bagian seperti yang dijelaskan didalam konsep *Tri Mandala*, yaitu

- a. Tempat suci sanggah sebagai bagian *utama* yang disebut dengan *Utama Mandala*. Terletak pada bagian depan hunian karena dianggap memiliki nilai yang baik sehingga dimanfaatkan sebagai area persembahyangan.
- b. *Meten* dan *bale* yang mengelilinginya sebagai bagian tengah yang disebut dengan *Madya Mandala*.
- c. Bagian belakang lahan hunian sebagai bagian terendah yang disebut dengan *Nista Mandala*. Terletak di bagian belakang karena dianggap sebagai daerah yang memiliki nilai yang kurang baik.

#### **4. Nawa sanga atau Sanga Mandala**

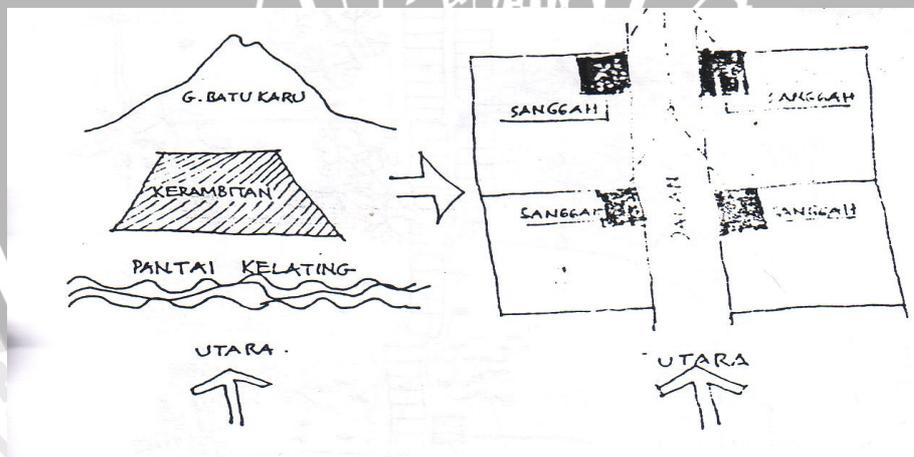
*Nawa Sanga* merupakan konsep tradisional yang berdasar kepada orientasi kosmologi, sebagai manifestasi dari pencarian akan keharmonisan atau keselarasan. Pada nawa sanga dijelaskan mengenai delapan arah mata angin yang berpusat ditengah.



Gambar 2.2. Perpaduan konsep *Nawa Sanga* dengan *Tri Mandala*

Sumber: Arsitektur Tradisional Daerah Bali, 1986

Konsep *Nawa Sanga* ini juga berhubungan dengan konsep *Tri Mandala*, sehingga dalam penataan tata ruang dalam *Sanga Mandala* merupakan gabungan dari konsep *Tri Mandala* dan delapan arah mata angin yang nantinya akan membagi area menjadi sembilan zona dengan perpindahan *utama*, *madya*, dan *nista* yang sangat halus.



Gambar 2.3. Orientasi bangunan tradisional Bali

Sumber: Arsitektur Tradisional Daerah Bali, 1986.

Sumbu utama pada *Nawa Sanga* ini adalah sumbu gunung-laut, yang menduduki arah *kaja* (arah menuju Gunung Agung atau gunung terdekat) dan *kelod* (arah laut), serta arah terbit dan terbenamnya matahari, yang pada *Nawa Sanga* menduduki arah *kangin* (arah matahari terbit) dan *kauh* (matahari terbenam). Tempat suci selalu ditempatkan pada arah menuju gunung (*kaja*) atau menuju

Gunung Agung. Sedangkan tempat tempat yang tergolong kotor atau umum diletakan pada arah menuju laut.

### 5. *Hulu-Teben*.

*Hulu* adalah kepala dan *teben* adalah hilir, konsep ini digunakan untuk memberikan kualitas pada arah dan patokanya adalah gunung (*kaja* atau utara yang merupakan *hulu*) dan laut (*kelod* atau selatan yang merupakan *teben*). (Putra, tt : 30).

*Kiwa-tengen*, artinya kiri dan kanan. *Hulu-teben* dan *kiwa-tengen* digiunakan sebagai ukuran dalam menentukan arah, tempat, tata letak dalam adat membuat rumah, desa, tempat suci maupun menempatkan seseorang dalam hubungan dengan “*sor singgih*”. (tinggi rendahnya kedudukan seseorang). Tempat suci selalu diletakan di utara (*kaja*) atau timur, dan dalam menyusun atau meletakan jajaran *palinggih* di pura-pura, dimana *palinggih utama* berada dideretkan sebelah kanan. Dalam penerimaan tamu diusahakan para tamu yang lebih terhormat menduduki tempat sebelah kanan (Lih. I Made Rijasa, 1997 : 9 ).

### 6. *Tri Angga*

Struktur tubuh manusia tersusun atas tiga strata yaitu kepala, badan dan kaki. Pola pembagian ini melahirkan tiga tata nilai yaitu *utamaning angga* (kepala), *madyaning angga* (badan) dan *nistaning angga* (kaki) diteladani sebagai dasar penataan fisik bangunan dari makro sampai pada mikronya. Konsep hirarki tata nilai (*utama, madya, nista* atau *hulu, tengah, teben*).

### 7. *Desa, Kala, Patra*

*Desa, kala, patra* memiliki pengertian sebagai tempat, waktu, dan keadaan. Filosofi *desa, kala, patra* ini merupakan suatu pemahaman masyarakat Bali, bahwa setiap daerah di Bali memiliki sedikit perbedaan-perbedaan di dalam penerapan atau penggunaan arsitektur tradisional Bali yang mereka pakai. Keberadaan filosofi ini memungkinkan penerapan arsitektur tradisional Bali menjadi lebih fleksibel, yang memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan kecil yang disesuaikan dengan kebutuhan pada saat ini.

### 8. *Tri Semaya*

*Attita – Wartama – Nagata* adalah merancang masa kini dengan melihat kenyataan masa lalu dan meramalkan kemungkinan masa depan.

- a. *Attita* berarti masa lalu
- b. *Wartama* berarti masa kini
- c. *Nagata* berarti masa yang akan datang

### 2.3. Tinjauan *Extreme Sport*

Dalam Kamus Inggris-Indonesia, (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000) tiap kata yang membentuk *extreme sport* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, sehingga memiliki pengertian:

***Extreme*** : Perbedaan yang besar, berputar 180 derajat, mengambil tindakan yang sebaliknya; hebat sekali; keras; tertinggi, puncak.

***Sport*** : Kegiatan olahraga, permainan; memperagakan; memamerkan.

Berdasarkan pengertian di atas *extreme sport* adalah suatu kegiatan olahraga atau permainan keras untuk mencapai tingkatan atau bagian yang tertinggi (mencapai puncak).

Peminat olahraga ini lebih menonjolkan kemampuan pribadi daripada sebuah team, tidak memiliki banyak peraturan mengikat seperti olahraga umum lainnya. Beberapa orang menyebut olah raga tersebut sebagai "*outlaw sport*" dan dilarang di banyak tempat karena terlalu berbahaya. Selain itu, *extreme sport* merupakan olahraga alternatif yang merupakan adopsi atau pengembangan dari olahraga terdahulu yang sejenis. Misalnya *BMX racing* dan *mountain biking* berasal dari olahraga bersepeda. Secara umum *extreme sport* mengandung bagian yang berbahaya, menunjukkan tindakan akrobatik menantang maut dengan kecepatan yang tinggi ([www.hickoksport.com](http://www.hickoksport.com)).

Secara ringkas *extreme sport* menyangkut beberapa hal sebagai berikut:

1. *Extreme sport* adalah sebuah kesenangan, keahlian dan berbahaya
2. *Extreme sport* tidak melibatkan sebuah *team* dan hanya terdapat beberapa peraturan.
3. Orang yang melakukannya menggunakan kemampuan dan pengalaman mereka untuk mengontrol resiko yang mungkin terjadi.

Dalam perkembangannya pelaku *extreme sport* terbagi menjadi:

1. Sebagai *hobby*/ekspresi pribadi

*Extreme sport* sebagai kegemaran/hobi termasuk dalam golongan amatir. Orang-orang ini melakukannya karena menyukainya dan mendapatkan kesenangan atas apa yang dilakukannya.

2. Sebagai profesi/mata pencaharian

Merupakan kegiatan yang dilakukan penggemar untuk dapat mendapatkan penghasilan sebagai nafkah. Merupakan orang-orang yang “*pro*” di bidangnya.

### 3. Sebagai *lifestyle*

Tidak jarang banyak orang-orang sekedar mengikuti olahraga ini hanya sebagai “*style*” saja. Hal ini dikarenakan produk-produk yang dihasilkan oleh pabrikan menjadi populer dan digunakan di kalangan masyarakat.

#### 2.3.1. Jenis *Extreme Sport*

Kegiatan *extreme sport* yang sangat beragam dan terus berkembang memiliki versi penggolongan yang berbeda. *Hickoksport* membagi *extreme sport* berdasarkan musim olahraga tersebut dilakukan, *Adventure Sport Holiday* membagi *extreme sport* berdasarkan jenis dan tempat, sedangkan *Venture Xtreme* membagi *extreme sport* berdasarkan media yang digunakan.

*Extreme sport* terdiri dari berbagai macam olahraga. Secara garis besar olahraga *extreme* dapat dibagi berdasarkan musim olahraga tersebut dilakukan ([www.hickoksport.com](http://www.hickoksport.com)), yaitu :

1. *Summer Sport*, yaitu olahraga yang dilakukan pada musim panas, contohnya : *Surfing, Wake boarding, Skateboard, Down Hill*, dsb.
2. *Winter Sport*, yaitu olahraga yang dilakukan pada musim dingin karena membutuhkan salju/es sebagai medianya, misalnya : *Snowboarding, Snowcross, Ice Skating*, dsb.

*American Sport Data* menggolongkan olahraga yang dilakukan oleh masyarakat Amerika menjadi beberapa bagian. Olah raga tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1. berikut ini.

**Tabel 2.1 Penggolongan Olahraga yang Dilakukan oleh *American Sport Data***

<b>General</b>	<b>Team Sports</b>	<b>Outdoors</b>
Aerobics (High-Impact)	Baseball	Camping (Tent)
Aerobics (Low Impact)	Basketball	Camping (R.V.)
Aerobics (Step)	Cheerleading	Canoeing
Aquatic Exercise	Football (Touch)	Fishing (Fly)
Calisthenics	Football (Tackle)	Fishing (Other Freshwater)
Cardio Kickboxing	Ice Hockey	Fishing (Saltwater)
Fitness Biking	Lacrosse	Hiking (Day)
Fitness Walking	Soccer (Outdoor)	Hiking (Overnight)
Gymnastics	Soccer (Indoor)	Horseback Riding
Running/Jogging	Softball (Slow-Pitch)	Kayaking
Swimming (Laps/Fitness)	Softball (Fast-Pitch)	Mountain Biking
Stretching	Volleyball (Grass)	Mountain/Rock Climbing
Yoga/Tai Chi	Volleyball (Sand/Beach)	Artificial Wall Climbing
Pilates Training	Volleyball (Court)	Rafting

<p><b><u>Equipment Exercise</u></b>            Barbells            Dumbbells            Hand Weights            Weight/Resistance Machines            Multi-Purpose Home Gyms            Abdominal Machines            Rowing Machines            Upright Bikes (Regular)            Upright Bikes (Spinning)            Recumbent Bikes            Stair-Climbers/Steppers            Treadmills            Elliptical Motion Trainers            Nordic Ski Machines            Aerobic Riders</p>	<p><b><u>Racquet/Paddle Sports</u></b>            Badminton            Racquetball            Tennis            Squash  <b><u>Skating Sports</u></b>            Ice Skating            Roller Hockey            Roller Skating (2x2 Wheels)            Roller Skating (In-Line Wheels)            Scooter Riding (Non-Motorized)            Skateboarding  <b><u>Indoor Games</u></b>            Billiards/Pool            Bowling            Table Tennis  <b><u>Other Recreational Sports/Activities</u></b>            Bicycling (Recreational)            Bicycling (BMX)            Golf            Walking (Recreational)            Paintball  <b><u>Personal Contact Sports</u></b>            Boxing            Martial Arts            Wrestling</p>	<p>Trail Running  <b><u>Shooting Sports</u></b>            Archery            Hunting (Shotgun/Rifle)            Hunting (Bow)            Shooting (Sporting Clays)            Shooting (Trap/Skeet)            Target Shooting (Rifle)            Target Shooting (Handgun)  <b><u>Snow Sports</u></b>            Skiing (Cross-Country)            Skiing (Downhill)            Snowboarding            Snowmobiling            Snowshoeing  <b><u>Water Sports</u></b>            Boardsailing            Jet Skiing            Sailing            Scuba Diving            Snorkeling            Surfing            Swimming (Recreational)            Wakeboarding            Water Skiing</p>
--	--	--

Sumber: [www.americansportdata.com](http://www.americansportdata.com), 2008

Dari penggolongan tersebut terdapat beberapa olahraga yang termasuk ke dalam *extreme sport*. Beberapa diantaranya yaitu: *skateboarding*, *rock climbing*, *rafting*, *snowboarding*, *downhill skiing*, *surfing* dll. Sedangkan [yahoo.directory.com](http://yahoo.directory.com), 2008, menjabarkan beberapa olahraga yang tergolong dalam *extreme sport* yaitu:

- *Adventure Racing*
- *Barefoot Waterskiing*
- *BMX*
- *Bungee Jumping*
- *Inline Skating*
- *Le Parkhour*
- *Sandboarding*
- *Skateboarding*
- *Snowboarding*
- *Sport Climbing*
- *Street Luge*

Penggolongan *extreme sport* yang dilakukan oleh *Adventure Sport Holiday* sebagai berikut.

Tabel 2.2. Pengelompokan *Extreme Sport*

<b><u>Driving</u></b>	Mountain biking	<b><u>Snow</u></b>
4x4 driving	Mountain boarding	Dog sledding
Drifting	Paintballing	Ice climbing
Military vehicles	Power kiting	Skiing
Monster trucks	Rock climbing	Show shoeing
Motocross	SCAD diving	Snowboarding
Nascar	Skateboarding	Snowmobiling
Quad biking	Snow kiting	Water
Rally driving	Sphereing	Canoeing
Stock car racing	<b><u>Flying</u></b>	Canyoning
Supercar hire	Aerobatic flying	Coasteering
Track driving	Flying	Dinghy sailing
<b><u>Earth</u></b>	Gliding	Hydrospeed
Abseiling	Hang gliding	Jet skiing
BMX Racing	Helicopter flying	Kayaking
Bridge Swinging	Indoor skydiving	Kite surfing
Bungee jumping	Paragliding	Power boating
Caving and potholing	Paramotoring	Scuba diving
Clay pigeon shooting	Sky diving	Surfing
Fire walking	<b><u>Lifestyle</u></b>	Wakeboarding
Gorge walking	Ghost hunting	Whitewater rafting
Hill walking	Poker nights	Windsurfing
Kite buggying	Polo	Yacht sailing
Land yachting		

Sumber: [www.adventuresportsholidays.com](http://www.adventuresportsholidays.com), 2008

Dari penjabaran di atas terdapat berbagai macam kegiatan *extreme sport* dengan penggolongan yang berbeda-beda. Oleh karena itu dalam perancangan *Extreme Sport Centre* di Bali, olahraga yang ingin diwadahi adalah olahraga yang dikenal dan berkembang pesat di Bali yaitu *surfing (water sport)*, *skateboarding (skating sport)* dan *rock climbing (outdoor sport)* dan olahraga lainnya yang memakai fasilitas yang sama seperti *wakeboarding*, *bodyboarding*, *BMX*, *roller skating*, dan sebagainya. Walaupun tidak menutup kemungkinan olahraga lainnya dapat terfasilitasi.

### 2.3.2. Tinjauan *Extreme Sport Centre*

Berdasarkan beberapa pengertian pada subbab sebelumnya *extreme sport* merupakan suatu kegiatan olahraga atau permainan keras untuk mencapai tingkatan atau bagian yang tertinggi (mencapai puncak).

Pengertian *centre* dalam Kamus Inggris-Indonesia memiliki pengertian: pusat; bagian tengah; titik tengah (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000).

Jika mengambil arti secara keseluruhan dengan berdasarkan dari uraian sebelumnya disertai dengan kesinambungan objek bahasan maka pengertian *Extreme Sport Centre* adalah:

“Sebuah bangunan yang di tengahnya mewadahi berbagai macam aktivitas olahraga atau permainan keras untuk mencapai tingkat atau bagian tertinggi.”

### 2.3.3. Tinjauan Fasilitas *Surfing*

#### 1. Pengertian dan Perkembangan *Surfing*

Berdasarkan Kamus Besar Inggris-Indonesia, (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000) *surfing* berasal dari kata “*surf*” memiliki pengertian sebagai berikut:

***Surf*** berarti: ombak (besar) yang memecah

***Surfing*** berarti: olahraga menaiki ombak dengan papan luncur

Jadi dapat disimpulkan bahwa *surfing* adalah suatu kegiatan olahraga menaiki atau mengendarai sebuah ombak dengan papan luncur.

Indonesia, kegiatan *surfing* telah masuk pertama kali ke Bali pada tahun 1930-an, namun pada saat itu masyarakat Bali belum menerima keberadaan aktivitas ini sepenuhnya karena di dalam kepercayaan, laut yang merupakan tempat bersemayamnya Dewa Baruna memiliki kekuatan tertentu yang sakral. Tahun 1970-an merupakan saat *surfing* mulai berkembang di Bali, terutama ketika para *surfer* dari luar negeri mulai mengeksplorasi dan menemukan daerah untuk *surfing* (*surf spot*) di berbagai penjuru daerah di Indonesia. Dengan lebih dari tiga belas ribu pulau yang diapit oleh lautan luas, Indonesia dianggap sempurna sebagai sebuah sirkuit *surfing*. Potensi ini mulai dikenal secara luas di mancanegara ketika keindahan ombak-ombak di Indonesia ditampilkan dalam sebuah film surf berjudul *Morning Of The Earth*, karya seorang sineas, Albie Falzon, pada tahun 1972. Mulailah Bali dan beberapa daerah lain, seperti Grajagan (G-Land), Nias, populer menjadi *surf spot* para *surfer* (*Surf Time Awards*, 2004).

Namun sebenarnya, dalam masyarakat Bali sendiri telah mengenal bentuk *surfing* bahkan sebelum para wisatawan memamerkan *surfboard* mereka. Dalam bahasa Bali bentuk aktivitas selancar atau surfing ini dinamai “*serup*”/ *nyosor* ombak (meluncur di atas ombak), yang dilakukan dengan cara tidur tengkurap di atas sebilah kayu kecil/ papan dan menangkap ombak yang pecah menuju pantai.

## 2. Ombak

### a. Jenis-Jenis Ombak

#### 1) *Plunging wave or Dumper*

Ombak ini berdiri pada puncak dengan banyak kekuatan. dikenal sebagai pembuang atau menutup secara bersamaan. Ombak ini tidak baik untuk berselancar. Ombak ini sungguh berbahaya jika kita terperangkap di bagian arus bawah dari ombak gelombang itu dapat menenggelamkan kita (*Learn to Surf for Beginner, 2004*).



**Gambar 2.4. Ombak buangan.**  
Sumber: *Learn to Surf for Beginner, 2004*

#### 2) *Spilling wave*

Ombak ini terjadi ketika puncak gelombang yang dengan lemah-lembut menutup secara perlahan-lahan. Penumpahan mulai dari titik puncak dan melanjut sampai gelombang berakhir perlahan-lahan atau berubah menjadi suatu pecahan kecil sampai pada pantai dan air dangkal. Ombak jenis ini bagus untuk berselancar dan lebih aman dibandingkan dengan ombak buangan.

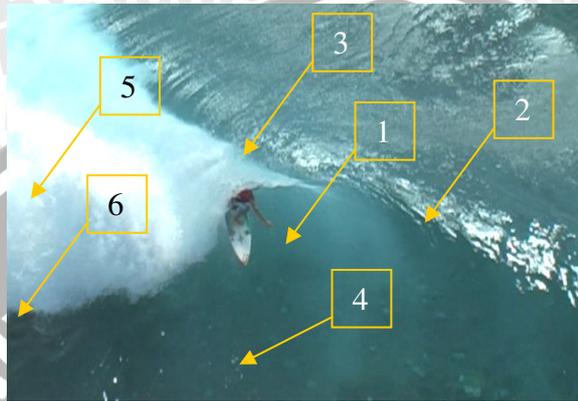


**Gambar 2.5. Spilling wave.**  
Sumber: *Learn to Surf for Beginner, 2004*

### b. Bagian-bagian Ombak

- 1) *Face*: Bagian ombak yang belum jatuh / bergulung dimana manufer dapat dilakukan.
- 2) *Lip*: Bagian teratas dari ombak saat belum bergulung (terdapat pada *wave face*).

- 3) *Wave curl*: Bagian bibir ombak yang sedang bergulung.
- 4) *Trough*: Bagian dasar / bawah ombak.
- 5) *Foam / soup*: Bagian ombak yang sudah jatuh dan pecah menjadi buih-buih putih.
- 6) *Impact zone*: Daerah depan ombak yang sudah bergulung, wilayah ini memungkinkan untuk melakukan manuver.

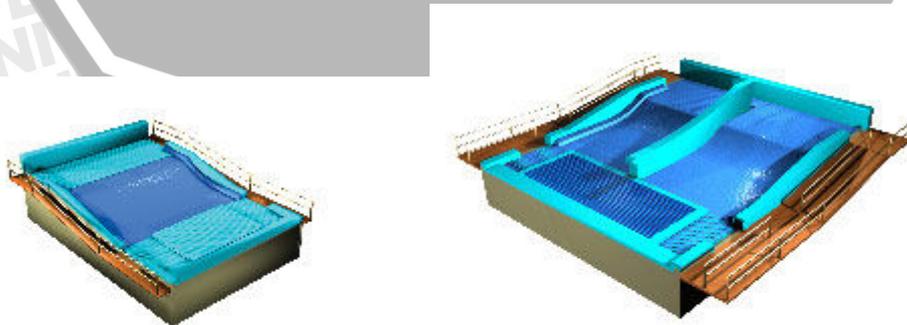


**Gambar 2.6. Bagian-bagian *spilling wave*.**  
Sumber: *Learn to Surf for Beginner*, 2004

### 3. Ombak Buatan

#### a. *FlowRider*

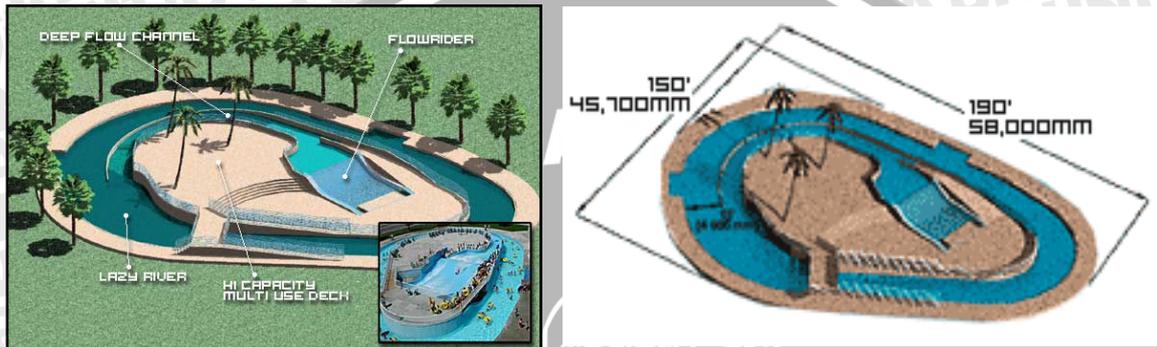
*Surfing* tidak selalu dilakukan di ombak laut/pantai. Pada perkembangannya surfing dapat dilakukan di dalam ruangan. *FlowRider* adalah mesin pembuat ombak buatan yang ditemukan oleh Lochtefeld pada akhir tahun 1980. Lochtefeld menemukan inspirasi ombak buatan dari *surfing* di laut. *FlowRider* memiliki tingkat keamanan yang tinggi karena pengguna bergerak secara perlahan diatas permukaan dan tidak memiliki arus dalam seperti di laut. Larson, mengatakan "*The FlowRider is one of the safest rides at our park. It is really unbelievable. Of the 40 FlowRider installations worldwide, there have been no reported safety incidents to date*". ([www.flowrider.com](http://www.flowrider.com))



**Gambar 2.7. *FlowRider***  
Sumber: [www.flowrider.com](http://www.flowrider.com), 2008

Karena dasar-dasar inilah Lochtefeld berpikir untuk membuat ombak buatan dari menembak lapisan-lapisan air ke suatu permukaan yang cekung. *FlowRider* pertama dibuat oleh di Schilterban, sebuah taman air di Texas pada tahun 1991. ([www.flowrider.com](http://www.flowrider.com))

*FlowRider* menggunakan dua pompa besar yang memompa 1.000 galon air per menit menuju permukaan yang cekung. Semprotan air ini bergulir dengan kecepatan 24-48 km per jam dan menciptakan ombak konstan yang sempurna (*Surf Time Magazine volume 4, 2004*).



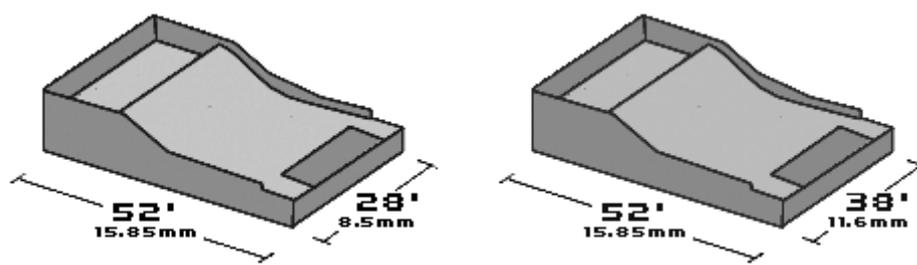
Gambar 2.8. Bagian-bagian *FlowRider*.

Sumber: [www.flowrider.com](http://www.flowrider.com), 2008

Adapun bagian-bagian dari Flow Rider adalah sebagai berikut:

1) *FlowRider*

*FlowRider* merupakan area untuk melatih kemampuan dalam olahraga surfing. *Flow Rider* dapat mencapai kapasitas 300 orang per jam.



Gambar 2.9. Dimensi *FlowRider* tunggal dan ganda.

Sumber: [www.flowrider.com](http://www.flowrider.com), 2008

Mesin yang digunakan merupakan buatan *ITT Flygt* yaitu pompa dengan kekuatan baling-baling. Dengan adanya sebuah pintu air yang mengeluarkan air diatas permukaan kolam menciptakan ombak buatan.



**Gambar 2.10. Submersible ITT Flygt pumps.**  
Sumber: [www.flowrider.com](http://www.flowrider.com), 2008

FlowRider memberikan ombak yang statis pada penggunaannya, namun tetap merasakan kekuatan dan percepatan yang dihasilkan serta dapat melakukan maneuver-maneuver yang diinginkan.

Papan yang digunakan walaupun terlihat sama, memiliki karakter yang berbeda dengan papan surfing pada umumnya. Karena papan yang umum digunakan memiliki sirip yang besar yang dapat merusak permukaan ombak buatan.

#### 2) *Deep Flow Channel*

*The deep flow channel* menggunakan aliran air yang berasal dari *FlowRider* untuk menghasilkan air dengan kecepatan yang mendekati aliran air pada umumnya. Penggunaan fasilitas ini dapat mencapai 600 orang/jam

#### 3) *Action River (LazyRiver)*

Action River/Lazy River merupakan “buangan” akhir dari *Deep Flow Channel*, area ini memiliki fungsi seperti kolam umum dan memberikan kenyamanan bagi keluarga tidak terdapat arus didalamnya. Rata-rata dapat menampung 300-1200 orang/jam.

#### 4) *Hi-Capacity Multi Use Deck*

Merupakan sebuah panggung yang berfungsi sebagai *bar*, pesta, ataupun pementasan musik.

### **b. *The WaveLoch (Barrelling Wave)***

*The WaveLoch* merupakan pengembangan dari *FlowRider* dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. *The WaveLoch* menghabiskan 9-10 barrel air atau 1600 liter air untuk mencapai ombak yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.



**Gambar 2.11. *The WaveLoch*.**

Sumber: [www.skateboardpark.com](http://www.skateboardpark.com), 2008

Ombak yang dihasilkan *The WaveLoch* mendekati kondisi sebenarnya. Hal ini dikarenakan permukaannya memiliki bentuk melengkung pada bagian belakangnya. Pada bagian ini air yang tersembur membentuk ombak buatan yang cukup menantang



**Gambar 2.12. *WaveLoch* saat dialiri air menciptakan ombak seperti aslinya.**

Sumber: [www.skateboardpark.com](http://www.skateboardpark.com), 2008



**Gambar 2.13. Kondisi *WaveLoch* saat kering.**

Sumber: [www.skateboardpark.com](http://www.skateboardpark.com), 2008

### 2.3.4. Tinjauan Fasilitas *Skateboarding*

#### 1. Pengertian dan Perkembangan *Skateboarding*

Dalam kamus Inggris-Indonesia (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000), *Skating* berasal dari kata dasar *Skate* yang berarti sepatu luncur atau bermain sepatu luncur

*Skateboarding* termasuk olah raga atau permainan ekstrem di dunia, yang pertama kali ditemukan pada 1950, seiring dengan berkembangnya era *surfing* di daerah California, Amerika Serikat..

*Skateboarding* lahir dari sebuah kondisi urban di mana anak-anak di California tidak mempunyai tempat untuk bermain. Sehingga muncul sebuah papan beroda yang dapat di mainkan di trotoar dekat dengan rumah mereka ataupun dimana saja. Seiring dengan waktu, *skateboarding* terus berkembang dalam hal pola permainannya mulai dari trotoar, lapangan sekolah, tangga-tangga bangunan publik sampai *skate park* (Lord of Dog Town, 2005).

*Skateboard* merupakan sebidang papan melengkung di bagian ujung depan dan belakang, serta mempunyai penghubung di antara tayar atau truck-nya.

#### 2. *Skate Park*

*Skate Park* merupakan sebuah taman/area dimana olahraga *skateboarding* dapat dimainkan, ([www.skateboarding.com](http://www.skateboarding.com)). *Skate Park* terdiri dari beberapa tipe atau *section* yaitu:

##### a. *Pool Section*

*Pool Section* berawal dari penyalahgunaan kolam renang berbentuk mangkok sebagai tempat untuk bermain *skating* atau *BMX*. Permainan mengalir pada keseluruhan sisi kolam yang melengkung sekaligus melakukan trik-trik tertentu.



Gambar 2.14. *Pool section*.

Sumber: [www.carmelvalleyskatepark.com](http://www.carmelvalleyskatepark.com), 2008

### b. Vert Section

Olahraga *skateboarding* pada bagian ini bersifat vertikal dengan menggunakan bidang berbentuk huruf U memanjang yang disebut *vertramp* (*vertical ramp*). *Skater* melakukan gerakan bolak-balik dan melakukan trik yang cenderung melayang pada bagian vertikalnya dalam satu arah sumbu.



Gambar 2.15. Vert section skateboarding.  
Sumber: [visual.socalskateparks.com](http://visual.socalskateparks.com), 2008

### c. Street Section

*Street Section* merupakan tipe permainan *skateboarding* dengan pola permainan yang cenderung horizontal. Permainan ini menggunakan alat-alat yang diletakkan pada bidang datar. Polanya dapat menyebar kesegala arah sesuai keinginan *skater* sendiri. Untuk mencapai kecepatan yang dibutuhkan, maka tetap diperlukan alat bantu kecepatan. Alat bantu tersebut dapat berupa bidang miring maupun melengkung.

Sebagai sebuah *sarana* yang akan melayani kebutuhan olah raga permainan *skateboarding*, secara fungsional *skatepark* akan terdiri dari dua bagian yaitu *indoor* (ruang dalam) dan *outdoor* (ruang luar).



Gambar 2.16. Indoor street section skateboarding.  
Sumber: [www.gamacdonald.com](http://www.gamacdonald.com), 2008



**Gambar 2.17. Outdoor street section skateboarding.**  
Sumber: [www.sublimated.net](http://www.sublimated.net), 2008

Berdasarkan tingkat keahliannya *skatepark* dibagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu:

**a. Beginner's Area**

*Sections* terbuka atau tertutup dengan tingkat *beginner ramps* (beberapa diantaranya portable). pada fase ini pengguna adalah yang memiliki tingkat pemula dengan olahraga *BMX*, *rollerblading*, khususnya *skateboarding*.

**b. Main Streetcourse**

*Outdoor street section* dengan ukuran *ramp* sedang sampai dengan ukuran *ramp* yang besar. Tingkat kesulitan dimulai dengan *medium* sampai *expert* dengan spesifikasi *skateboarding*, *rollerblading*, khususnya *BMX*

**Long Planter**

Tingkat kesulitan *medium* – *expert* dengan olahraga *skateboarding*, *BMX*, khususnya *rollerblading*

**c. Bowl, Halfpipe & Spine Section**

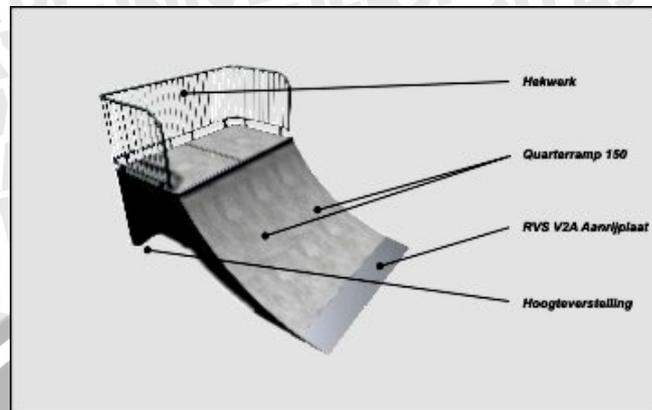
Tingkat kesulitan yang dihadapi *medium* – *expert* dengan olahraga *skateboarding*, khususnya *BMX* dan *Rollerblading*.

Ruang-ruang yang akan digunakan sebagai fasilitas *skating* tergantung pada peralatan-peralatan yang akan digunakan. Berikut beberapa peralatan dasar yang membentuk adanya *skatepark*.

**a. Quarter ramp**

Alat ini merupakan alat paling dasar yang harus dikuasai untuk membuat dinamika permainan hidup. *Skater* akan belajar untuk *drop-in* dari atas ke bawah, maupun sebaliknya dari bawah keatas. Selain untuk belajar menguasai tubuh naik dan turun, *skater* juga dapat belajar untuk melakukan trik pada bidang yang tidak

datar dan itu memerlukan penguasaan tubuh yang lebih tinggi. *Quarter ramp* berupa sebuah bidang miring yang melengkung (*curve*), yang digunakan untuk mencapai kecepatan dalam melakukan trik atau bahkan menjadi tempat melakukan trik tertentu.



Gambar 2.18. *Quarter Ramp*.  
 Sumber: [www.inlineskatecenter.de](http://www.inlineskatecenter.de), 2008

**b. Pyramid**

Berbentuk trapesium dengan sisi-sisi miring. *Skater* menjadikannya sebagai alat untuk melayang tinggi atau *method air*, maupun berpindah dari sisi yang satu kesisi yang lain atau *transfer*. Alat ini merupakan pengembangan dari *launch ramp* yang digabung menjadi satu. Dengan alat ini skater akan melatih *pop* dan *timing* dengan lebih baik sekaligus dapat untuk melatih lompatan dengan sedikit waktu melayang (*hang time*).

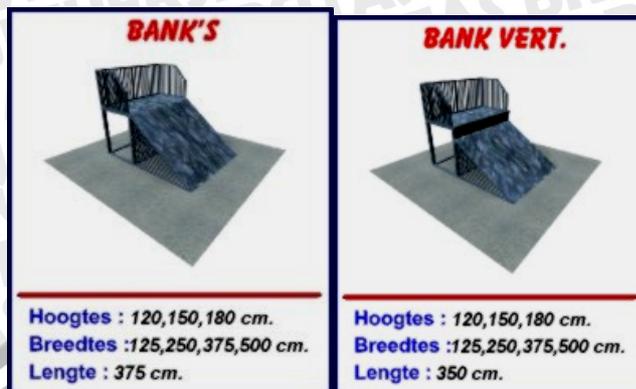


Gambar 2. 19. Beberapa desain *pyramid*.  
 Sumber: [www.escaholland.net](http://www.escaholland.net), 2008

**c. Bank ramp**

Merupakan bidang miring yang bersudut 45°. Trik-trik yang bersifat teknikal umumnya dilakukan pada alat ini. Alat olah raga ini perlu karena posisi tubuh berbeda saat melakukan trik pada bidang miring yang melengkung dengan bidang miring yang lurus. Dengan ini *skater* akan lebih dapat mengembang variasi

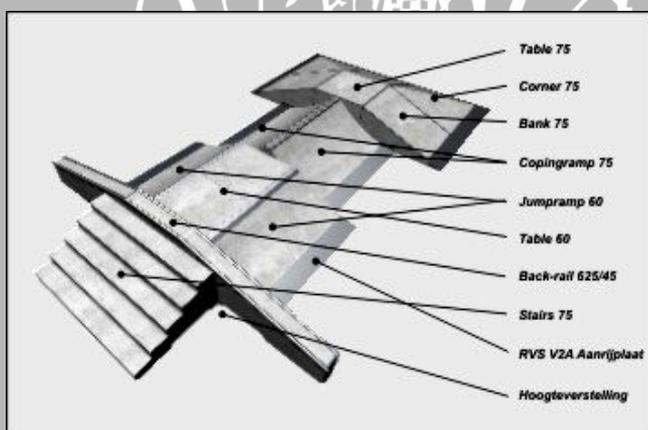
permainan dengan mencoba melakukan trik pada bidang miring. Dalam aliran permainan, *bank ramp* dapat satu kesatuan dengan *quarter ramp*.



Gambar 2.20. *Bank ramp*.  
Sumber: [www.escaholland.net](http://www.escaholland.net), 2008

#### d. *Fun box*

Alat ini merupakan gabungan dari dua jenis alat dasar, yaitu *grind rail* dan *launch ramp*. Pada alat ini sisi miring yang seperti *launch ramp* diletakkan pada ketiga sisinya, sedangkan untuk satu sisi lainnya diletakkan *grind rail* yang berupa batang besi berbentuk kotak memanjang. *skater* dapat mengembangkan trik-trik dasar yang sudah dikuasainya pada alat dasar sebelumnya. Trik yang bersifat membentuk dan berjalan diatas plat besi tersebut atau *grind*.



Gambar 2.21. *Fun Box*  
Sumber: [www.inlineskatecenter.de](http://www.inlineskatecenter.de), 2008

### 2.3.5. Tinjauan Fasilitas *Rock Climbing*

#### 1. Pengertian dan Perkembangan *Rock Climbing*

Dalam kamus Inggris-Indonesia (John M. Echols dan Hassan Shadily, 2000), *rock climbing* terdiri dari dua kata dasar yang membentuknya yaitu "*rock*" dan "*climb*".

**Rock** : batu, batu karang; mengayun-ayun

**Climb** : pendakian, tanjakan; meningkat

Jika mengambil arti secara keseluruhan, *Rock Climbing* berarti sebuah aktifitas pendakian, penanjakan atau memanjat tebing karang.

*Rock Climbing*/panjat tebing merupakan olahraga di alam bebas yang menggunakan tebing sebagai fasilitasnya. Panjat tebing masuk ke Indonesia seiring dengan berkembangnya teknik mendaki. Harry Suliztiarto, seorang mahasiswa Seni Rupa ITB, memperkenalkan panjat tebing pada tahun 1976. Tepatnya ketika memanjat tebing-tebing alam Citatah. Peristiwa ini kemudian menjadi tonggak sejarah berdirinya organisasi kegiatan alam bebas yang mengkhususkan pada kegiatan memanjat, dengan nama *Skygers Amateur Rock Climbing Group*. Pada tahun 1980 kegiatan panjat tebing mulai memasuki babak baru, di mana kegiatan ini bukan lagi bersifat petualangan tetapi telah menjadi olahraga prestasi. Perkembangan ini dimulai ketika diadakannya lomba panjat tebing alam di tebing pantai Jimbaran Bali pada tahun 1987 (www.sabhawana.org, 2008).

Tahun 1988 diperkenalkan dinding panjat tebing buatan (*climbing wall*) yang langsung diperkenalkan oleh empat pemanjat dari Perancis. Sekaligus membentuk wadah sebagai tempat menyalurkan aspirasi dan hobi serta memajemen kegiatan panjat tebing agar berjalan dengan baik dengan nama Federasi Panjat Tebing Indonesia (FPTI). Pada tahun 1990, untuk pertama kalinya diadakan lomba panjat dinding buatan dengan tinggi papan lima belas meter yang menjadi awal sejarah dimulainya lomba panjat tebing buatan di Indonesia sampai saat ini. Adanya tebing buatan ini mempermudah upaya mempopulerkan olahraga ini karena tidak harus jauh-jauh untuk mencari lokasi tebing alami yang layak untuk dipanjat.

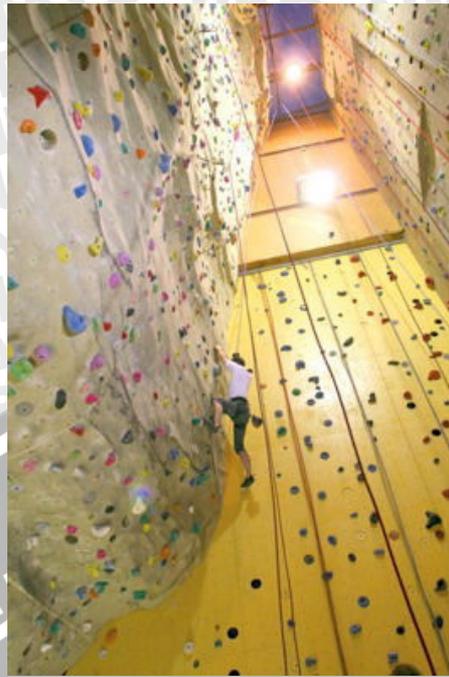
## 2. Climbing Wall

Tebing buatan atau lebih dikenal dengan *climbing wall* memiliki tingkat kesulitan yang hampir sama dengan tebing alami. *Climbing wall* memiliki tingkat kesulitan yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemanjat. Bahan yang digunakan juga bermacam-macam.

Berdasarkan lokasinya *climbing wall* dibedakan menjadi:

### a. Indoor climbing wall

Papan panjat yang terletak di dalam ruangan. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan aktifitas pemanjatan tanpa harus khawatir mengenai cuaca hujan ataupun panas yang berlebihan. Material yang digunakan dapat berupa papan multiplex atau fiber dengan rangka baja sebagai struktur utama.



**Gambar 2.22. Indoor climbing wall.**  
 Sumber: [www.rochouse.be](http://www.rochouse.be), 2008

**b. Outdoor climbing wall**

Papan panjat yang terletak di luar ruangan. Material yang digunakan sebaiknya tahan terhadap cuaca panas dan hujan. Umumnya menggunakan fiber, namun ada juga yang menggunakan beton sebagai pembentuk permukaannya

Berdasarkan tingkat kesulitannya *climbing wall* dapat dibedakan menjadi 5 ([www.cragy-island.com](http://www.cragy-island.com)) yaitu:

**a. Traverse Wall**

Merupakan papan panjat dengan posisi tegak lurus dengan ketinggian yang cukup aman untuk jatuh. Pemanjatan dilakukan secara *horizontal*. Umumnya digunakan sebagai pemanasan dan melatih kelenturan sebelum menggunakan *difficulty wall*.



**Gambar 2.23. Traverse wall.**  
 Sumber: [www.craggy-island.com](http://www.craggy-island.com), 2008

### b. *Bouldering Wall*

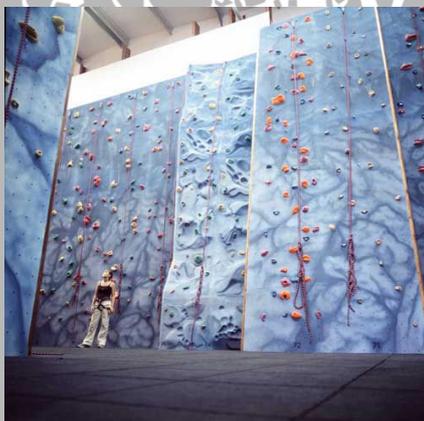
*Bouldering wall* merupakan papan panjat dengan ketinggian yang cukup aman untuk jatuh tanpa menggunakan tali dan pengaman. Biasanya ketinggian bouldering wall tidak lebih dari 5 papan vertikal atau kurang dari 6 meter dan memiliki tingkat kesulitan yang beragam.



**Gambar 2.24. *Bouldering wall.***  
Sumber: [www.craggy-island.com](http://www.craggy-island.com), 2008

### c. *Novice Wall*

Papan panjat dengan tingkat kesulitan untuk pemula. Wall ini memiliki permukaan yang relatif datar secara vertikal.



**Gambar 2.25. *Novice wall.***  
Sumber: [www.craggy-island.com](http://www.craggy-island.com), 2008

### d. *Speed Wall*

Papan panjat dengan kemiringan  $\leq 15^{\circ}$  dengan posisi bersebelahan dan bentuk yang sama. *Wall* ini bertujuan untuk melatih kecepatan pemanjat. Dalam kompetisi, peserta diharapkan menempuh waktu tercepat untuk mencapai puncak untuk menjadi pemenang.

e. *Difficulty Wall*

*Difficulty Wall* merupakan papan panjat dengan tingkat kesulitan tertentu.

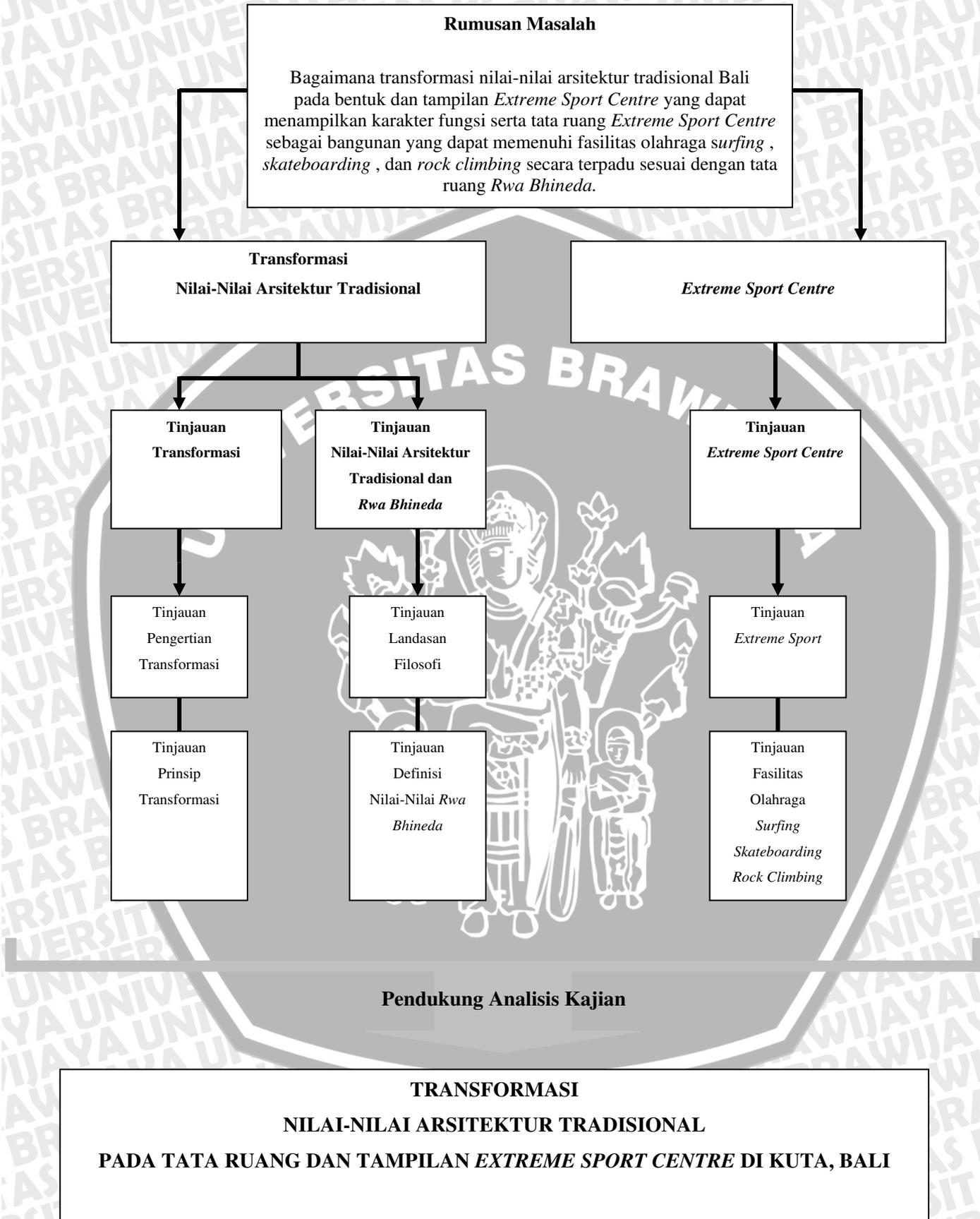


Gambar 2.26. *Difficulty Wall*  
Sumber: [www.rockworks.com](http://www.rockworks.com), 2008

#### 2.4. Kesimpulan Kajian Pustaka

Pada kajian yang mengambil judul "Transformasi Nilai-Nilai Arsitektur Tradisional pada Tata Ruang dan Tampilan *Extreme Sport Centre* di Kuta, Bali" ini menerapkan teori transformasi dengan pendekatan pemahaman dari nilai-nilai filosofi *Rwa Bhineda* yaitu mengidentifikasi definisi dari *Rwa Bhineda* dan ditransformasikan pada tata ruang dan tampilan bangunan *Extreme Sport Centre*.

Dari penjabaran di atas dapat dibuat suatu diagram kerangka teori sebagai berikut:



Gambar 2.27. Diagram Kerangka Teori  
Sumber: Hasil Analisa, 2008

