

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern seperti sekarang ini, olahraga tidak hanya dijadikan sebagai ajang pertandingan untuk meraih suatu prestasi saja melainkan sudah melekat menjadi suatu pola hidup sehat yang diterapkan oleh masyarakat. Pola hidup sehat adalah gambaran dari aktivitas atau kegiatan yang didukung oleh keinginan, minat, pikiran, dan bagaimana seorang manusia berinteraksi dengan lingkungannya (Kotler, 2002). Selain itu Pola hidup sehat tidak hanya berfokus pada diet atau mengontrol makanan yang dimakan, tetapi juga mengatur pola istirahat yang cukup dan juga melakukan berbagai macam aktivitas fisik (Nazhif Gifari, Wakil Sekretaris Asosiasi Nutrisisionis Olahraga dan Kebugaran Indonesia (ANOKI), 27 Januari 2019, dimuat dalam <https://lifestyle.kontan.co.id/>). Berdasarkan hasil survey yang dirilis oleh *Nielsen's New Global Health and Ingredient-Sentiment Survey*, pada akhir tahun 2016 masyarakat di Indonesia sudah mulai lebih peduli terhadap kesehatannya dan mulai menerapkan pola hidup sehat dalam kesehariannya. Pada tahun 2016 sebanyak 4,6% masyarakat Indonesia merasa kurang puas terhadap kesehatan mereka dan mulai mencoba merubah pola hidup mereka, yang hasilnya pada akhir tahun 2018 sebanyak 5,0% masyarakat mulai menerapkan pola hidup sehat di kesehariannya.

Pola hidup sehat yang diterapkan pun tidak hanya mengatur asupan gizi makanan harian, tetapi melakukan berbagai macam aktivitas fisik yang salah satunya adalah olahraga (Syaaf, 2019 dalam <https://beritagar.id/>).

Seiring berkembangnya zaman, olahraga pun mengalami banyak perkembangan baik dari segi jenis maupun tempat dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan suatu jenis kegiatan olahraga. Olahraga di era modern ini pun tidak selalu dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya, melainkan dapat dilakukan seorang diri dan dengan waktu yang bisa diatur sesuai dengan keinginan dari orang yang akan melakukan olahraga tersebut. Hal yang sangat mempengaruhi perubahan waktu dan juga cara pelaksanaan suatu olahraga adalah karena semakin sedikitnya waktu dan juga tempat yang tersedia bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga karena tuntutan pekerjaan yang sangat tinggi di zaman sekarang ini. Saat ini di Indonesia, olahraga dibagi menjadi 2 kategori umum yaitu Olahraga *Indoor* dan juga Olahraga *Outdoor*. Olahraga *Indoor* merupakan olahraga yang bisa dilakukan di dalam suatu bangunan atau ruangan khusus, biasanya olahraga *indoor* ini menggunakan berbagai macam peralatan yang dapat membantu aktivitas fisik dari peminat olahraga *indoor* tersebut. Ada dua alasan utama kenapa olahraga *indoor* lebih banyak dipilih sebagai bagian dari pola hidup sehat di masyarakat modern saat ini, antara lain : dapat mengatur

waktu olahraga sesuai dengan keinginan, dapat dilakukan kapan saja dan tidak terganggu kondisi cuaca. Sedangkan Olahraga *Outdoor* adalah olahraga yang dilakukan di luar ruangan atau alam terbuka, yang dapat dilakukan tanpa peralatan penunjang sekalipun. Olahraga *outdoor* saat ini sudah sangat berkembang jenisnya dan tidak terbatas hanya berlari ataupun berenang saja, saat ini sudah banyak komunitas olahraga yang membuat olahraga *outdoor* dengan nuansa yang lebih menantang dan juga memacu adrenalin yang saat ini lebih dikenal di masyarakat dengan nama olahraga ekstrem (<https://tipsolahraga.com/>).

Olahraga ekstrem saat ini mulai banyak diminati oleh kalangan masyarakat, bahkan banyak dari masyarakat yang membentuk suatu komunitas agar dapat menikmati olahraga ekstrem secara berkelompok. Di Indonesia sendiri olahraga ekstrem sudah mulai dikenal sejak tahun 1976 diawali oleh masuknya olahraga *skateboard* ke Indonesia. Olahraga ekstrem di Indonesia semakin mengalami perkembangan baik dari segi jenis maupun jumlah peminatnya. Saat ini di Indonesia banyak sekali jenis olahraga ekstrem yang menjadi pilihan masyarakat, beberapa diantaranya yang sedang menjadi sorotan atau trend di kalangan masyarakat adalah *calisthenics fitness*, *parkour*, *trampo-walling*, dan juga *chase tag*. Dari keempat olahraga yang tengah menjadi tren di masyarakat ini jelas memiliki banyak sekali perbedaan dimulai dari tempat pelaksanaan hingga fasilitas penunjang yang diperlukan oleh masing – masing jenis olahraga yang

ada. Perbedaan yang paling mencolok dari keempat jenis olahraga di atas adalah dari tempat pelaksanaannya, parkour merupakan salah satu dari sekian banyak olahraga ekstrem yang bertipe *outdoor* sedangkan *calisthenic fitness*, *trampo-walling*, dan *chase-tag* merupakan jenis olahraga ekstrem *indoor*. Selain memiliki beberapa perbedaan tempat pelaksanaan dan juga fasilitas penunjang, keempat olahraga ekstrem yang tengah menjadi tren di kalangan masyarakat ini juga memiliki beberapa permasalahan yang berbeda antara olahraga yang satu dengan olahraga lainnya.

Calisthenics masuk ke Indonesia sejak tahun 2013 dan mulai mengalami perkembangan hingga saat ini. Di Indonesia sendiri, *calisthenics* lebih sering dilakukan di area *outdoor* seperti area taman kota, karena dilakukan di area publik tentu saja aktivitas yang dilakukan tidak akan maksimal dan akan mengganggu kenyamanan masyarakat lain yang berada di area taman kota pada saat aktivitas dilakukan. Selain belum memiliki tempat yang dapat memfasilitasi seluruh kegiatan dari *calisthenic fitness*, ada juga beberapa permasalahan lain yang timbul dalam perkembangan olahraga ini di Indonesia diantaranya seperti masih belum adanya fasilitas yang membedakan antara seorang pemula dan juga seorang profesional dalam olahraga ini. Perbedaan fasilitas antara pemula dan juga seorang profesional sangat penting pada olahraga *calisthenic fitness* ini karena porsi beban dan juga tingkat kesulitan yang akan digunakan jelas sangat berbeda. Selain itu, permasalahan yang ada adalah

belum tersedianya fasilitas/peralatan penunjang bagi kegiatan *calisthenic fitness* ini karena mayoritas peralatan yang digunakan pada olahraga ini merupakan peralatan *custom* dan meminimalisir penggunaan alat olahraga modern.

Pada dasarnya *calisthenics fitness* merupakan suatu olahraga yang dapat dilakukan dimana saja, baik itu *indoor* ataupun *outdoor* dan juga dapat memanfaatkan berbagai macam peralatan yang ada di area sekitar seperti bangku taman dan juga permukaan tanah. Namun terdapat beberapa permasalahan yang muncul apabila olahraga ini akan dilakukan di area *indoor*. Untuk melakukan *calisthenics fitness* di area *indoor* membutuhkan ruangan yang cukup luas yang tidak hanya dapat memfasilitasi aktivitas pengunjung saja namun juga dapat menampung peralatan *calisthenics* yang biasa digunakan di area *outdoor*.

Trampo-walling mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 2017 dan masih terus berkembang hingga saat ini di berbagai kalangan masyarakat. Di Indonesia sendiri saat ini sudah mulai banyak bermunculan *Trampoline Park* yang merupakan fasilitas penunjang untuk kegiatan *trampo-walling*, hanya saja hampir keseluruhan lokasi dari *trampoline park* ini berada di dalam area pusat perbelanjaan yang tentu saja membutuhkan biaya yang tidak murah dan juga akses yang terbatas. Selain permasalahan mengenai letak fasilitas, muncul juga permasalahan mengenai pembagian area untuk aktivitas para atlet dan juga para pengunjung dengan rentan usia 17-30 tahun, mengingat

saat ini olahraga *trampo-walling* tidak hanya dijadikan sebagai salah satu olahraga cabang atletik saja, melainkan menjadi salah satu sarana rekreasi bagi masyarakat. *Trampo-walling* merupakan olahraga ekstrem *indoor* yang mengharuskan lokasinya berada di dalam ruangan yang memiliki *ceiling* yang cukup tinggi. Bila olahraga *trampo-walling* dilakukan di ruangan yang memiliki *ceiling* rendah, bukan hanya aktivitas olahraga yang terganggu namun bisa menyebabkan kecelakaan pula bagi para penggiat olahraga ini.

Parkour mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2007 dan menjadi salah satu olahraga ekstrem yang sangat populer di Indonesia. Di Indonesia sendiri banyak sekali peminat dari olahraga ini mulai dari komunitas kecil hingga komunitas yang memiliki anggota yang cukup banyak. Meskipun banyak sekali peminat dari olahraga ini, hal itu sangat berbanding terbalik dengan arena *parkour* yang tersedia untuk para peminat olahraga ini untuk melakukan aktivitasnya. Di Indonesia sendiri para peminat olahraga *parkour* cenderung melakukan aktivitasnya di area publik seperti taman kota dan juga di area trotoar/jalur pejalan kaki, tentu saja hal ini tidak hanya mengganggu masyarakat lain tetapi membahayakan bagi penggiat olahraga *parkour* dan juga masyarakat, terutama bila aktivitas *parkour* dilakukan di jalur pejalan kaki.

Pada dasarnya *parkour* merupakan kegiatan olahraga ekstrem yang dilakukan di luar ruangan atau di area *outdoor*. *Parkour* selalu identik dengan suasana luar ruangan seperti gedung-gedung, jalanan,

dan juga ketinggian yang cukup tinggi sehingga memacu adrenalin para penggiat olahraga ini. Bila *parkour* yang merupakan olahraga *outdoor* ini akan dilakukan di area *indoor* tentu akan terdapat beberapa permasalahan dalam penerapannya. Ruang area *parkour indoor* bukan hanya harus memiliki bagian ceiling yang tinggi tetapi juga harus memiliki luasan yang cukup besar agar dapat merepresentasikan suasana yang ada ketika *parkour* dilakukan di area *outdoor*. Permasalahan lain yang muncul ketika *parkour* dilakukan di area *indoor* adalah bagaimana caranya memancing adrenaline para pengunjung ditengah luas ruangan yang sangat terbatas.

(<https://www.goodnewsfromindonesia.id/>).

Chase tag merupakan olahraga ekstrem *indoor* yang masih terdengar asing bagi masyarakat di Indonesia ini, akan tetapi bukan tidak mungkin bila olahraga *chase tag* ini akan berkembang dan menjadi salah satu olahraga yang populer di Indonesia nantinya. Permasalahan utama dari olahraga *chase tag* ini tentu saja terletak pada fasilitas penunjang untuk melakukan aktivitas *chase tag*, karena *chase tag* sendiri memerlukan fasilitas khusus yang tidak hanya sesuai dengan ketentuan dari Federasi *Chase Tag International*, tetapi juga dapat menunjang keselamatan dari penggiat olahraga *chase tag* ini nantinya. Selain permasalahan mengenai fasilitas, *chase tag* juga memiliki permasalahan mengenai arena yang digunakan. Arena yang

digunakan untuk olahraga *chase tag* ini menerapkan sistem *knock-down* atau bongkar pasang.

Meskipun *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* merupakan olahraga ekstrem yang berbeda antara satu dan lainnya, namun keempat olahraga ini memiliki beberapa persamaan mulai dari gerakan yang dilakukan, beberapa fasilitas yang digunakan dalam menunjang aktivitas olahraga, hingga karakteristik dari penggiat olahraga ekstrem itu sendiri. Para penggiat suatu olahraga ekstrem memiliki karakteristik untuk mencoba olahraga ekstrem lain yang memiliki kemiripan dengan olahraga yang mereka mainkan saat ini. Karakteristik tersebut membuat para penggiat olahraga ekstrem memiliki kebebasan untuk menciptakan suatu alur olahraga tertentu sesuai dengan keinginan mereka masing – masing.

Semakin hari peminat olahraga *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* semakin berkembang di kalangan masyarakat, bukan hanya sebagai olahraga semata tetapi masyarakat pun banyak yang mulai menekuni olahraga *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* untuk mengejar suatu prestasi dan menjadi seorang atlet profesional untuk mengikuti kompetisi. Meningkatnya jumlah peminat *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* tentu saja menjadi masalah tersendiri karena akan memerlukan fasilitas yang berbeda antara orang yang baru memulai dan juga orang yang sudah menjadi ahli dalam olahraga ini. Perbedaan fasilitas pelatihan antara atlet pemula dan senior merupakan hal penting dalam olahraga

calisthenics, parkour, trampo-walling, dan chase tag, karena beban, rintangan, dan juga tingkat kesulitan yang berbeda. Ketika atlet masih masuk dalam kategori pemula, maka rintangan dan beban yang ada tidak terlalu berat dan tidak terlalu berbahaya, tetapi ketika berada di kategori professional rintangan dan beban yang ada akan sangat sulit dan semakin berbahaya. Target dari pengunjung pada fasilitas kali ini adalah remaja berusia 17 tahun hingga dewasa yang berusia 30 tahun. Pembagian atlet senior dan pemula pun akan dilihat berdasarkan berapa lama mereka sudah menekuni olahraga ekstrem.

Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa olahraga ekstrem di Indonesia merupakan perpaduan antara kegiatan berolahraga, bermain dan rekreasi dari berbagai kalangan seperti para atlet (berolahraga), komunitas olahraga ekstrem (bermain) dan masyarakat umum (rekreasi). Sehingga perancangan ini mengharuskan dapat memenuhi seluruh kegiatan tersebut. Oleh karena itu untuk mendukung perkembangan aktivitas dan kegiatan olahraga ekstrem di Indonesia, dibutuhkan sebuah tempat khusus yang dapat mengakomodir seluruh kegiatan para atlet olahraga ekstrem baik untuk berlatih maupun untuk mengadakan suatu pertandingan mulai dari tingkat nasional hingga internasional, dengan memperhatikan faktor keamanan dan juga ketahanan dari fasilitas yang dibuat yang disesuaikan dengan standar internasional yang ditetapkan oleh federasi olahraga internasional masing – masing. Fasilitas untuk para atlet ini nantinya akan disesuaikan dengan rentan

usia peminat olahraga ekstrem, yaitu mulai dari usia 17 tahun hingga usia 30 tahun, dimana pada usia ini manusia cenderung memiliki keinginan untuk bergerak bebas dan tanpa batas. Selain permasalahan mengenai fasilitas yang diperuntukan bagi para atlet, olahraga ekstrem baik *indoor* maupun *outdoor* juga memiliki beberapa permasalahan lainnya. Permasalahan yang dimiliki oleh olahraga ekstrem indoor cenderung pada hal-hal teknis seperti perlunya ceiling dengan ukuran tinggi dan juga ruangan yang berukuran luas. Sedangkan untuk olahraga ekstrem *outdoor*, permasalahan yang muncul adalah bagaimana menghasilkan suatu ruangan olahraga *indoor* yang mengadaptasi suasana area olahraga *outdoor*. Selain itu, permasalahan yang dimiliki oleh olahraga *outdoor* saat di *indoor* kan adalah bagaimana memancing adrenalin dari para pengunjung di tengah ukuran ruangan yang terbatas.

Sedangkan yang menjadi alasan utama mengapa olahraga ekstrem *outdoor* ini akan dijadikan olahraga ekstrem *indoor* adalah dari segi keamanan peminatnya. Olahraga ekstrem yang biasanya dilakukan di area outdoor tentu saja sangat membahayakan bagi para penggiatnya. Selain itu, olahraga ekstrem *outdoor* juga sangat berpotensi untuk mengganggu orang lain karena biasanya dilakukan pada area publik.

1.2. Fokus Permasalahan

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan berkaitan dengan “Perancangan Interior Fasilitas Olahraga Ekstrem *Indoor* di Bandung” kita mengetahui bahwa *calisthenics*, *trampo-walling*, dan *chase tag* merupakan jenis olahraga ekstrem *indoor*, sedangkan *parkour* merupakan jenis olahraga ekstrem *outdoor*. Dari penjelasan tersebut juga muncul beberapa permasalahan yang didasari dari semakin berkembang dan semakin banyaknya peminat olahraga ekstrem, sehingga dibutuhkan fasilitas yang dapat memfasilitasi seluruh kegiatan olahraga *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase-tag* agar seluruh kegiatan dapat berjalan dengan baik. Beberapa permasalahan yang muncul dan menjadi fokus utama pada perancangan kali ini antara lain :

1. Olahraga ekstrem merupakan jenis olahraga dengan resiko kecelakaan yang cukup tinggi dalam pelaksanaannya baik dalam konteks *indoor* maupun *outdoor*, sehingga dibutuhkan fasilitas olahraga yang mengikuti standar internasional yang diberikan oleh masing-masing federasi internasional dari segi material, dimensi, faktor keselamatan, dan juga treatment pada interior agar seluruh peminat olahraga *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* dapat melakukan seluruh kegiatan dengan baik dan meminimalisir kecelakaan yang terjadi.

2. Olahraga ekstrem semakin berkembang dan memiliki cukup banyak peminat baik di kalangan masyarakat, komunitas, bahkan atlet. Semakin banyak pula orang-orang yang ingin mengincar prestasi dengan menjadi seorang atlet profesional olahraga ekstrem. Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas olahraga yang dapat menunjang aktivitas pelatihan para atlet dimulai dari kelas pemula hingga kelas profesional sehingga para atlet olahraga ekstrem dapat berlatih dan berkembang dengan baik untuk mendapatkan prestasi.
3. Para peminat olahraga ekstrem memiliki suatu kecenderungan untuk mencoba olahraga ekstrem lain yang memiliki karakteristik, gerakan dan juga fasilitas yang serupa yang nantinya dapat membentuk suatu alur tertentu sesuai keinginan para peminatnya. Oleh karena itu diperlukan suatu fasilitas olahraga yang saling berkaitan satu sama lainnya agar peminat olahraga ekstrem dapat memiliki kebebasan untuk membuat alur olahraganya sendiri.
4. Olahraga ekstrem memiliki peminat dengan rentan usia 17 – 30 tahun, pada usia ini orang – orang cenderung ingin bergerak dengan bebas dan tanpa batasan. Selain itu olahraga ekstrem memiliki keunikan tersendiri, yaitu gerakannya yang fleksibel dan tidak terikat aturan tertentu. Oleh karena itu diperlukan fasilitas olahraga dengan konsep ruang yang disesuaikan dengan karakter manusia yang memiliki keinginan untuk bergerak bebas dan tanpa hambatan namun juga tetap fleksibel terhadap semua kalangan.

5. Olahraga ekstrem outdoor sangat identik dengan nuansa alam bebas, bangunan atau perkotaan, dan juga jalanan yang tentu saja sangat memacu adrenalin para peminatnya. Hal-hal tersebut menjadi ciri khas tersendiri dari olahraga ekstrem *outdoor*. Bila olahraga ekstrem *outdoor* ini akan dijadikan olahraga ekstrem *indoor* tentu saja membutuhkan ruangan yang dapat menunjukkan ciri khas olahraga *outdoor* itu sendiri namun tetap dapat memacu adrenalin para peminatnya.

1.3. Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancangan fasilitas olahraga ekstrem sesuai dengan Standar Internasional masing – masing federasi olahraga agar dapat meminimalisir kecelakaan terhadap para pelaku olahraga ekstrem ?
2. Bagaimana merancang fasilitas olahraga ekstrem yang dapat menunjang pelatihan para atlet mulai dari tingkat pemula hingga tingkat profesional ?
3. Bagaimana merancang suatu fasilitas olahraga yang saling berkaitan agar dapat membantu peminat olahraga ekstrem ketika akan membuat alur olahraganya sendiri ?
4. Bagaimana merancang fasilitas olahraga dengan konsep yang mengadaptasi karakteristik pengguna dan juga pergerakan olahraga ekstrem yang bebas dan tanpa batasan agar peminat olahraga ekstrem dapat beraktivitas dengan leluasa ?

5. Bagaimana merancangan fasilitas olahraga ekstrem *outdoor* yang di *indoor* kan, dengan menunjukkan ciri khas dari olahraga ekstrem *outdoor* itu sendiri namun tetap dapat memacu adrenalin para peminatnya ?

1.4. Ide / Gagasan Perancangan

Fasilitas Olahraga Ekstrem *Indoor* di Bandung ini merupakan sebuah fasilitas pelatihan olahraga ekstrem bagi para atlet dan juga komunitas berupa gym dengan menerapkan penggabungan fasilitas dari 4 jenis olahraga ekstrem yaitu *calisthenics fitness*, *parkour*, *trampo-walling*, dan juga *chase tag*. Penggabungan disini memiliki maksud menempatkan seluruh fasilitas olahraga pada area yang sama dengan jalur akses yang berkaitan antara fasilitas yang satu dengan yang lainnya. Keuntungan dari penggabungan ini selain sebagai media pengenalan kepada para atlet pemula, juga dapat menjadi suatu alur olahraga tersendiri karena kesamaan beberapa fasilitas dan juga gerakan pada olahraga ekstrem yang ada. Selain itu, peminat suatu olahraga ekstrem memiliki kecenderungan untuk mencoba olahraga ekstrem lain dengan karakteristik yang cukup serupa. Sebagai contoh adalah seorang atlet *parkour* akan memiliki kecenderungan untuk mencoba olahraga *trampo-walling* ataupun *chase tag* sebagai variasi dari olahraga.

Selain menggabungkan 4 macam fasilitas, perancangan kali ini juga akan mengadaptasi beberapa fasilitas dan peralatan yang sudah

ada pada olahraga ekstrem *outdoor*. Namun fasilitas dan peralatan yang akan diterapkan pada perancangan kali ini tidak akan diadaptasi seutuhnya, melainkan akan melakukan *downgrade* atau penurunan tingkat keekstreman baik pada fasilitas maupun pada peralatan yang disediakan. Penurunan tingkat keekstreman ini bertujuan untuk meminimalisir kecelakaan pada pengguna dikarenakan adanya peminat olahraga ekstrem pemula yang menjadi target utama pada perancangan kali ini.

Oleh karena itu desainer memiliki sebuah gagasan dalam membuat sebuah perancangan fasilitas olahraga ekstrem yang dapat mengakomodir seluruh aktifitas peminat olahraga *calisthenics*, *parkour*, *trampo-walling*, dan *chase tag* bagi kalangan atlet baik itu pemula maupun professional sehingga pelatihan dan perkembangan atlet olahraga ekstrem dapat berjalan dengan baik.

Pada perancangan ini pun desainer akan menghadirkan fasilitas yang dikhususkan untuk memfasilitasi seluruh kegiatan para atlet, mulai dari mereka datang hingga selesai latihan. Fasilitas pelatihan bagi para atlet ini pun akan dibagi menjadi dua kategori, antara lain :

- *Junior* : Belum berpengalaman sama sekali dalam olahraga ekstrem.
- *Profesional* : Memiliki pengalaman lebih dari 5 tahun dalam olahraga ekstrem.

Pembagian fasilitas ini bertujuan untuk mempermudah materi kepelatihan bagi para atlet sendiri, bila pelatihan dibagi berdasarkan klasifikasi tertentu maka materi kepelatihan yang akan diberikan pun akan disesuaikan dengan batasan yang sudah ditentukan, mengingat yang menjadi target utama dari perancangan kali adalah para atlet pemula olahraga ekstrem yang baru akan belajar dan memulai jenjang pelatihan olahraga ekstrem mereka.

Konsep desain yang akan diterapkan pada fasilitas pelatihan dalam perancangan kali ini diadaptasi dari gerakan olahraga ekstrem yang kompleks namun fleksibel dan juga karakteristik pengguna yang memiliki keinginan untuk selalu bergerak bebas dan tanpa hambatan. Dengan mengadaptasi hal tersebut diharapkan pengguna fasilitas pelatihan dapat melaksanakan seluruh aktivitas olahraga dengan bebas dan tanpa hambatan, namun tetap fleksibel terhadap semua kalangan. Selain itu, pada perancangan kali ini akan mengadaptasi pula suasana yang menjadi ciri khas dari olahraga ekstrem *outdoor* yang identik dengan nuansa bangunan dan juga jalanan yang merupakan ciri khas nuansa perkotaan pada seluruh fasilitas olahraga ekstrem yang diharapkan semakin memacu adrenalin para penggunanya.

1.5. Maksud dan Tujuan Perancangan

1.5.1. Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan kali ini adalah untuk membuat sebuah fasilitas pusat pelatihan dengan menerapkan Standar Internasional dari masing – masing federasi olahraga yang ada untuk menjaga dan melindungi para pengguna fasilitas pusat pelatihan ini. Selain itu, perancangan kali ini juga akan menerapkan sistem pembagian fasilitas bagi atlet profesional dan juga atlet pemula, agar program pelatihan dan pengembangan para atlet dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tingkat kemahiran yang sudah ditentukan.

1.5.2. Tujuan Perancangan

1. Sebagai wadah untuk memfasilitasi aktivitas, atlet, komunitas, dan juga masyarakat penggiat olahraga ekstrem.
2. Merancang fasilitas pelatihan yang mengacu pada Standar internasional dari masing – masing federasi/organisasi olahraga terkait.
3. Mewujudkan Perancangan Pusat Pelatihan Olahraga Ekstrem *Indoor* sebagai sarana regenerasi dan pelatihan bagi para atlet – atlet muda yang ada di Bandung.

4. Merancang sistem pembagian area olahraga bagi para atlet sesuai dengan tingkat kemahiran dan juga pengalaman ketika bermain olahraga ekstrem.